**Chapitre 02 : généralité et environnement de développement**

1. **Introduction**

Dans ce chapitre, nous allons définir quelques généralités portant sur les développements web. Ensuite nous allons présenter les langages, les environnements de développements et les SGBD ainsi que les approches de gestions de notre projet.

1. **Définitions et généralités.**
   1. **Plateforme web**
   2. **Logiciel**
2. **Les technologies et langages de développement**

Dans un esprit de défi et de vouloir mettre en œuvre les connaissances qu’on a acquises durant notre formation, nous avons choisi un ensemble de langage et des Framework qui sont très utilisés, notamment par un grand nombre de programmeurs professionnels ce qui en fait des langages de haut niveau.

* 1. **HTML**

HTML (Le HyperText Markup Language) est un langage de balisage, il nous permet de structurer et de mettre en forme le contenu des pages web, d’inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie et des programmes informatiques. Il est souvent associé à des langages de programmation tels que le JavaScript, et des formats de présentation à savoir les feuilles de style en cascade.

* 1. **CSS**
  2. **SASS**
  3. **Bootstrap**
  4. **JavaScript**
  5. **Type Script**
  6. **ANGULAR et Angular matériel**
  7. **ELECTRONJS**
  8. **CAPACITORJS**
  9. **Spring boot**

1. **Les technologies et langages de modélisation**
   1. **UML**
2. **Les systèmes de gestion de bases de données**
   1. **Server web**
   2. **mongo DB (………….)**
3. **Les environnements de développement** 
   1. **XAMPP**
   2. **Visual Studio code**
   3. **Spring Tools**
   4. **Visual Paradigm**
4. **Les normes et la sécurité**
5. **Démarche pattern de développement et approche de gestion de projets**
   1. **Approche de gestion de projet**
   2. **L’architecteur MVC**
6. **Conclusion**

Dans ce chapitre, nous avons réussi à définir les différent concepts informatiques qui nous ont semblé essentiels à la réalisation de notre projet.

Dans le chapitre qui se suit nous allons détailler la conception de notre travail.

Table des matières

[**1-** **Introduction** 1](#_Toc117852147)

[**2-** **Définitions et généralités.** 1](#_Toc117852148)

[**3-** **Les technologies et langages de développement** 1](#_Toc117852149)

[**3.1.** **HTML** 1](#_Toc117852150)

[**3.2.** **CSS** 1](#_Toc117852151)

[**3.3.** **SASS** 1](#_Toc117852152)

[**3.4.** **Bootstrap** 1](#_Toc117852153)

[**3.5.** **JavaScript** 1](#_Toc117852154)

[**3.6.** **Type Script** 1](#_Toc117852155)

[**3.7.** **ANGULAR et Angular matériel** 1](#_Toc117852156)

[**3.8.** **ELECTRONJS** 1](#_Toc117852157)

[**3.9.** **CAPACITORJS** 1](#_Toc117852158)

[**3.10.** **Spring boot** 1](#_Toc117852159)

[**4-** **Les technologies et langages de modélisation** 1](#_Toc117852160)

[**4.1.** **UML** 1](#_Toc117852161)

[**5-** **Les systèmes de gestion de bases de données** 1](#_Toc117852162)

[**5.1.** **Server web** 1](#_Toc117852163)

[**5.2.** **mongo DB (………….)** 1](#_Toc117852164)

[**6-** **Les environnements de développement** 1](#_Toc117852165)

[**6.1.** **XAMPP** 1](#_Toc117852166)

[**6.2.** **Visual Studio code** 2](#_Toc117852167)

[**6.3.** **Spring Tools** 2](#_Toc117852168)

[**6.4.** **Visual Paradigm** 2](#_Toc117852169)

[**7-** **Les normes et la sécurité** 2](#_Toc117852170)

[**8-** **Démarche pattern de développement et approche de gestion de projets** 2](#_Toc117852171)

[**8.1.** **Approche de gestion de projet** 2](#_Toc117852172)

[**8.2.** **L’architecteur MVC** 2](#_Toc117852173)

[**9-** **Conclusion** 2](#_Toc117852174)