

REALISATION D'UN SITE WEB DYNAMIQUE ETEG

Par:

Ghassen mabrouk

Présenté à

ISET GAFSA

En vue de l'obtention

De la Licence Appliquée en Science et
Technique de l'Information et de
Communication

Dédicaces

Je dédie ce travail à :

Mes chers parents, que nulle dédicace ne peut exprimer mes

sincères sentiments, pour leur patience

illimitée, leur encouragement contenu, leur aide, en

témoignage de mon profond amour et respect

pour ses grands sacrifices.

Remerciements :

Je veux exprimer par ces quelques lignes de remerciements mes gratitudes envers tous ceux en qui, par leur présence, leur soutien, leur disponibilité et leurs conseils nous avons trouvé courage afin d'accomplir ce projet.

En fin, je ne peux achever ce projet sans exprimer mes gratitudes à tous les ouvriers et spécialement mr Tarek Boutera

PLAN

PLAN

PLAN

- I. Introduction Générale
- II. Le premier chapitre sera consacré pour une brève présentation de la société E.T.E.G(Entreprise de Travaux Electricité et Gaz)
- III. Structure et hiérarchie
- IV. Domaine de travail
- V. Le projet demander
- VI. Conception
- VII. L application

Introduction Générale :

Le présent rapport de stage décrit les missions et les réalisations effectuées lors de mon stage de 27 jours au sein de l'entreprise de travaux d'électricité et de gaz (ETEG) de Gafsa. Cette expérience a été très enrichissante pour moi car elle m'a permis de découvrir le secteur de l'énergie en Tunisie et de mieux comprendre les enjeux et les défis auxquels l'entreprise est confrontée au quotidien.

Au cours de mon stage, j'ai travaillé sur différents projets liés à l'installation, la maintenance et la réparation de systèmes électriques et de gaz. J'ai également eu l'opportunité de travailler en étroite collaboration avec des professionnels expérimentés et de participer à des réunions et des discussions stratégiques sur les projets en cours.

Ce rapport vise à décrire en détail les différentes missions et tâches que j'ai effectuées au cours de mon stage, ainsi que les compétences et les connaissances que j'ai acquises. Il présente également une analyse approfondie des activités de l'ETEG et des défis auxquels elle est confrontée dans le contexte énergétique actuel en Tunisie.

Enfin, je tiens à remercier l'ensemble de l'équipe de l'ETEG pour leur accueil chaleureux et leur accompagnement tout au long de mon stage. Leur soutien et leurs conseils ont été précieux pour moi, et cette expérience restera sans aucun doute l'une des plus marquantes de ma formation professionnelle.

CHAPITRE 1

Etude préalable:

présentation de la société E.T.E.G

Entreprise de Travaux Electrique et Gaz Electricité Bâtiment &

Industrielle Eclairage Public - Système d'Alarme Poste Transfo

- Gaz de ville s'est rapidement imposée comme l'un des acteurs

majeurs du marché des travaux d'électricité et de gaz en Tunisie.

structure et hiérarchie :

Direction générale

- Directeur général

Service des ressources humaines

- Responsable des ressources humaines
- Recruteur

Service des finances et de la comptabilité

Responsable des finances et de la comptabilité et Comptable

Service de la gestion de projet

- Responsable de la gestion de projet
- Chef de projet
- Technicien de projet
-

Service de la maintenance électrique, gaz

- Responsable de la maintenance électrique
- Ingénieur électrique
- Technicien de maintenance électrique
- Ingénieur de gaz
- Technicien de maintenance de gaz

Domaine de travail:

Installation et mise en service de systèmes électriques et de gaz pour les bâtiments résidentiels, commerciaux et industriels.

Maintenance préventive et corrective des systèmes électriques et de gaz existants.

Réparation des pannes et des défauts sur les systèmes électriques et de gaz.

Remplacement des équipements électriques et de gaz obsolètes ou défectueux.

Conception et réalisation de nouveaux projets électriques et de gaz
Inspection régulière des systèmes électriques et de gaz pour assurer leur sécurité et leur conformité aux normes en vigueur.

Résumé :

Le travail présenté dans le cadre du stage , est de créer *Un site dynamique pour aider et faciliter le travail de la société E.T.E.G de mr Tarek bouterraa*

*

Chapitre 2 Conception:

Objectifs :

- Donner un aperçu sur le processus de conception à adapter et concevoir l'application web

Introduction

Dans cette partie, nous avons présenté l'étape la plus importante dans la réalisation d'une application informatique : c'est la phase de conception.

Une conception est une vue subjective de la réalité puisqu'elle facilite la compréhension du système étudié tout en reflétant ces aspects importants.

Dans ce cadre nous avons choisi UML comme un langage de conception.

- **Présentation d'UML**

UML (Unified Modeling Language) est un langage formel normalisé en termes de modélisation objet. Son indépendance par rapport aux langages de programmation, aux domaines d'application et aux processus, son caractère polyvalent et sa souplesse ont fait de lui un langage universel. En plus UML est essentiellement un support de communication, qui facilite la représentation et la compréhension de solution objet. Sa notation graphique permet d'exprimer visuellement une solution objet, ce qui facilite la comparaison et l'évaluation des solutions. L'aspect de sa notation limite l'ambiguïté et les incompréhensions.

UML fournit un moyen astucieux permettant de représenter diverses projections d'une même représentation grâce aux vues.

Une vue est constituée d'un ou plusieurs diagrammes. On distingue deux types de vues :

- **La vue statique** permettant de représenter le système physiquement :

- Diagrammes de classes : représentent des collections d'éléments de modélisation statiques (classes, paquetages...), qui montrent la structure d'un modèle.
- Diagrammes de cas d'utilisation : identifient les utilisateurs du système (acteurs) et leurs interactions avec le système.
- **La vue dynamique**, montrant le fonctionnement du système :
 - Diagrammes de séquence : permettent de représenter des collaborations entre objets selon un point de vue temporel, on y met l'accent sur la chronologie (envois de messages).
- **Vue statique de l'application**
 - **Diagramme de cas d'utilisation (use case)**

Diagramme de cas d'utilisation permettent de structurer les besoins des utilisateurs et les objectifs correspondants d'un système. Ils contiennent l'expression des exigences du système de ses utilisateurs : ils partent du principe que les objectifs du système sont tous motivés. Ils se limitent aux préoccupations « réelles » des utilisateurs. Ils identifient les utilisateurs du système (acteurs) et leurs interactions avec le système. Ils permettent de classer les acteurs et structurer les objectifs du système.

Ils servent de base à la traçabilité des exigences d'un système dans un processus de développement intégrant UML.

Les diagrammes de cas d'utilisation ne doivent donc, en aucun cas, décrire des solutions d'implémentation. Leur but est justement est d'éviter de tomber dans la dérive d'une approche fonctionnelle, ou l'on liste une litanie de fonctions que le système doit réaliser.

Les éléments de base des diagrammes de cas d'utilisation sont les acteurs, les cas d'utilisation et les relations entre eux.

- **Les acteurs**

Ce sont les utilisateurs finaux du système qui peuvent jouer différents rôles vis à vis de l'application. L'association d'un utilisateur et d'un rôle spécifique constitue un acteur dans la notation UML.

L'acteur peut être une personne physique (par exemple, l'administrateur), mais également un composant matériel ou logiciel externe à l'application elle-même.

Les principaux acteurs de notre application sont l'administrateur et le membre.

- **Administrateur** : Gérer l'application web ainsi que les utilisateurs et les réclamations.
- **Utilisateur** : Gérer les réclamations .

- **Cas d'utilisation**

Les cas d'utilisation représentent un ensemble de séquence d'actions qui sont réalisées par le système et qui produisent un résultat observable intéressant pour un acteur particulier.

Dans chaque acteur peut utiliser certaines fonctionnalités du système.

Dans ce qui suit nous décrivons les cas d'utilisation de chaque acteur

- **Diagramme des cas d'utilisation pour l'acteur « Administrateur »**

L'administrateur est le responsable général de l'application. Il a tous les privilèges possibles.

Le diagramme suivant illustre le diagramme des cas d'utilisation de l'administrateur.

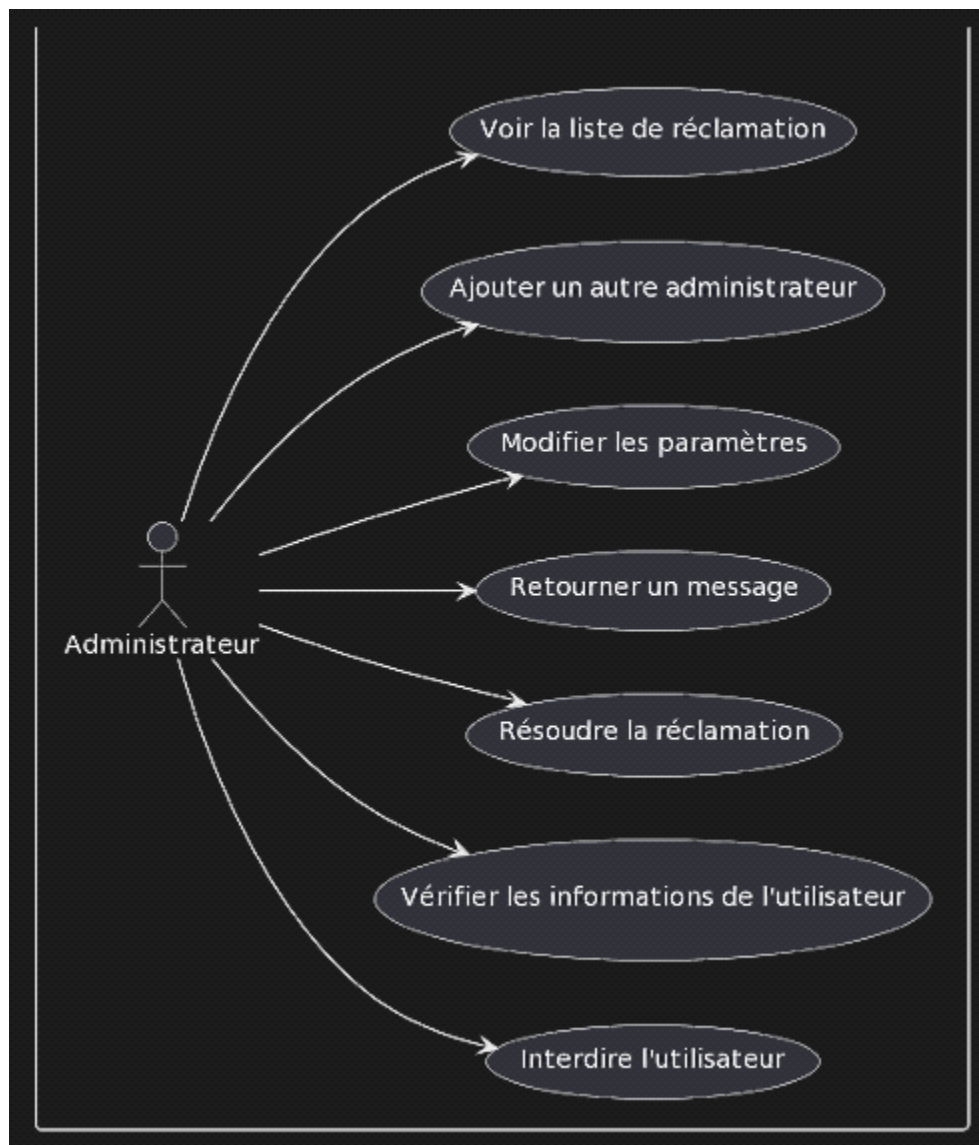


Figure 1 : Diagramme du cas d'utilisation d'administrateur

- **Diagramme des cas d'utilisation pour l'acteur « Utilisateur »**

L'utilisateur est la personne qui rend le site vivant.

Le diagramme suivant illustre le diagramme des cas d'utilisation de l'utilisateur.

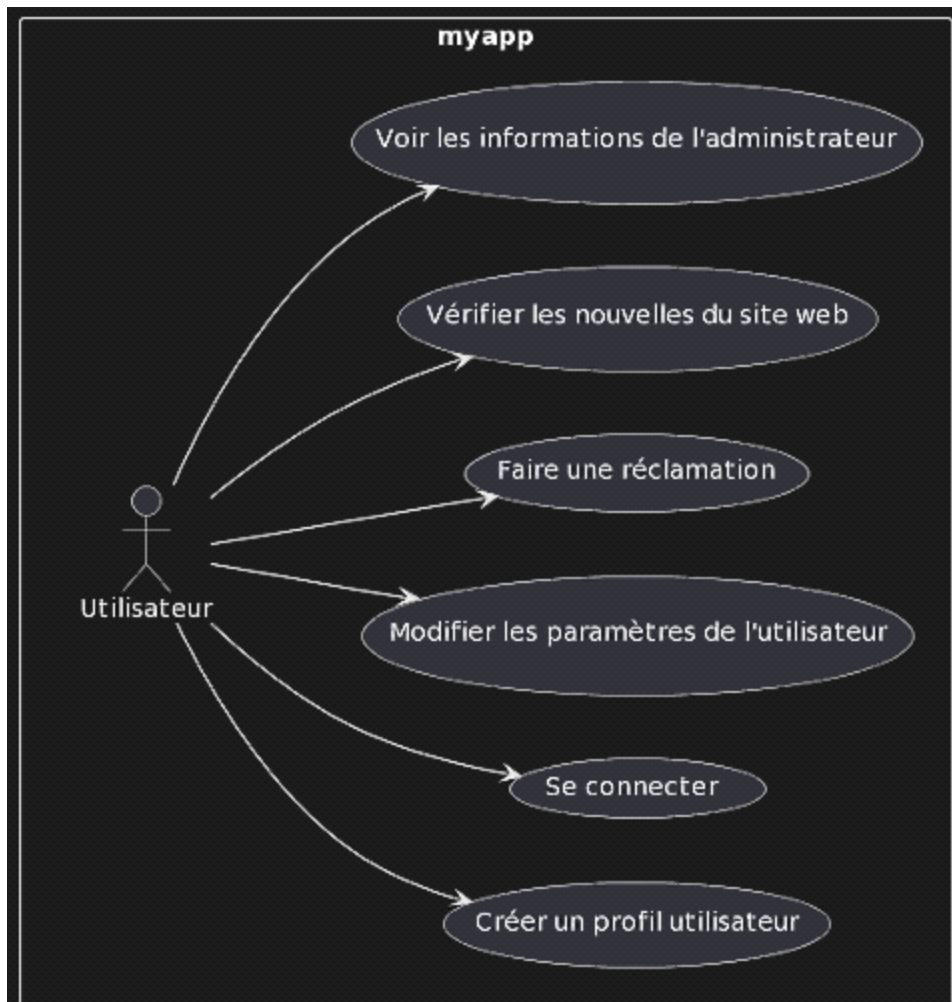


Figure 2 : Diagramme du cas d'utilisation de l' Utilisateur

- **Diagramme de classes**

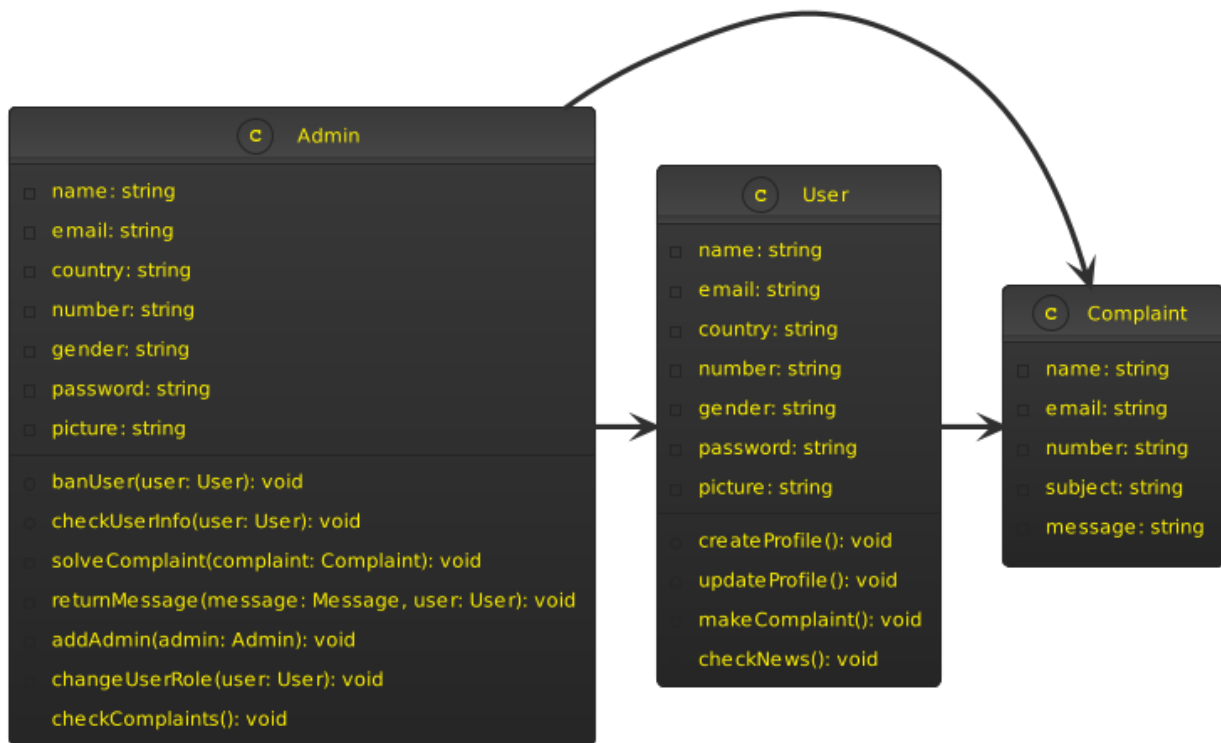
Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML car il fait abstraction à des aspects temporels et dynamiques.

- **Présentation du diagramme de classe**

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. C'est un ensemble de fonctions et de données (attributs) qui sont liées ensembles 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.

Les classes peuvent être liées entre elles grâce au mécanisme d'héritage qui permet de mettre en évidence des relations de parenté. D'autres relations sont possibles entre des classes, chacune de ces relations est représentée par un arc spécifique dans le diagramme de classes.

Diagramme de classe



Chapitre 3 Réalisation:

Introduction

Dans ce chapitre, nous allons exposer le travail achevé. Nous présentons en premier lieu l'environnement matériel et logiciel dans lesquels notre application a été développée en indiquant les technologies utilisées. Nous clôturons ce chapitre par un aperçu sur l'état d'avancement du projet et sur quelques imprimés d'écran traduisant le déroulement de notre site.

- Environnement de travail

Dans cette partie, nous allons présenter l'environnement de travail adapté pour implémenter notre application. Pour ce faire, nous allons définir l'environnement matériels et logiciels.

- Environnement matériel

Nous avons utilisé comme environnement matériels un ordinateur qui possède ces caractéristiques suivantes :



- Environnement logiciel

Dans cette partie, nous allons décrire tous les outils logiciels utilisés pour la conception et le développement de l'application.

• Les logiciels utilisés:

- FRONT PAGE :

Pour la réalisation des pages web du site, nous avons utilisé le logiciel FRONT PAGE qui est un logiciel de création de sites web. Si un simple éditeur de texte, comme Notepad ou Bloc-notes fait très bien l'affaire.

Nous avons tout de même choisi d'utiliser FRONT PAGE. Tout d'abord pour son auto complétion HTML qui est très pratique, agréable et rapide. Ainsi que par les différents modes de conception offerts, la transition entre les différents modes de conception est très rapide ce que nous trouvons très agréable lors du commencement de la structure du site web.

- WampServer

Est une plateforme du développement des applications web dynamiques. Ce logiciel est très intéressant puisqu'il englobe tous les outils nécessaires pour le fonctionnement d'une application web notamment un serveur de base de données MySQL, un serveur web apache est une interface de gestion de la base de données facile à utiliser PHPMyadmin.

- Les langages utilisés
- HTML

Le HTML (Hyper Text Markup Language) est un langage qui a pour rôle de gérer et organiser le contenu d'une page web. C'est un langage de description de données, et non un langage de programmation. Nous avons utilisé le HTML 5 qui est la dernière version du HTML qui est actuellement toujours en développement.

Cette version apporte de nombreuses améliorations comme la possibilité d'inclure facilement des vidéos, un meilleur agencement du contenu, de nouvelles fonctionnalités pour les formulaires etc.

- CSS

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.

- PHP

Le langage PHP est un langage de programmation web exécuté côté serveur et non du côté client comme le langage JavaScript. Nous avons réalisé des scripts PHP pour rendre le site web dynamique et de pouvoir modifier le contenu du site web.

- UML

En informatique UML (de l'anglais Unified Modeling Language), ou Langage de modélisation unifié, est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes. Il est utilisé en développement logiciel, et en une conception orientée objet. UML est couramment utilisé dans les projets logiciels. UML est l'accomplissement de la fusion de précédents langages de modélisation objet : Booch, OMT, OOSE. Principalement issu des travaux de

Grady Booch, James Rumbaugh et Ivar Jacobson, UML est à présent un standard défini par l'Object Management Group (OMG). La dernière version diffusée par l'OMG est UML 2.4.1 depuis août 2011.

- Base de données

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 (application web principalement) que par des

professionnels ,en concurrence avec Oracle,Informix et Microsoft SQL Server, Son nom vient du prénom de la fille du cocréateur Michael Widenius ,MySQL fait allusion au structured Query Language ,le langage de requête utilisé.

- Environnement de conception

StartUML : StarUML est un logiciel de modelage UML qui est entré récemment dans le monde de l'Open Source. Ecrit en Delphi, il est modulaire et propose plusieurs générateurs de code. Ce logiciel est bien fait, facile à prendre en main, pour simplifier la conclusion, on va simplement présenter ses avantages et inconvénients immédiats.

- Environnement de traitement

Pour rédiger notre rapport, nous avons besoin d'un logiciel du traitement. Nous allons utiliser :

- Microsoft Word 2007 : est un logiciel de traitement de texte moderne. Il permet de taper du e de présentation le plus utilisé dans le monde.

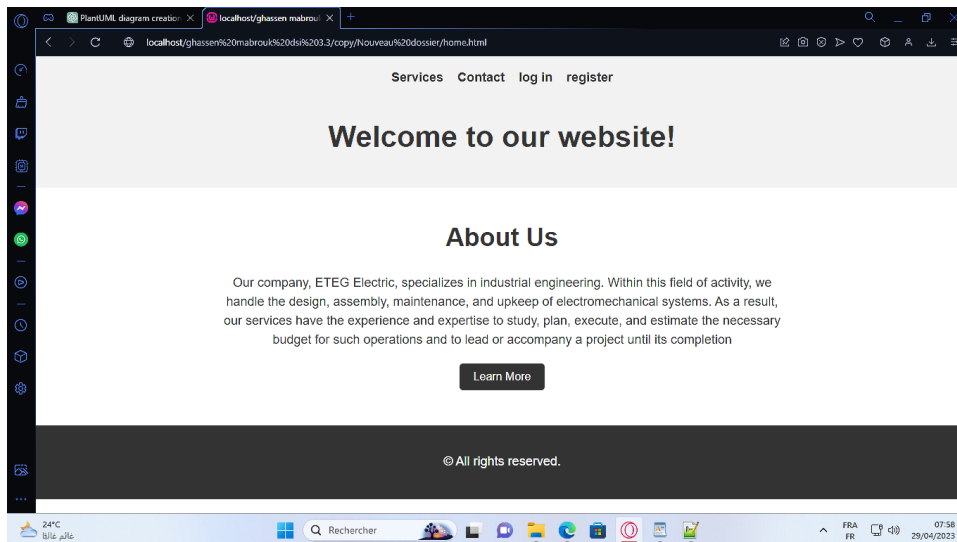
- Implémentation

A travers ce manuel d'utilisateur nous allons illustrer quelques interfaces graphiques qui sont utilisées pour manipuler notre application.

- Espace d'authentification

L'interface suivante permet l'utilisateur à accéder à notre application en remplissant les champs de nom d'utilisateur et le mot de passe pour assurer la protection et la sécurité de notre application

Nous commençons par la page Home :



Dans cette page il y a les information nécessaire pour nos Domaine de travail.

Il y a aussi les pages services et learn more pour plus d'information.

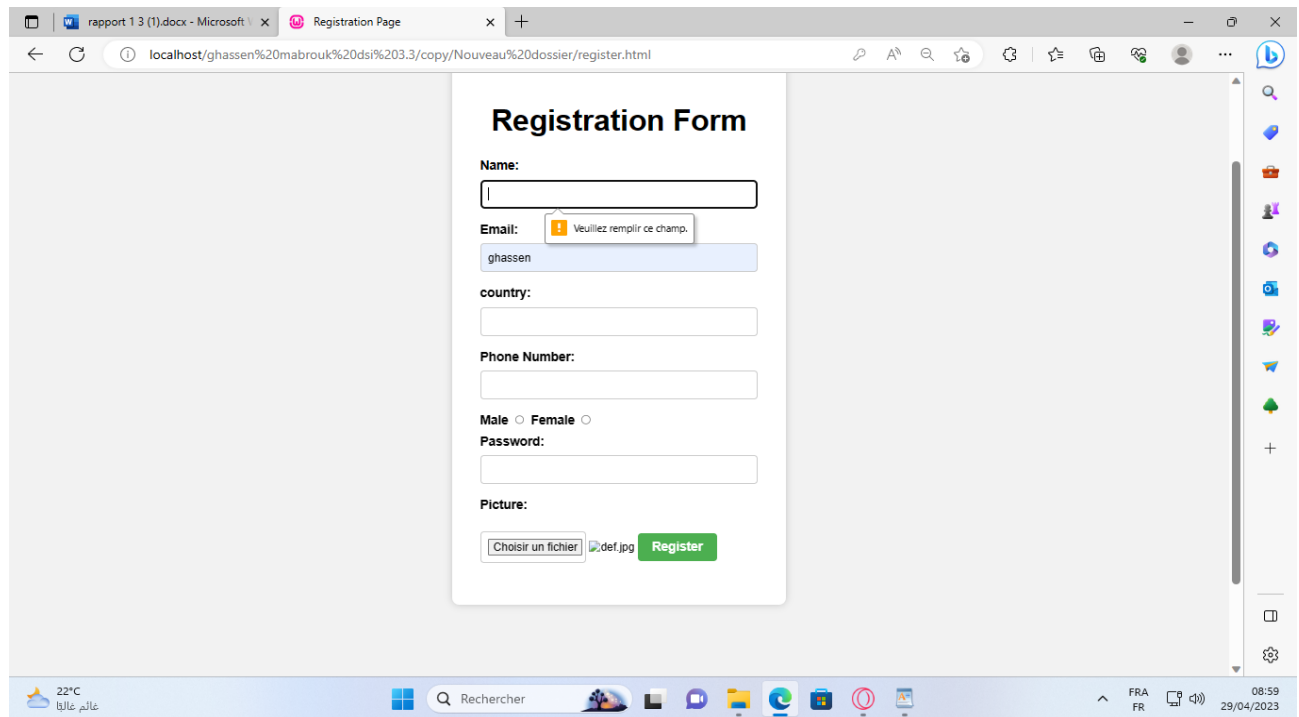
la page contact a une forme pour le nous contacter en cas d erreur .

La page login conçu pour les utilisateurs qui ont déjà des comptes.

Mais la page register pour les nouveautés

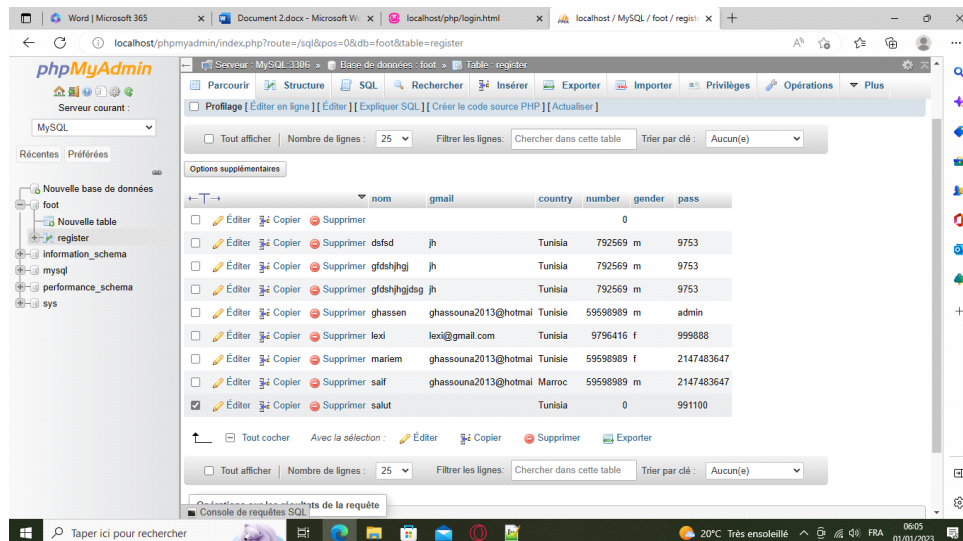
Dans ce page(register) (full name and password) sont obligatoire de saisie

si vous n'avez pas rempli tout les champs des erreurs alert et bloquer le site de passez come ca :



Si vous rempli tout les champs :

Le site web va communiquer avec le base de donnes et ajouter ton compte:



puis il vous amène à la page login.

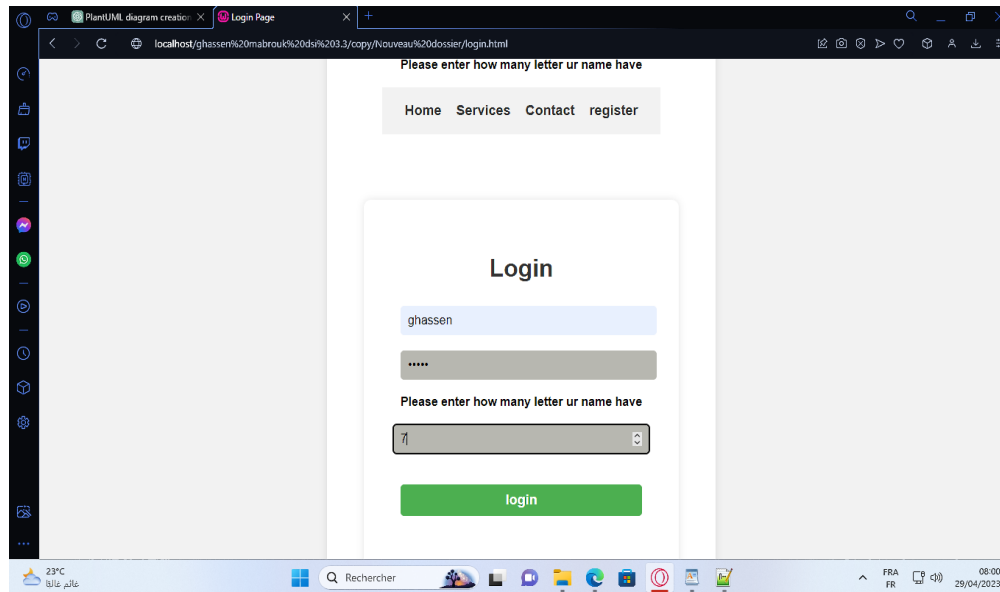
Si vous avez déjà un compte click a login dans la page registre .

Dans la page de connexion(login), il est important écrire votre nom ,votre mot de passe et reCAPTCHA

Cette reCAPTCHA a le principe suivant..

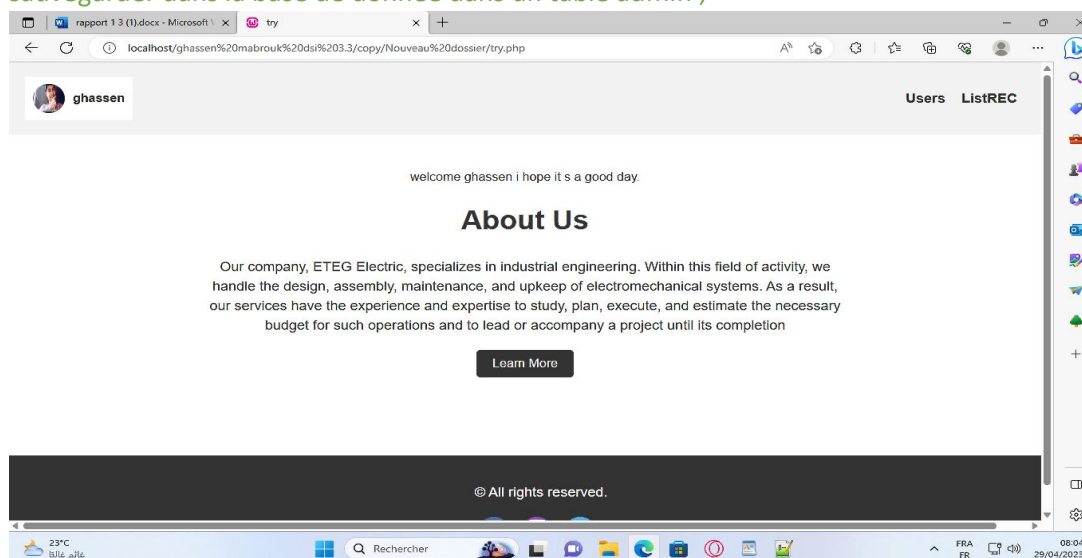
ghassen = g h a s s e n

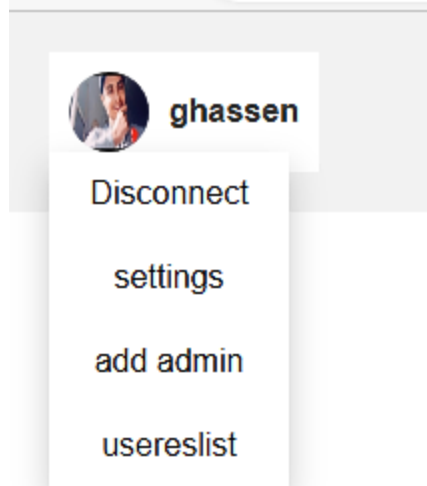
1 2 3 4 5 6 7 = 7 donc reCAPTCHA code est 7



Cette page login sépare les administrateurs et les utilisateur normale .

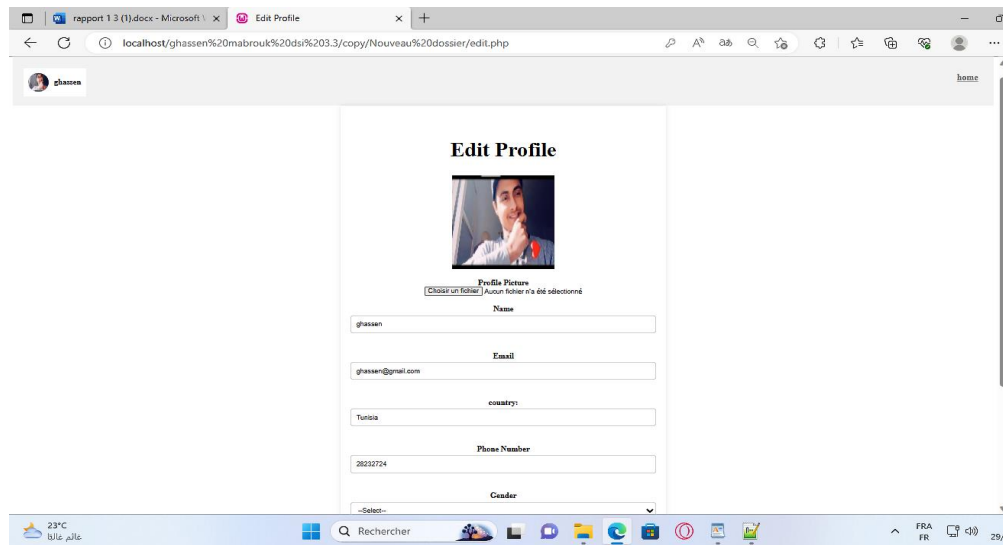
Pour un exemple je vais connecter avec un compte nom= ghassen , mot de passe=admin qui a déjà sauvegarder dans la base de donnée dans un table admin ;



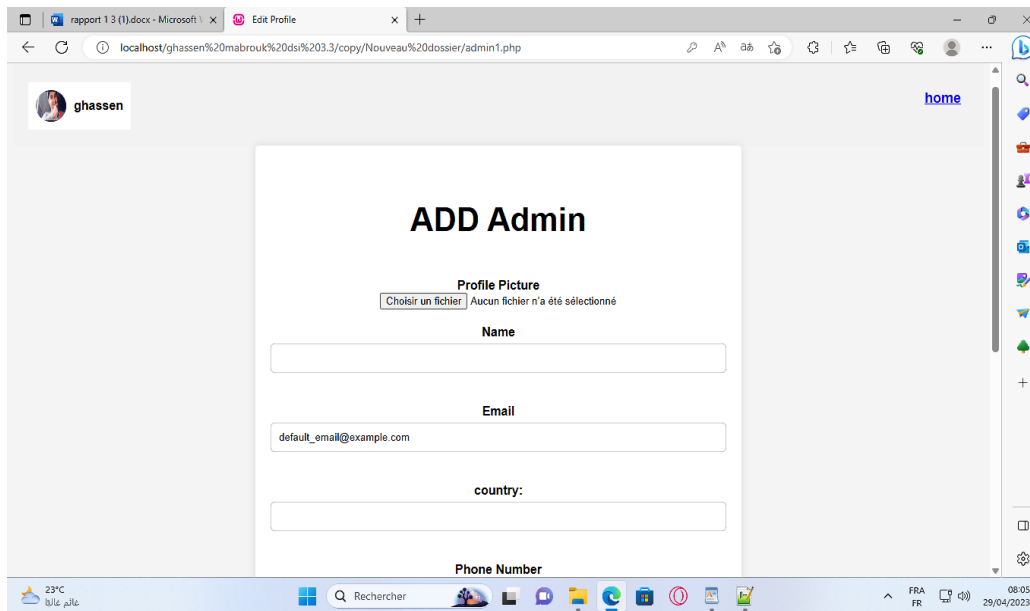


C'est un bouton popup avec des lien
HyperText pour modifier profile ou
ajouter un admin ou voir List des
utilisateur ou la déconnection.

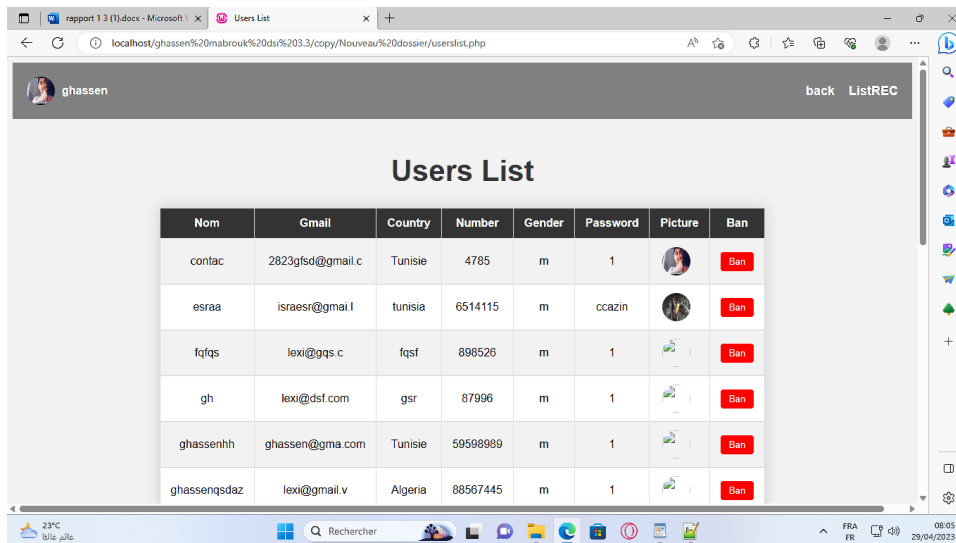
Dans la page settings il y a tout votre informations Elles sont prêtes
à changer :



Dans la page add admin Il existe un formulaire que vous pouvez utiliser pour ajouter un autre
administrateur :



Dans la liste des utilisateurs(users list) de la page, vous pouvez vérifier tous les utilisateurs et vous avez l'accès en tant qu'administrateur pour les bannir ou les débannier



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying a local host URL. The page title is 'Users List'. It contains a table with user information and a 'banned list' section.

Nom	Gmail	Country	Number	Gender	Password	Picture	UnBan
afef	afef@g.com	Algeria	9632	f	1		UnBan
apr	2823@g.c	Tunisie	59598989	m	1		UnBan

© All rights reserved.

List of réclamation : c est une page faire pour voir la liste de réclamation
(cette page accéder par admin Access)

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying a local host URL. The page title is 'Complaint List'. It contains a table of complaints and a 'back Users' link.

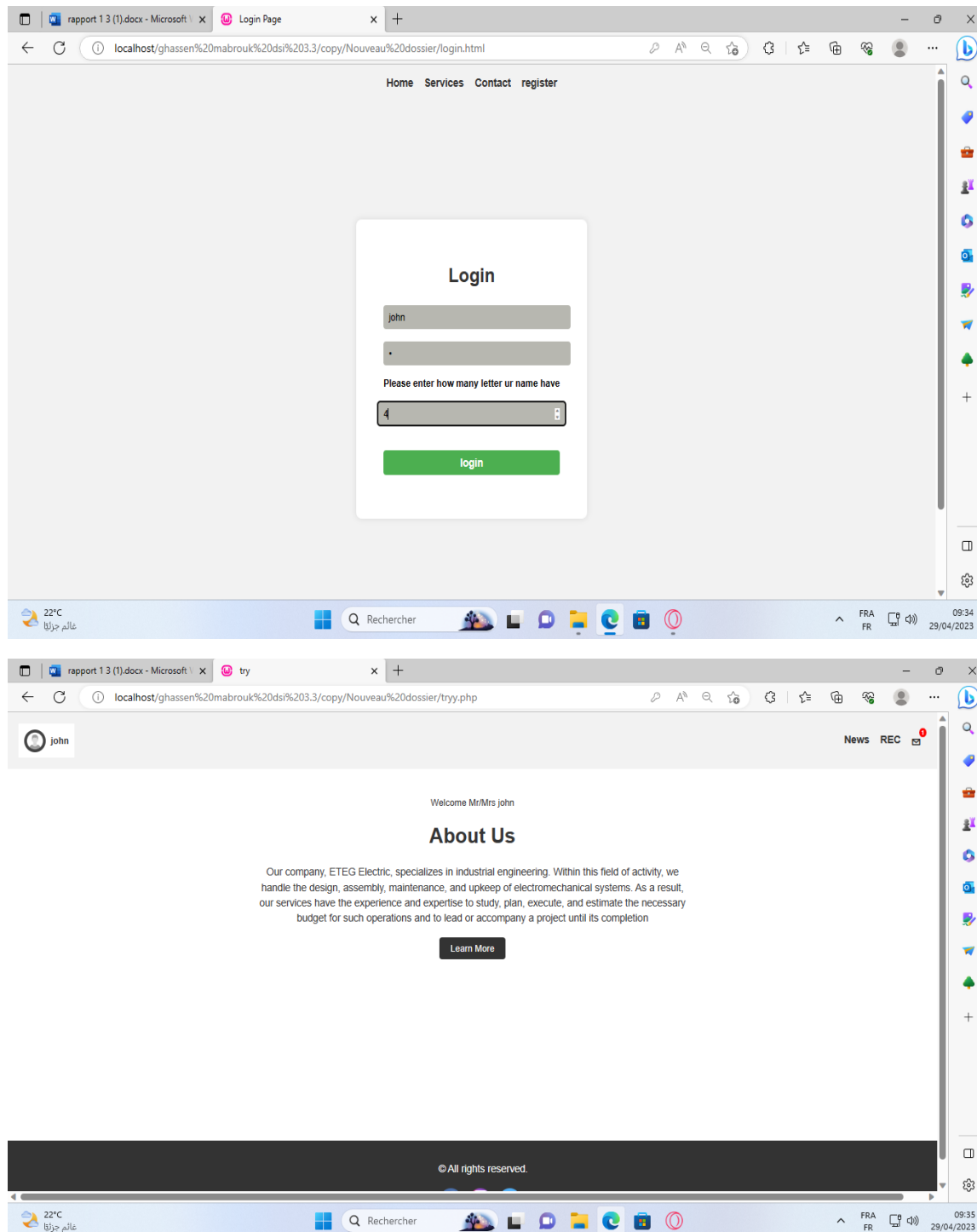
ID	Nom	Gmail	Phone	Subject	Message	Comment	Stats	Responsible	Action	Action
2	isra	ghassouna2013@hotmail.com	6598	no power	done	bn8	completed	ghassen	>Take it	>Delete it
3	esraa	israesr@gmail.i	6514115	sa77a	c bien	wait	processing	amwer	>Take it	>Delete it
11	lexim	lexi@hotmail.com	28232724	nnn	sdqdgqs	c bien	completed	ghassen	>Take it	>Delete it
6	esraa	israesr@gmail.i	6514115	donno	hahahahha				>Take it	>Delete it

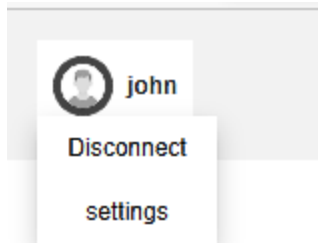
© All rights reserved.

Vous pouvez prendre la réclamation ou la supprimer, mais une fois que vous l'avez prise, personne d'autre ne peut travailler pour elle, sauf U. Ce n'est que lorsque vous le quittez et annulez que vous êtes nommé comme responsable.

Note. Vous ne pouvez pas prendre par la force la réclamation de quelqu'un d'autre ou l'effacer .

Maintenant, nous nous dirigeons vers l'exemple d'utilisateur normal:





Cette popup Button le mem que l admin Button sauf il n y a pas de l admin Access

Dans la page réclamer :

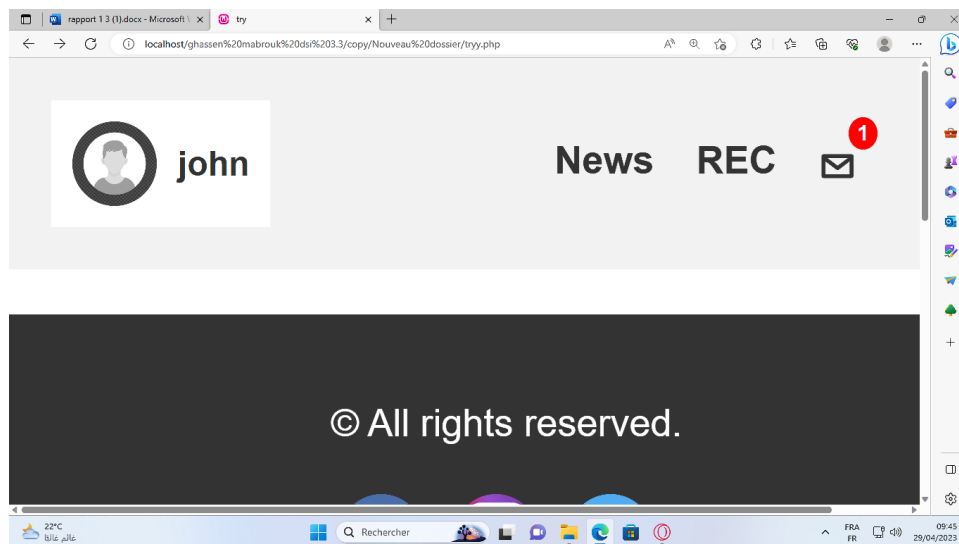
Vo informations a ajouter automatique

Le message icon c est la même que la page list des réclamation mais . Seulement l'utilisateur réclamation.

ID	Nom	Gmail	Phone	Subject	Message	Comment	Stats	Responsible	Action	Action
12	john	john@h.com	28232724	l daw 9as 3lina 3andou 3 jours	hadika a7wei gafsa dima el daw 9aas				Edit	Delete

Vous avez l'Access du modifier ou supprimer la réclamation .

Lorsque vous créez une réclamation :



l'icône de message dans votre page principale changera son numéro en fonction du nombre de réclamations que vous avez effectuées