

Projet d'application WEB

Cahier des charges technique

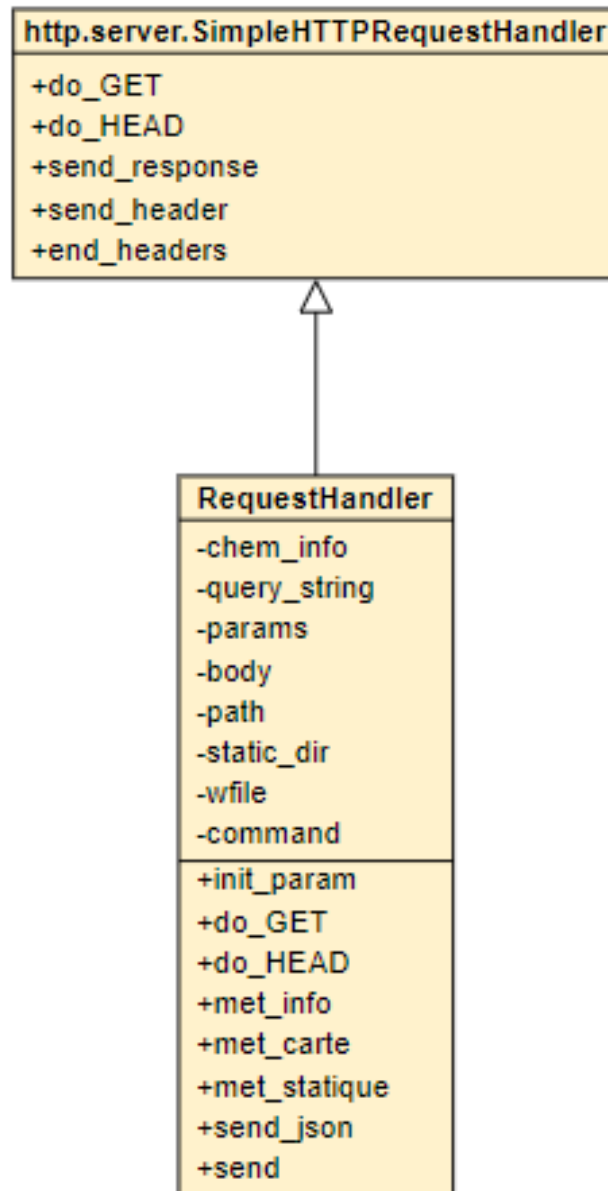
Schéma de la base de données

Schéma de la base de données

COUNTRIES	
attribut	type
wp (clé primaire)	TEXT
name	TEXT
capital	TEXT
language	TEXT
flag	TEXT
head_of_state_name	TEXT
head_of_state_title	INTEGER
population	INTEGER
surface	INTEGER
gdp	INTEGER
lat	INTEGER
long	TEXT
continent	TEXT
hymne	INTEGER

La base de donnée utilisée par notre application est remplie grâce à des données récupérées sur Wikipédia et contient une liste de pays d'Amérique du Sud et d'Océanie. Pour chaque pays elle contient également une liste d'informations : sa capitale, la première langue officielle, son drapeau, le nom et le titre de la personne qui le dirige, sa population, sa surface, son PIB, sa latitude, sa longitude, le continent sur lequel il se situe et son hymne.

Diagramme UML de la classe utilisée pour la création du serveur

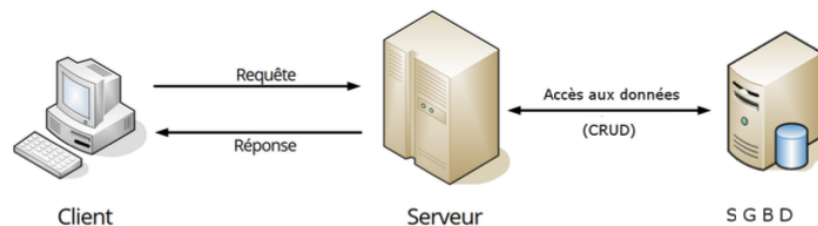


La classe `RequestHandler` que nous avons créée hérite de la classe `SimpleHTTPRequestHandler` du module `http.server`. Nous n'avons représenté dans le diagramme de classes que les méthodes et attributs utiles dans notre programme, la classe `SimpleHTTPRequestHandler` en contient beaucoup d'autres.

Échanges réseau

L'architecture choisie est une architecture trois-tiers qui comporte :

- le client qui assure les interactions avec l'utilisateur
- le serveur web qui contrôle l'enchaînement des opérations,
- un système de gestion de base de données pour le stockage des données persistantes.



On a donc trois niveaux différents :

- couche présentation,
- couche métier,
- couche d'accès aux données.

Les échanges réseaux entre ces différentes couches sont présentées sur le schéma suivant :

