N° d'ordre :
N° de série :

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

UNIVERSITE D'EL-OUED

INSTITUT DES SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Mémoire de fin d'étude
Présenté pour l'obtention du diplôme de

LICENCE ACADEMIQUE

Domaine : Mathématiques et Informatique
Filière : Informatique
Spécialité : Informatique Fondamental

Presenté par :
BELLABACI Belgacem.

Thème

Un site web pour la gestion de conférences .

Rapporteur :

Mr Hadjej Ismail .

2012-2013

Sommaire

Résumé
Introduction générale.....1

PREMIERE CHAPITRE : la conférence, le web et sites web.

Introduction 2
1. Définitions 2
1.2.Laconférence.....2
1.3.Le web.....2
2.Evolution de la gestion de site web.....3
3. La structure de l'U.R.L.....6
4. Les types de site web.....6
4.1. Les sites non documentaires.....6
4.2. Les sites documentaires de vulgarisation.....6
4.3. Les sites documentaires scientifiques.....7
5. Qu'est-ce qu'un document scientifique ?.....7
6. Organisation de la conférence.....7
7. Déroulement.....7
8. Actes de conférence.....8
9. Exemple.....9
9.1. Le site EasyChair.....9
9.2. L'inscription.....10
Conclusion.....11

DEUXIEME CHAPITRE :Modélisation et conception du système.

Introduction.....12
1. Les processus unifiés 12
2.Le TTUP 13
2.1 .Définition 13
Idée de base du TTUP 14
Du côté de la branche technique 14
Du côté de la branche fonctionnelle.....15
2.2.Pourquoi TTUP ? 15
Démarche du processus.....16
3.Les besoins fonctionnels (diagramme de cas d'utilisation) 16
3.3.1.Analyse des exigences de métiers 16
3.3.1.1 Administrateur 16
3.3.1.2 Responsable.....18
3.3.1.3 Comité.....19
3.3.1.4 Auteur.....19
3.3.1.5 Utilisateur.....20
3.3.2.Analyse des exigences fonctionnelles..... 23
4.La conception préliminaire (diagramme de séquences) 25
4.1. Gérer les comités.....25

4.2.Gérer les sessions……26
4.3.Choisir les comités……27
4.4.Soumettre un papier……28
4.5.Assigner les papiers aux comités……29
4.6 .Evaluer les papiers……30
4.7 .S'inscrire à la conférence……31
5.Diagramme de classe……32
6.Capture des besoins techniques……34
Conclusion……36

TROISIEME CHAPITRE: Implémentation du système.

Introduction……37
1.1. Adobe Dreamweaver CS4 ……37
1. Environnement de développement ……37
1.2. Notion sur le php ……39
1.3. Wampsever 5……39
Quelque pages du projet……41
2.1.la page d'accueil……41
2.2.Page de login au site……42
2.3.Page d'ajoute un séminaire……43
2.4.Page d'Edition du profil d'un utilisateur……44
Conclusion……45
Conclusion générale……46
Sommaire des figures……47
Sommaire du tableau……49
Bibliographie……50

Résumé

Nous avons développé un système pour l'organisation de conférence basé sur WWW et sur le système de la base de données. Ce rapport décrit l'analyse, la conception, l'implémentation et l'évaluation du système de gestion de conférence.

Mots-clefs: gestion de conférence, responsable de session, comité, auteur, soumission de papier, évaluation de papier, assigner un papier au comité.

Introduction générale.

Introduction

Actuelement, le monde connaît une avance technologique considérable dans tous les secteurs et cela grâce à l'informatique qui est une science qui étudie les techniques du traitement automatique de l'information. Elle joue un rôle important dans le développement de l'entreprise et d'autres établissements.Avant l'invention de l'ordinateur, on enregistrait toutes les informations manuellement sur des supports en papier ce qui engendrait beaucoup de problèmes tel que la perte de temps considérable dans la recherche de ces informations ou la dégradation de ces dernières. ..etc.

Ainsi, jusqu'à présent, l'ordinateur reste le moyen le plus sûr pour le traitement et la sauvegarde de l'information. Cette invention à permis d'informatiser les systèmes de données des entreprises, ce qui est la partie essentielle dans leur développement aujourd'hui.

L'objectif de notre projet présenté dans ce rapport est la conception et la réalisation un système de gestion de conférence.

Le premier chapitre présente les definitions et les fonctionnalités du système

Le deuxième chapitre présente la conception de notre système que nous allons modéliser avec le langage UML.

La réalisation et l'implémentation de notre application fera l'objet du troisième chapitre dans lequel nous illustrerons les différentes parties de l'application à savoir la base de données et les différentes requêtes qui permettent l'accès à celle-ci.

Enfin, nous terminerons ce document par une conclusion générale.

Chapitre I : La conférence, Le web et les sites web.

Introduction :

Pour un projet intégré ; nous sommes besoin tout d'abord de comprendre les termes et les expressions complexes pour un travail plus organisé, dans ce chapitre en va paver au projet par l'indication du éléments de base en plus d'éclairant par l'explication du termes marquantes, et de présenter les diffèrent architectures qui concerne la compréhension de notre application.

1. Définitions :

1.1. La conférence:

Un congrès ou conférence scientifique est un événement qui vise à rassembler des chercheurs et ingénieurs d'un domaine pour faire état de leurs avancées. Cela permet également à des collègues géographiquement éloignés de nouer et d'entretenir des contacts. Les congrès se répètent généralement avec une périodicité fixée, le plus souvent annuelle.

1.2. Le web :

En général, un site Web est composé de plusieurs pages Web (fichiers .HTML), de fichiers image (.GIF, .JPG), de fichiers son (.MID, .WAV) ou de vidéos. Une page Web va aussi comporter des liens des hyperliens; ceux-ci servent à renvoyer le lecteur vers une autre partie de votre texte, soit une autre page de votre site, soit vers une autre page web se trouvant n'importe où dans le monde pourvu que l'ordinateur qui héberge cette page soit relié à Internet.

Le World Wide Web, littéralement la « toile (d'araignée) mondiale », est communément appelé le Web, parfois la Toile ou le WWW. C'est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet et qui permet de consulter, avec un navigateur, des pages mises en ligne dans des sites. L'image de la toile vient des hyperliens qui lient les pages Web entre elles.

Le Web n'est qu'une des applications d'Internet, avec le courrier électronique, la messagerie instantanée, Usenet, etc. Le Web a été inventé plusieurs années après Internet, mais c'est le Web qui a rendu les médias grand public attentifs à Internet. Depuis, le Web est fréquemment confondu avec Internet ; en particulier, le mot Toile est souvent utilisé dans le langage courant sans qu'il soit clair s'il désigne le Web ou Internet.

2.la différence entre une page Web et un site Web:

Une page Web est un fichier, comme celui-ci qui contient du texte, des images et des liens à d'autres pages. Un site Web est un regroupement de pages sur un sujet, un thème, un commerce, une organisation. Un site Web a aussi une page principale. C'est une page Web qui aide les lecteurs à naviguer sur le site pour trouver l'information voulue .Un site Web doit aussi être structuré. Comment une page Web est-elle reliée à une autre? Y a-t-il un ou plusieurs chemins ou parcours que les lecteurs peuvent utiliser pour naviguer à travers le site? Par exemple. Au début et à la fin de chaque page, il y a plusieurs boutons de navigation pour passer à la page précédente ou suivante.

2. Evolution de la gestion de site web :

Le début des années 1990 est marquée par l'expansion du web, à cette époque les sites web étaient développés directement en manipulant le HTML, de manière statique (voir Figure 1 : Schéma fonctionnel d'un site web statique.), par des développeurs , qui dans la majorité des cas ne maitrisaient pas bien la langage , avec de simples éditeurs de texte ou des logiciels pas assez perfectionnés , cela donnait souvent des résultats très satisfaisants pour la création surtout au niveau esthétique .Mais si la création a permis à plusieurs développeurs novices ou experts de s'affirmer , ce n'était pas le cas pour le maintenance qui ne tardait pas à être nécessaire , avec ces **sites statiques** ou seuls rares développeurs très expérimentés pouvait minimiser le temps de la maintenance ; et pour des raisons de coût , il n'y avait qu'une seule personne (le webmaster) qui

entretenait le site .le web se généralisa et le besoin en diffusion d'informations et d'interaction avec les utilisateurs augmenta de façon exponentielle , le webmaster ne pouvant supporter la maintenance des sites à lui seul , il est devenu un goulot d'étranglement , les sites statiques ne répondaient plus aux besoins de presque tous les utilisateurs(entreprises ,internautes, journaux).
Pour cela, est apparue la notion de **sites dynamiques** pour faciliter la mise à jour et la maintenance, organisant les données dans une base de données indépendamment de leur présentation avec une généralisation de page web à la demande en séparant le contenu (l'information) du contenant (la mise en page) (voir figure2: schéma fonctionnel d'un site web dynamique .

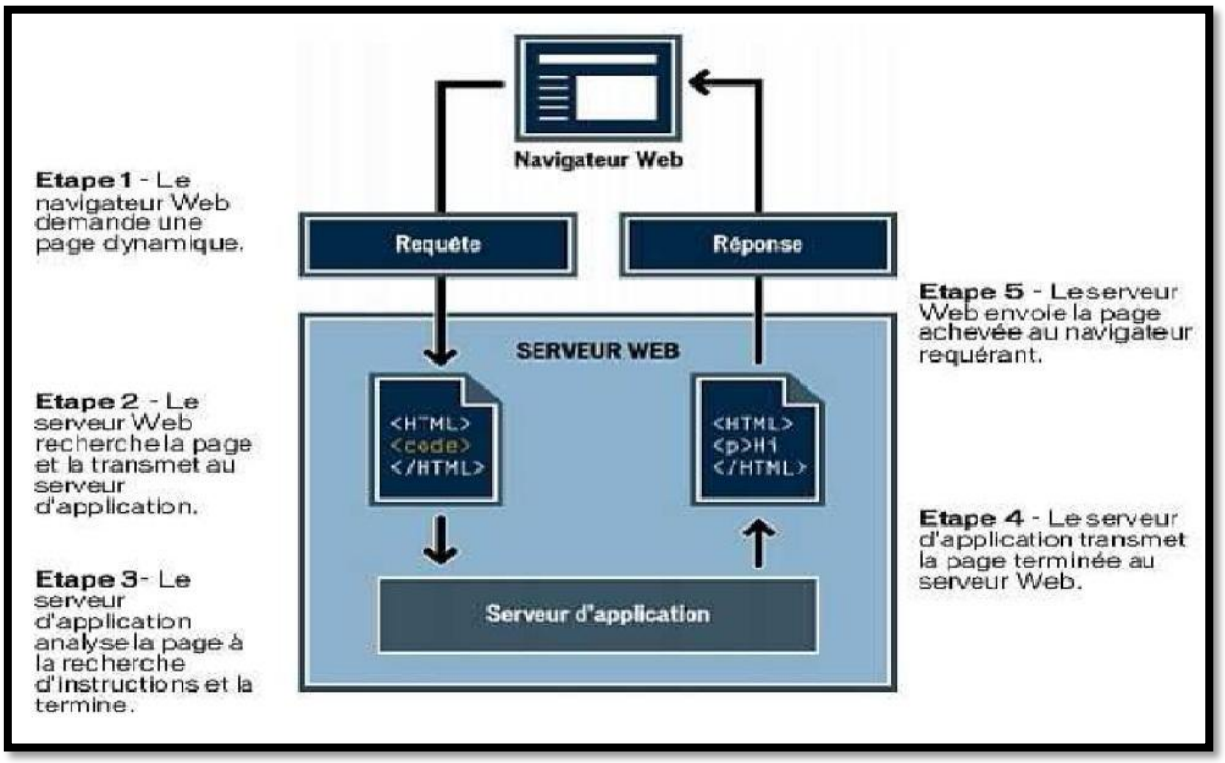

Figure 1 : Schéma fonctionnel d'un site web statique.

-Une première solution pour séparer le contenu du con tenant est apparue avec l'apparition des langages orientés web et scriptes , le contenu étant stocké dans des bases de données celle-ci est reliée aux pages à l'aide de écrit dans un langage de programmation tels que PUP ,PERL…Ceci a permis de régler les problèmes de maintenance , et les nouveaux contenus étant écrits directement et sauvegardés dans la base , l'affichage se fait automatiquement à l'aide des scripts qui se chargent de la mise e page .
Cette approche comporte quelques inconvénients parmi lesquels :

Les scripts no sont valables que pour un certain style de site , si on voulait changer de style ou bien ajouter des fonctionnalités pour le site il fallait changer les scripts ou partie d'entre eux , on créait d'autre adaptés à ceux qui existaient ou le contraire avec les coûts que cela engendre , ceci est dû au fait que les bases de données relationnelles ne sont pas adaptées à ce genre de documents (les bases de données objet parues récemment le sont plus).

Dès 1995, la deuxième solution qui est venue améliorer la première a commencé à voir le jour , l'idée était de créer carrément un logiciel accessible par tous les utilisateurs et qui gère automatiquement tous aspects liés à la fusion
Du contenu au contenant. En 1997 on a commencé à les concevoir par des développeurs isolés seuls ou dans des entreprises, en 1999 les premiers CMS (Content Management System qui est la traduction anglaise de Système de Gestion de Contenu) qui ont vu le jour étaient essentiellement des CMS propriétaires et assez chers .En 2002 , les CMS ont connu un nouvel essor par leur ouverture à l'open source la création d'applications web , qui est devenu accessible à tout le monde .

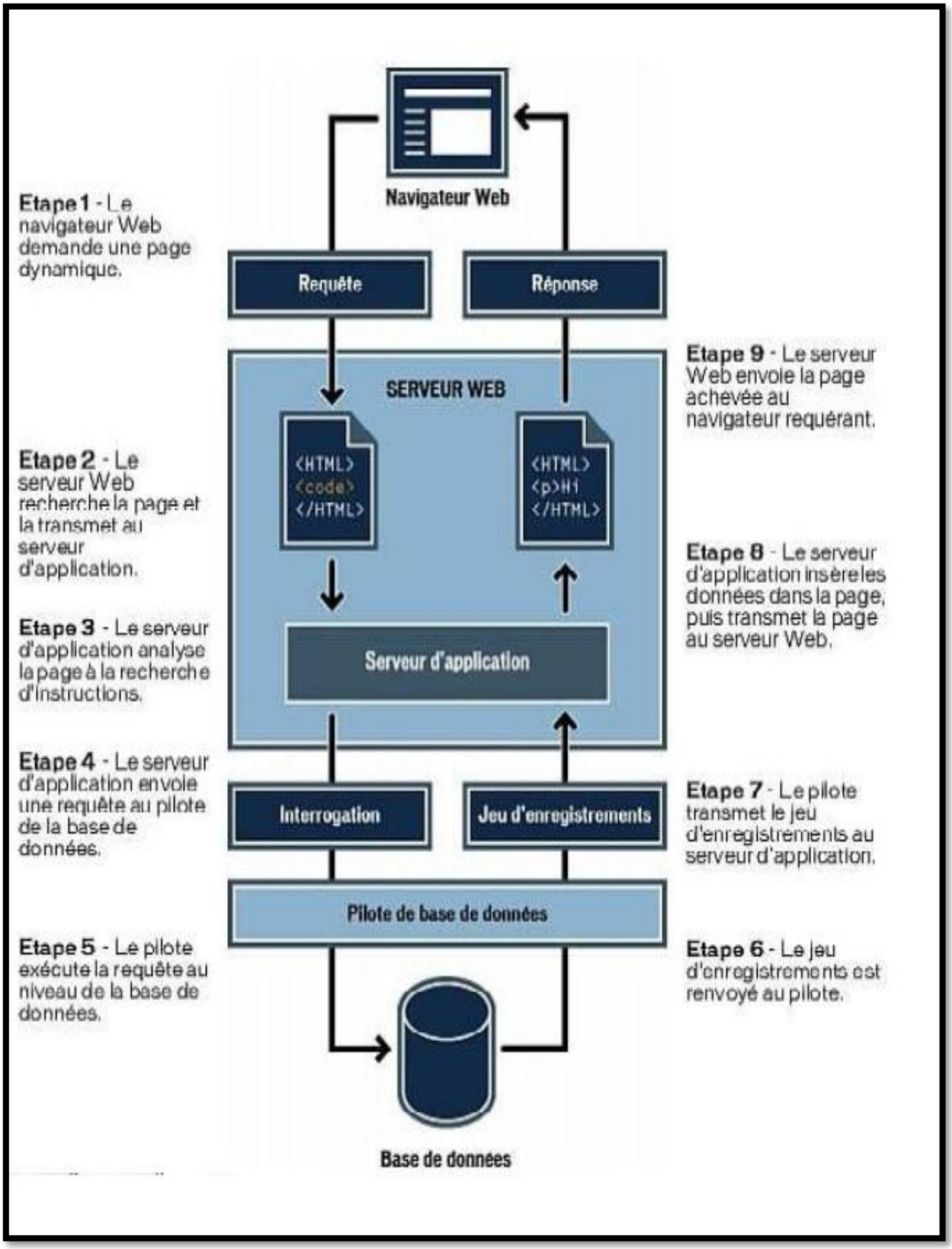

Figure 2:Schéma fonctionnel d'un site web dynamique.

3. La structure de l'U.R.L:

U.R.L. est l'abréviation d'Uniform Resource Locator (qu'on peut traduire par "localisation uniformisée d'une ressource internet").
Il s'agit tout simplement du nom "officiel" de l'adresse d'un site internet.
L'U.R.L. s'écrit de façon uniformisée, c'est à dire suivant un schéma standard, identique pour tous les internautes de la planète.
Voici ce schéma :

http	Indique le protocole de communication à établir entre les 2 ordinateurs connectés : il s'agit du protocole de transfert des données en mode hyper-texte (HyperText Transfer Protocol).
://	Ces signes doivent toujours être présents (cela fait partie de la présentation "uniformisée")
www	Indique que le serveur vers lequel on établit la connexion est un serveur "web", c'est à dire qu'il propose des informations multimédias (texte, image, sons). Les 3W sont toujours suivis d'un point
nom du serveur	C'est la seule variable de cette adresse : il s'agit de nommer le serveur qui abrite la ressource. Si ce nom est généralement court, et même parfois abrégé, il est cependant assez facile d'identifier l'organisme qu'il représente .
nom de domaine	Les sites internet étant de plus en plus nombreux, il est indispensable de les classer en famille (les domaines), en fonction du public auquel ils sont destinés. Chaque domaine est symbolisé par une abréviation (ex : "Fr" pour le domaine "France").

Tableau1:les sections d'un U.R.L.

4. Les types de site web:

4.1. Les sites non documentaires:

On classe dans cette catégorie tous les sites web dont le but n'est pas d'informer, de proposer des documents pour construire ou nourrir une réflexion.
Ce sont :

les sites de services	les sites de jeux ou de loisirs	les sites commerciaux
-les banques en ligne. -les services d'itinéraires routiers. -la météo.	-les sites de jeux en ligne. -les pages personnelles.	-les sites de présentation d'une société. -les magasins virtuels.

Tableau2:classement de site web non documentaires.

4.2. Les sites documentaires de vulgarisation:

Sur internet, il ne faut pas croire que tous les sites web documentaires (=qui proposent des informations sur un sujet) sont des sites web scientifiques.
La plupart sont des sites de vulgarisation, c'est à dire qu'ils traitent du sujet sur un mode très accessible au grand public et aux non-spécialistes.

4.3. Les sites documentaires scientifiques:

Voilà la catégorie que doit privilégier un étudiant : ce sont des sites où les informations, d'ordre scientifiques, sont développées et analysées rigoureusement, où les sources sont citées, où l'objectivité et la rigueur sont de mise.

Les pages web sont systématiquement signées.

Ici, la lisibilité du site compte moins que l'exactitude des propos. On trouvera donc parfois ces sites assez austères (peu de photographies, pas de fantaisies visuelles, couleurs sobres) mais c'est normal puisqu'ils ne sont pas faits pour séduire.

Ces sites ne sont pas majoritaires, le web étant un outil de plus en plus orienté vers le grand public, mais ils existent, et seul un bon travail d'évaluation permettra à l'internaute de les reconnaître.

5. Qu'est-ce qu'un document scientifique ?

Le document scientifique est un document réalisé par un chercheur, ou une équipe de chercheurs. Son auteur doit être reconnu par la communauté scientifique.

Il a pour objectif l'explication d'une connaissance observée, ou la démonstration d'un nouveau savoir.

Son point de vue doit être inédit, ou original.

Il est globalement structuré ainsi :

- problématique
- méthodologie employée (matériel et méthodes)
- résultats des expériences
- interprétations
- conclusions.

6. Organisation de la conférence:

Les aspects pratiques d'un congrès sont gérés par un comité d'organisation, tandis que la caution scientifique est apportée par un comité de programme. Ce dernier fixe la thématique du congrès, et décide des communications qui pourront y être effectuées.

Plusieurs mois avant la tenue du congrès, un appel à contributions est émis. Les scientifiques intéressés préparent des articles ou résumés et les soumettent aux organisateurs avant la tenue de la conférence.

Un processus de sélection est généralement effectué par un ensemble de personnes faisant office d'évaluateurs pour sélectionner les articles qui seront retenus pour la conférence. On parle de comité de lecture, qui agit sous la responsabilité du comité de programme. Dans certaines disciplines, les conférences les plus cotées sont très sélectives : il peut ainsi arriver que 80 % des articles soumis soient rejetés.

Les articles sélectionnés sont rassemblés dans les actes de la conférence : il peut s'agir d'un livre, d'un support numérique ou d'un site Web. Dans les deux premiers cas, les actes sont généralement distribués aux participants au début du congrès, mais d'autres scientifiques peuvent les commander ultérieurement. Les actes sont en premier lieu destinés aux scientifiques.

7. Déroulement

Un congrès se tient sur une période allant d'une ou deux journées à une semaine. Il peut avoir lieu dans une université, un laboratoire, un centre de congrès ou dans un hôtel disposant de salles de conférence.

Pendant la conférence, les auteurs d'articles sélectionnés pendant le processus d'évaluation sont invités à faire une communication, qui peut prendre différentes formes :

-il peut s'agir d'une communication par affiches (posters). Dans ce cas, chaque scientifique prépare une affiche qu'il dispose sur un panneau d'une salle désignée pendant un créneau appelé

session poster. Les autres scientifiques peuvent alors examiner les affiches et discuter librement avec leurs auteurs.

-dans un second cas, les communications peuvent se faire sous forme de présentations orales de durées variables, en général d'une dizaine de minutes à un peu plus d'une demi-heure.

-parfois, des sessions permettent aux scientifiques de faire la démonstration d'un procédé technique qu'ils ont mis au point.

Il arrive souvent que dans une même conférence il y ait à la fois des communications par affiche et des communications orales. Ces dernières peuvent même être de deux durées distinctes, courtes (exemple : dix minutes) et longues (exemple : 30 minutes). Dans ce cas, les articles correspondants peuvent aussi être de longueurs différentes : papiers courts (exemple : 4 pages) ou longs (exemple : 10 pages). Parfois, les articles les mieux évalués sont retenus pour une présentation orale longue, les moins bien pour une affiche. Dans d'autres cas, les auteurs spécifient le format souhaité au moment de la soumission de l'article.

Un congrès propose généralement quelques créneaux où s'expriment des conférenciers invités qui ne sont pas passés par le processus de sélection, mais qui ont été invités directement par les organisateurs de la conférence. Ces créneaux sont généralement plus longs que les autres, typiquement une heure. Les conférenciers invités sont le plus souvent des spécialistes reconnus de leur domaine. Ils ne présentent pas forcément des travaux nouveaux, mais peuvent faire un état de leurs travaux ou de leur vision du domaine.

De façon plus rare, un congrès peut aussi organiser des conférences de presse pour faire part de découvertes importantes.

8. Actes de conférence:

Dans les milieux académiques, les actes de conférence ou comptes rendus de conférence sont le recueil des communications faites lors d'un congrès scientifique et publiées avant ou, le plus souvent, suite à ce congrès. Les actes de conférence, traditionnellement publiés en format papier, peuvent aussi être numérisés et accessibles sur un support approprié ou directement en ligne.

Le document constitué représente les archives des présentations orales faites lors du congrès. Bien qu'ayant physiquement l'allure d'une monographie lorsqu'elles sont en format papier, les actes d'une conférence ne constituent pas un texte suivi, mais un ensemble thématique d'articles. Dans certains cas lorsque le sujet des communications est suffisamment uniforme, l'éditeur peut en remanier le contenu afin d'en faire une monographie. Dans ce dernier cas, il ne s'agit plus d'actes de conférence, mais d'une monographie.

Les actes de conférence s'adressent généralement à un public restreint spécialisé dans un domaine particulier des sciences, tout comme pour le congrès où ils ont été prononcés. Comme les revues scientifiques, ils constituent une forme privilégiée de communication entre les chercheurs d'un domaine scientifique. Toutefois, comme le processus de sélection des communications à un congrès n'est généralement pas aussi rigoureux que l'évaluation par les pairs des revues scientifiques, il en résulte que la rigueur de l'information des actes de conférence n'est pas aussi élevée comparée aux articles des revues. L'avantage des conférences sur les articles de revue scientifique est la rapidité de la diffusion de l'information : la procédure d'arbitrage des revues scientifiques peut en effet être passablement longue.

Les différents textes sont rassemblés dans les actes et présentés par un ou plusieurs directeurs de la publication. La publication de l'ensemble est assurée par l'institution qui a organisé le congrès, ou par une maison d'édition académique.

9. Exemple:

9.1. Le site EasyChair:

EasyChair est un système de gestion de la conférence qui est flexible, facile à utiliser et possède de nombreuses fonctionnalités pour la rendre appropriée pour les différents modèles de la conférence. Il est sans doute actuellement le système de gestion de conférence le plus couramment utilisé.
le figure3 indique l'interface du site :

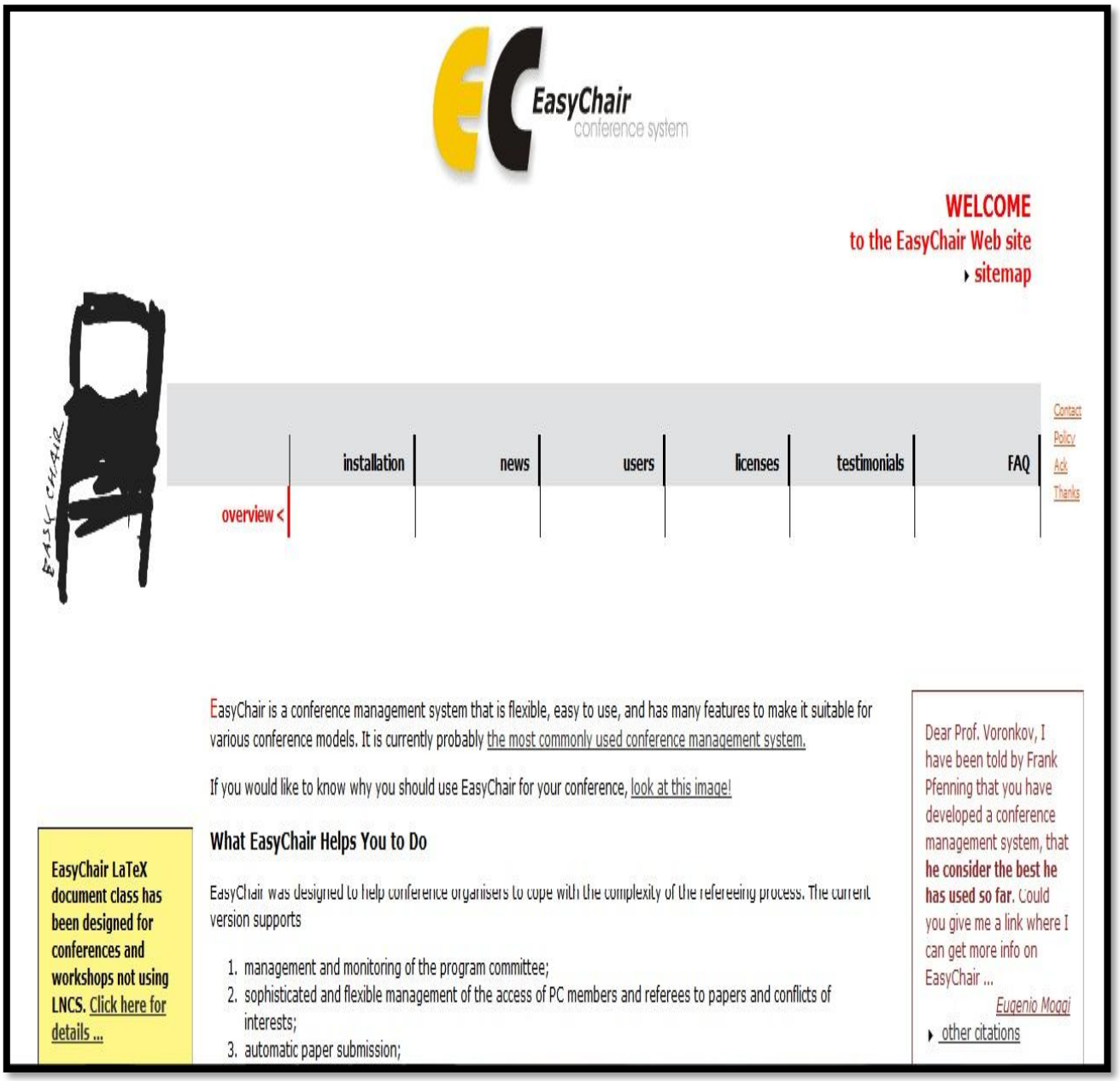

Figure3: le site EasyChair.

9.2. L'inscription :

le site offre une occasion d'inscription, ou de créer un nouveau compte.

Voir le figure4:

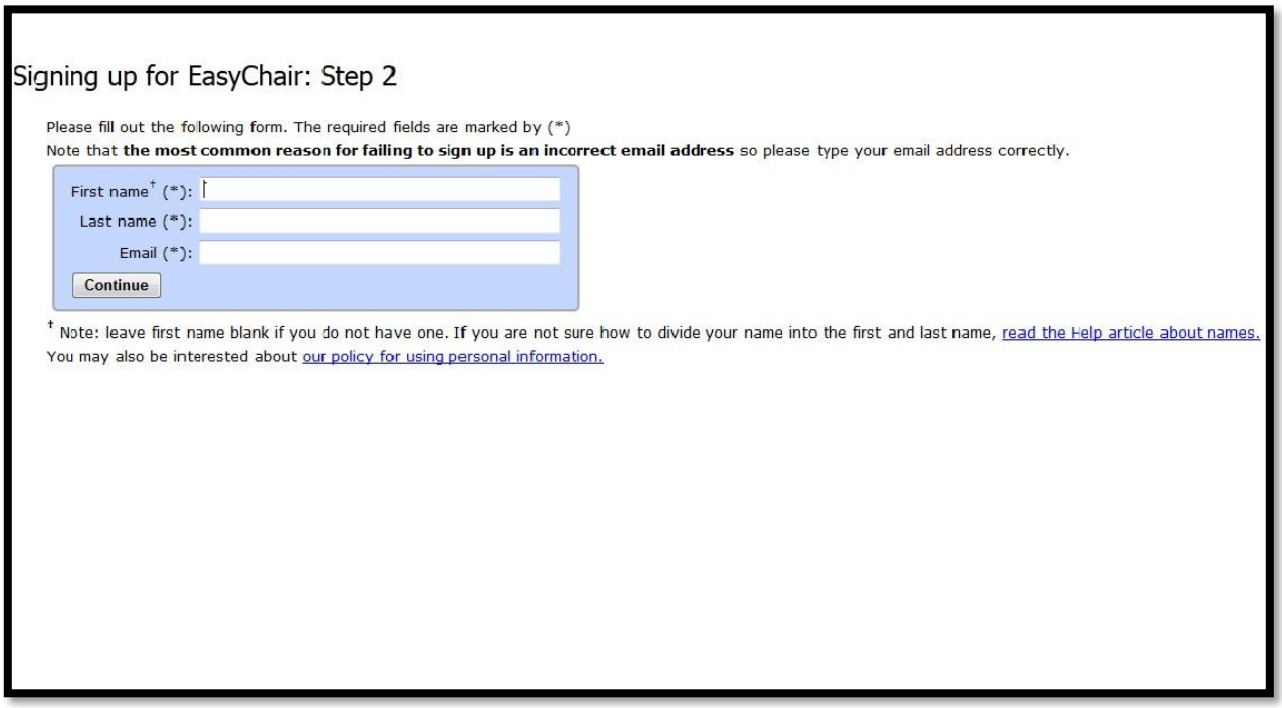

figure4: l'inscription dans EasyChair.

Conclusion:

L'Internet est en effet un réseau de vigilance, alimenté par les associations, et les gouvernements, accessible à tous les citoyens (au moins dans les pays les plus développés), et qui peut en outre servir de source d'information pour les médias. Et dans ce chapitre, nous avons présenté le mécanisme de transport de l'information sur Internet et la différence entre un site statique et un site dynamique. Ainsi nous allons voir plus en détail dans la chapitre suivant, la présentation des concepts de base de langage de modélisation UML.

Chapitre II : Modélisation et conception du système.

Introduction:

Après une première étude préliminaire du système, en entamera dans cette partie de la conception du système. Avant de se lancer dans la phase de conception de notre application, il convient d'étudier les caractéristiques des processus qui nous allons suivi; pour mettre en évidence d'éventuelles contraintes qui doivent être prises en compte.

Dans ce chapitre, on va expliquer la conception générale de notre système, en prenant l'agence d'emplois en ligne pour l'étudier ; nous allons tous d'abord d'essayer d'imaginer le projet final, et de suivit quelques notions pour obtenir un résultat exemplaire ;il est nécessaire de préciser le trajet de démarche avant l'implémentation finale ; il y a plusieurs notions et modèles de travaille .

1. Les processus unifiés :

Un processus unifié ; c'est généralement séquence d'étapes, en partie ordonnées qui répond aux contraintes du utilisateurs mais par façon unifié mondiale .

Plusieurs processus unifiés, pas un seul : il y a tellement de systèmes, de techniques variés qu'il serait impensable d'envisager un processus qui soit adapté à tous les projets possibles, autrement dit que le développement avec ce processus réponde bien aux objectifs tout en respectant les contraintes:

Incrémental :

Définir des incréments de réalisation est en effet la meilleure pratique de gestion des risques d'ordre à la fois technique et fonctionnel. Chaque incrément confirme la preuve de faisabilité auprès de l'équipe de développement et du client. De plus, le suivi des incréments constitue un excellent contrôle des couts et délais.

Itératif:

Non seulement à chaque cycle on ajoute une fonctionnalité mais de plus on améliore les fonctionnalités précédentes.

Piloté par les risques :

On a vu qu'ils sont nombreux dans le développement logiciel.

On peut citer par exemple: inadéquation aux besoins des utilisateurs, le non-respect des couts et délais.

Orienté composant :

Un composant est un module indépendant, qui pourrait servir pour d'autres projets. Le découpage en modules de ce type de processus se fait aussi bien en modélisation qu'en production, et permet la réutilisation logicielle.

Orienté utilisateur :

Les utilisateurs sont à l'origine du développement

On développera par la suite les caractéristiques qui nous sont apparues comme les plus importantes.

La figure indique cette notion :

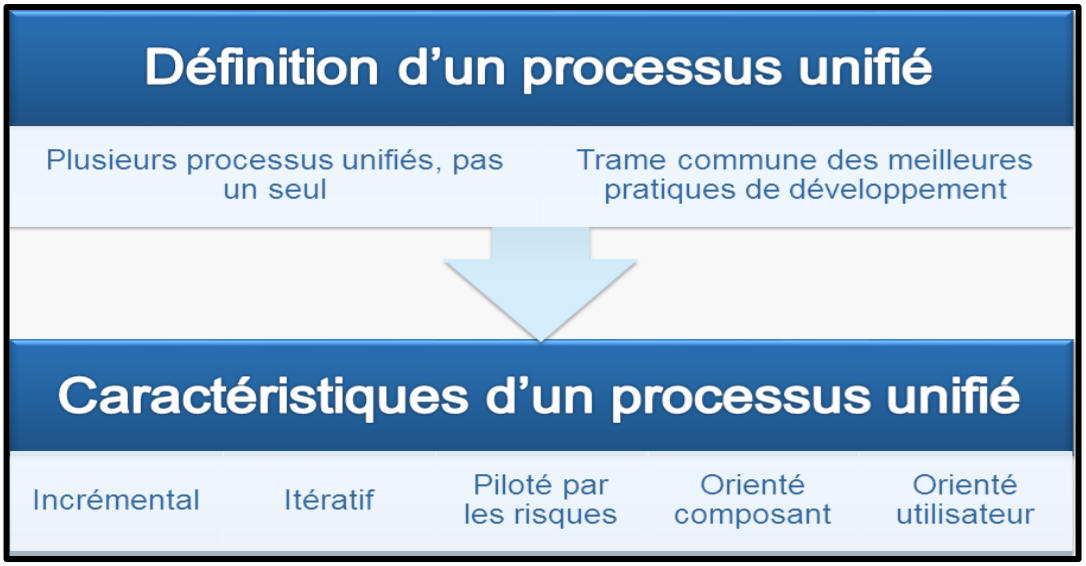

Figure5: les processus unifiés.

Pour ceci, en va appliquer et suivi ce qu'on l'appelle : la méthode TTUP, pour un démarche plus court et actif.

2. Le TTUP :

2.1 .Définition :

Le TTUP c'est l'abréviation de l'expression : < Two Tracks Unified Process > ; c'est un processus unifié (c'est-à-dire construit sur UML, itératif, centré sur l'architecture et conduit par les cas d'utilisation), qui apporte une réponse aux contraintes de changement continuel imposées aux systèmes d'informations des entreprises. C'est un processus proposé par Valtech.

L'axiome fondateur du 2TUP a été le constat que toute évolution imposée au système d'information peut se décomposer et se traiter parallèlement, suivant un axe fonctionnel et un axe technique. A l'issue des évolutions du modèle fonctionnel et de l'architecture et technique, la réalisation du système consiste à fusionner les résultats de ces deux branches du processus.

Ce processus propose un cycle de développement en Y, qui dissocie les aspects techniques des aspects fonctionnels. Il commence par une étude préliminaire qui consiste essentiellement à identifier les acteurs qui vont interagir avec le système à construire, les messages qu'échangent les acteurs et le système, à produire le cahier des charges et à modéliser le contexte (le système est une boîte noire, les acteurs l'entourent et sont reliés à lui, sur l'axe qui lie un acteur au système on met les messages que les deux s'échangent avec le sens). Le processus s'articule ensuite autour de trois phases essentielles :

_une branche technique.

_une branche fonctionnelle.

_une phase de réalisation.

Le figure présente la forme générale du cette méthode :

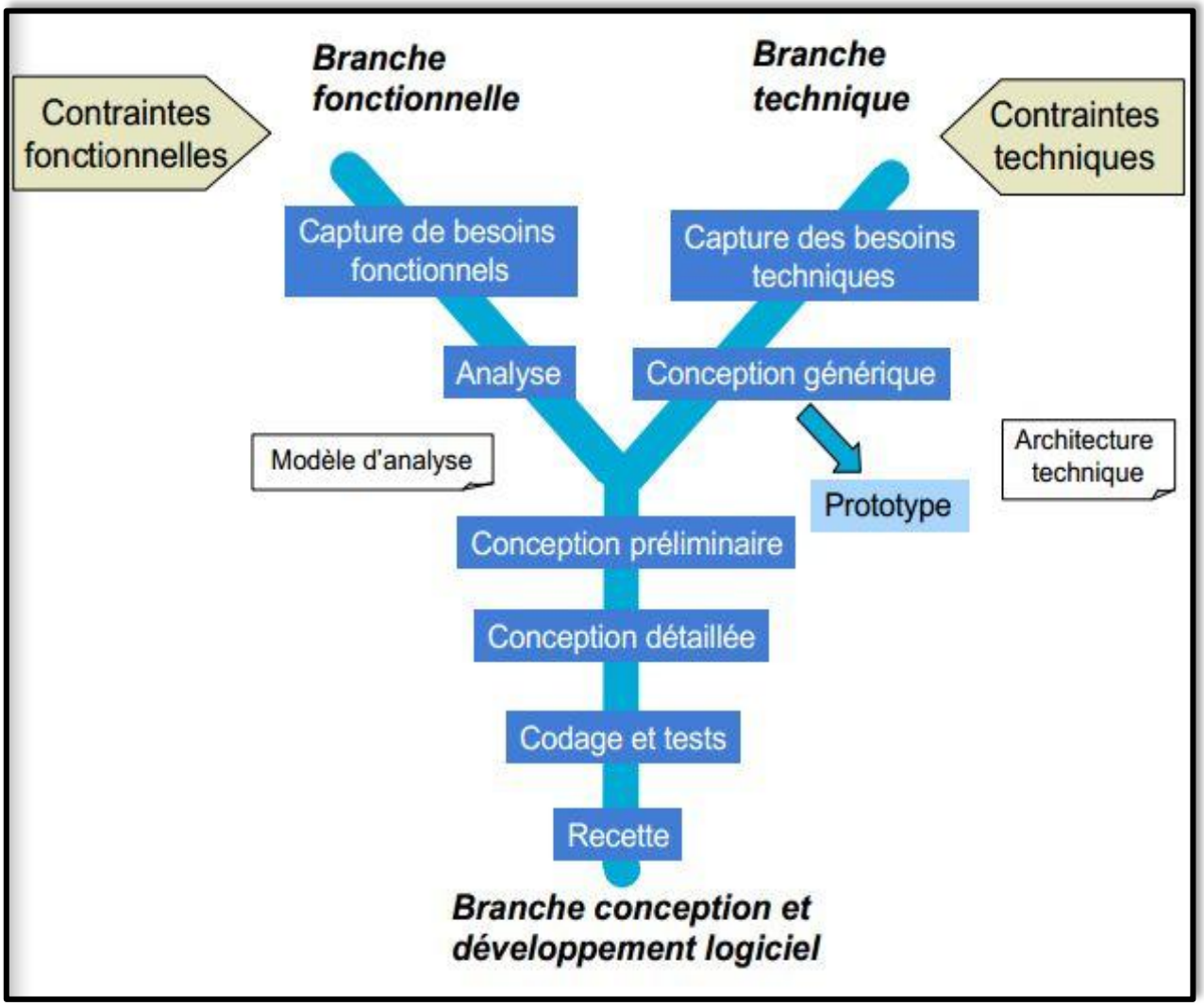

Figure6: Présentation générale du méthode TTUP.

Idée de base du TTUP :

toute évolution imposée au SI peut se décomposer et se traiter parallèlement, suivant 2 axes (« 2 tracks ») :

Un axe fonctionnel et un axe technique .

La réalisation du système consiste à fusionner les résultats des deux branches; d'où Une forme en Y:

Du côté de la branche fonctionnelle :

Capture des besoins fonctionnels : elle aboutit à un modèle des besoins focalisé sur le métier des utilisateurs. Elle minimise le risque de produire un système inadéquat avec les besoins des utilisateurs. De cette capture, la MOE consolide les spécifications et en vérifie la cohérence et l'exhaustivité.

-Analyse : étude des spécifications afin de savoir ce que le système va réellement réaliser en termes de métier.

Du côté de la branche technique :

-Capture des besoins techniques : recensement des outils, des matériels et des technologies à utiliser ; des contraintes (temps de réponse maximal, contraintes d'intégration avec l'existant) -> tout cela va aboutir à une première conception de l'architecture technique

-Conception générique : Découpage en composants nécessaires à la construction de l'architecture technique. Il est généralement conseillé de réaliser un prototype pour assurer la validité de l'architecture.

Cette étape permet de minimiser l'incapacité de l'architecture technique à répondre aux contraintes opérationnelles

Enfin, la branche du milieu :

-Conception préliminaire : étape délicate durant laquelle on intègre le modèle d'analyse dans l'architecture technique. Le but ici est de savoir dans quel composant technique on met nos fonctionnalités issues de l'analyse.

-Conception détaillée : conception de chaque fonctionnalité

-Etape de codage : phase de programmation de ces fonctionnalités, avec des tests au fur et à mesure

-Etape de recette : phase de validation des fonctions du système développé.

2.2. Pourquoi TTUP ?

Ce processus en plus à des plusieurs avantages par exemple :

√ Réponse aux contraintes de changement continuel.
√ Respecter l'objectif du client.
√ Respecter les délais.
√ Respecter les budgets.
√ Répondre aux contraintes continuelles de changement.

Et car il n'y a pas une chose impeccable voici quelque risques qui peut être apparait:

-Inadéquation de la solution par rapport aux besoins des utilisateurs.

-Incapacité de l'architecture à répondre aux besoins.

-Non respects des couts et délais.

-Manque de qualité.

Démarche du processus:

3. Les besoins fonctionnels (diagramme de cas d'utilisation) :

Dans cette section, nous allons décrire les exigences de métiers et puis les exigences fonctionnelles; ce sont les dimensions pour développer le système.

3.3.1_Analyse des exigences de métiers :

Le système de gestion de conférence a pour but de supporter le processus de soumission de papier, d'assignation de papier, d'évaluation de papier, de décision de papier. Les acteurs différents et leurs activités vont être décrits en détail:

3.3.1.1 Administrateur:

L'administrateur, comme son nom, il gère toutes les activités de la conférence. En particulier:

-Il doit créer la conférence et déterminer les dates importantes (la date limite de soumission, la fin du processus d'évaluation, la date de la conférence…).

-Il détermine aussi les sessions (les sujets) et les responsables (track chair) correspondants.

-Il construit la liste des comités et la liste des comités locaux.

-Il établit les tutoriels avant la conférence.

-Comme les responsables, il a le droit d'assigner les papiers aux comités, de voir les évaluations des papiers, et de décider l'état de papier (accepté, rejeté, postée); il peut aussi changer la session de papier.

-En dehors, il gère quelques informations de conférence comme: les inscriptions à la conférence, les statistiques de la conférence.

- La figure7 suivante va décrire les tâches principales de l'administrateur de la conférence.

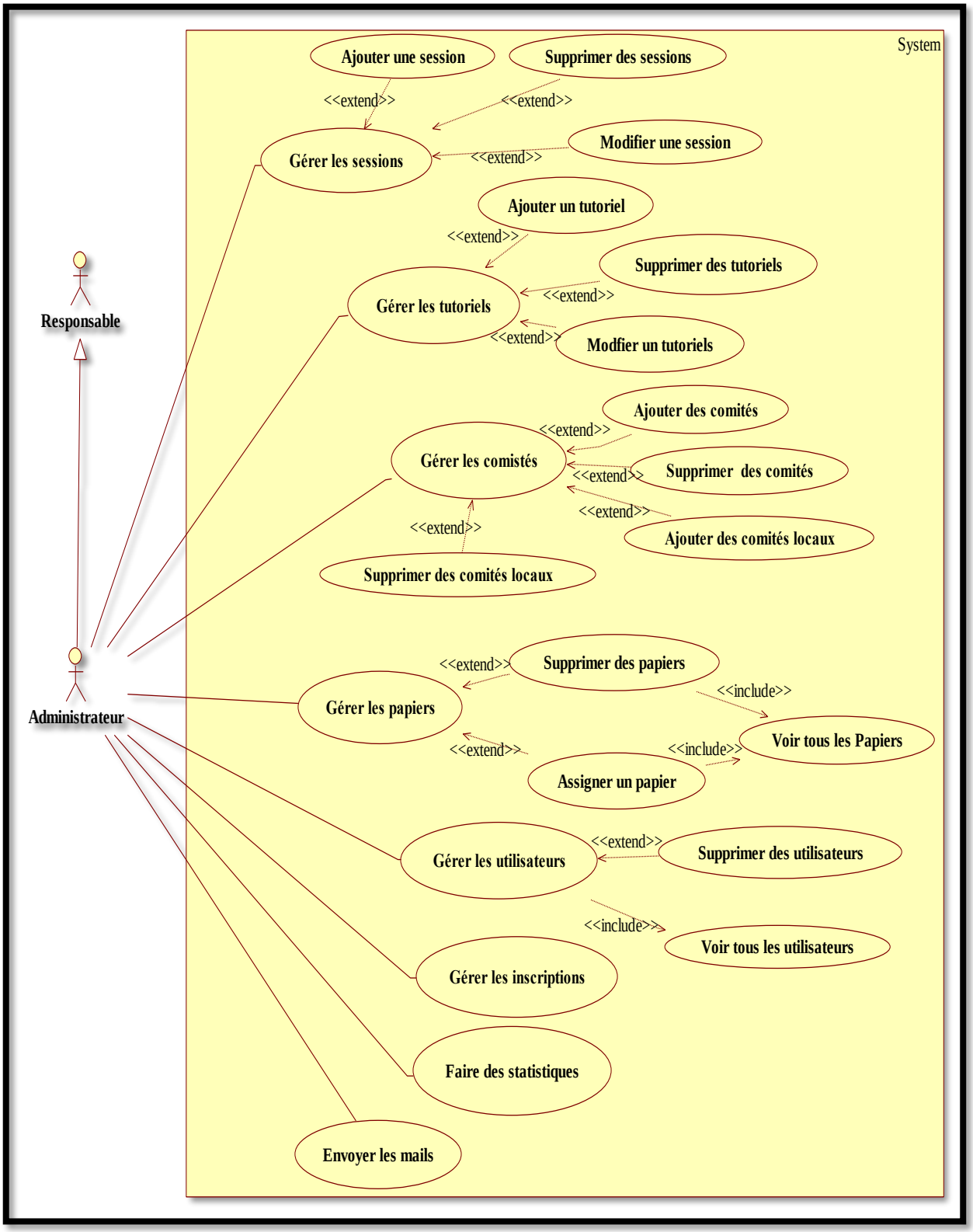

Figure7: diagramme de cas d'utilisation de l'administrateur.

3.3.1.2 Responsable:

Le responsable est le président de sa session.

-Il a la responsabilité de choisir les comités pour sa session.

-Il peut assigner les papiers aux comités de sa session.

-Il peut évaluer et voir les évaluations des papiers de sa session.

-Il a le droit de décider l'état des papiers (accepté, rejeté, postée) de sa session.

La figure 15 décrit les cas d'utilisation du responsable de la conférence.

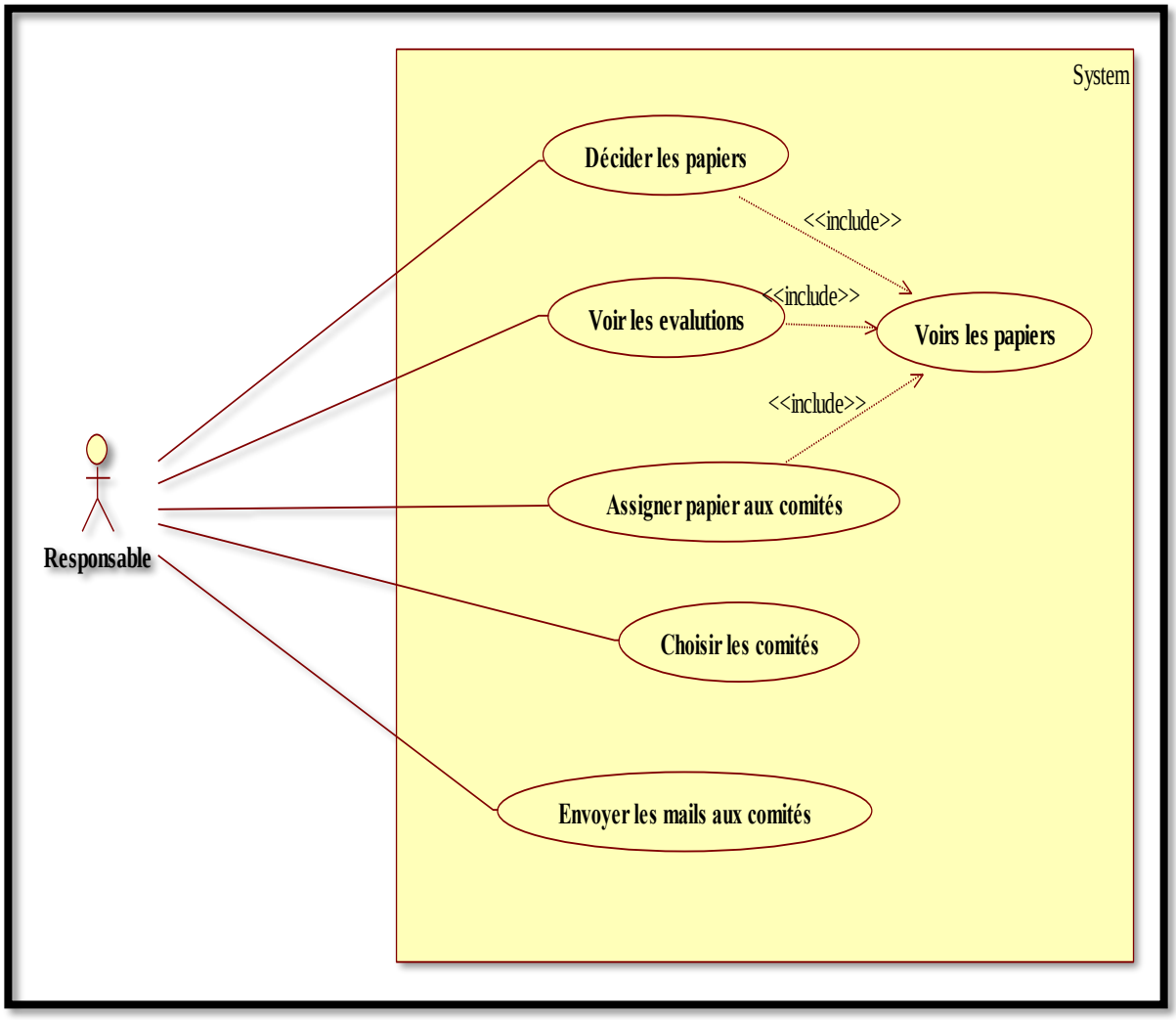

Figure8: Diagramme de cas d'utilisation du responsable.

3.3.1.3 Comité:

Le comité peut évaluer les papiers assignés. Et puis, les comités locaux ont les responsabilités locaux comme: préparer les amphithéâtres pour les tutoriels et la conférence, réserver les hôtels pour les participants et confirmer ses réservations sur le site web.
La figure 16 décrit les cas d'utilisation du comité de la conférence.

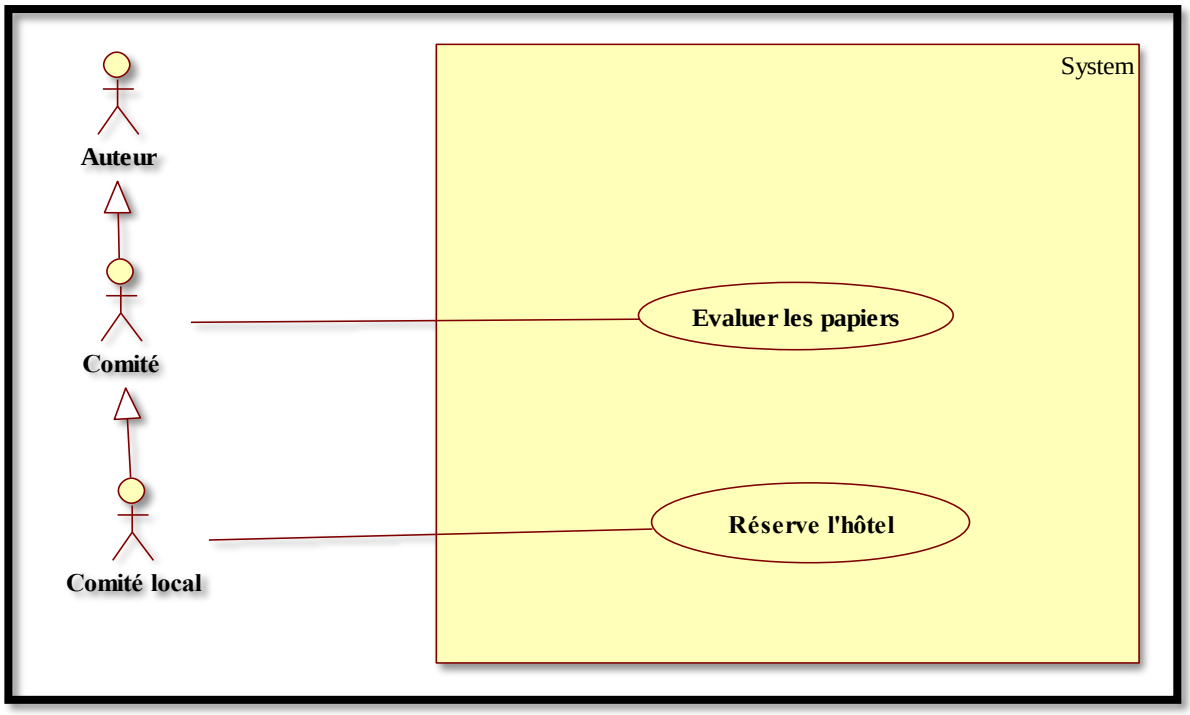

Figure 9: Diagramme de cas d'utilisation du comité.

3.3.1.4. Auteur :

L'auteur peut:

-Soumettre un (des) papier(s).

-Supprimer les papiers soumis.

-S'inscrire à la conférence (obligatoire pour les auteurs de papier accepté ou postère).

-Changer son profil (les informations individuelles comme compte, mot de passe, nom, prénom, organisation, adresse…).

La figure 17 décrit les cas d'utilisation de l'auteur de la conférence.

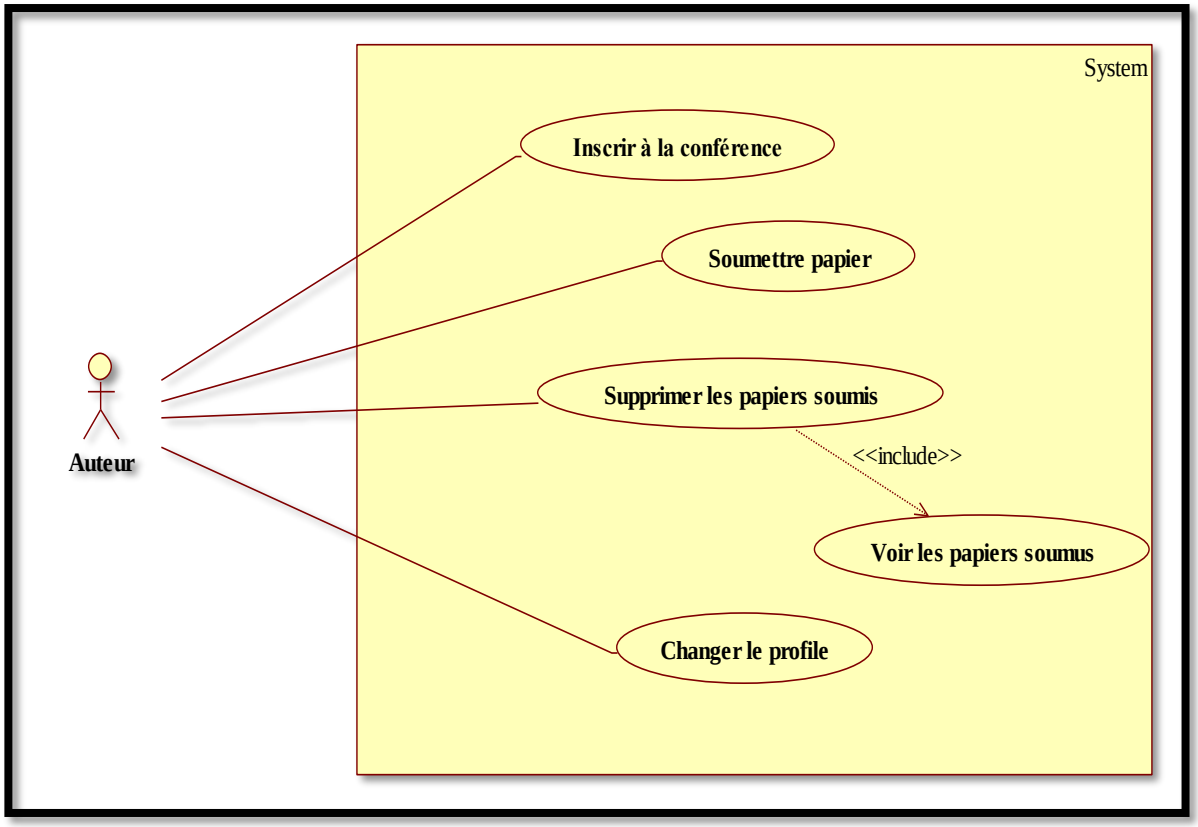

Figure 10: Diagramme de cas d'utilisation de l'auteur.

3.3.1.5 Utilisateur :

L'utilisateur peut voir les informations de la conférence (l'appel à contribution, programme…). Il peut aussi créer un compte sur le site web pour soumettre un papier ou bien pour s'inscrire à la conférence. La figure 18 décrit les cas d'utilisation de l'auteur de la conférence.

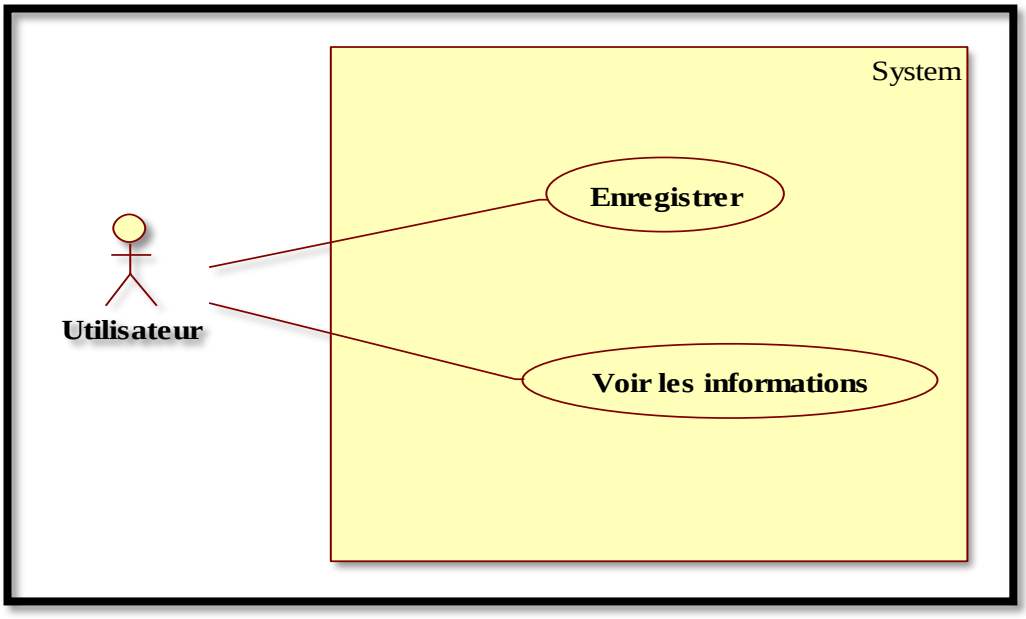

Figure11: Diagramme de cas d'utilisation de l'utilisateur.

En résumé, nous pouvons faire la synthèse les rôles des acteurs comme les tables suivantes :

Administrateur	
Description	Il a tous les droits du processus de gestion de la conférence.
Objets lus	Tous les objets du site.
Objets écrits	Tous les objets du site.
Actions réalisées	Toutes les actions.

Tableau3: le rôle d'administrateur.

Responsable	
Description	Il est le président de sa session.
Objets lus	Les données de la conférence, les papiers de sa session, les évaluations de ces papiers, l'état de ces papiers, la liste des comités dans sa session.
Objets écrits	La liste des comités dans sa session, l'état des papiers dans sa session, ses évaluations des papiers assignés.
Actions réalisées	Gérer la liste des comités, assigner les papiers aux comités, envoyer les mails aux comités, décider l'état des papiers, évaluer les papiers assignés.

Tableau4: le rôle du responsable.

Comité	
Description	Il est l'assistant du responsable.
Objets lus	Les données de la conférence, les papiers assignés.

Objets écrits	Les évaluations des papiers assignés.
Actions réalisées	Evaluer les papiers.

Tableau5: le rôle de la Comité.

Auteur	
Description	Les gens qui veulent soumettre papier.
Objets lus	Les données de la conférence, son profil, ses papiers soumis.
Objets écrits	Son profil, ses papiers soumis.
Actions réalisées	Soumettre les papiers, s'inscrire à la conférence.

Tableau6: le rôle de l'auteur.

Utilisateur	
Description	Il est le président de sa session.
Objets lus	Les données de la conférence, les papiers de sa session, les évaluations de ces papiers, l'état de ces papiers, la liste des comités dans sa session.
Objets écrits	La liste des comités dans sa session, l'état des papiers dans sa session, ses évaluations des papiers assignés.
Actions réalisées	Gérer la liste des comités, assigner les papiers aux comités, envoyer les mails aux comités, décider l'état des papiers, évaluer les papiers assignés.

Tableau7: le rôle de l'utilisateur.

3.3.2. Analyse des exigences fonctionnelles:

Le processus de gestion de conférence peut se diviser en 6 phases principales suivantes:

Début:

Dans cette phase, l'administrateur lance les informations de la conférence (le lieu, la date, l'appel à contribution, les orateurs…), il construit aussi les premières données comme: la liste des comités, les sessions avec les responsables correspondants, les tutoriels…

Soumission:

Dans cette phase, l'auteur soumet son papier, et le responsable, en utilisant la liste des comités fournie par l'administrateur, choix les comités pour sa session.

Assignation:

Après avoir eu les papiers, chaque responsable assigne les papiers aux comités de sa session.

Évaluation:

Les comités évaluent les papiers assignés.

Décision:

Basé sur les évaluations des comités, l'administrateur et les responsables décident l'état de papier (accepté, rejeté, posté). Chaque auteur va recevoir un e-mail de notification avec des évaluations attachées.

Fin:

La fin de toutes les activités préparatoires, la conférence commence.

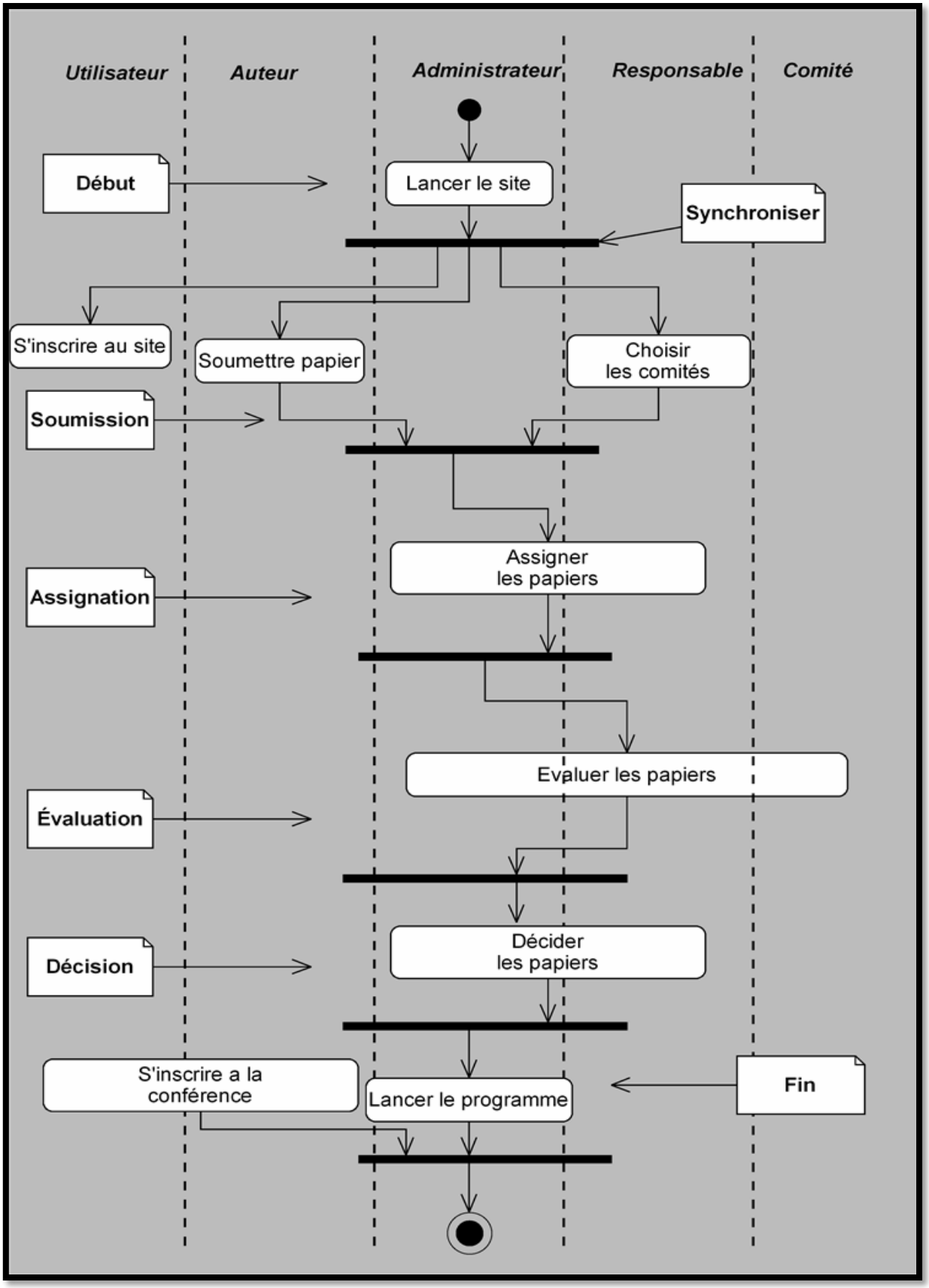

Figure 12: Diagramme d'activité.

4.La conception préliminaire (diagramme de séquences) :

Le diagramme de séquence indique l'interaction entre les acteurs par une façon dynamique ; il indique également l'interaction entre les partenaires de communication, également appelés : ligne de vie.

Quelques activités principales vont être décrites suivantes :

4.1. Gérer les comités

Description courte: Administrateur construit une liste des comités de la conférence.

Acteur: Administrateur.

Pré-condition: Administrateur doit login par son compte.

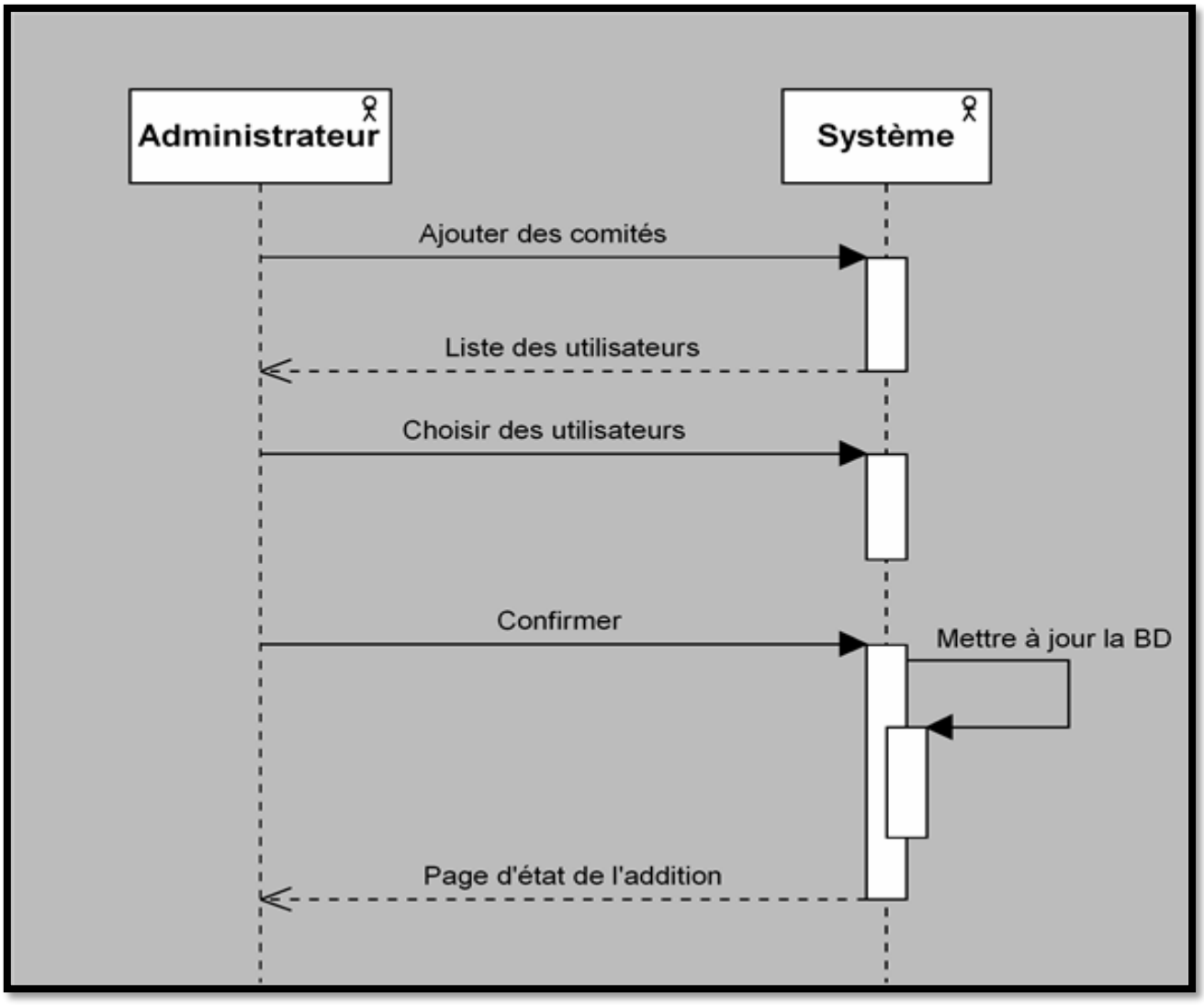

Figure 13: Diagramme de séquence Ajouter des comités.

Action de l'acteur	Réaction de système
1) _L'administrateur demande à ajouter des comités.	2) _ Le système retourne une page listant des utilisateurs.
3) _L'administrateur choisit des comités dans cette liste.	4) _ Le système met à jour la base de données et retourne une page d'état de l'addition.

Tableau8: scénario de démarche1.

4.2. Gérer les sessions

Description courte: Administrateur établit les sessions et les responsables correspondants.
Acteur: Administrateur.
Pré-condition: Administrateur doit login par son compte.

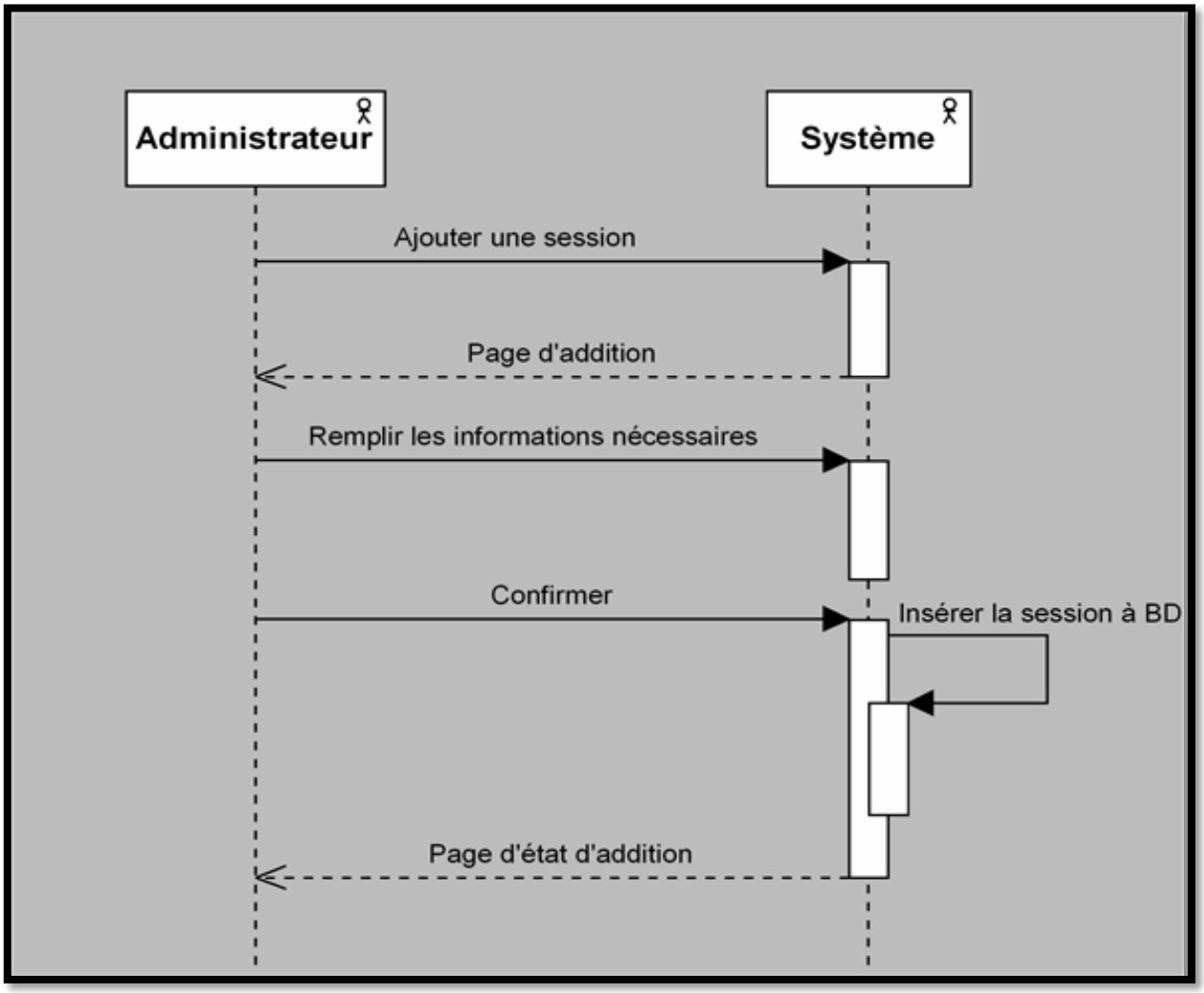

Figure14: Diagramme de séquence Ajouter une session.

Action de l'acteur	Réaction de système
1) _ L'administrateur demande à ajouter une session.	2) _ Le système retourne une page d'addition
3) _ L'administrateur entre les titres et choisit les responsables basés sur la liste des comités.	4) _ Le système insère un nouveau rang à la base de données et retourne une page d'état d'addition.

Tableau 9: scénario de démarche2.

4.3. Choisir les comités:

Description courte: Responsable choisit les comités pour sa session.
Acteur: Responsable.
Pré-condition: Responsable doit login par son compte.

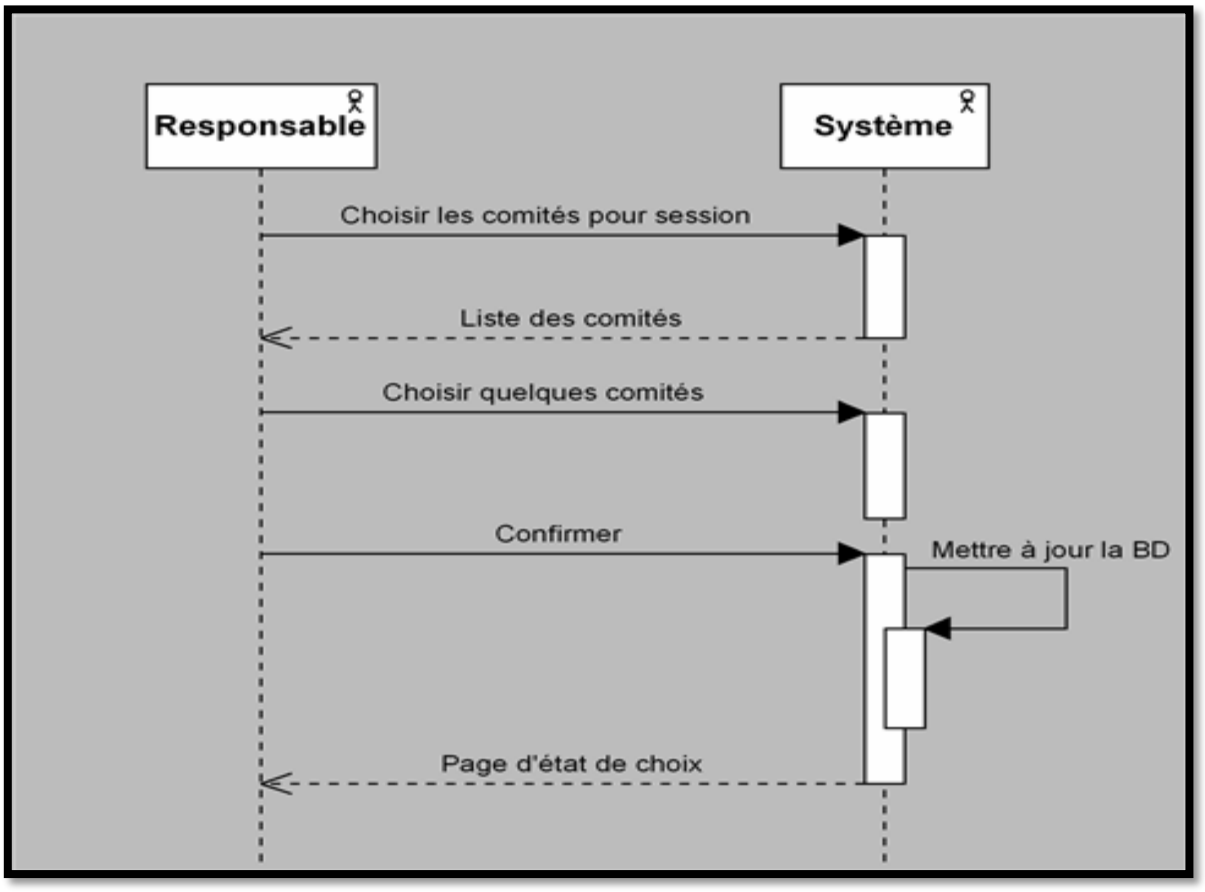

Figure 15: Diagramme de séquence Choisir les comités.

Action de l'acteur	Réaction de système
1) _Le responsable demande à choisir les comités pour sa session.	2) _Le système retourne une page listant les comités.
3) _Le responsable choisit les comités et confirme son choix.	4) _Le système met à jour la base de données et retourne une page d'état de choix.

Tableau10: scénario de démarche3.

4.4. Soumettre un papier :

Description courte: Auteur soumet son papier.

Acteur: Auteur.

Pré-condition: Auteur doit login par son compte.

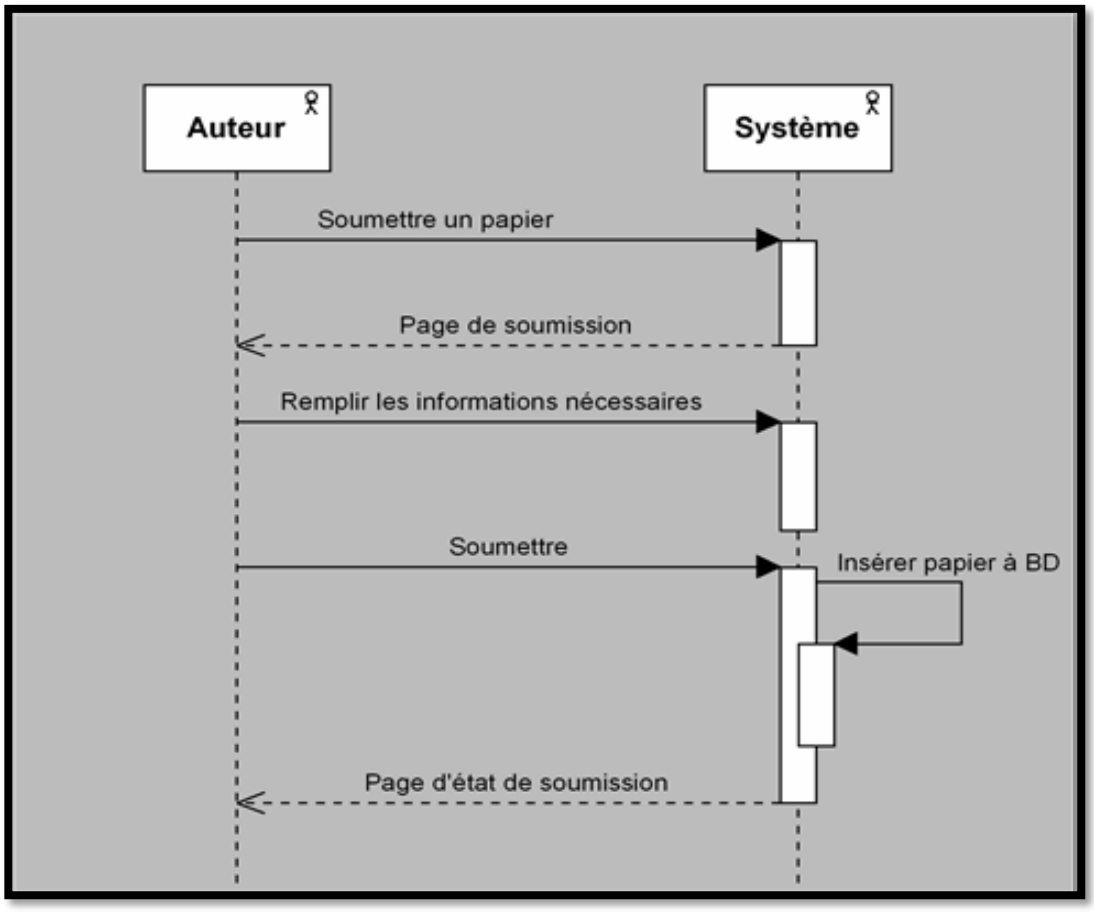

Figure 16: Diagramme de séquence Soumettre un papier.

Action de l'acteur	Réaction de système
1) _L'auteur demande à soumettre un papier.	2) _Le système retourne une forme de soumission (le titre du papier, les mots clés, les co-auteurs, le résumé, le chemin local du fichier, la liste des sessions,…).
3) _L'auteur remplit cette frome et la renvoyer au système.	4) _Le système sauvegarde le fichier et insère les informations du papier à la base de données. Et puis, le système retourne une page d'état de soumission.

Tableau11: scénario de démarche4.

4.5. Assigner les papiers aux comités:

Description courte: Responsable assigne les papiers aux comités pour évaluer.

Acteur: Responsable.

Pré-condition: Responsable doit login par son compte.

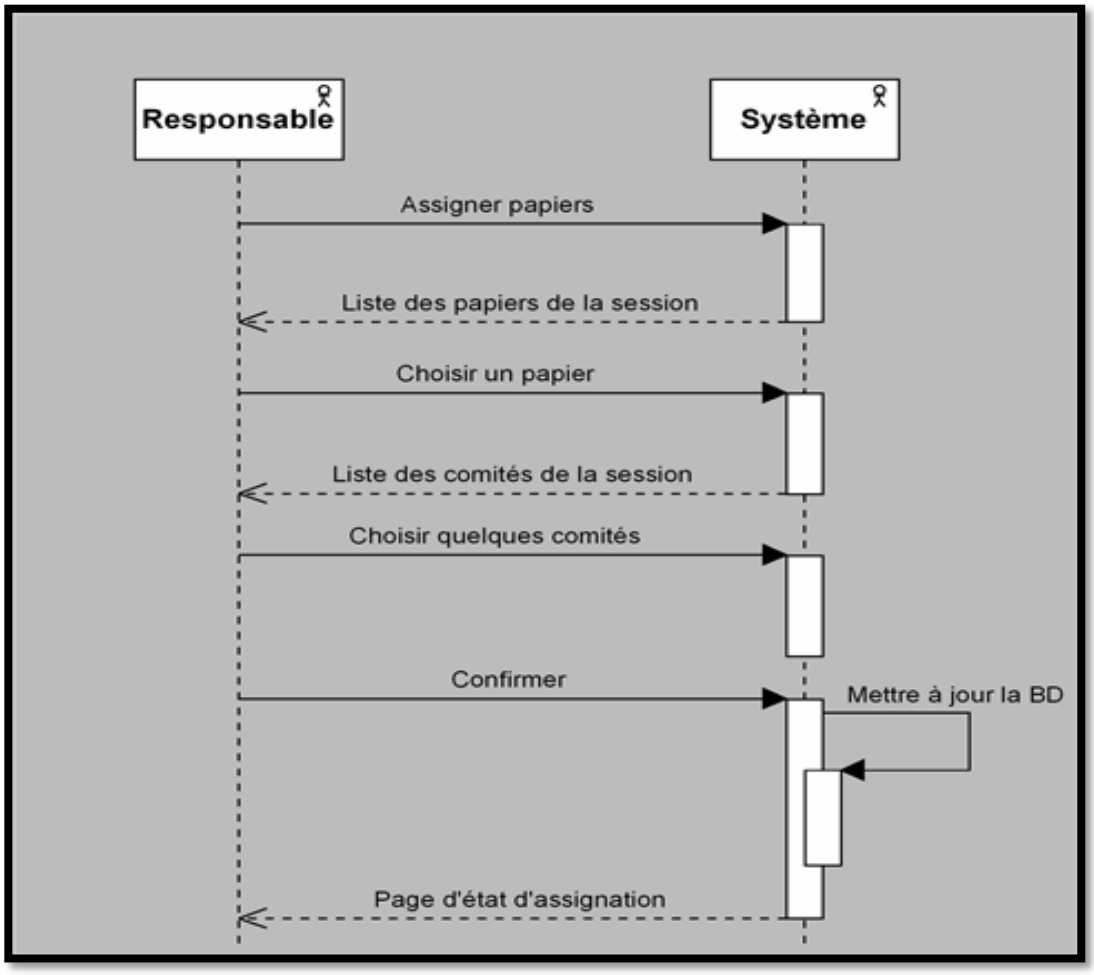

Figure 17: Diagramme de séquence Assigner les papiers.

Action de l'acteur	Réaction de système
1) _Le responsable demande à assigner des papiers aux comités.	2) _Le système retourne une liste des papiers dans sa session.
3) _Le responsable choisit un papier.	4) _Le système retourne la liste des comités de sa session.
5) _Le responsable choisit des comités.	6) _Le système met à jour la base de données et retourne une page d'état d'assignation.

Tableau 12: scénario de démarche5.

4.6 .Evaluer les papiers:

Description courte: Comité évalue les papiers assignés.

Acteur: Comité.

Pré-condition: Comité doit login par son compte.

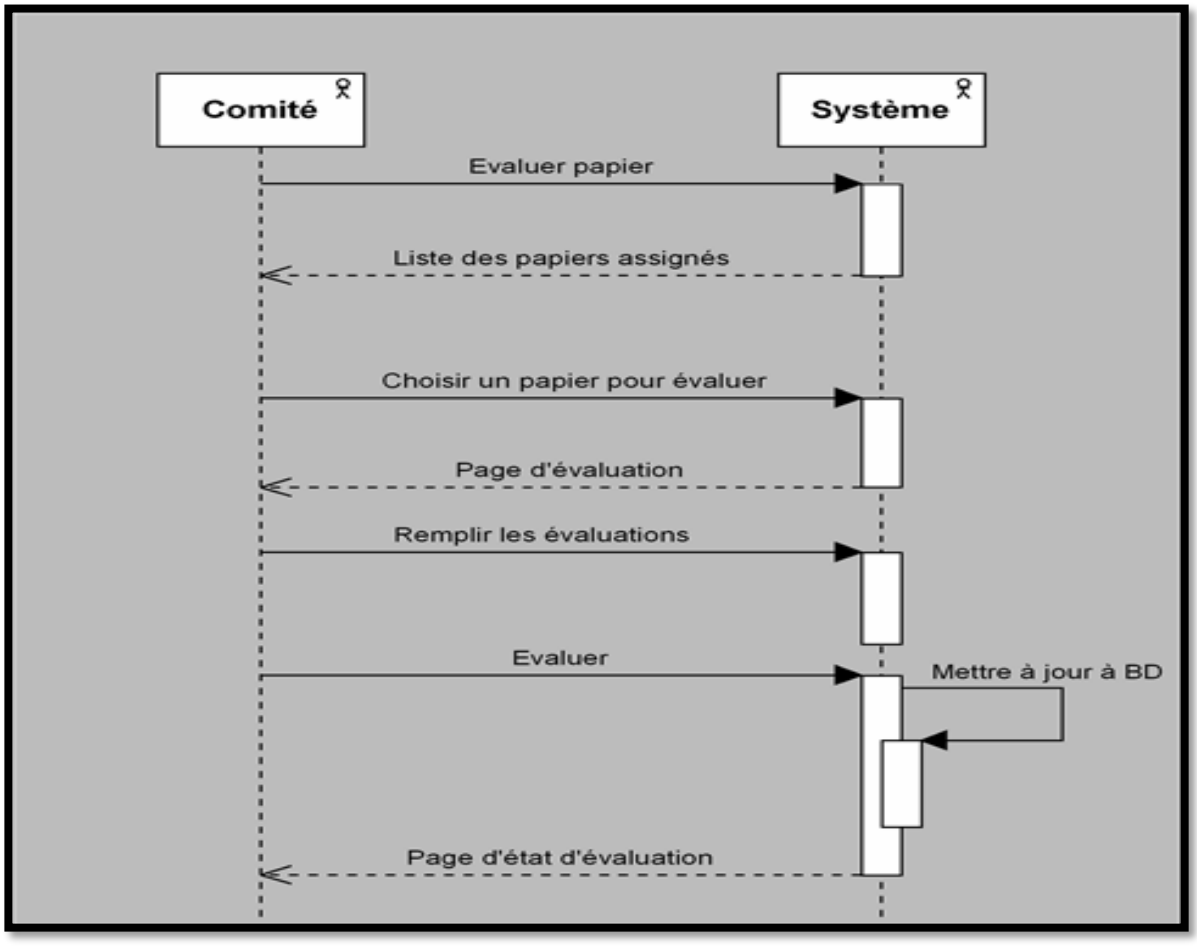

Figure 18: Diagramme de séquence Evaluer un papier.

Action de l'acteur	**Réaction de système**
1) _ Le comité demande à évaluer un papier assigné.	2) _ Le système retourne une liste des papiers assignés.
3) _ Le comité choisit un papier.	4) _ Le système retourne une forme d'évaluation .
5) _ Le comité remplit cette forme.	6) _ Le système met à jour la base de données et retourne une page d'état d'évaluation.

Tableau 13: scénario de démarche6.

4.7. S'inscrire à la conférence :

Description courte: Auteur, utilisateur s'inscrit à la conférence (obligatoire pour l'auteur des papiers acceptés).
Acteur: Auteur, utilisateur.
Pré-condition: Auteur (utilisateur) doit login par son compte.

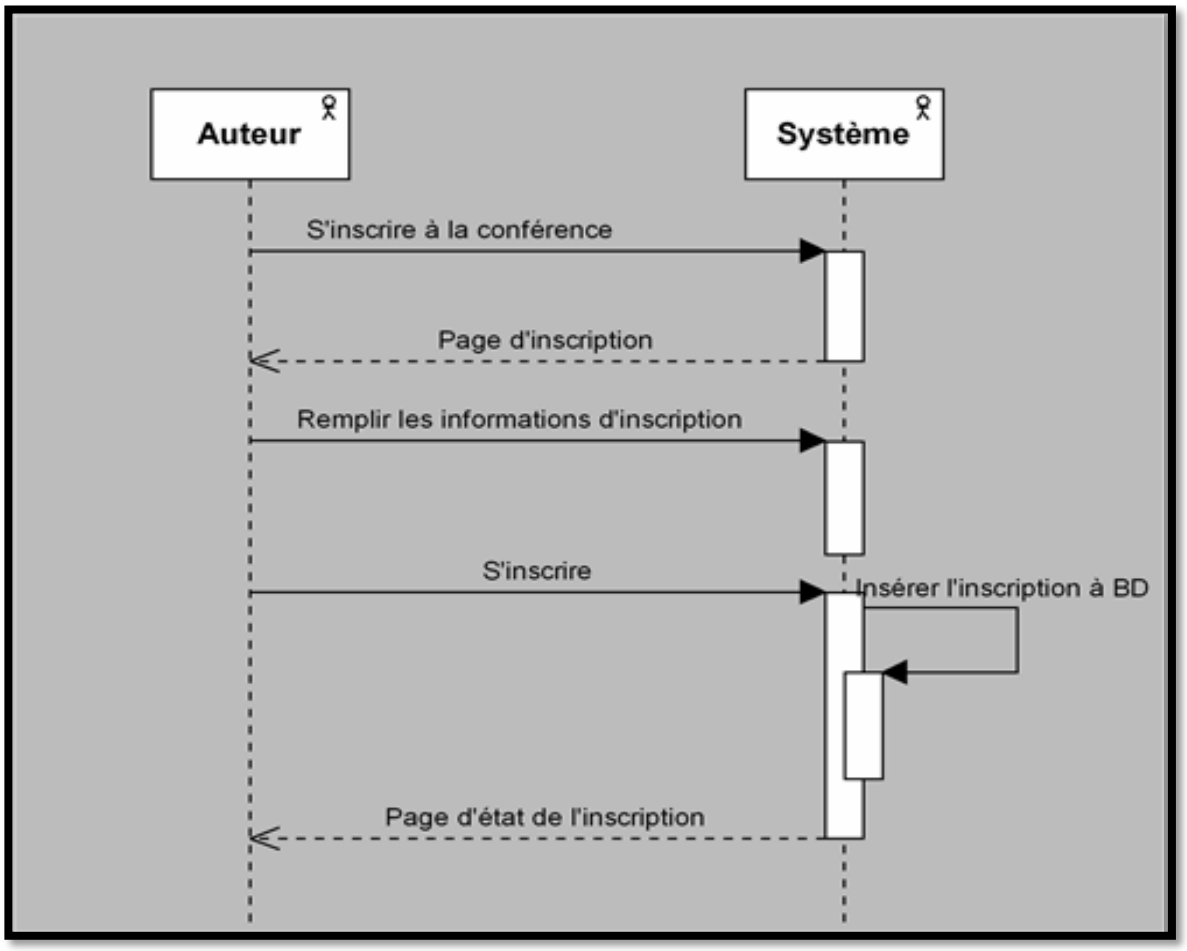

Figure 19: Diagramme de séquence S'inscrire à la conférence.

Action de l'acteur	**Réaction de système**
1) _ L'auteur demande à s'inscrire à la conférence.	2) _ Le système retourne une forme d'inscriptions. Elle se compose: catégorie de l'auteur (professeur, étudiant), les tutoriels participant, l'hôtel réservé…
3) _ L'auteur remplit cette forme.	4) _ Le système met à jour à la base de données et retourne un tableau récapitulatif.

Tableau 14: scénario de démarche7.

5. Diagramme de classe:

Le diagramme de classe en montre la structure interne. Il permet de fournir une représentation abstraite des objets du système qui vont interagir ensemble pour réaliser les cas d'utilisation. On suppose que les utilisateurs sont tous les acteurs de système.

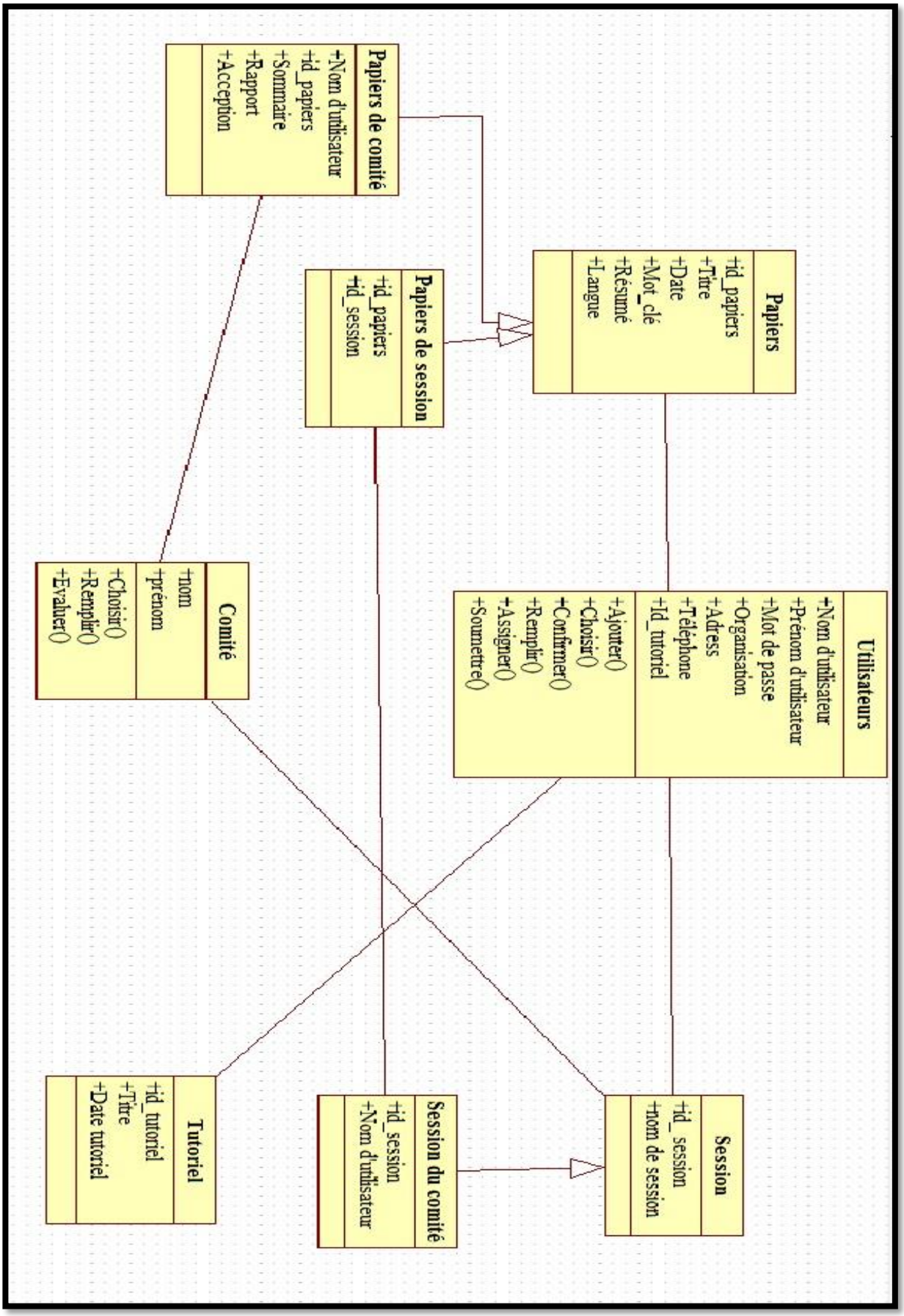

Figure20:diagramme de classe

6.Capture des besoins techniques :

La capture des besoins techniques couvre, par complémentarité avec celle des besoins fonctionnels, toutes les contraintes qui ne traitent ni de la description du métier des utilisateurs, ni de la description applicative. Le modèle de spécification s'exprime suivant deux points de vue qui sont : la spécification logicielle, l'architecture de système et la structure du matériel à exploiter.

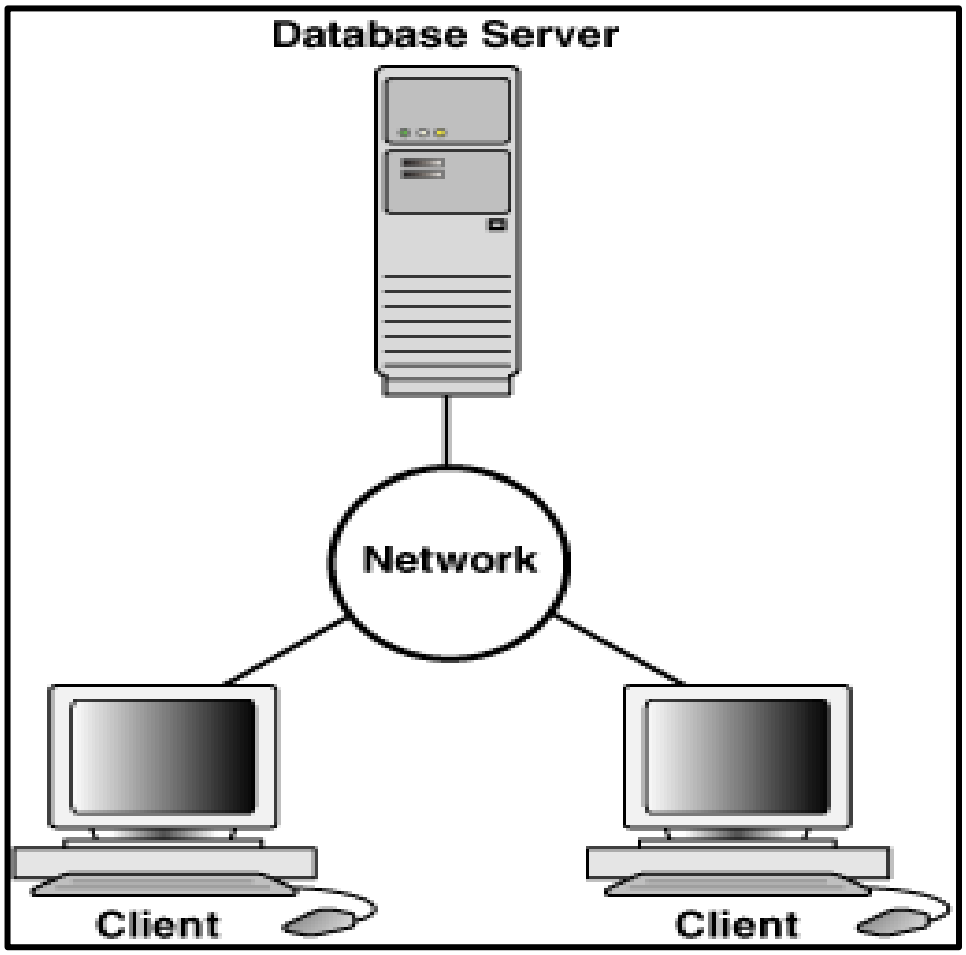

Figure 21 :client-serveur .

Et comme nous le cite dans le premier chapitre ; dans une architecture deux tiers, encore appelée client-serveur de première génération ou client-serveur de données, le poste client se contente de déléguer la gestion des données à un service spécialisé. Le cas typique de cette architecture est une application de gestion fonctionnant sous Windows ou Linux et exploitant un SGBD centralisé.

Ce type d'application permet de tirer parti de la puissance des ordinateurs déployés en réseau pour fournir à l'utilisateur une interface riche, tout en garantissant la cohérence des données, qui restent gérées de façon centralisée.

La gestion des données est prise en charge par un SGBD centralisé, s'exécutant le plus souvent sur un serveur dédié. Ce dernier est interrogé en utilisant un langage de requête

qui, plus souvent, est SQL. Le dialogue entre client et serveur se résume donc à l'envoi de requêtes et au retour des données correspondant aux requêtes.

Cet échange de messages transite à travers le réseau reliant les deux machines. Il met en œuvre des mécanismes relativement complexes qui sont, en général, pris en charge par un middleware.

L'expérience a démontré qu'il était coûteux et contraignant de vouloir faire porter l'ensemble des traitements applicatifs par le poste client. On en arrive aujourd'hui à ce que l'on appelle le client lourd, avec un certain nombre d'inconvénients :

On ne peut pas soulager la charge du poste client, qui supporte la grande majorité des traitements applicatifs,

Le poste client est fortement sollicité, il devient de plus en plus complexe et doit être mis à jour régulièrement pour répondre aux besoins des utilisateurs,

Les applications se prêtent assez mal aux fortes montées en charge car il est difficile de modifier l'architecture initiale,

La relation étroite qui existe entre le programme client et l'organisation de la partie serveur complique les évolutions de cette dernière,

Ce type d'architecture est grandement rigidifié par les coûts et la complexité de sa maintenance.

Conclusion :

La modélisation, c'est une étape très important qui précède l'implémentation du système durant laquelle nous avons suivi une démarche de développement, débutant par capturer besoins des utilisateurs jusqu'à la codification, en passent par l'analyse et la conception du système.

Cela pour but de résoudre les problèmes signaler dans la partie de l'étude de l'existant et répondes ou besoin de l'utilisateur final du système.

Cette étude reste ouverte pour toute propositions, et critique qui a pour objectif d'améliorer le système actuel, et d'encourager le travail en groupe.

Chapitre III : Implémentation du système.

Introduction:

Après avoir achevé la partie de conception de l'application, il s'agit de présenter la partie de réalisation et mise en œuvre de notre travail ainsi que les tests d'évaluation du produit final. Pour cela, nous présenterons, en premier lieu, le langage de programmation choisi, l'environnement de travail, les préparations et les configurations nécessaires. Enfin, nous décrirons les tests d'évaluation faits pour examiner le bon fonctionnement de toute l'application.

Dans ce chapitre on va montrer comment nous avons implémenté notre système ; commencement sur l'environnement matériel/ logiciel ensuite, en parlant du langage de programmation qui nous avons utilisé dans notre système avec les outils logiciel Dreamweaver, Wamp ,…) après ces points-là, on montrera la technique proposée pour la réalisation du système évoque dans le chapitre précédant.

1. Environnement de développement :

1.1. Adobe Dreamweaver CS4 :

Dreamweaver CS4, PHP et MySQL : un trio gagnant, considéré comme le logiciel de création de sites Web le plus performant du marché, Dreamweaver peut être couplé à PHP/MySQL pour concevoir des sites dynamiques sans écrire une seule ligne de code. Ce mode de création visuel séduira particulièrement les graphistes qui souhaitent intégrer rapidement des applications dynamiques à leur projet, tandis que les développeurs apprécieront la puissance des éditeurs de code de Dreamweaver CS4, qui constitue la plate-forme de développement idéale pour PHP/MySQL.

Toutes les étapes pour concevoir un site marchand avec PHP 5 et MySQL Pédagogique et pratique, cet ouvrage explique en détail comment utiliser tous ces outils pour créer facilement son site dynamique, depuis la création de la base de données jusqu'à la réalisation des requêtes SQL et des scripts PHP. Il consacre également un chapitre complet aux transformations XSLT, qui permettent de gérer de manière simple du contenu XML dans des pages Web. Il se clôt par une étude de cas très détaillée portant sur la conception d'un site marchand, à laquelle s'ajoute une extension Web contenant tous les fichiers des exemples.

Dreamweaver offre deux modes de conception par son menu affichage.

L'utilisateur peut choisir entre un mode création permettant d'effectuer la mise en page directement à l'aide d'outils simples, comparables à un logiciel de traitement de texte)insertion de tableau, d'image, etc.). Il est également possible d'afficher et d'éditer directement le code (HTML ou autre) qui compose la page. On peut passer très facilement d'un mode d'affichage à l'autre ou opter pour un affichage mixte. Cette dernière option est particulièrement intéressante pour les débutants, qui à terme, souhaitent se familiariser avec le langage HTML.

Voici une impression de l'écran pour l'interface Dreamweaver cs4 comme le figure 22 le montre :

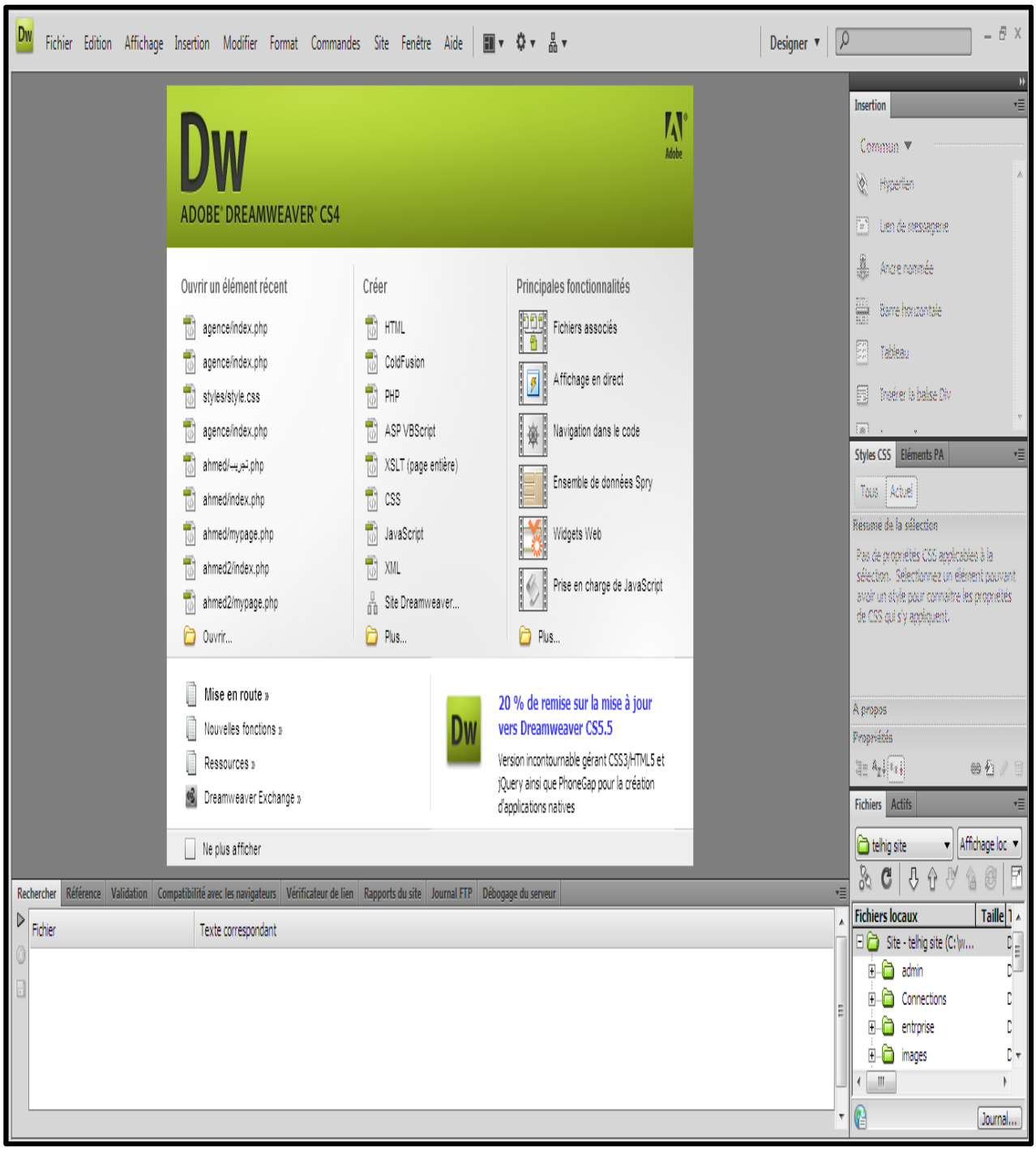

Figure22 : Adobe Dream Weaver cs4 .

1.2.Notion sur le php :

(Abréviation du expression :personal home page Hypertext Preprocessor)
Le langage PHP est utilisé principalement en tant que langage de script côté serveur, ce qui veut dire que c'est le serveur (la machine qui héberge la page Web en question) qui va interpréter le code PHP et générer du code (constitué généralement d'XHTML ou d'HTML, de CSS, et parfois de JavaScript) qui pourra être interprété par un navigateur. PHP peut également générer d'autres formats en rapport avec le Web, comme le WML, le SVG, le format PDF, ou encore des images bitmap telles que JPEG, GIF ou PNG.
Il a été conçu pour permettre la création d'applications dynamiques, le plus souvent développées pour le Web. PHP est très majoritairement installé sur un serveur Apache, mais peut être installé sur les autres principaux serveurs HTTP du marché, par exemple IIS. Ce couplage permet de récupérer des informations issues d'une base de données, d'un système de fichiers (contenu de fichiers et de l'arborescence) ou plus simplement des données envoyées par le navigateur afin d'être interprétées ou stockées pour une utilisation ultérieure.
C'est un langage peu typé et souple et donc facile à apprendre par un débutant mais, de ce fait, des failles de sécurité peuvent rapidement apparaître dans les applications. Pragmatique, PHP ne s'encombre pas de théorie et a tendance à choisir le chemin le plus direct. Néanmoins, le nom des fonctions (ainsi que le passage des arguments) ne respecte pas toujours une logique uniforme, ce qui peut être préjudiciable à l'apprentissage.
Il est multi plate-forme : autant sur Linux qu'avec Windows il permet aisément de reconduire le même code sur un environnement à peu près semblable (prendre en compte les règles d'arborescences de répertoires qui peuvent changer).
Libre, gratuit, simple d'utilisation et d'installation, ce langage nécessite comme tout langage de programmation une bonne compréhension des principales fonctions usuelles ainsi qu'une connaissance aiguë des problèmes de sécurité liés à ce langage.

1.3. Wampsever 5 :

est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans se connecter à un serveur externe) des scripts PHP. WampServer n'est pas en soi un logiciel, mais un environnement comprenant deux serveurs (Apache et MySQL), un interpréteur de script (PHP), ainsi que phpMyAdmin pour l'administration Web des bases MySQL.Il dispose d'une interface d'administration permettant de gérer et d'administrer ses serveurs au travers d'un tray icon (icône près de l'horloge de Windows).
La grande nouveauté de WampServer 2 réside dans la possibilité d'y installer et d'utiliser n'importe quelle version de PHP, Apache ou MySQL en un clic. Ainsi, chaque développeur peut reproduire fidèlement son serveur de production sur sa machine locale
Le Wampserver est un package qui regroupe le : Apache, PHP, MySQL , ce dernier se présent un interface pour gérer une base de données (il nécessite un compte super utilisateur).

le figure 23 montre l'interface du phpmyadmin :

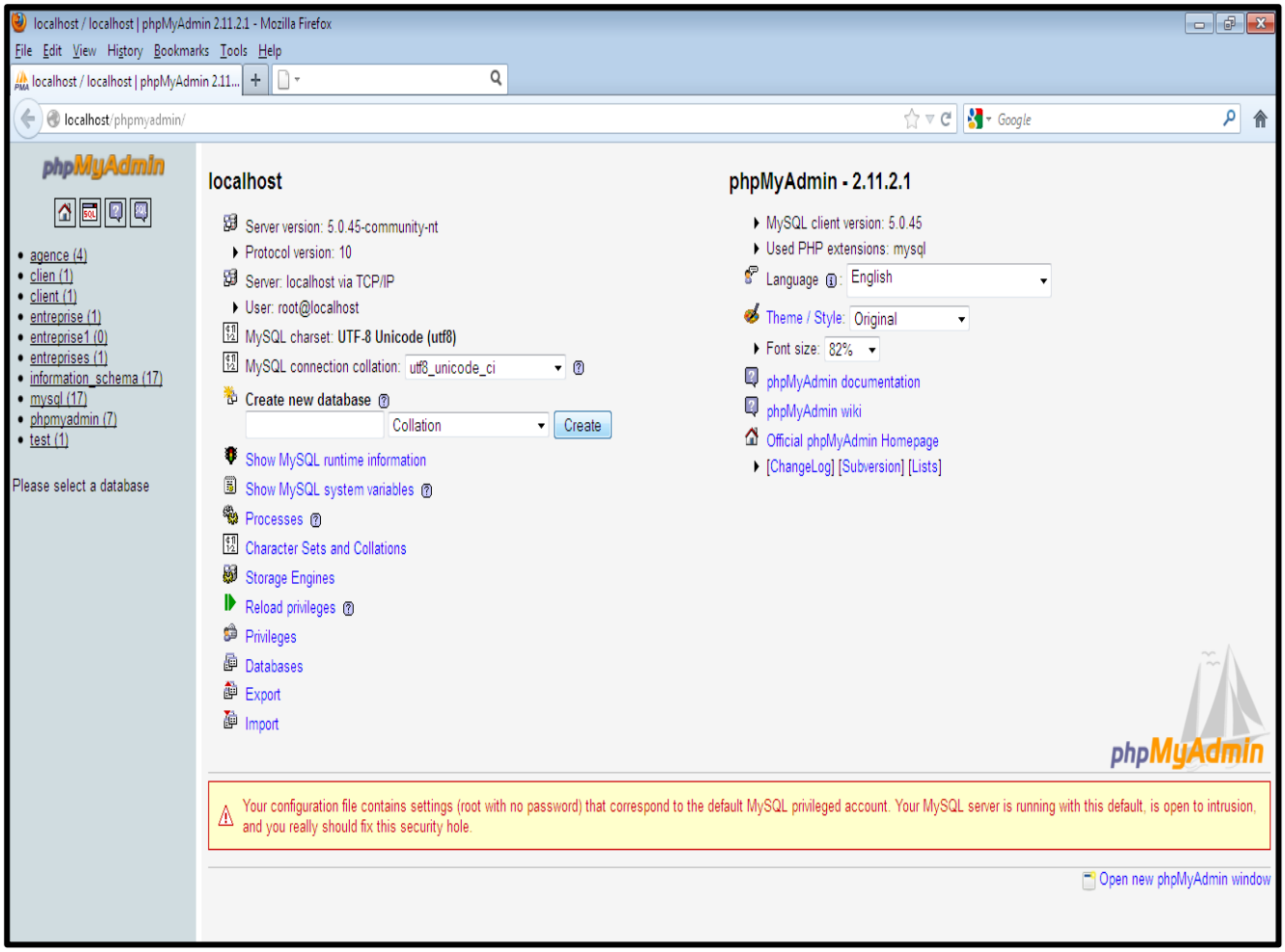

Figure23 : Interface phpmyadmin (Wamp).

Quelque page du projet:

2.1.la page d'accueil:

Figure24 : Pages d'accueil du site.

2.2.Page de login au site:

Figure25 : page login de site.

2.3. Page d'ajoute un séminaire:

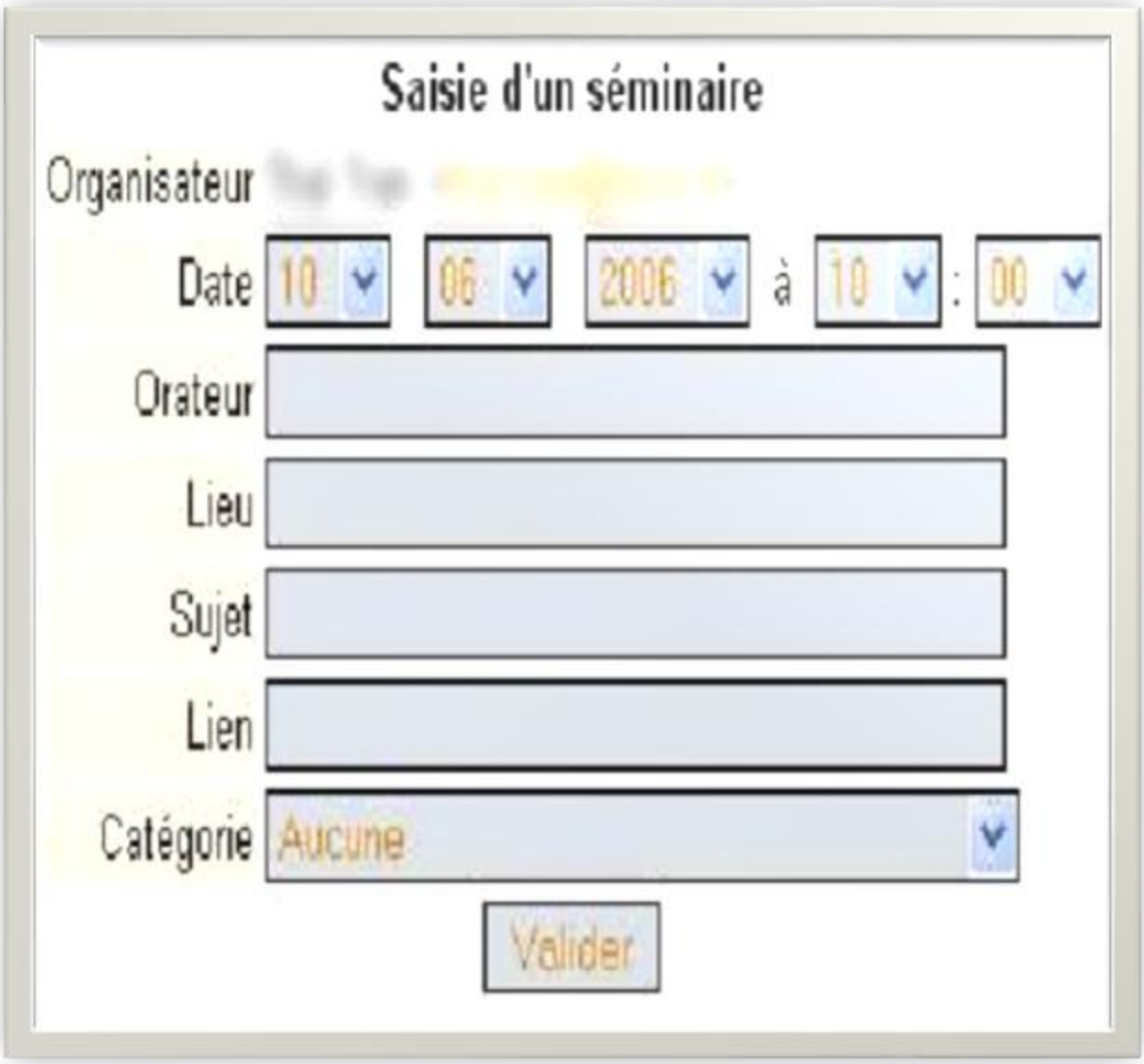

Figure26: Page D'ajoute un séminaire.

2.4. Page d'édition du profil d'un utilisateur:

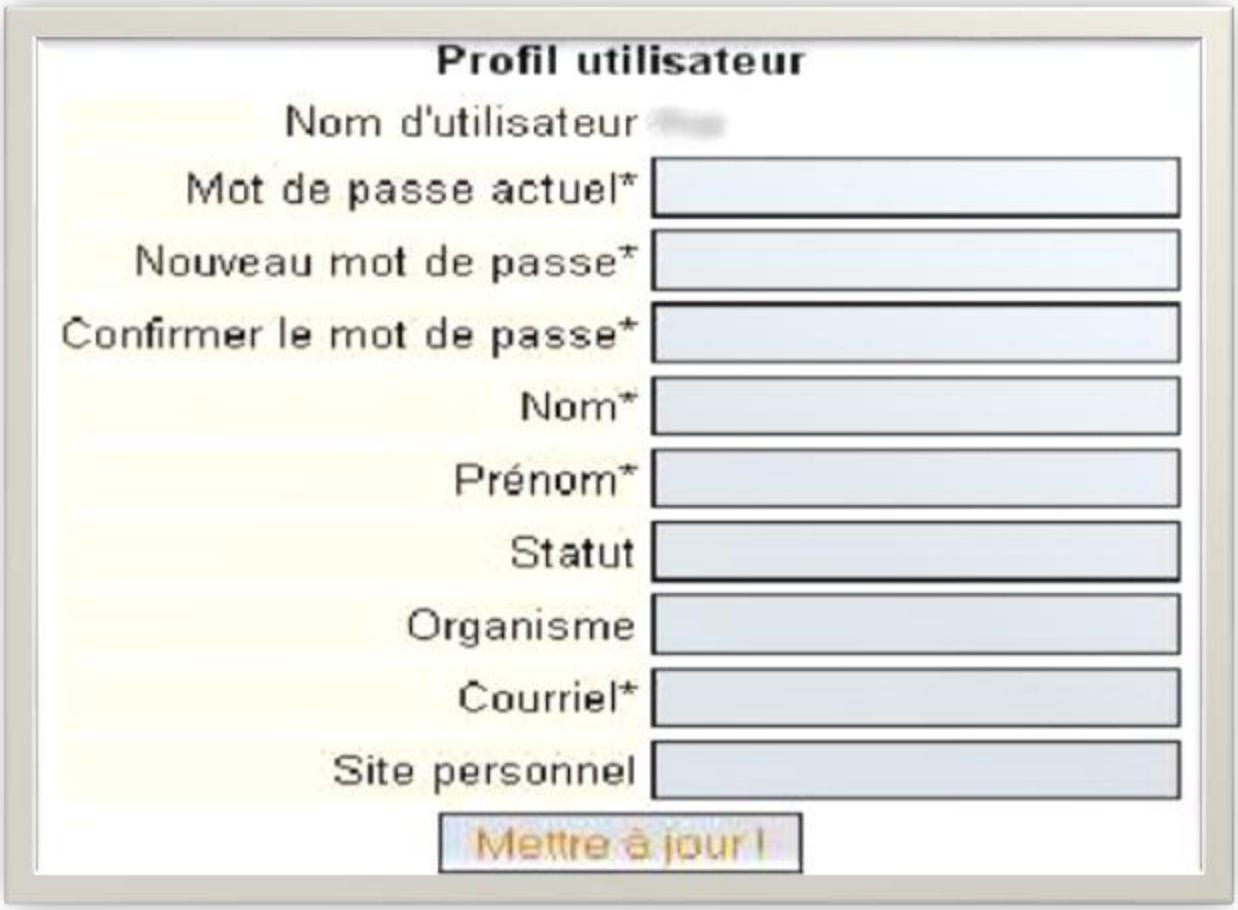

Figure27: Page Edition du profil d'un utilisateur.

Conclusion :

Dans ce chapitre , on a essayé de montrer quelque page de notre projet final ; les pages représentent la conclusion des toutes les processus précédant ; et indique est ce que notre projet répond vraiment aux contraintes des acteurs qui nous sommes citées dans les premiers chapitres ; ou non , et c'est notre objectif final .

Conclusion

Ce projet de fin d'étude consiste à réaliser un site web dynamique pour un conférence.

Au cours de ce mémoire, nous avons présenté les différentes étapes de la conception et la réalisation de notre application.

Afin de satisfaire les besoins des utilisateurs nous avons commencé la conception en utilisant le formalisme UML et la mise en œuvre des bases de données avec le gestionnaire de bases de données MYSQL ensuite l'implémentation des requêtes SQL pour la manipulation des données et enfin la concrétisation de l'application sous l'environnement de programmation PHP.

Ce projet a fait l'objet d'une expérience intéressante, qui nous a permis d'améliorer nos connaissances et nos compétences dans le domaine de la programmation. Nous avons appris à mieux manipuler les langages PHP, MYSQL.

En effet, ce travail étant une œuvre humaine, n'est pas un modèle unique et parfait, c'est pourquoi nous restons ouverts à toutes les critiques et nous sommes prêts à recevoir toutes les suggestions et remarques tendant à améliorer d'avantage cette étude.

Sommaire des figures

Numéro des figure	Nom de figure	Page
Figure 1	Schéma fonctionnel d'un site web statique	3
Figure 2	Schéma fonctionnel d'un site web dynamique	5
Figure 3	le site EasyChair	9
Figure 4	l'inscription dans EasyChair	10
Figure 5	les processus unifiés	13
Figure 6	Présentation générale du méthode TTUP	14
Figure 7	diagramme de cas d'utilisation de l'administrateur	17
Figure 8	Diagramme de cas d'utilisation du responsable	18
Figure 9	Diagramme de cas d'utilisation du comité	19
Figure 10	Diagramme de cas d'utilisation de l'auteur	20
Figure 11	Diagramme de cas d'utilisation de l'utilisateur	20
Figure 12	Diagramme d'activité	24
Figure 13	Diagramme de séquence Ajouter des comités	25
Figure 14	Diagramme de séquence Ajouter une session	26
Figure 15	Diagramme de séquence Choisir les comités	27
Figure 16	Diagramme de séquence Soumettre un papier	28
Figure 17	Diagramme de séquence Assigner les papiers	29
Figure 18	Diagramme de séquence Evaluer un papier	30
Figure 19	Diagramme de séquence S'inscrire à la conférence	31

Figure 20	diagramme de classe	33
Figure 21	client-serveur	34
Figure 22	Adobe Dream Weaver cs4	38
Figure 23	Interface phpmyadmin (Wamp)	40
Figure 24	Pages d'accueil du site	41
Figure 25	page login de site	42
Figure 26	Page D'ajoute un séminaire	43
Figure 27	Page Edition du profil d'un utilisateur	44

Sommaire des tableaux

Numéro des tableau	Nom du tableau	Page
Tableau 1	les sections d'un U.R.L	06
Tableau 2	classement de site web non documentaires	06
Tableau 3	le rôle d'administrateur	21
Tableau 4	le rôle du responsable	21
Tableau 5	le rôle de la Comité	22
Tableau 6	le rôle de l'auteur	22
Tableau 7	le rôle de l'utilisateur	22
Tableau 8	scénario de démarche1	26
Tableau 9	scénario de démarche2	27
Tableau10	scénario de démarche3	28
Tableau11	scénario de démarche4	29
Tableau 12	scénario de démarche5	30
Tableau 13	scénario de démarche6	31
Tableau 14	scénario de démarche7	32

Bibliographie:

http://appli-bu.unice.fr

http://www.php.net

http://dev.mysql.com/

http://fr.wikipedia.org