

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche  
Scientifique Université de Monastir

\*\_\*\_\*\_\*\_\*\_\*\_\*\_\*

Institut Supérieur d'Informatique et des Mathématiques  
de Monastir



Mini projet de Technologie XML

## **Conception et Développement d'un site web de conférence**

Réalisé par :

**Abdellaoui Fahed & Jabeur Soufien**

Année Universitaire : 2015-2016

# Table des matières

<b>Chapitre 1 : Introduction générale .....</b>	<b>3</b>
<b>Chapitre 2 : Analyse et spécification des besoins .....</b>	<b>4</b>
<b>2.1. Introduction .....</b>	<b>4</b>
<b>2.2. Spécification des besoins fonctionnels .....</b>	<b>4</b>
<b>2.3. Spécification des besoins non-fonctionnels.....</b>	<b>6</b>
<b>2.4. Spécification semi-formelle.....</b>	<b>7</b>
2.4.1. Les acteurs :.....	7
2.4.2. Diagramme de cas d'utilisation.....	7
2.4.3. Diagramme de séquence :.....	7
<b>2.5. Diagramme cas d'utilisation .....</b>	<b>8</b>
<b>2.6. Diagrammes de séquences : .....</b>	<b>10</b>
<b>Chapitre 3 : Conception.....</b>	<b>13</b>
<b>3.1. Introduction .....</b>	<b>13</b>
<b>3.2. Architecture générale de l'application .....</b>	<b>13</b>
<b>3.3. Diagramme des classes .....</b>	<b>14</b>
<b>Chapitre 4 : Réalisation et test .....</b>	<b>16</b>
<b>4.1. Introduction .....</b>	<b>16</b>
<b>4.2. Environnement de travail .....</b>	<b>16</b>
4.2.1. Environnement de matériel .....	16
4.2.2. Environnement de logiciel .....	16
<b>4.3. Outils de développement.....</b>	<b>16</b>
<b>4.4. Interfaces.....</b>	<b>18</b>
<b>Conclusion et perspective .....</b>	<b>26</b>

# Table des figures

Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation Partie client.....	8
Figure 2: Diagramme de cas d'utilisation Partie administrateur.....	9
Figure 3: Diagramme de séquence inscription à une conférence .....	10
Figure 4: Diagramme de séquence consultation de page d'accueil du site .....	11
Figure 5: Ajout des commentaires.....	12
Figure 6: Architecture Globale d'application.....	13
Figure 7: Diagramme de classe de l'application .....	14
Figure 8: Page d'accueil du site .....	18
Figure 9: Inscription à une conférence .....	19
Figure 10: Réception de login et de mot passe.....	20
Figure 11: page authentification de client .....	20
Figure 12: Espace client .....	21
Figure 13: Réception d'une notification de demande d'inscription par l'administrateur.....	22

# Chapitre 1 : Introduction générale

**X**ML est l'acronyme de "Extensible Markup Language", expression signifiant "langage de balisage extensible". Il s'agit d'un langage de création de fichiers de données basé sur le SGML et ayant la particularité de permettre la création et la définition de balises à la demande (d'où l'origine de l'expression "extensible"). Comme HTML, XML utilise les chevrons ouvrants (" $<$ ") et fermants (" $>$ ") pour encadrer les balises qui composent sa structure et des attributs pour l'affectation de valeurs aux paramètres qui caractérisent les balises. XML a été conçu pour permettre les transferts d'informations d'une plateforme à une autre (deux applications non interfacées, par exemple). Il évite ainsi les fastidieux et coûteux développements d'interfaces

Parmi les avantages d'utilisation de XML, La lisibilité : aucune connaissance ne doit théoriquement être nécessaire pour comprendre un contenu d'un document XML, Auto-descriptif et extensible, Une structure arborescente : permettant de modéliser la majorité des problèmes informatiques, Universalité et portabilité : les différents jeux de caractères sont pris en compte, Déployable : il peut être facilement distribué par n'importe quels protocoles à même de transporter du texte, comme http, Intégrabilité : un document XML est utilisable par toute application pourvue d'un 'parser' (c'est-à-dire un logiciel permettant d'analyser un code XML)

Le but de notre travail est de mettre en œuvre les bénéfices de la technologie dans la programmation web, pour cela on va créer un site web de conférence permettant à un utilisateur de participer en conférence mondiale en introduisant le transfert de données via les fichiers XML.

La suite de ce document est structurée comme suit :

- Analyse et spécification des besoins
- Conception
- Réalisation et Test
- Conclusion et Perspectives

# Chapitre 2 : Analyse et spécification des besoins

## 2.1. Introduction

L'analyse est la première phase du processus de développement d'une application. C'est le premier modèle construit à partir de cahier de charge. Les fonctionnalités sont rassemblées dans diagramme de cas d'utilisation. Les aspects dynamiques de cas d'utilisation sont les scénarios des processus métiers d'utilisation de l'application. Les scénarios sont classiquement représentés dans des diagrammes de séquences. Les objectifs de l'analyse et la spécification de besoins sont : la définition de contexte générale (métier, juridique,...) dans lequel le projet va être réalisé, les acteurs humains ou non qui vont interagir avec le système, les fonctionnalités attendues du système, le contexte technique du projet (serveur, réseau, etc,...) et le fonctionnement dynamique de chaque fonctionnalité.

Dans ce chapitre la section 2.2 représente la spécification de besoins fonctionnels, la section 2.3 représente les besoins non-fonctionnels de système, la section 2.4 comporte une spécification semi-formelle et enfin une conclusion.

## 2.2. Spécification des besoins fonctionnels

### Acteur client :

Le client visite le site web de conférence pour découvrir les actualités et prendre des informations sur des conférences, il peut parcourir la liste de conférenciers et le membre de comité, le temps et l'emplacement de conférence et l'inscription :

- Affichage des actualités :

Le client accède au page d'accueil de site de conférence ce qui lui permet de savoir les actualités telle que les dernières organisées, leur lieu, la date limite pour l'inscription, ce qui va faire la conférence et une brève résumé sur le sujet de conférence.

- Consultation commuté :

Le client peut connaître la liste de membre de comités qui peuvent assister aux conférences ainsi les différentes informations relatives à ces membres : le lieu de travail, pays d'origine et spécialités.

- Consultation conférencier « Speakers » :

Cette rubrique permet à l'utilisateur de consulter la liste de conférenciers ainsi que leurs domaines de recherche qui sont introduites par un résumé.

- Consultation de lieu de réunion :

Cette option permet aux utilisateurs de s'informer de lieu de conférence, différents résidences de ville de réunion, et les différents moyens de transport facilitant à l'utilisateur de site d'assister la conférence désiré.

- Inscription :

Le client doit remplir un formulaire pour pouvoir assister à la conférence désiré, le formulaire doit être équipé par l'article au format PDF, après confirmation une compte client sera immédiatement crée, le login et le mot de passe seront générées et envoyées par email au participant, aussi un email de notification sera envoyé à l'administrateur du site pour l'informer qu'une nouvelle inscription est mise en place.

- Consultation espace :

Après réception du login et mot de passe par email à la fin de l'étape de l'inscription, le client peut accéder à son propre espace pour suivre le statut de son article et de bien consulter les avis concernant son article.

### Administrateur :

Le site web offre à l'administrateur du site la possibilité de gérer les conférenciers, les actualités, les avis et bien sur la gestion des articles en effectuant un changement de statut et sélection des examinateurs « Reviewers » suite à une authentification :

- Ajout Actualités :

L'administrateur du site web a le droit d'ajouter des actualités concernant l'évènement, après la publication du texte de l'actualité elle sera publié dans la page « News » du site, tout visiteur du site peut consulter les actualités.

- Ajout examinateurs « Reviewers » :

L'administrateur du site web peut ajouter des nouveau « Reviewers » pour bien examiner les articles des participants. Les « Reviewers » n'ont pas un espace sur le site web ils sont contactées directement par l'administrateur du site via la messagerie électronique.

- Ajout des commentaires « Reviews » :

L'administrateur du site peut ajouter des avis concernant un article bien déterminé, ces avis sont envoyées par email par les examinateurs « Reviewers », Après validation les commentaires seront affichées dans l'espace client du participant qui a validé cet article.

- Gérer les soumissions :

Après réception d'un email de notification suite à une inscription d'un nouveau client, l'administrateur du site accède à son propre espace pour bien vérifier la soumission de l'article, il peut donc changer le statut de l'article en sous révision « Under Reviewing » et il sélectionner les deux examinateurs choisis pour l'examen de l'article. Après validation un email de notification sera automatiquement envoyé aux deux examinateurs pour les informer qu'ils sont bien choisis pour la vérification d'un article, le lien du fichier PDF de l'article sera envoyé au sein du même email.

### 2.3. Spécification des besoins non-fonctionnels

#### - Contraintes matérielles et logiciels

Le site web doit fonctionner sur les postes de travail et les ordinateurs portables également à travers un navigateur internet. Le système sera occasionnellement utilisé, en particulier des clients qui veulent effectuer des inscriptions à une conférence spécifique.

Le tableau ci-dessous représente les caractéristiques techniques requises de matériels :

Matériel	Vitesse processeur minimale	RAM minimale	Disponibilité connexion internet
Postes de travail	2GHz	512Mo	Oui
Pc portables	1.8GHz	256Mo	Oui
Smartphone	1GHz	128Mo	Oui

#### - Charte graphique :

On dispose d'une charte graphique qui doit être utilisée pour la décoration du site web et également l'application mobile android, cette charte graphique doit être respectée par les interfaces graphiques de l'application.

#### - Performances

La majorité des actions effectuées par l'application nécessite une connexion au réseau internet pour se mettre en place les délais de réponses présenter ci-dessous sont des valeurs plus-moins exacte.

- Les temps de réponses maximales attendus sont :
- Fonctionnalité d'inscription : moins de 10 secondes.
- Fonctionnalité consultation actualité : moins de 2 secondes.
- Fonctionnalité consultation commuté : moins de 2 secondes.
- Fonctionnalité consultation conférencier : moins de 2 secondes.
- Fonctionnalité consultation lieu de réunion : moins de 2 secondes.

#### - Sécurité

La sécurité est le terme fondamental de notre application dont tout client est besoin, pour cela on a augmenté le niveau de sécurité de l'application web par le stockage des informations relatives au client dans une base de données sécurisées et relie au serveur web notre application web, l'espace administrateur est protégé par une authentification qui interdit tout accès indésirable.

## 2.4. Spécification semi-formelle

### 2.4.1. Les acteurs :

Un acteur est une entité externe qui interagit avec le système. Dans notre cas, les acteurs sont :

#### a- Client :

Le client est un individu qui se charge de consulter le site web de conférence pour consulter les actualités et savoir les différents détails de conférence avant de s'inscrire

#### b- Administrateur de site web :

L'administrateur est un individu qui se charge de créer, modifier ou supprimer des points d'intérêts consultables par les clients, dans notre cas l'administrateur se charge de gérer tous les informations liées à la conférence. Un administrateur doit être connecté à internet et authentifié pour pouvoir accéder à son espace.

### 2.4.2. Diagramme de cas d'utilisation

Les diagrammes de cas d'utilisation sont des diagrammes UML utilisés pour donner une vision globale 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. Un cas d'utilisation représente une unité discrète d'interaction entre un sont plus appropriés. Un cas d'utilisation représente une unité significative de travail. Dans un diagramme de cas d'utilisation sont appelés acteurs (actors), ils interagissent avec les cas d'utilisation (use cases).

### 2.4.3. Diagramme de séquence :

Le diagramme de séquence de cacher les interactions des objets dans le cadre d'un scénario de diagramme de cas d'utilisation. Dans un souci de simplification on représente l'acteur principal à gauche de diagramme et les acteurs secondaires éventuels à droite de système. Le but étant de décrire comment se déroule les actions entre les acteurs et les objets. La dimension verticale du diagramme représente le temps, permettant de visualiser l'enchaînement des actions dans le temps et de spécifier la naissance et la mort d'objet. Les périodes d'activité des objets sont symbolisées par des rectangles et ces objets dialoguent par le biais de messages.



## 2.5. Diagramme cas d'utilisation

Acteur : Client

Le diagramme de cas d'utilisation ci-dessous représente les différentes fonctionnalités que le client peut effectuer :

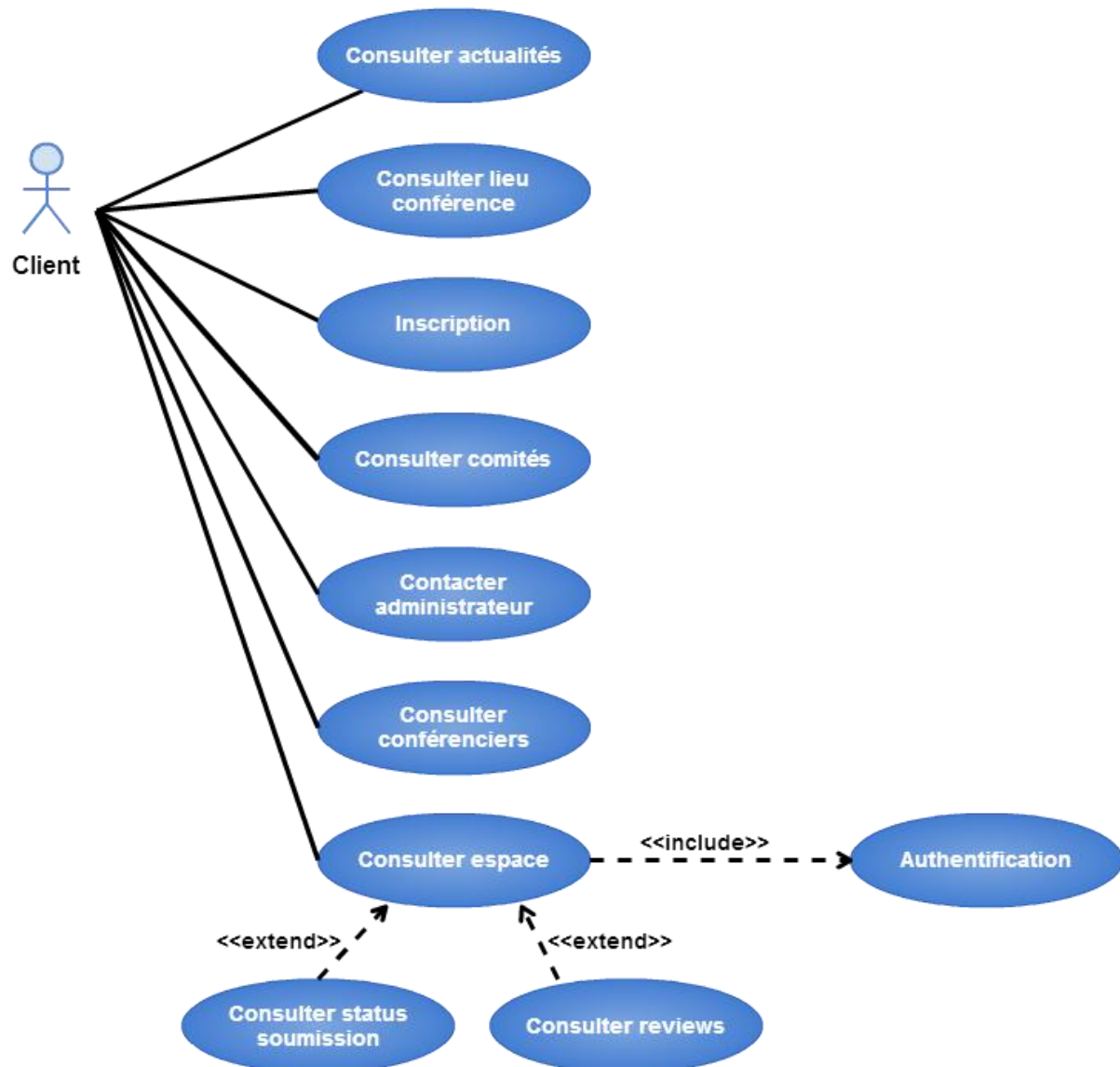


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation Partie client

Le client accède au site web de conférence que lui offre les possibilités d’afficher les actualités, consulter les conférenciers et la liste de membre de comité, savoir le lieu de réunion ainsi que les résidences et les moyens de transport afin de s’inscrire à une conférence bien spécifiée.

Acteur : administrateur :

L’administrateur de site web de conférence admet un accès à son propre espace administratif dont il gère les informations liées à l’évènement que les clients sont intéressés le diagramme de cas d’utilisation représenté par la figure suivante représente les différentes tâches reliées à l’administrateur du site web :

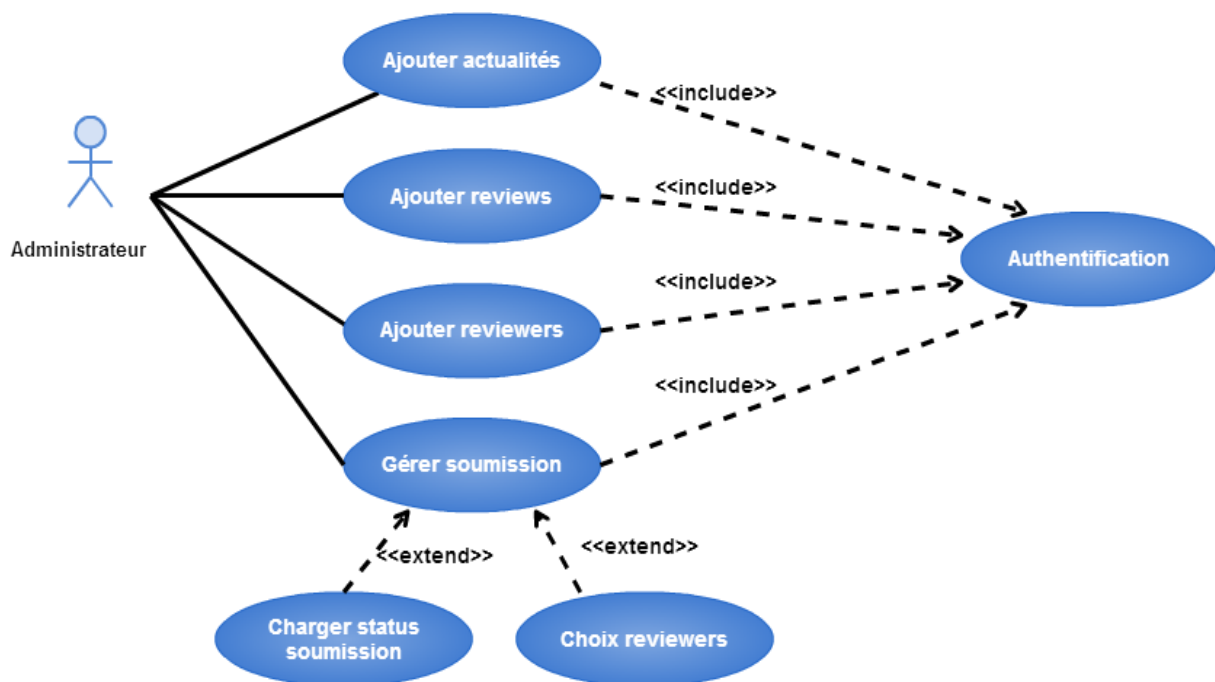


Figure 2: Diagramme de cas d'utilisation Partie administrateur

Le site web offre aux membres administratifs la possibilité de l’ajout des actualités sur la page « News » du site web, aussi l’administrateur peut ajouter des nouveaux examinateurs « Reviewers » pour assurer une bonne examination des articles, l’administrateur peut aussi ajouter les commentaires des examinateurs pour qu’elles soit ensuite publié sur l’espace du client concerné par le commentaire et il peut aussi gérer les articles en modifiant le statut de l’article et/ou la sélection des examinateurs. L’espace administrateur est sécurisé par un mot de passe donc une authentification est obligatoire.

## 2.6. Diagrammes de séquences :

Acteur : client :

- Diagramme de séquence si dessous représente un scénario d'inscription à une conférence par le client :

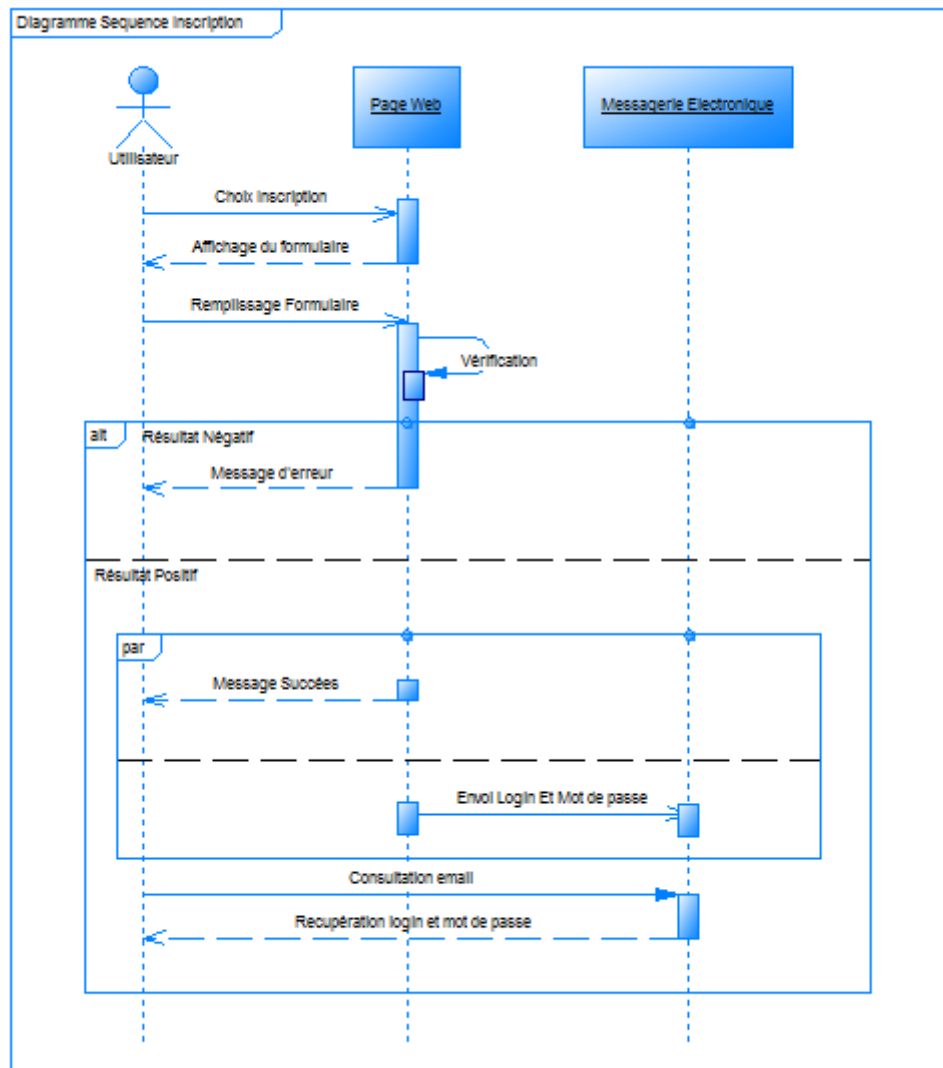


Figure 3: Diagramme de séquence inscription à une conférence

La figure ci-dessous représente une description semi-formelle de cas d'utilisation inscription à une conférence : le client consulte la page de soumission « Submission », par la suite il doit remplir un formulaire et il sélectionne son article sous format PDF, une vérification sera mise en place ; si la vérification est valide un message de succès d'inscription sera affiché et les informations d'authentications (login et mot de passe) seront envoyées par email. Sinon un message d'erreur sera affiché pour informer l'utilisateur sur une erreur de remplissage de formulaire.

- Diagramme de séquence consultation de page d'accueil du site web de conférence :

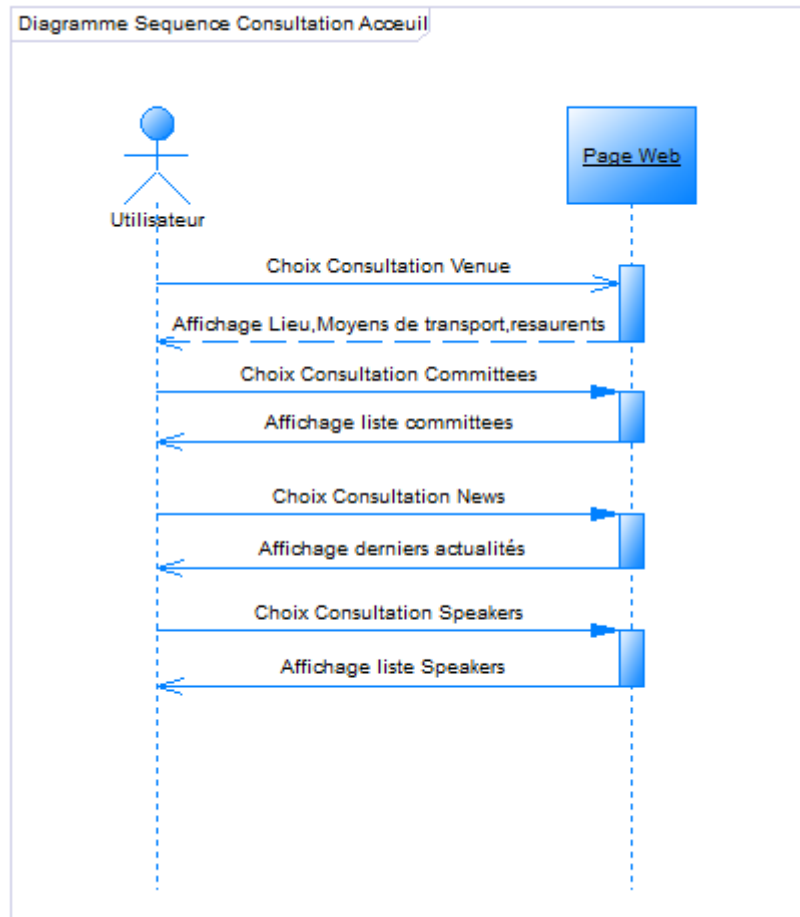


Figure 4: Diagramme de séquence consultation de page d'accueil du site

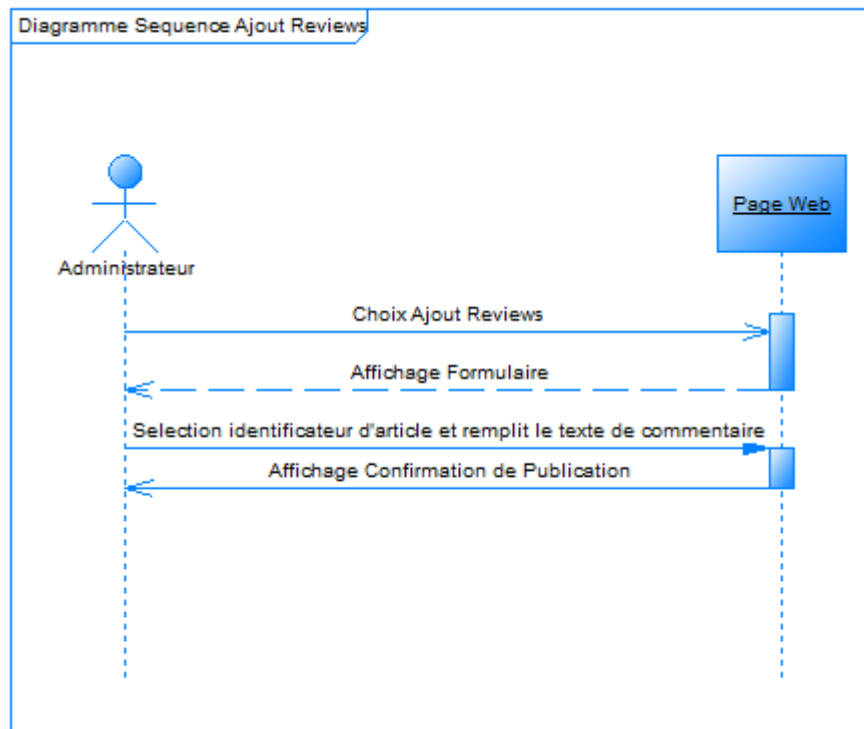
Pour s'informer sur les lieux où les conférences se déroulent, les membres de comité et la liste des conférenciers l'utilisateur consulte la page web et choisie l'option convenable.

Il peut aussi consulter les dernières publications de l'administrateur du site web concernant l'évènement en consultant la page d'actualité « News » dans l'accueil du site web.

Le site offre divers autres fonctionnalités, on a recours à quelques.

Acteur : administrateur :

- Diagramme de séquence Ajout des commentaires « Reviews » :



*Figure 5: Ajout des commentaires*

La figure ci-dessus décrit la création d'un commentaire, le texte du commentaire est fourni par les examinateurs « Reviewers » l'administrateur sélectionne l'identificateur unique de l'article et insère le texte du commentaire, après validation un avis sera créé et envoyé au client concerné par le commentaire (propriétaire de l'article) et un message de confirmation sera affiché sinon un message d'erreur sera affiché.

## Conclusion

Dans ce chapitre, on a fait l'analyse et la spécification de besoins fonctionnels et non fonctionnels de notre application, cette analyse nous permet d'avoir une idée claire sur l'objectif de l'application et les tâches spécifiques à chaque acteur. De plus nous avons décrit les différents cas d'utilisation ce qui nous aide à bien maîtriser les tâches de conception nécessaires. Dans le chapitre suivant, on va faire la conception de l'application.

# Chapitre 3 : Conception

## 3.1. Introduction

La conception de logiciel met en œuvre un ensemble d'activités qui à partir d'une demande d'informatisation d'un processus (demande qui peut aller de la simple question orale jusqu'au cahier des charges complet) permettent la conception, l'écriture et la mise au point d'un logiciel (et donc de programmes informatiques) jusqu'à sa livraison au demandeur. Le travail de conception consiste à déterminer les solutions techniques qui permettent de satisfaire le cahier des charges et donc répondre aux attentes de l'utilisateur. L'ingénieur se base sur son expérience, ainsi que sur les patrons de conception et les modèles de solutions déjà éprouvés. Il en résulte des diagrammes d'architecture, une description du modèle de données et le diagramme de classes. Les diagrammes utilisent souvent la notation UML.

Dans ce chapitre la section 3.2 comporte l'architecture générale de l'application, la section 3.3 comporte le diagramme des classes et la dernière section de ce chapitre comporte une conclusion.

## 3.2. Architecture générale de l'application

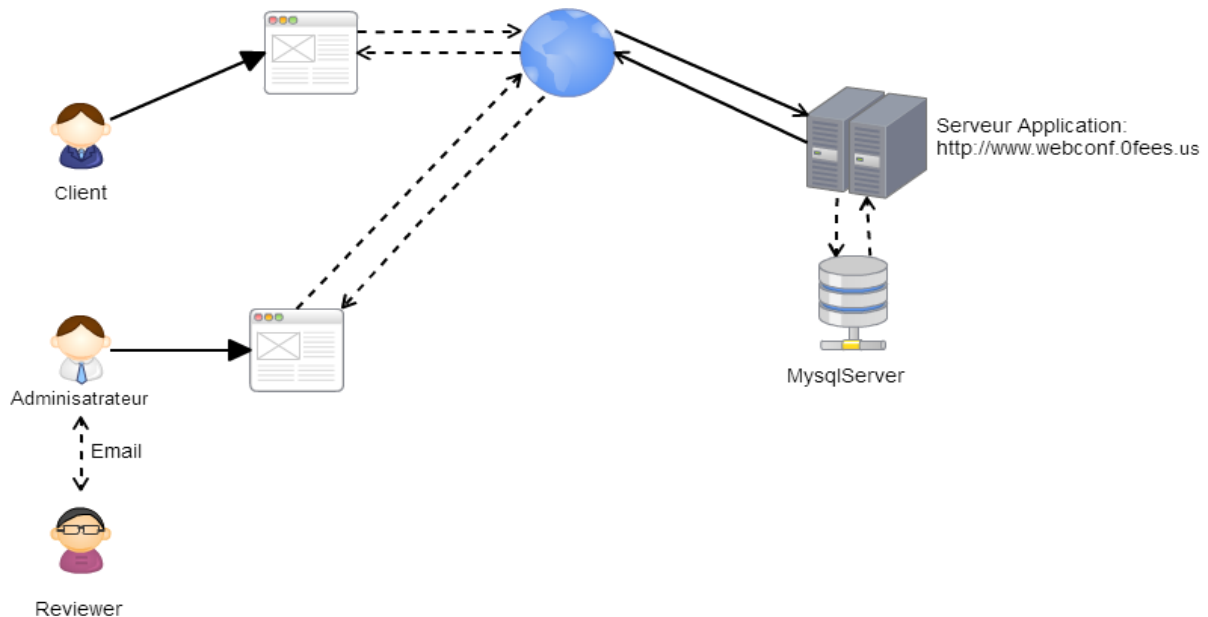


Figure 6: Architecture Globale d'application

### 3.3. Diagramme des classes

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci.

Une classe décrit les responsabilités, le comportement et le type d'un ensemble d'objets. Les éléments de cet ensemble sont les instances de la classe. Une classe est ainsi un ensemble de fonctions et de données (attributs) qui sont liées ensemble par un champ sémantique. Les classes sont utilisées dans la programmation orientée objet. Elles permettent de modéliser un programme et ainsi de découper une tâche complexe en plusieurs petits travaux simples.

La figure ci-dessous présente le diagramme des classes de notre application :

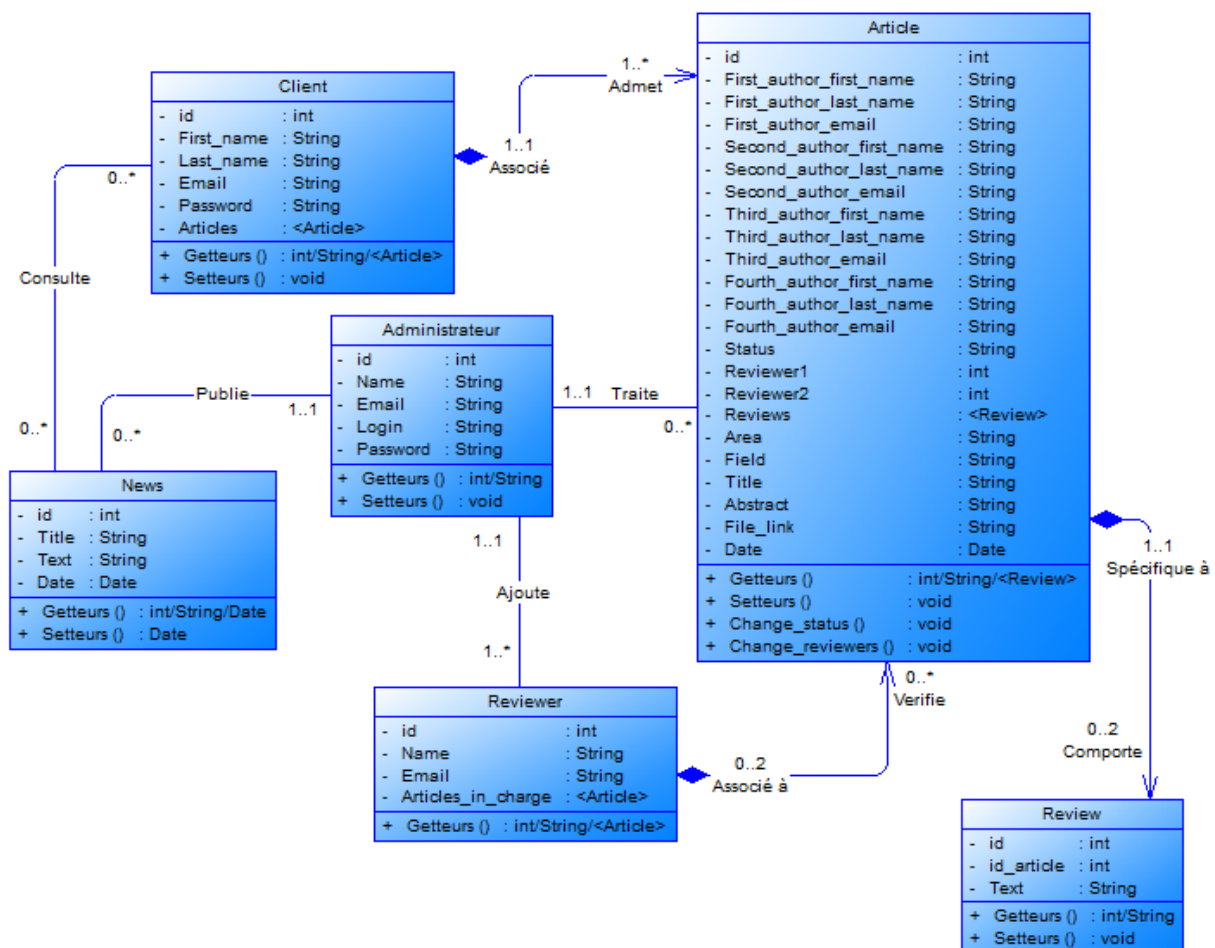


Figure 7: Diagramme de classe de l'application

Comme montre la figure ci-dessus les classes de notre application sont :

- La classe administrateur qui permet de définir un membre administratif, notre application web contient un seul administrateur caractérisé par un identifiant, nom, email, un login et

un mot de passe pour l'authentification. Un administrateur peut publier de nouvelles actualités, ajouter de nouveaux examinateur (reviewer) ainsi il peut traiter des articles.

- La classe client qui représente les informations d'un client tels que son identifiant unique, nom et prenom, e-mail, un login et un mot de passe pour l'authentification. Un client peut consulter des actualités ainsi il peut faire une inscription à une conférence.
- la classe article qui représente l'article d'un client, chaque article est représenté par un identificateur unique, titre, les noms et les prénoms des auteurs, état de l'article, les examinateurs (reviewer), le domaine et le secteur de recherche,
- la classe News qui représenté une nouvelle actualité publiée par un administrateur, chaque actualité est représentée par identificateur unique, titre de l'actualité, contenu de l'actualité (text) et la date du publication.
- La classe Reviewer qui représente un examinateur définis par l'administrateur de l'application, son rôle principal consiste à examiner l'article soumis par un client, ainsi un examinateur est caractérisé par son identificateur unique, son nom et son email. Un examinateur ayant la possibilité d'examiner plus qu'un article.
- La classe Review qui représente une avue relative à un article d'un client. Une avue est définis par un identifiant unique ainsi que un text représentant le contenu de la vue.

## **Conclusion**

Dans ce chapitre nous avons réalisé la conception de l'application. Nous avons défini la conception architecturale du projet et nous avons aussi réalisé une description des entités, les classes schématisées par un diagramme des classes et le séquençement de certaines fonctionnalités schématisées par des diagrammes de séquence.



# Chapitre 4 : Réalisation et test

## 4.1. Introduction

La programmation dans le domaine informatique est l'ensemble des activités qui permettent l'écriture des programmes informatiques. C'est une étape importante du développement de logiciels. Pour écrire un programme, on utilise un langage de programmation. Un logiciel est un ensemble des programmes (qui peuvent être écrites dans des langages de programmation différents) dédié à la réalisation de certaines tâches par un (ou plusieurs) utilisateurs du logiciel. La programmation représente donc ici la rédaction du (ou des) code source d'un logiciel. On utilise plutôt le terme développement pour dénoter l'ensemble des activités liées à la création d'un logiciel et des programmes qui le composent (cela inclut la spécification du logiciel, sa conception, puis son implémentation proprement dite au sens de l'écriture des programmes dans un langage de programmation bien défini et aussi la vérification de sa correction).

## 4.2. Environnement de travail

### 4.2.1. Environnement de matériel

Le projet a été réalisé à l'aide de deux ordinateurs portables :

- HP ProBook équipé d'un microprocesseur i5 d'une vitesse d'exécution 2.30 GHz, une mémoire vive (RAM) de 4.00 Go et une capacité de stockage de 500 Go.
- HP Pavilion Dm4 équipé d'un microprocesseur i5 d'une vitesse d'exécution 2.53 GHz, une mémoire vive (RAM) de 4.00 Go et une capacité de stockage de 750 Go.

Ces ressources matérielles assurent le bon fonctionnement des logiciels pour l'implémentation et le test de l'application.

### 4.2.2. Environnement de logiciel

On a utilisé pour développer notre application le système d'exploitation :

Système d'exploitation Microsoft Windows 7 Professionnel 64 bits

## 4.3. Outils de développement

On a utilisé comme des langages de développement de l'application :

### PHP 5:

Hypertext Preprocessor, plus connu sous son sigle PHP (acronyme récursif), est un langage de programmation libre principalement, utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP, mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage

interprété de façon locale. PHP est un langage impératif orienté objet comme C++. PHP a permis de créer un grand nombre de sites web célèbres, comme Facebook, YouTube, Wikipédia, Google, [réf. nécessaire]. Il est aujourd'hui considéré comme la base de la création des sites Internet dits dynamiques c'est à dire proposant une interface avec l'utilisateur, avec JavaScript (coté client). Il est à ce titre enseigné dans de nombreuses écoles d'ingénieur et universités.

### **HTML :**

Hypertext Markup Language, généralement abrégé 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 (JavaScript) et des formats de présentation (feuilles de style en cascade). HTML est initialement dérivé du Standard Generalized Markup Language (SGML).

### **CSS 3 :**

Les feuilles de style en cascade, généralement appelées CSS de l'anglais Cascading Style Sheets, forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML et XML. Les standards définissant CSS sont publiés par le World Wide Web Consortium (W3C). Introduit au milieu des années 1990, CSS devient couramment utilisé dans la conception de sites web et bien pris en charge par les navigateurs web dans les années 2000. CSS3 devient << modulaire >>, afin de faciliter ses mises à jour, mais aussi son implémentation par des agents utilisateurs aux capacités et aux besoins de plus en plus variés (navigateurs graphiques, navigateurs pour mobiles, navigateurs vocaux). Les navigateurs peuvent ainsi implémenter des sous-ensembles de CSS3.

### **JavaScript :**

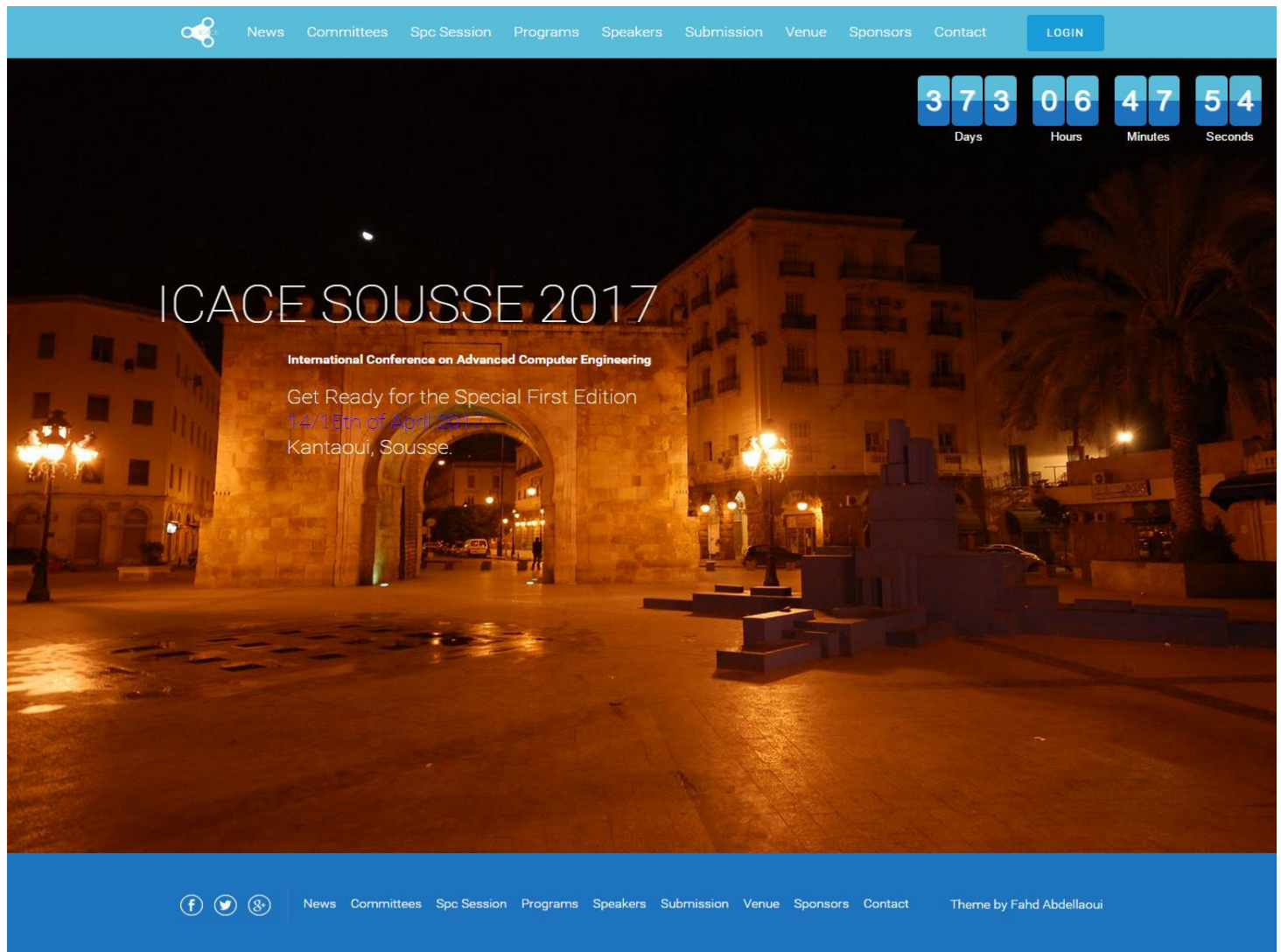
JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages Web interactives mais aussi pour les serveurs. C'est un langage orienté objet à prototype, c'est-à-dire que les bases du langage et ses principales interfaces sont fournies par des objets qui ne sont pas des instances de classes, mais qui sont chacun équipés de constructeurs permettant de créer leurs propriétés, et notamment une propriété de prototypage qui permet d'en créer des objets héritiers personnalisés. En outre, les fonctions sont des objets de première classe.

### **UML :**

UML est une abréviation d'Unified Modeling Language c'est-à-dire le langage de modélisation unifiée. UML n'est pas une méthode ni un processus de conception à suivre, mais c'est un langage de modélisation. Il permet d'exprimer et d'élaborer les modèles objets indépendamment de tout langage de programmation. Il est un langage visuel, sa notion graphique permet d'exprimer visuellement les solutions objets. Donc un diagramme UML est représentation graphique. UML permet de modéliser de manière claire et précise la structure et le comportement d'un système.

#### 4.4. Interfaces

Pour la représentation des interfaces de l'application nous avons suivi un scénario dès que l'utilisateur passe dans le site jusqu'à la réception de réponse de soumission (refus/acceptation) et l'affichage des commentaires des examinateurs à propos de l'article.




*Figure 8: Page d'accueil du site*

La figure si dessus représente la page d'accueil du site web de conférence. Le client peut explorer les informations reliées à la conférence en navigant les pages : « News », « Venue » et « Sponsors »...

Si le visiteur a choisi de s'inscrire à la conférence il peut consulter la page de soumission « Submission » pour remplir le formulaire de l'inscription, si le visiteur est déjà inscrit il peut accéder à son espace membre en cliquons sur le bouton login.

La figure suivante doit représenter la page d'inscription.



[News](#)
[Committees](#)
[Spc Session](#)
[Programs](#)
[Speakers](#)
[Submission](#)
[Venue](#)
[Sponsors](#)
[Contact](#)
[LOGIN](#)

Please read all of the instructions on this page, fill in all of the appropriate fields and click on the "Submit" button at the bottom of the page when finished. Note that an asterisk (\*) indicates a required field.


After you submit your Paper, if the submission is successful a confirmation message will appear, If there is an error in your submission you will then need to correct the error and RELOAD your PDF file, then press submit again.

### Submit Your Request :

First Author	First Name :*	<input type="text" value="Fahd"/>	Last Name :*	<input type="text" value="Abdellaoui"/>	Email :*	<input type="text" value="fahd.abdellaoui2@gmail.co"/>
Second Author	First Name :	<input type="text" value="Your First Name Here"/>	Last Name :	<input type="text" value="Your Last name Here"/>	Email :	<input type="text" value="Your Email Here"/>
Third Author	First Name :	<input type="text" value="Your First Name Here"/>	Last Name :	<input type="text" value="Your Last name Here"/>	Email :	<input type="text" value="Your Email Here"/>
Fourth Author	First Name :	<input type="text" value="Your First Name Here"/>	Last Name :	<input type="text" value="Your Last name Here"/>	Email :	<input type="text" value="Your Email Here"/>

Article	Title :*	<input type="text" value="Rapport"/>	File :*	 <input type="text" value="C:\fakepath\DesignPatterns.pdf"/>
Research Domain	Area :*	<input type="text" value="Software Engineering"/>	Field :*	<input type="text" value="Software Engineering"/>

Abstract :\*


 Je ne suis pas un robot
   
Confidentialité - Conditions

Submit



*Figure 9: Inscription à une conférence*

La figure ci-dessus représente la page d'inscription « Submission » dans cette page le client doit remplir correctement ces données personnelles ainsi que les données de son article, le formulaire doit être équipé du fichier physique de l'article de format PDF. Après validation un email sera envoyé au client pour informer que l'inscription est bien mise en place, cet email contient aussi le login et le mot de passe qui lui permet ultérieurement d'accéder son espace. Aussi un email de notification sera envoyé à l'administrateur du site web pour l'informer qu'une nouvelle inscription est mise en place.

Les étapes suivantes consistent à récupérer les informations d'authentification et l'accès à l'espace client.

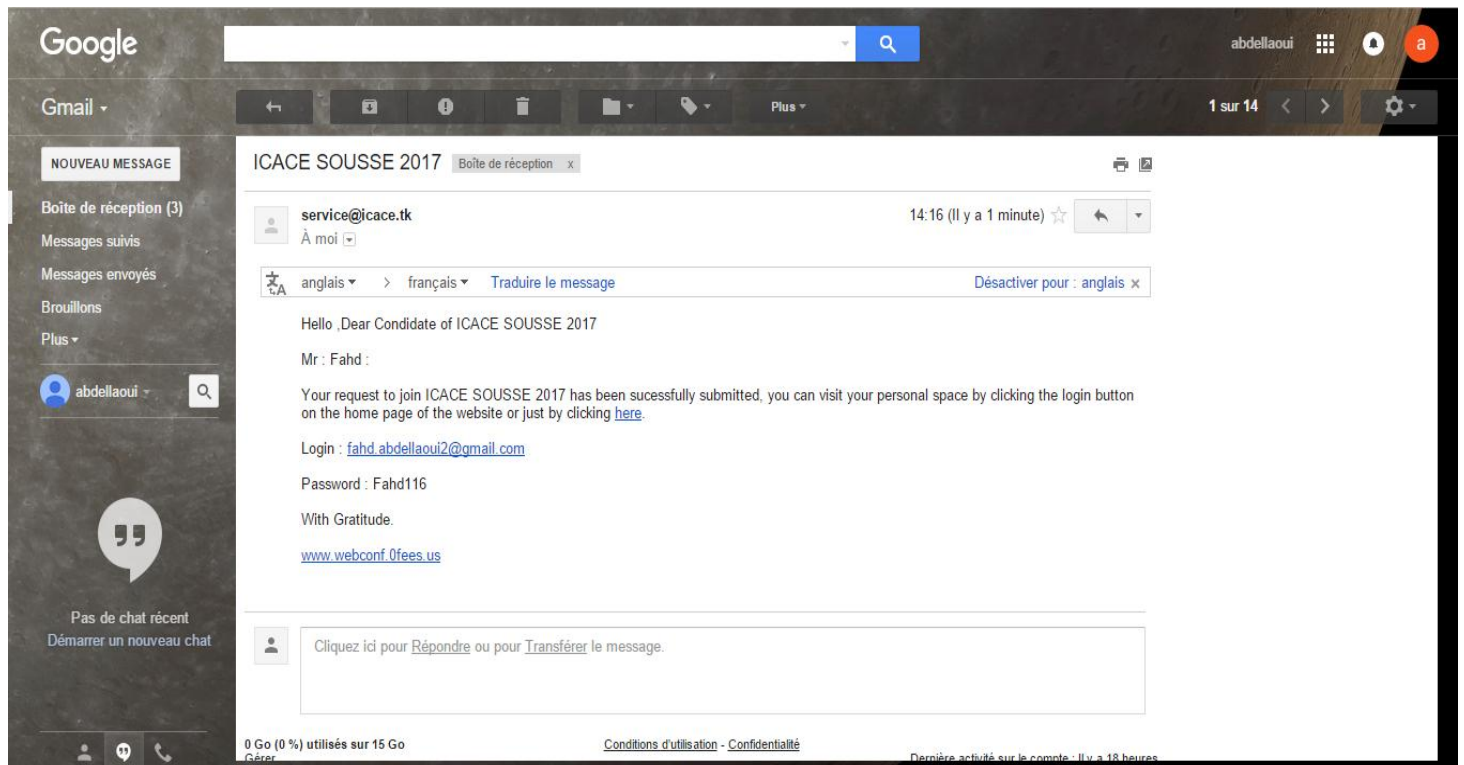



Figure 100: Réception de login et de mot passe

La figure 10 représente la réception de login et de mot passe envoyés via email suite à une soumission d'une demande d'inscription à une conférence. Le compte client sera automatiquement créé juste après une soumission d'une demande par ce dernier. Le compte client est accessible depuis la page d'accueil de site web.

L'étape suivante représente de l'authentification d'un client :

The screenshot shows a login form on a blue background. It features the ICACE logo in the top left corner. There are two input fields: 'Login:' containing the email 'fahd.abdellaoui2@gmail.com' and 'Password:' containing masked characters '\*\*\*\*\*'. Below these fields is a blue 'Login' button.

Figure 11: page authentification de client

 ICACE

Logout

Welcome Author

Its: 13/4/2016 -- 14:20:52

Author : Mr / Mrs Fahd Abdellaoui

Title	Area	Field	Date of Submission	Status
Rapport	Software Engineering	Software Engineering	13/4/2016 - 14:15:41	Submitted

Reviews :

Sorry no reviews for the moment.

*Figure 12: Espace client*

La figure 12 représente l'espace client où l'utilisateur peut consulter la liste des articles soumis ainsi que les états de soumissions. Selon l'état de soumission client consulte les avis des examinateurs relatifs à sa demande, Initiale l'état de soumission est « submitted » cela signifie que la soumission est bien effectuée mais elle n'est pas encore examiner.

Les étapes qui suivent représentées la gestion de demandes par l'administrateur :

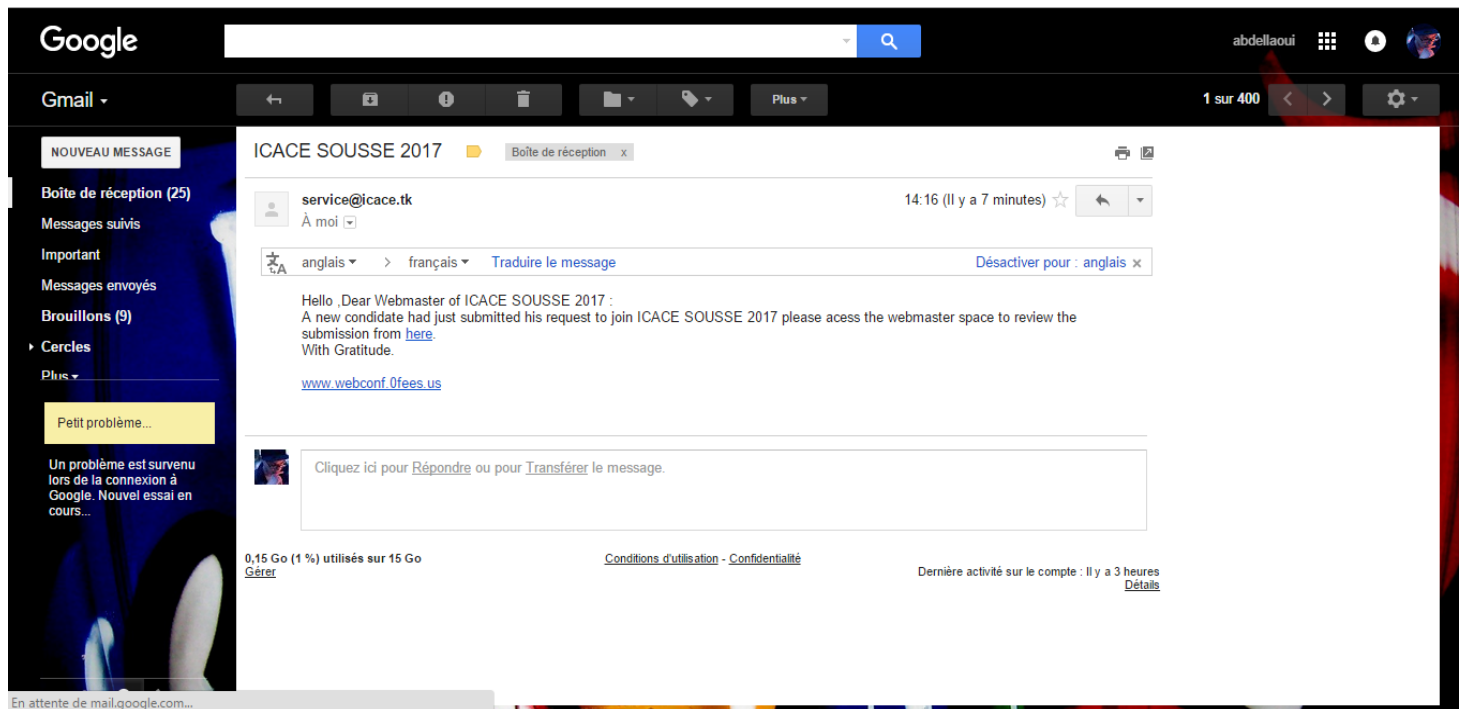


Figure 133: Réception d'une notification de demande d'inscription par l'administrateur

La figure ci-dessus représente la réception d'une notification de demande d'inscription à une conférence. L'administrateur doit accéder à son espace afin de traiter la demande (changer le statut du demande selon les avis des examinateurs, sélectionner de examinateurs ...)

La figure suivant l'authentification de l'administrateur de site :

Figure 14: page authentification d'administrateur

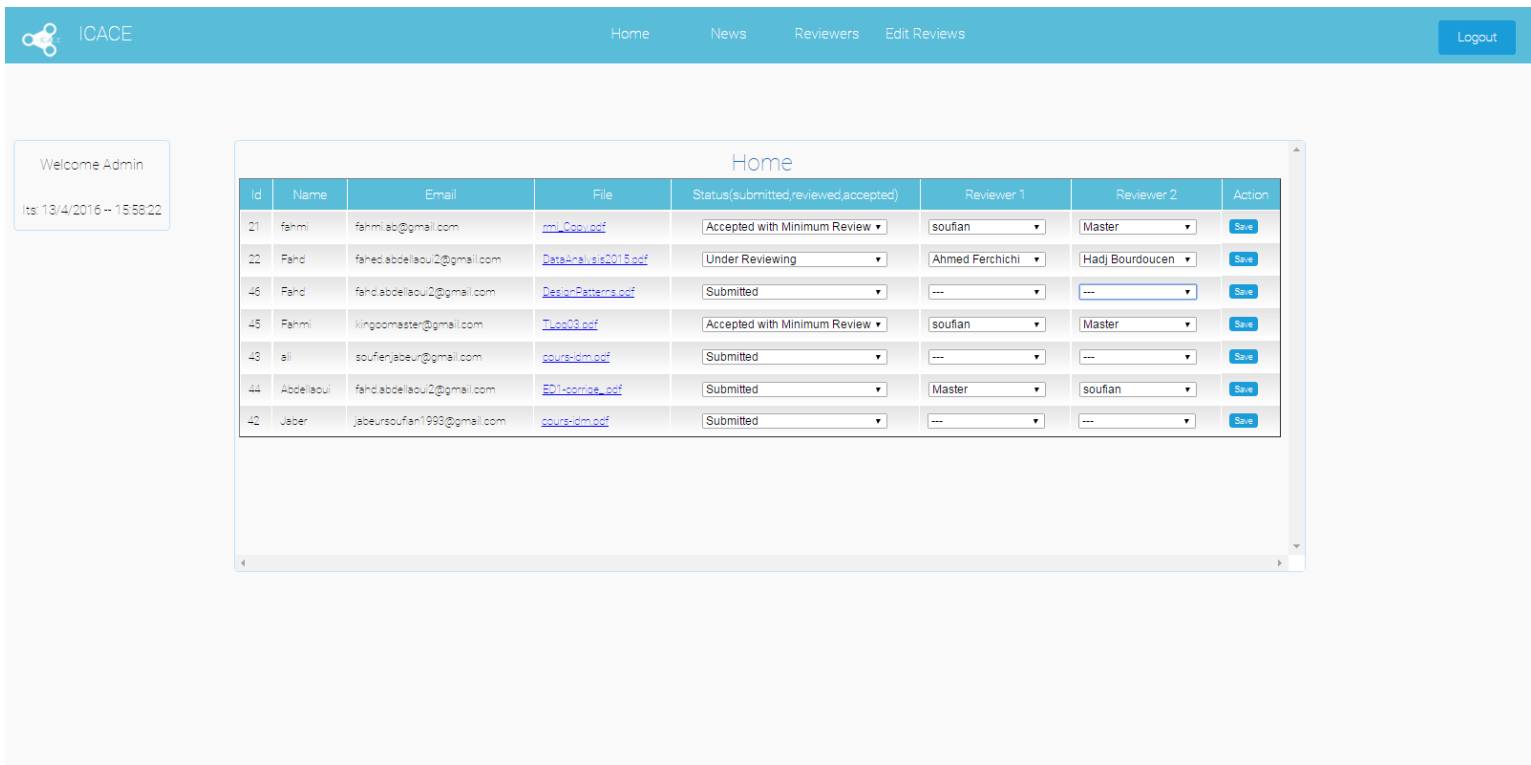


Figure 15: Espace administrateur

La figure 15 représente l'espace administrateur via lequel l'administrateur de site gère la soumission des clients.

La figure suivante représente le changement de statut et la sélection des examinateurs pour l'article d'un client :

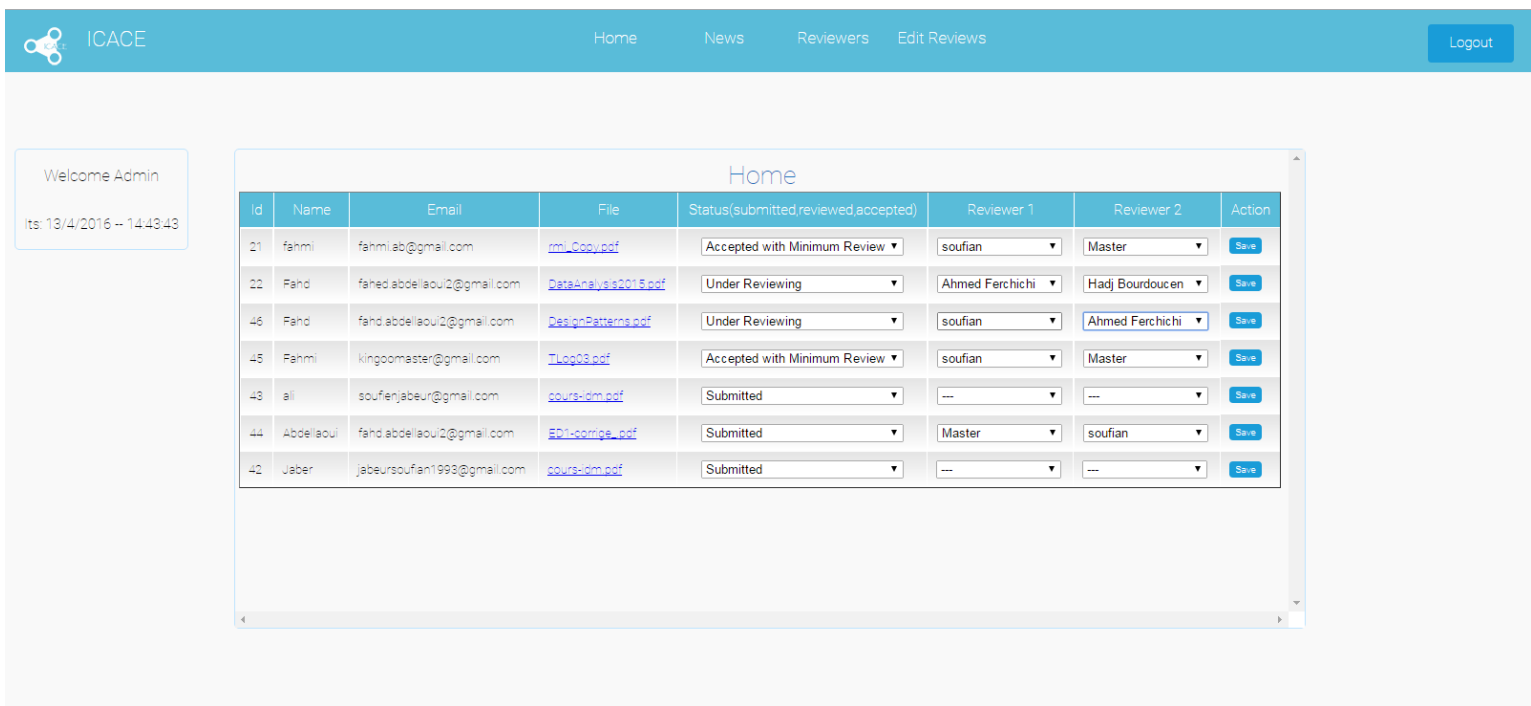


Figure 16: Modification de statut et sélection des examinateurs



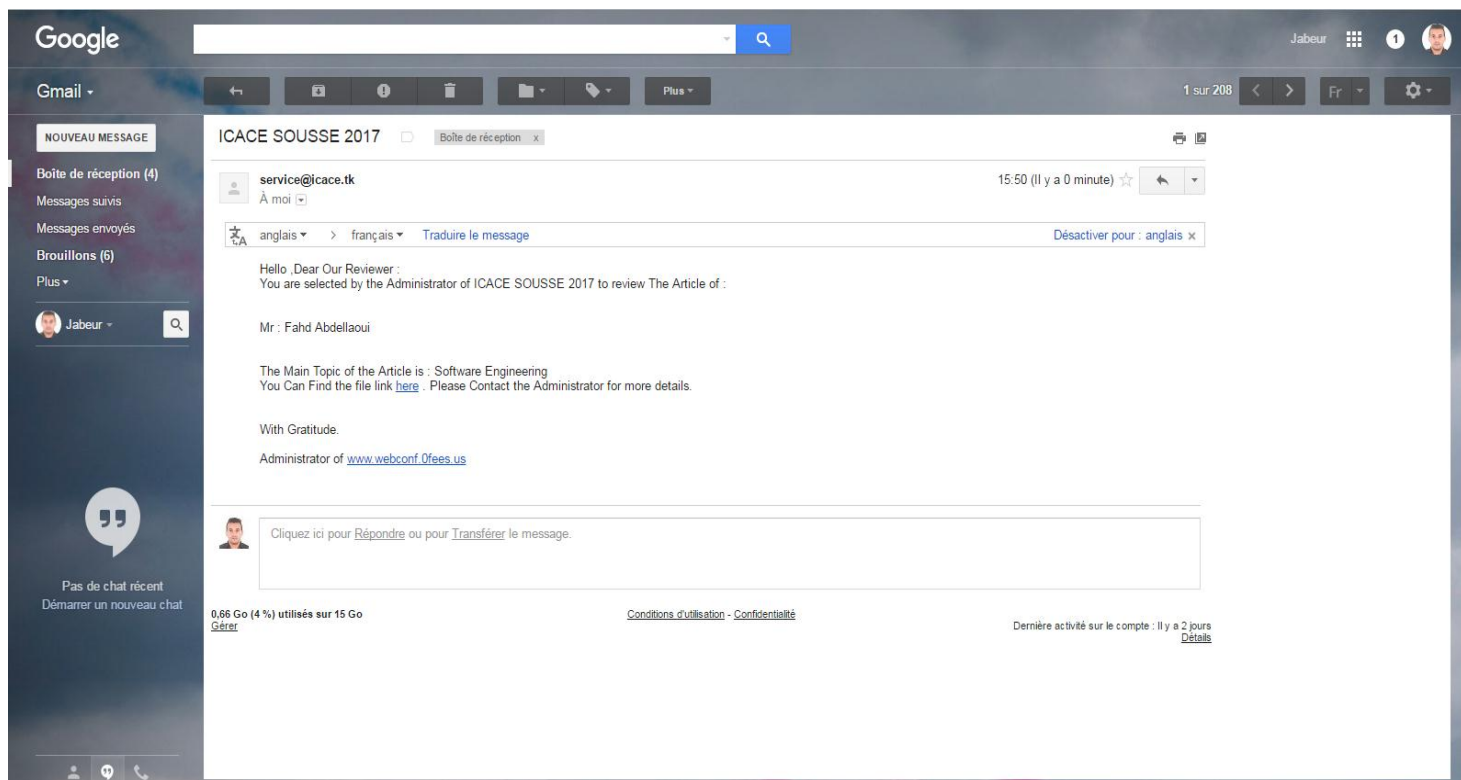


Figure 17: Réception d'un message de notification par l'examineur

La figure ci-dessus représente la réception d'une notification de sélection pour examiner l'article d'un client, l'email contient le nom de client ainsi que le domaine et secteur de recherche ainsi qu'un lien vers l'article soumis.

La figure ci-dessous représentation l'insertion d'un avis relative à une soumission d'article, cette opération est effectuée par l'administrateur suite à la réception des avis des examinateurs

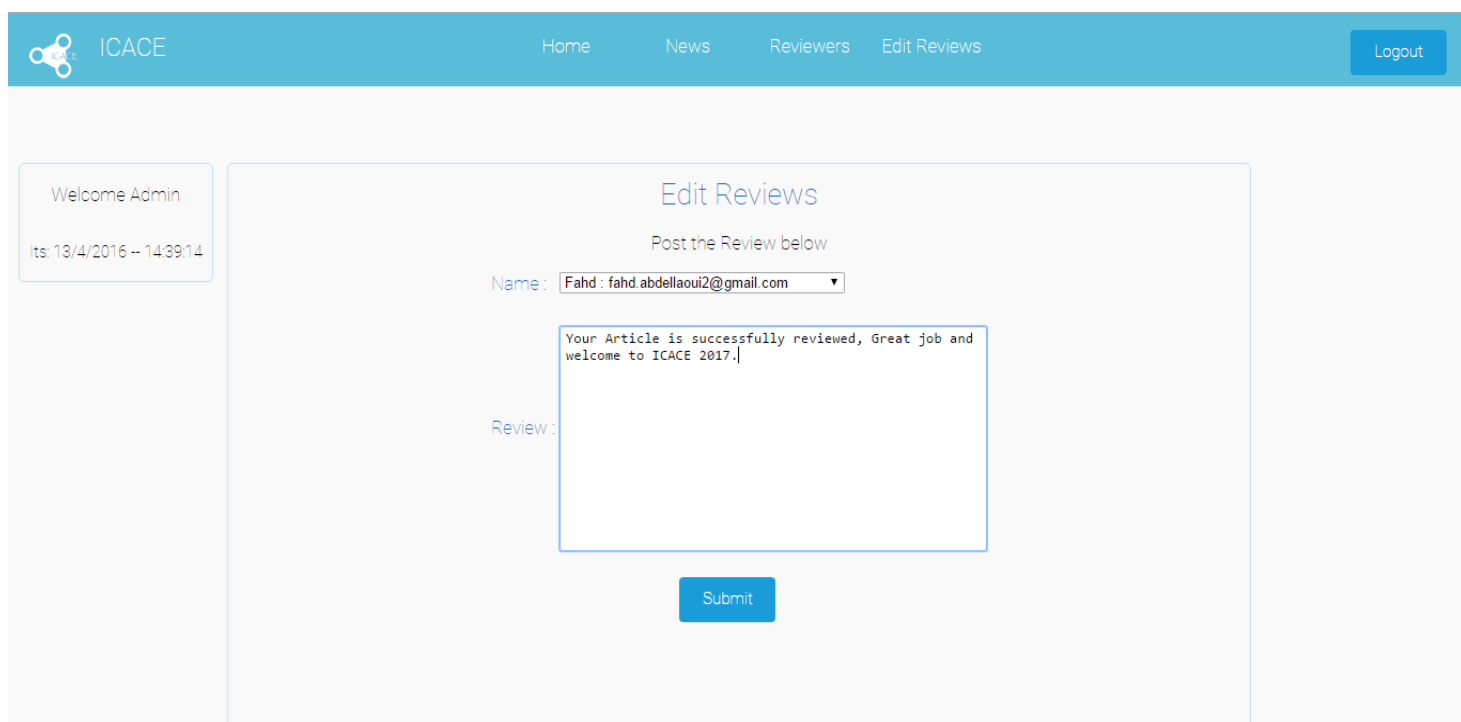


Figure 18: Insertion d'avis sur une soumission d'un article


ICACE

Logout

Welcome Author  
Its: 13/4/2016 -- 15:6:12

Author : Mr / Mrs Fahd Abdellaoui


Title	Area	Field	Date of Submission	Status
Rapport	Software Engineering	Software Engineering	13/4/2016 - 14:15:41	Accepted

Reviews :  
Your Article is sucessfully reviewed, Great job and welcome to ICACE 2017.

*Figure 19: Suivi d'avis des examinateurs*

Juste après l’insertion des avis par les examinateurs, le client peut consulter cet avis pour savoir la réponse finale de demande de participation comme il montre la figure ci-dessus.

La figure ci-dessous (figure 20) représente l’ajout d’examineur par l’administrateur de site. Pour effectuer cette tâche l’administrer doit préciser le nom et l’e-mail de l’examineur désiré.


ICACE

Home News Reviewers Edit Reviews

Logout

Welcome Admin  
Its: 13/4/2016 -- 14:36:17

Reviewers

Add a New Reviewer

Name :

Email :

Add

*Figure 20: Ajout d'un nouvel examinateur*

## Conclusion et perspective

On a concentré dans notre travail à la conception et le développement d'une application web de conférence pour faciliter l'organisation de réunions scientifiques et technologique.

Notre site offre au visiteur un ensemble d'informations concernant une réunion scientifique tels que le lieu de réunion, les membres de comité, les sponsors de site, le programme de réunion...

Un visiteur de site peut participer à événement scientifique à partir de notre site mais il doit d'abord passer par une soumission demande. Après l'administrateur de l'événement répond par l'acceptation ou bien le refus pour une soumission en se basant sur la réponse qui a reçu à partir des examinateurs des soumissions.

Pour aboutir aux objectifs de ce menu-projet, il a été nécessaire d'utiliser de nouvelles

# Web bibliographie

- [1]: <http://www.droidcon.tn/>
- [2]: <http://www.wcci2016.org>
- [3]: <http://www.unitech-kl.com/acsat/>
- [4]: <http://www.icacte.org/>
- [5]: <http://www.psrcentre.org/submission.php>
- [6]: <http://www.edas.info>

technologies telles que le fameux WordPress et langage de programmation et de gestion de style comme Ajax et JSON.

Nous prévoyons comme perspectives de ce travail, l'amélioration de notre application par une nouvelle qu'offre la gestion des événements.