

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche
Scientifique

Université Djilali Bounaama de Khemis Miliana



Faculté des Sciences et de la Technologie
Département des Mathématiques et Informatique

Mémoire de fin d'étude

En vue de l'obtention du diplôme
de Licence en Informatique

Option :

Systèmes Informatiques

Thème

Conception Et Réalisation D'un Site Web
DAWINI

Présenté par :

OUCHEBER Loubna
BENDJILALI Aicha
BOKRETA Besma
HEMICI Nesrine

Encadré par :

M^r S. HADJ SADOK
M^r O. HARBOUCHE

Membres de jury :

M^{me} HACHICHI
M^r HARICHE
M^r O. HARBOUCHE
M^r S. HADJ SADOK
M^r

Président
Examineur
Encadrant
Encadrant
Partenaire économique

Année universitaire 2022/2023

Remerciements

Avant tout nous remercions dieu le tout puissant qui nous a donné la force, la patience et le courage pour qu'on puisse accomplir ce modeste travail.

Nous remercions profondément notre encadreur monsieur SALAH EDDINE HADJ SADOK et monsieur OUSSAMA HARBOUCHE pour ses suivis et ses précieuses orientations dans notre travail et nous voudraient vous remercier pour tous vos conseils et vos remarques intéressantes.

Nous exprimons nos reconnaissances a tous personnes qui a contribué de prés ou de loin a l'achèvement de ce travail ; nos enseignants, nos amis.

Nous remercions également les membres de jury d'avoir accepté juger ce modeste travail.

Dédicaces

*Je dédie ce mémoire à mes chers parents ma mère et mon père
pour leur patience, leur amour, leur soutien et leurs encouragements.*

A mes frères.

A mes amies et mes camarades.

*sans oublier tous les professeurs que ce soit du primaire, du moyen,
du secondaire ou de l'enseignement supérieur.*

الملخص

الهدف من مشروع التخرج الوارد في التقرير هو تصميم و تنفيذ بسيط و محسن لإيجاد الدواء المطلوب في الصيدليات الأقرب و خلال إنجازنا للموقع الإلكتروني قمنا بدراسة أولية حول التعريف بالموقع و أنواعه و مجالات استعماله ثم المرحلة الثانية المتمثلة في النمذجة و التي قمنا فيها بوصف أجزاء و مكونات الموقع باللغة الموحدة للنمذجة أما المرحلة الأخيرة اعتمدنا في تطوير هذا الموقع على العديد من التقنيات :

.MYSQL, PHP, CSS, HTML, JAVASCRIPT

الكلمات المفتاحية : الموقع الإلكتروني، التقنيات .

Résumé

L'objectif du projet de fin d'études mentionné dans ce rapport est de concevoir et mettre en place une solution simple et améliorée pour trouver le médicament requis dans les pharmacies les plus proches. une étude préliminaire sur la définition du site, ses types et domaines d'utilisation, puis La deuxième étape représentée par la modélisation, dans laquelle nous avons décrit les parties et composants du site dans le langage unifié de la modélisation UML Quant à la dernière étape, nous nous sommes appuyés sur de nombreuses techniques pour développer ce site :

MYSQL, PHP, CSS, HTML, JAVASCRIPT.

Mots clés : site web, techniques.

Abstract

The goal of the graduation project mentioned in this report is to design and implement a simple and improved one to find the required medicine in the nearest pharmacies. During our completion of the website, we made a preliminary study on the definition of the site, its types and areas of use, then The second stage represented by modeling, in which we described the parts and components of the site in the unified language of UML modeling. As for the last stage, we relied on many techniques to develop this site :

MYSQL, PHP, CSS, HTML, JAVASCRIPT. **Keywords :** Web site, techniques.

[https ://www.overleaf.com/project/64668cfd1c1e1c1230599afb](https://www.overleaf.com/project/64668cfd1c1e1c1230599afb)

Table des matières

Liste des tableaux	ii
Liste des figures	iii
Liste des abréviations	iv
1 Etat de l'art	2
1.1 Introduction	2
1.2 Problématique	2
1.3 Objectif Général	3
1.4 Définition du web	3
1.5 Historique	3
1.6 Définition d'un site web	3
1.7 Les types de site web	3
1.7.1 Les sites web statiques :	4
1.7.2 Les sites web dynamiques :	5
1.8 Les avantages et les inconvénients d'un site web[4]	5
1.8.1 Les avantages	5
1.8.2 Les inconvénients	5
1.9 Domaines d'applications	6
1.10 Conclusion	6
2 Conception	7
2.1 Introduction	7
2.2 Le langage UML	7
2.2.1 Définition	7
2.2.2 Histoire et origines de l'UML	8
2.2.3 Le rôle de langage UML	8
2.3 choix de la méthode de conception	9
2.4 Représentation des diagrammes	9
2.4.1 Diagramme de cas d'utilisation	9
2.4.2 Diagramme de classes	15
2.4.3 Diagramme de séquence	16
2.5 Conclusion	21

3	Implémentation	22
3.1	Introduction	22
3.2	Les outils de développement	22
3.2.1	Visual studio code	22
3.2.2	HTML	23
3.2.3	PHP	24
3.2.4	Java Script	25
3.3	CSS	26
3.4	MYSQL	27
3.5	La fonctionnalité de plateforme	28
3.5.1	Connexion de DAWINI	28
3.5.2	Partie administrateur	29
3.5.3	Partie de pharmacie	30
3.5.4	Partie de utilisateur	31
3.6	Conclusion	33
	Bibliographie	35

Liste des tableaux

Table des figures

1.1	Représentation d'un site web statique.	4
1.2	Représentation d'un site web dynamique.	5
2.1	La forme générale du diagramme de cas d'utilisation	10
2.2	Diagramme de cas d'utilisation d'administrateur	11
2.3	Diagramme de cas d'utilisation de pharmacien	12
2.4	Diagramme de cas d'utilisation d'utilisateur	13
2.5	Diagramme de cas d'utilisation général	14
2.6	La forme générale du diagramme de classe	15
2.7	Diagramme de classe	16
2.8	La forme générale du diagramme de séquence	17
2.9	Diagramme de séquence inscription	18
2.10	Diagramme de séquence connexion	19
2.11	Diagramme de séquence envoyé un message	20
3.1	Représentation de fonctionnement de php	25
3.2	Connexion de DAWINI	28
3.3	Interface d'inscription administrateur	29
3.4	Interface des pharmacies non validées	29
3.5	Interface des pharmacies validées	29
3.6	Interface des utilisateurs non validées	30
3.7	Interface des utilisateurs validées	30
3.8	Interface d'inscription du pharmacie	30
3.9	Interface de réception, réponse et la validation des ordonnances .	31
3.10	Interface d'inscription utilisateur	31
3.11	Interface de réception utilisateur	32
3.12	Interface de liste des pharmacies	32

Liste des abréviations

RDV : Rendez-vous.

UML : Unified Modeling Language.

HTML : HyperText Markup Langage.

PHP : Personal Home Pages.

CSS : Cascading Style Sheets.

SGBD : Système de Gestion de Base de Données.

Introduction générale

Le développement technologique n'a laissé aucune place, mais l'a atteint, créant des raccourcis pour le temps et les efforts, et des développements étonnants. La technologie dans le domaine médical est l'un de ces développements auxquels nous assistons à notre époque actuelle. Il fournit des équipements et des installations pour les médecins ou les patients dans le domaine médical, de grandes installations, et les services fournis par son intermédiaire sont très importants dans le domaine médical en résolvant les problèmes difficiles rencontrés par les patients et les travailleurs du secteur de la santé, qui comprend le domaine pharmaceutique. Dans le même temps, la technologie peut également aider les patients et les médecins à résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés, tels que la difficulté d'accès aux médicaments pour les patients âgés et les personnes ayant des besoins spéciaux, en particulier pendant la crise du COVID-19, qui oblige tout le monde à s'isoler. À la maison. Cela aide également à résoudre certains des problèmes rencontrés par les pharmaciens tels que le mauvais stockage des médicaments et le temps perdu par les patients pour obtenir leurs médicaments à la pharmacie la plus proche. Pour ce faire, nous résolvons ces problèmes via le site web DAWINI, dédié à la recherche de la pharmacie la plus proche pour l'approvisionnement en médicaments.

Les chapitres de ce mémoire sont présentés comme suit :

Le premier chapitre : Dans ce chapitre nous allons présenter l'objectif général du site et sa définition, avec mention des types.

le deuxième chapitre : Dans ce chapitre nous allons présenter l'étude d'analyse et la conception, la représentation des différents diagrammes du langage UML.

Le troisième chapitre : Est consacré à l'implémentation ou nous présenterons les différents outils utilisés, les principales interfaces de notre site.

Chapitre 1

Etat de l'art

1.1 Introduction

Dans ce chapitre nous allons exposer la problématique et les objectifs généraux de notre projet, et nous présentons la définition de site web ainsi que leurs différents types, et on termine par les domaines d'application.

1.2 Problématique

Les roues des projets technologiques tournent déjà car elles contribuent à accélérer le rythme de la transformation numérique, facilitant une satisfaction plus rapide et plus fluide des besoins quotidiens, tout en essayant de suivre le rythme du monde modèle qui se produit. La transition presque complète vers le numérique à travers la récente crise sanitaire (COVID-19) a été l'impulsion pour l'introduction du numérique dans le secteur de la santé en raison de problèmes dans le secteur, ces difficultés récentes incluent : Aller dans d'autres pharmacies pour trouver des médicaments, donc le bon les médicaments sont disponibles dans les pharmacies les plus proches, Pour faciliter la recherche de médicaments dans les pharmacies, pour être plus proche des patients, pour gagner du temps et des efforts, nous avons créé un site Web appelé DAWINI pour résoudre ces problèmes. En raison de la forte demande du public partout, le projet de pharmacie est considéré comme l'un des projets importants. L'importance de la pharmacie n'est pas seulement dans la vente de médicaments, mais surtout dans les consultations médicales, pour les maladies normales qui se propagent à de nombreuses personnes ou lorsqu'elles entrent en contact avec des plaies et d'autres personnes.

Et la mise en place de ce site Web est d'une grande importance pour servir les clients de la manière la plus large possible ainsi que les directeurs de pharmacie et leur personnel tout en économisant du temps, de la rapidité, des rapports nécessaires et des bons de vente et d'achat pour gagner du temps et des efforts.

1.3 Objectif Général

- Découvrez les heures d'ouverture de la pharmacie,
- Fournir des médicaments dès que possible,
- Trouvez la pharmacie la plus proche,
- Vérifiez la pharmacie de garde,
- Permet de connaître la disponibilité du médicament en pharmacie,
- Évitez la congestion associée à chaque clinique ou pharmacie.

1.4 Définition du web

Le World Wide Web (WWW), littéralement la « toile d'araignée mondiale », communément appelée le Web, et parfois la Toile, est un système hypertexte public fonctionnant sur internet .Le Web permet de consulter, avec un navigateur des pages accessibles sur des sites.L'image de la toile d'araignée vient des hyperliens qui lient les pages web entre elles. Le Web n'est qu'une des applications d'Internet distincte d'autres applications comme le courrier électronique, la messagerie instantanée, et le partage de fichiers en pair à pair. [8]

1.5 Historique

La communauté scientifique reconnaît la paternité de world wide web à Tim Berners Lie qui créa le concept en 1990. Ce chercheur émérite est devenu président du 3w Consortium, basé à Genève. L'internet est né de la rencontre de deux cultures, d'une part celle de l'ARPA (Advanced Research Project Agency) dont le mandat est de susciter et d'encourager l'innovation technique aux Etats-Unis, d'autre part, celle d'informaticien, les hackers, imprégnés de culture de liberté, de valeurs d'autonomie individuelle et pour vue paradoxalement d'une habitude de partage de savoir et de coopération. [17]

1.6 Définition d'un site web

Un site web est composé d'un ensemble de documents structurés, nommés pages web, stockés (hébergés) sur un ordinateur (serveur) connecté au réseau mondial (internet).Une page web contient essentiellement du texte, et est souvent enrichie d'images, de sons, de vidéos et de liens vers d'autres pages web. [15]

1.7 Les types de site web

Il existe deux types des sites web : Les sites web statiques et les sites web dynamiques.

1.7.1 Les sites web statiques :

Ce sont des "vitrines". Les visiteurs peuvent voir le contenu du site mais ne peuvent pas y participer. Pour les réaliser, deux langages sont nécessaires : le (X) HTML et le CSS (en théorie, il est toutefois possible d'utiliser uniquement le HTML ou le XHTML).[12]

- Le (X) HTML permet d'écrire le contenu de sa page.
- Le CSS permet de la décorer.



FIGURE 1.1 – Représentation d'un site web statique.

1.7.2 Les sites web dynamiques :

Une page web dynamique est une page web générée à la demande, par opposition à une page web statique. Ces sites ne sont pas que des "vitrines" : les visiteurs peuvent y participer. Pour les réaliser, on a également besoin du (X) HTML et du CSS, mais il faut aussi un autre langage qui crée dynamiquement les pages. Il existe plusieurs langages pour créer ces pages (Java, PHP, Python, etc...). Leur rôle est d'analyser les requêtes des visiteurs pour ensuite fabriquer une réponse adaptée.[12]



FIGURE 1.2 – Représentation d'un site web dynamique.

1.8 Les avantages et les inconvénients d'un site web[4]

1.8.1 Les avantages

Les avantages du site web sont nombreux :

- Une espace dédié et personnalisé pour communiquer sur votre marque,
- La possibilité d'améliorer votre visibilité et de trouver de nouveaux clients,
- La possibilité de vendre en ligne sans perdre de temps,
- La possibilité de recevoir les paiements directement en ligne sans intervention de votre part,
- Une plateforme disponible 7 jours sur 7 et 24 heures sur 24 pour vos prospects,
- Facilement personnalisable, modifiable (comparé aux docs papiers),
- Développe la confiance des clients et votre capacité de Service Après Vente,
- Automatise certaines tâches pour vous, par exemple la gestion des stocks ou même la réservation des rendez-vous dans votre agenda.

1.8.2 Les inconvénients

Néanmoins, les sites internet ont quelques inconvénients et ils est important de les énumérer :

- Un bon site internet a un coût, pour que votre site ait une allure professionnelle il vous faudra au moins payer l'hébergement et le nom de domaine à l'année,
- Si vous n'avez pas les compétences de créer un site, vous aurez le coût de production chez un prestataire,
- Un bon site web n'est pas qu'une apparence, c'est toute une gestion des éléments qu'il contient pour permettre un chargement rapide, ou encore un bon référencement !,
- Votre site devra être mis à jour régulièrement et disposer de maintenance en cas de problème,
- Il y a des règles et des lois à suivre, notamment le RGPD, qui demandent un peu de boulot en amont et en aval.

1.9 Domaines d'applications

De nos jours les sites web sont devenus des moyens de communication et de partage d'informations en pleine évolution offrant plusieurs types de services. Les principaux domaines d'application de cette technologie sont les suivants :

- Enseignement a distance (e-learning),
- L'éducation et la recherche scientifique,
- Médias et communication,
- Divertissement,
- Marketing et publicité,
- Domaine militaire,
- Actualités,
- Médecine.

1.10 Conclusion

Dans ce premier chapitre nous avons présenté un aperçu général sur définition et différents types de site web et leurs domaines d'application, 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. Et dans le chapitre suivant, nous fournirons une étude sur le langage de modélisations et qui sont importants pour notre projet.

Chapitre 2

Conception

2.1 Introduction

Dans ce chapitre nous allons présenter la conception de notre site DAWINI, nous allons faire un appel à la boîte à outils UML tout en respectant le processus d'unification UP à savoir : le diagramme de cas d'utilisation, le diagramme de séquence et le diagramme de classe.

- Diagramme de cas d'utilisation qui nous aide dans la spécification des besoins de notre système,
- Diagramme de séquence qui nous donne le scénario des actions et interactions entre les acteurs et notre système,
- Diagramme de classe qui définit l'architecture statique de notre système.

2.2 Le langage UML

2.2.1 Définition

Le langage **UML** (Unified Modeling Language, ou langage de modélisation unifié) a été pensé pour être un langage de modélisation visuelle commun, et riche sémantiquement et syntaxiquement. Il est destiné à l'architecture, la conception et la mise en œuvre de systèmes logiciels complexes par leur structure aussi bien que leur comportement. L'UML a des applications qui vont au-delà du développement logiciel, notamment pour les flux de processus dans l'industrie.

Il ressemble aux plans utilisés dans d'autres domaines et se compose de différents types de diagrammes. Dans l'ensemble, les diagrammes UML décrivent la limite, la structure et le comportement du système et des objets qui s'y trouvent.

L'UML n'est pas un langage de programmation, mais il existe des outils qui peuvent être utilisés pour générer du code en plusieurs langages à partir de

diagrammes UML. L'UML a une relation directe avec l'analyse et la conception orientées objet. [1]

2.2.2 Histoire et origines de l'UML

Les Three Amigos du génie logiciel, comme on les appelait alors, avaient élaboré d'autres méthodologies. Ils se sont associés pour apporter plus de clarté aux programmeurs en créant de nouvelles normes. La collaboration entre Grady, Booch et Rumbaugh a renforcé les trois méthodes et a amélioré le produit final.

Les efforts de ces penseurs ont abouti à la publication des documents UML 0.9 et 0.91 en 1996. Il est rapidement devenu évident que des sociétés comme Microsoft, Oracle et IBM voyaient l'UML comme un élément critique pour leur développement futur. Elles ont donc mis en place des ressources, accompagnées en cela par de nombreuses autres sociétés et personnes, permettant de développer un langage de modélisation complet. Les Three Amigos ont publié The Unified Modeling Language User Guide en 1999, qui fut suivi d'une mise à jour comportant des informations sur l'UML 2.0 en 2005.[2]

2.2.3 Le rôle de langage UML

Il existe de nombreux modèles et paradigmes de résolution de problèmes en science informatique, qui est l'étude des algorithmes et des données. On dénombre quatre catégories de modèles de résolution de problèmes : les langages impératifs, fonctionnels, déclaratifs et orientés objet (LOO). Dans le cas des langages orientés objet, les algorithmes sont exprimés en définissant des objets et en les faisant interagir les uns avec les autres. Ces objets sont des éléments que l'on peut manipuler et qui existent dans le monde réel. Il peut s'agir d'immeubles, de widgets sur un ordinateur ou encore d'êtres humains.

Les langages orientés objet dominent le monde de la programmation parce qu'ils modélisent des objets du monde réel. L'UML combine plusieurs notations orientées objet : Object-Oriented Design (conception orientée objet), Object Modeling Technique (technique de modélisation objet) et Object-Oriented Software Engineering (génie logiciel orienté objet).

L'UML utilise les points forts de ces trois approches pour présenter une méthodologie plus cohérente et plus facile à utiliser. Il représente les meilleures pratiques de création et de documentation des différents aspects de la modélisation des systèmes logiciels et d'entreprise. [10]

UML définit 9 types de diagrammes dans deux catégories de vues, les vues statiques et les vues dynamiques :

Vues statiques

- Les diagrammes de cas d'utilisation décrivent le comportement et les fonctions d'un système du point de vue de l'utilisateur,
- Les diagrammes de classes décrivent la structure statique, les types et les relations des ensembles d'objets,

- Les diagrammes d'objets décrivent les objets d'un système et leurs relations,
- Les diagrammes de composants décrivent les composants physiques et l'architecture interne d'un logiciel,
- Les diagrammes de déploiement décrivent la répartition des programmes exécutables sur les différents matériels.

Vues dynamiques

- Les diagrammes de collaboration décrivent les messages entre objets (liens et interactions),
- Les diagrammes d'états-transitions décrivent les différents états d'un objet,
- Les diagrammes d'activités décrivent les comportements d'une opération (en termes d'actions),
- Les diagrammes de séquence décrivent de manière temporelle les interactions entre objets et acteur.

2.3 choix de la méthode de conception

Pour la conception de notre site, nous avons choisi l'approche objet. En effet, cette approche présente plusieurs avantages, à savoir :

- Documenter un projet ,
- Permet de représenter graphiquement les besoins des utilisateurs,
- L'approche objet guider par les besoins du client,
- Les différents diagrammes nous aident à voir clair dans les besoins,
- L'approche objet permet de représenter les interactions entre les actions de l'utilisateur et le système.

2.4 Représentation des diagrammes

Nous obtenons les diagrammes les plus proche à nos travaux qui est :

2.4.1 Diagramme de cas d'utilisation

Les diagrammes de cas d'utilisation sont des diagrammes UML utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel. Ils sont utiles pour des présentations auprès de la direction ou des acteurs d'un projet, mais pour le développement, les cas d'utilisation sont plus appropriés. En effet, un cas d'utilisation (use cases) représente une unité discrète d'interaction entre un utilisateur (humain ou machine) et un système. Ainsi, dans un diagramme de cas d'utilisation, les utilisateurs sont appelés acteurs (actors), et ils apparaissent dans les cas d'utilisation.[5]

Rôle du diagramme de cas d'utilisation :

- Définit la relation entre l'utilisateur et les éléments que système met en œuvre.
- Donne une vue du système dans son environnement extérieur.

Représentation Graphique :

Le graphe suivant représente la forme générale du diagramme de cas d'utilisation :

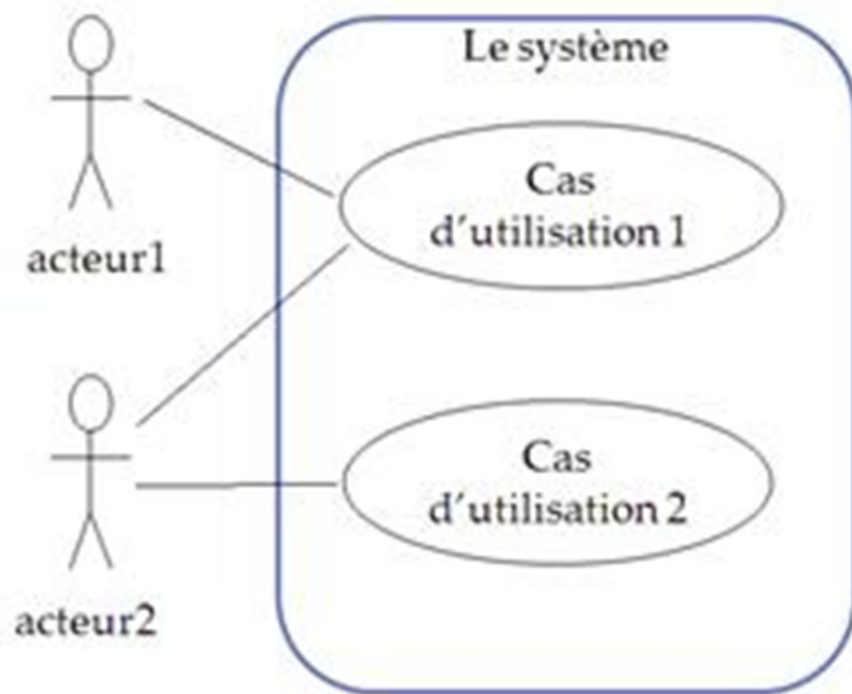


FIGURE 2.1 – La forme générale du diagramme de cas d'utilisation

Diagramme de cas d'utilisation d'administrateur

Description

Administrateur a la permission d'accéder à toutes les tâches offres par ce site, il peut valider ou supprimer les pharmaciens et les utilisateurs.

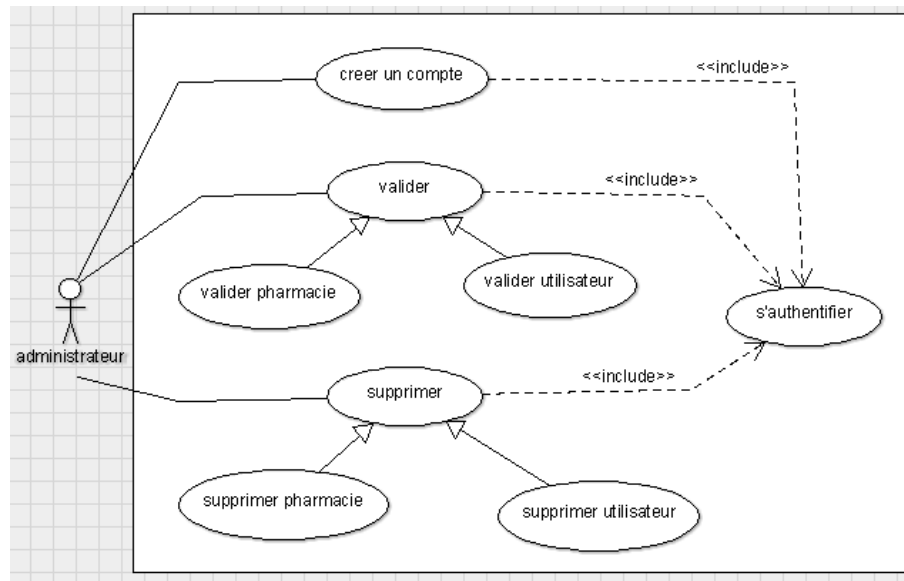


FIGURE 2.2 – Diagramme de cas d'utilisation d'administrateur

Diagramme de cas d'utilisation de pharmacien

Description

Le pharmacien consulter les messages (recevoir, répondre et supprimer un message) et même il peut consulter la liste des conseils, ainsi il peut faire la mise à jour (ajouter, modifier et supprimer un conseil).

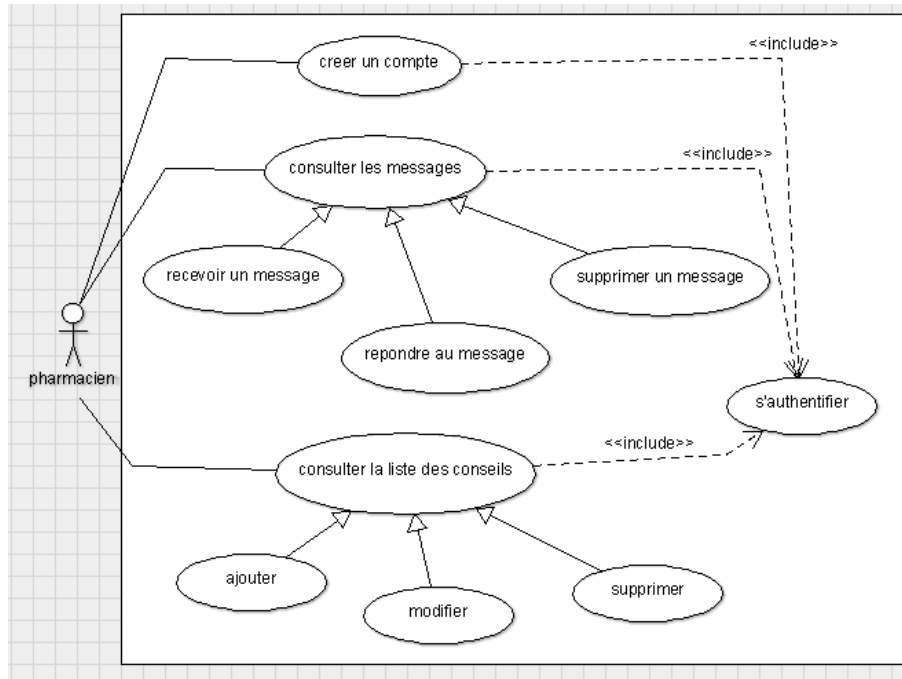


FIGURE 2.3 – Diagramme de cas d'utilisation de pharmacien

Diagramme de cas d'utilisation d'utilisateur

Description

Utilisateur pouvoir la liste des pharmaciens contacter et répondre à la réponse d'une pharmacie, ainsi que il peut consulter la liste des conseils.

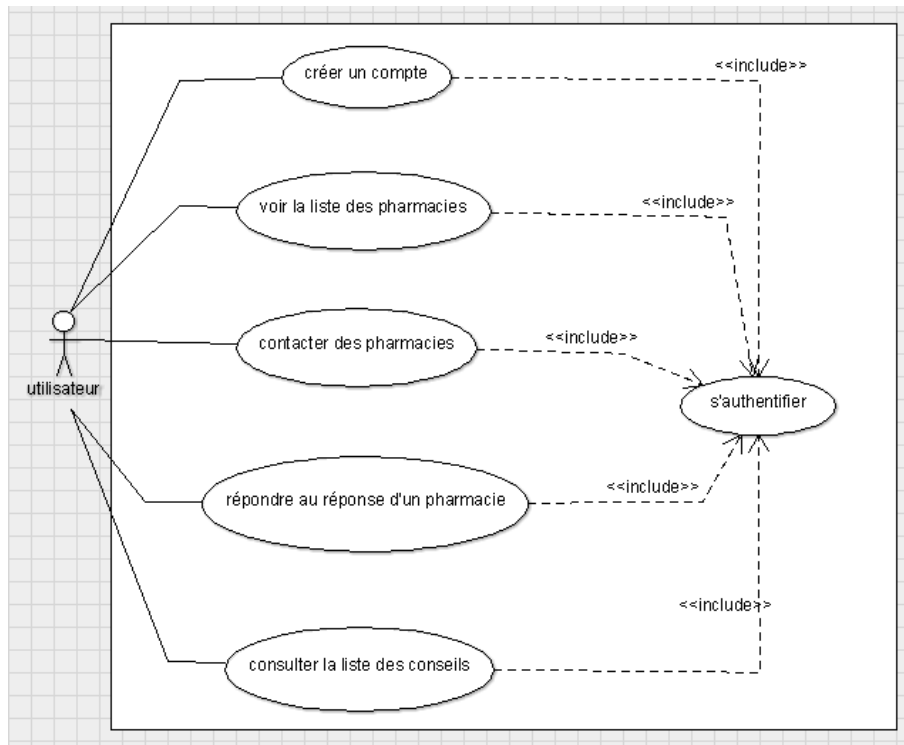
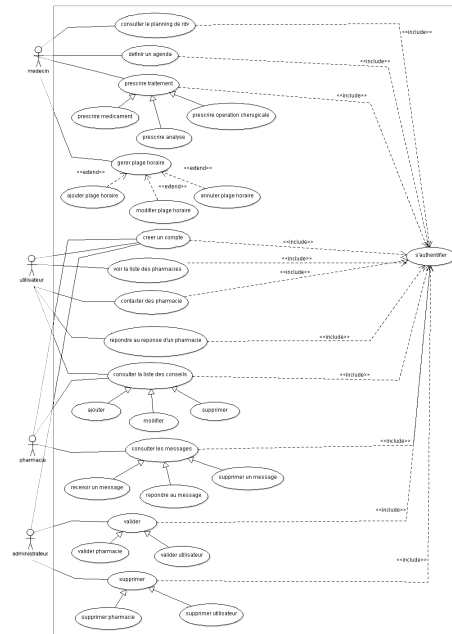


FIGURE 2.4 – Diagramme de cas d'utilisation d'utilisateur



2.4.2 Diagramme de classes

Définition :

Le diagramme de classe représente les entités manipulées par les utilisateurs c'est le diagramme le point centrale dans le développement orienté objet et le plus utilisé il présenter les types d'objets et les relations entre eux.[9]

Rôle du diagramme de classes :

- Permet de modéliser un programme,
- Permet de découper une tâche complexe en plusieurs petits travaux simples.

Représentation Graphique :

Le graphe suivant représente la forme générale du diagramme de classe :

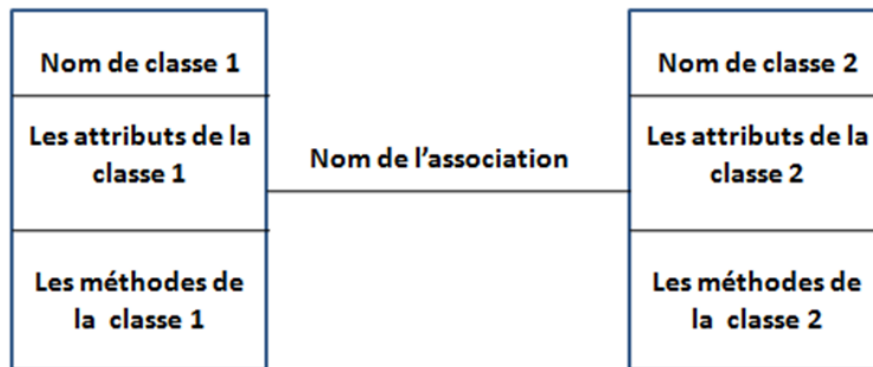


FIGURE 2.6 – La forme générale du diagramme de classe

Diagramme de classe

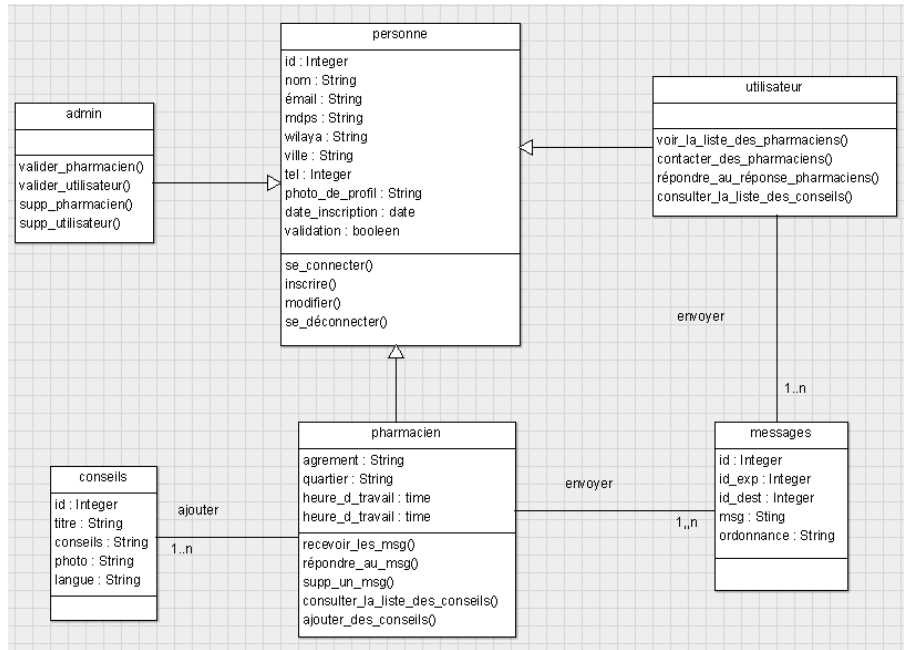


FIGURE 2.7 – Diagramme de classe

2.4.3 Diagramme de séquence

Un diagramme de séquence est un diagramme d'interaction qui expose en détail la façon dont les opérations sont effectuées : quels messages sont envoyés et quand ils le sont. Les diagrammes de séquence sont organisés en fonction du temps. Le temps s'écoule au fur et à mesure que vous parcourez la page. Les objets impliqués dans l'opération sont répertoriés de gauche à droite en fonction du moment où ils prennent part dans la séquence de messages.[7]

Rôle du diagramme de séquence

Décrire comment se déroulent les actions entre les acteurs ou objets.

Représentation graphique

Le graphe suivant représente la forme générale du diagramme de séquence :

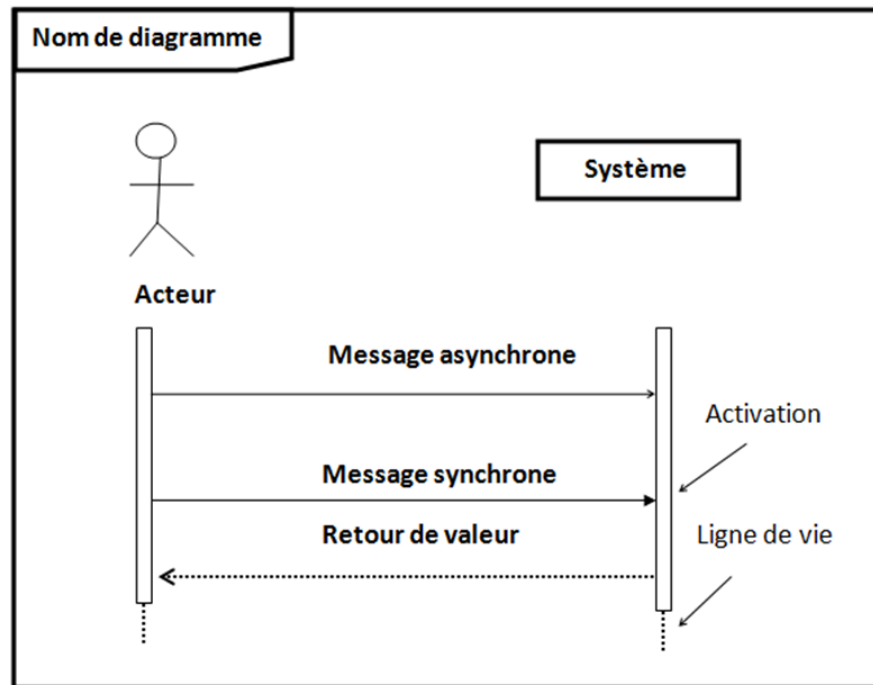


FIGURE 2.8 – La forme générale du diagramme de séquence

Diagramme de séquence inscription

Description

L'utilisateur doit s'authentifier avec un nom d'utilisateur et un mot de passe pour confirmer ses informations personnelles. Le patient doit remplir un formulaire après avoir Visiter l'application, le formulaire est utilisé pour l'inscrire dans notre base de données. Une seule authentification est requise. Le nom d'utilisateur et le mot de passe sont envoyés au patient. Pour établir son lien avec l'application. En utilisant son email comme nom d'utilisateur.

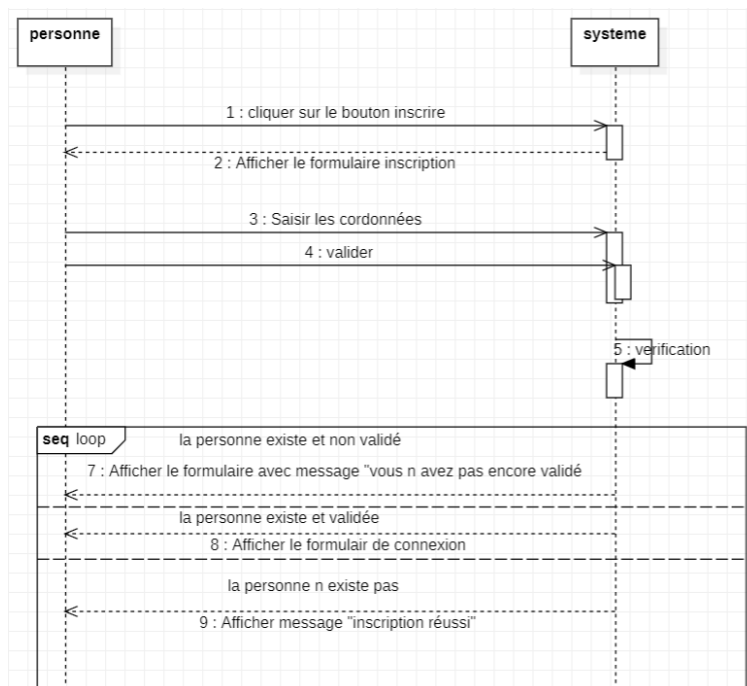


FIGURE 2.9 – Diagramme de séquence inscription

Diagramme de séquence connexion

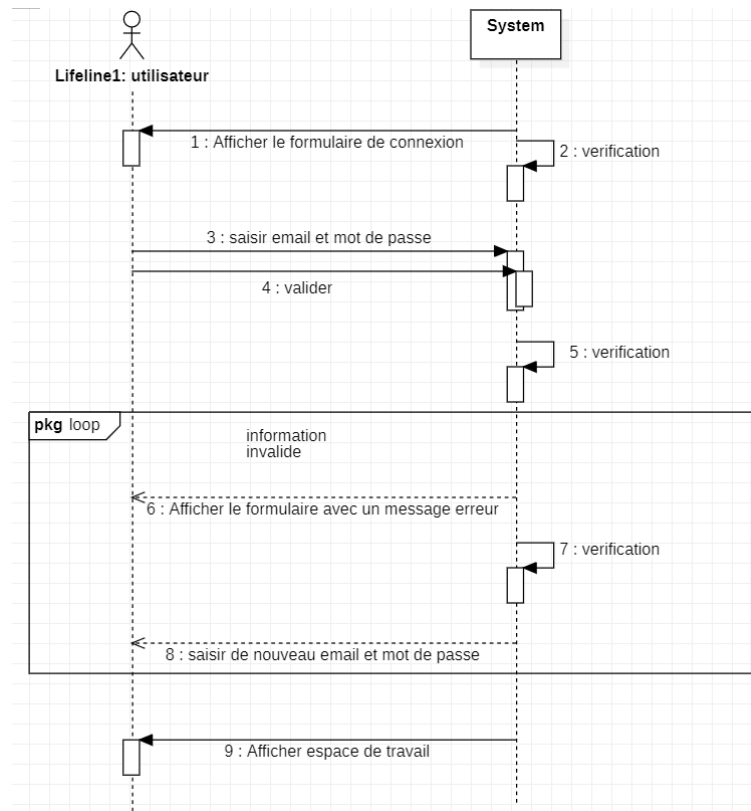


FIGURE 2.10 – Diagramme de séquence connexion

Diagramme de séquence envoyé un message

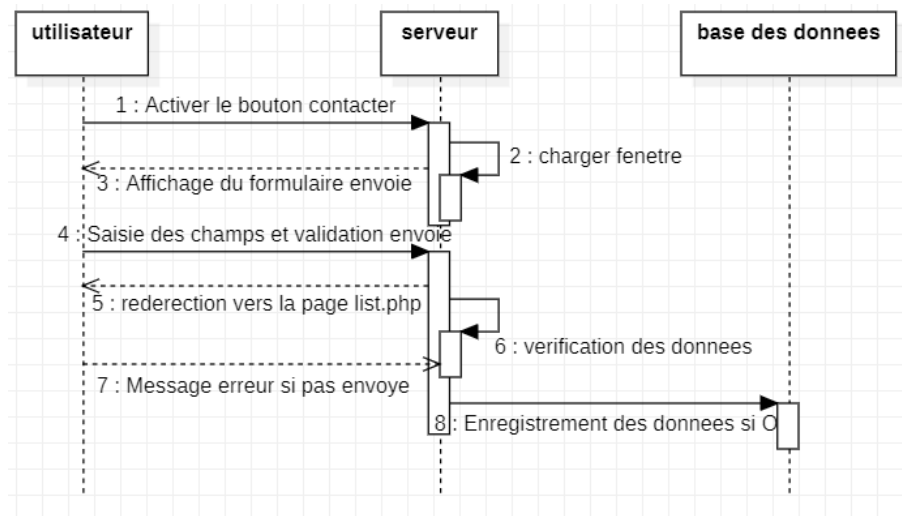


FIGURE 2.11 – Diagramme de séquence envoyé un message

2.5 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons présenté toute la conception et l'analyse de notre système.

Il a été consacré à la modélisation de l'aspect statique et dynamique de notre site, en se basant sur les spécifications détaillées au chapitre précédent.

Pour réaliser l'étape de la conception, nous avons opté pour la méthode UML.

L'analyse et la conception détaillées nous ont permis de bien présenter l'application à réaliser pour nous faciliter la tâche de la programmation.

Dans le prochain chapitre, on aborde la partie conception ainsi que la description de quelques choix techniques effectués pendant le développement.

Chapitre 3

Implémentation

3.1 Introduction

Dans ce chapitre dédié à l'étude technique et à l'implémentation, nous avons commencé à définir les outils de développement à utiliser pour l'implémentation de notre site. En suite nous passerons à la présentation de site web puis on finira par une conclusion.

3.2 Les outils de développement

3.2.1 Visual studio code

Visual Studio Code est un éditeur de code open-source développé par Microsoft supportant un très grand nombre de langages grâce à des extensions. Il supporte l'auto complétion, la coloration syntaxique, le débogage, et les commandes git. Il est à noter que si le code source est diffusé sous la licence libre MIT, l'exécutable est proposé sur le site officiel de Microsoft sous une licence propriétaire.

Si vous souhaitez télécharger une version sous licence libre sans à avoir à compiler le code source vous-même, jetez un œil à VSCodium. Il s'agit d'une version de VS Code compilée à partir des sources du dépôt GitHub du projet de Microsoft et disposant donc des mêmes fonctionnalités sans la présence de la licence propriétaire de celui-ci, sans les fonctions de pistage des utilisateurs et sans le logo officiel (qui est propriétaire). [11]



3.2.2 HTML

L'**HTML** est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage permettant d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des programmes informatiques. Il permet de créer des documents interopérables avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l'accessibilité du web. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (Java-Script) et des formats de présentation (feuilles de style en cascade). HTML est initialement dérivé du Standard Generalized Markup Language(SGML).[13]



3.2.3 PHP

PHP est un langage de programmation web côté serveur, ce qui veut dire que c'est le serveur qui va interpréter le code PHP et générer du code qui pourra être interprété par votre navigateur.

Pour décrire une page PHP, on pourrait dire que c'est un fichier avec l'extension .php, lequel contient une combinaison de balises HTML et de scripts qui tournent sur un serveur web.[14]

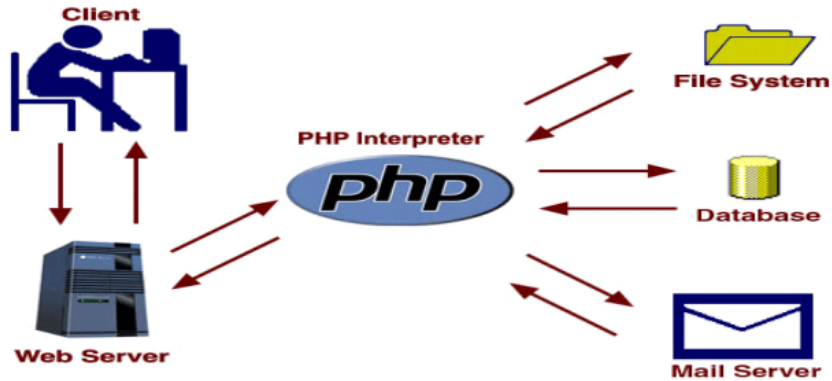


FIGURE 3.1 – Représentation de fonctionnement de php

3.2.4 Java Script

JavaScript est un langage de programmation principalement utilisé pour créer des pages web interactives.

Ce langage, incorporé dans un document HTML, n'est pas visible dans la fenêtre du navigateur.

Il sert à améliorer le Langage html en effet, il permet d'exécuter des commandes du côté client (c'est-à-dire au niveau du navigateur et non du serveur web).

Ce code qui est exécuté par le navigateur Web est utile pour toutes les interactions du client sur la page Web.

Ce langage permet de manipuler des objets au sens informatique : créer des fenêtres spécifiques, contrôler les données saisies dans les formulaires, redimensionner certains objets, rediriger des liens... [16]



3.3 CSS

Les **CSS** (Cascading Style Sheet = feuille de styles) sont des documents au format texte, tout comme le HTML. La différence est qu'une CSS n'est prévue ni pour être visualisée par l'internaute ni pour être affichée directement dans le navigateur. Une feuille de styles n'est qu'un document qui définit comment une page HTML doit être affichée. Le navigateur Web s'occupe de charger la CSS sans que l'internaute doive intervenir, une CSS a pour vocation d'agir en arrière-plan. En utilisant des styles, il est par exemple possible de dire que tous les liens, au lieu d'être bleus ou violets comme on en a l'habitude, doivent être gris ; ou bien que le texte est toujours orange. En fait, l'idée est que le navigateur parcourt le document HTML. Lorsqu'il rencontre une balise, il demande à la CSS de quelle manière il doit l'afficher. La CSS ne sait rien faire d'autre que dire comment doit être affiché tel ou tel élément de la page Web. [3]



3.4 MYSQL

MySQL est un système de gestion de base de données relationnelle (**SGBDR**). Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire. Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels. [6]

SGBD : rendent indépendant programmes et données (la modification d'une structure de données n'entraîne pas forcément une importante refonte des programmes d'application. [18]



3.5 La fonctionnalité de plateforme

3.5.1 Connexion de DAWINI

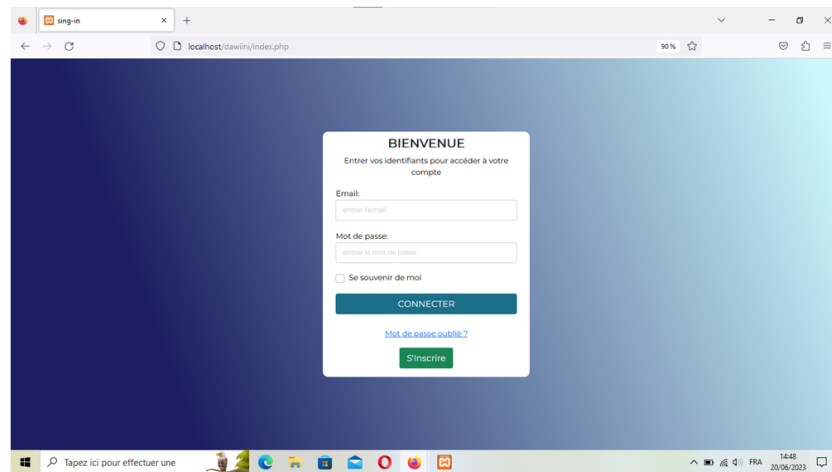
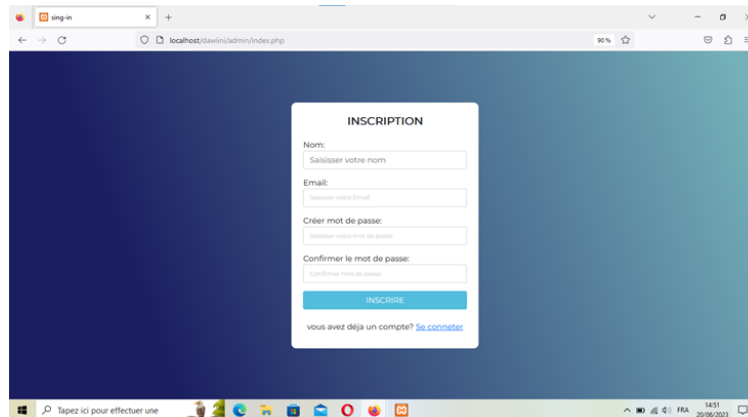


FIGURE 3.2 – Connexion de DAWINI

3.5.2 Partie administrateur

Inscription



INSCRIPTION

Nom:
Saisissez votre nom

Email:
Saisissez votre Email

Créer mot de passe:
Saisissez votre mot de passe

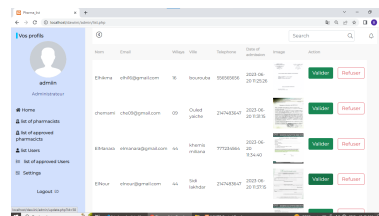
Confirmer le mot de passe:
Confirmez votre mot de passe

INSCRIRE

vous avez déjà un compte? [Se connecter](#)

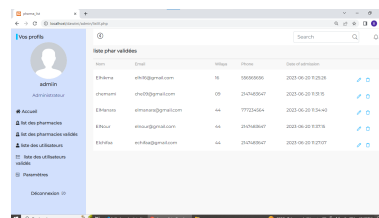
FIGURE 3.3 – Interface d'inscription administrateur

Liste des pharmacies



Nom	Email	Ville	VLS	Téléphone	Date d'expiration	Image	Action
Etienne	etienne@gmail.com	St Louis	00000000		2023-06-20 12:00		non validé valider
etienne	etienne@gmail.com	Orléans	00000000	00000000	2023-06-20 12:00		non validé valider
Etienne	etienne@gmail.com	Orléans	00000000	00000000	2023-06-20 12:00		non validé valider
Etienne	etienne@gmail.com	Orléans	00000000	00000000	2023-06-20 12:00		non validé valider
Etienne	etienne@gmail.com	Orléans	00000000	00000000	2023-06-20 12:00		non validé valider

FIGURE 3.4 – Interface des pharmacies non validées



Nom	Email	Ville	VLS	Téléphone	Date d'expiration	Action
Etienne	etienne@gmail.com	St Louis	00000000		2023-06-20 12:00	validé
etienne	etienne@gmail.com	Orléans	00000000	00000000	2023-06-20 12:00	validé
Etienne	etienne@gmail.com	Orléans	00000000	00000000	2023-06-20 12:00	validé
Etienne	etienne@gmail.com	Orléans	00000000	00000000	2023-06-20 12:00	validé
Etienne	etienne@gmail.com	Orléans	00000000	00000000	2023-06-20 12:00	validé

FIGURE 3.5 – Interface des pharmacies validées

Liste des administrateurs

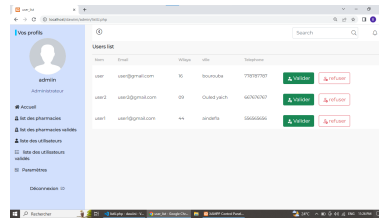


FIGURE 3.6 – Interface des utilisateurs non validées

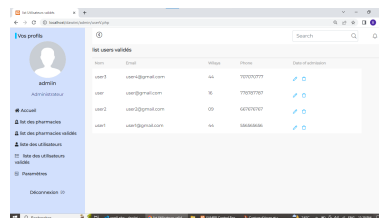


FIGURE 3.7 – Interface des utilisateurs validées

3.5.3 Partie de pharmacie

Inscription

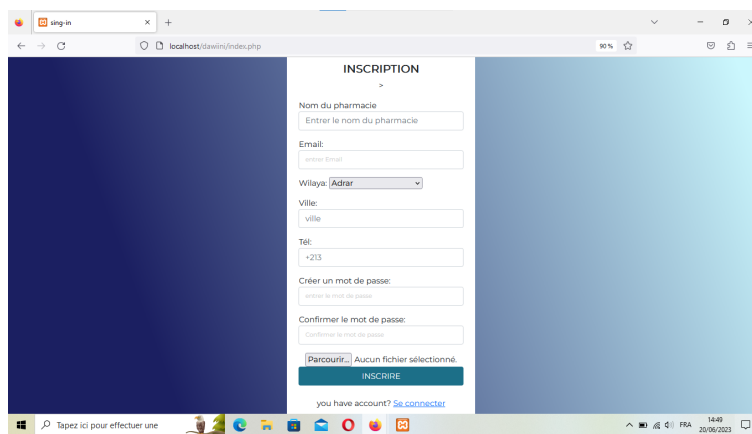


FIGURE 3.8 – Interface d'inscription du pharmacie

Interface de réception, réponse et la validation des ordonnances

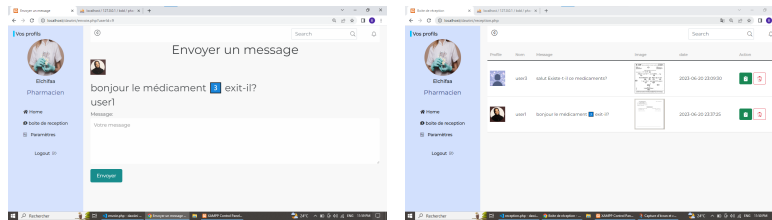


FIGURE 3.9 – Interface de réception, réponse et la validation des ordonnances

3.5.4 Partie de utilisateur

Inscription

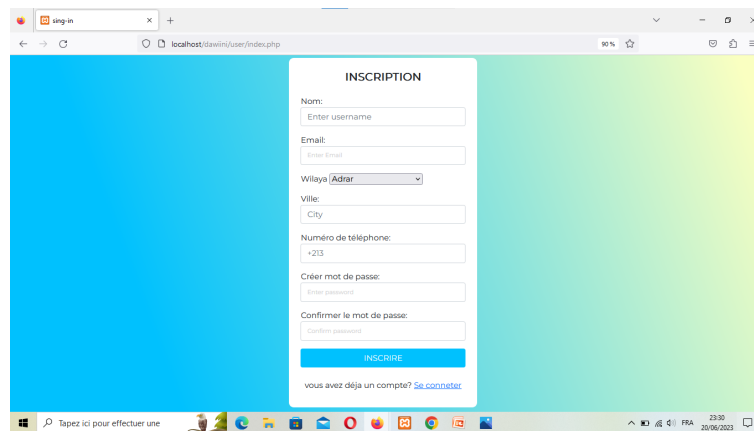


FIGURE 3.10 – Interface d'inscription utilisateur

Interface de réception utilisateur

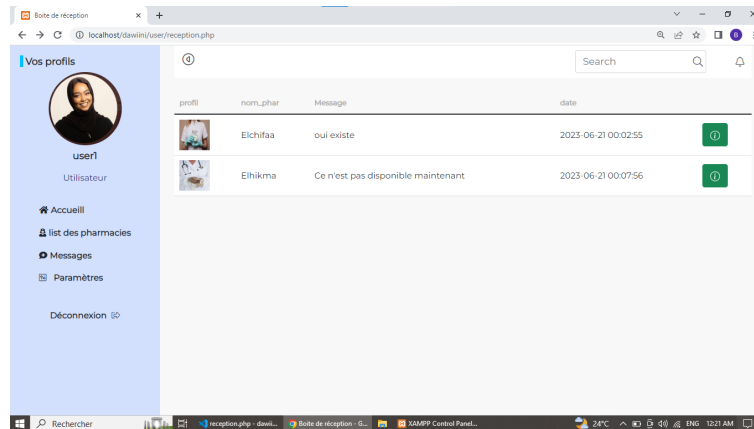


FIGURE 3.11 – Interface de réception utilisateur

Interface de liste des pharmacies

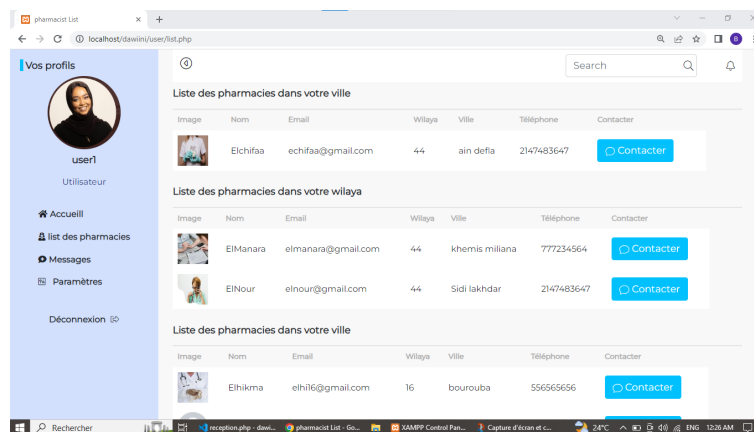


FIGURE 3.12 – Interface de liste des pharmacies

3.6 Conclusion

Au cours de cette dernière étape de notre travail, nous avons présenté l'implémentation ainsi que les outils utilisés pour développer notre site.

Conclusion générale

Et à la fin de ce travail, nous pouvons dire que nous avons essayé de résoudre les problèmes les plus importants auxquels les patients sont confrontés lors de la commande et de la fourniture de médicaments avec la plupart des pharmacies concernées, car nous avons créé ce site web qui vous permet de réserver en ligne sans avoir à se rendre à la clinique, ainsi que trouver des médicaments dans les pharmacies voisines en utilisant plusieurs langages de programmation avancés qui le rendent beau et facile à utiliser.

Dans cette note, nous avons discuté d'une explication suffisante et adéquate du site, à partir de la phase d'analyse et de conception jusqu'à l'achèvement et la mise en œuvre, et nous avons également présenté la plupart des aspects de notre système en termes de conceptions et de pages terminées.

De ce qui précède, il est difficile de prétendre qu'il existe une solution parfaite, mais nous espérons avoir répondu à notre problème dans une certaine mesure, mais nous sommes conscients des améliorations que notre projet apportera dans le domaine de la médecine.

Bibliographie

- [1] <https://www.lucidchart.com/pages/fr/langage-uml>.
- [2] <https://www.lucidchart.com/pages/fr/langage-uml>.
- [3] <http://glossaire.infowebmaster.fr/CSS/> year=09/06/2023,.
- [4] <https://www.aty-pique.com/post/avantageinconvenientcoutsiteinternet>, 01/09/2023.
- [5] https://fr.wikipedia.org/wiki/Diagramme_de_cas_d%27utilisation, 020/08/2023.
- [6] <http://fr.wikipedia.org/wiki/MySQL>, 05/08/2023.
- [7] https://docwiki.embarcadero.com/RADStudio/Sydney/fr/D%C3%A9finition_des_diagrammes_de_s%C3%A9quence_UML_1.5, 05/09/2023.
- [8] http://fr.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web, 09/06/2023.
- [9] <https://openclassrooms.com/courses/debutez-l-analyse-logicielle-avec-uml/les-differentstypes-de-diagrammes>, 09/06/2023.
- [10] <https://www.lucidchart.com/pages/fr/langage-uml>, 10/08/2023.
- [11] <https://framalibre.org/content/visual-studio-code>, 11/06/2023.
- [12] http://fr.wikipedia.org/wiki/Site_Web#.C3.89tapes_de_conception_de_site_web, 13/07/2023.
- [13] http://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Markup_Language, 15/07/2023.
- [14] <http://creer-un-site.fr/sous-categorie-5-le-langage-php.php>, 16/07/2023.
- [15] <http://www.aidice-web.com/accueil/definition-site-web.php>, 17/06/2023.
- [16] <http://www.gralon.net/articles/internet-et-webmaster/creation-site-internet/article-javascript---presentation-et-applications-1776.htm>, 21/07/2023.
- [17] Francine Charest.François Bedard. *Les racines communicationnelles du web*. 12/06/2023.
- [18] Christan Soutou. *SQL pour Oracle*. 10/08/2023.