

Cahier Des Charges Magazine web Réponse a tout !

**Cours : Théorie des hypermédias
Professeur : Mr Saleh Imad**

Koceila OULD OULHADJ

Master 2 Technologies de l'hypermédia

2020 /2021

Table des matières

1- Présentation générale du projet	1
1.1- Présentation de réponse à tout!.....	1
1.2- Cible à laquelle s'adresse le site	1
1.3- Périmètre du projet	1
1.4- Intentions et Objectifs	1
1.5- Avantages et Inconvénients.....	2
2- Le découpage du projet	2
3- Aspects Ergonomie et Graphisme	3
4- Aspects Fonctionnels et Techniques	3
4.1 - Arborescence et hiérarchisation du site	3
4.2- Description fonctionnelle	4
5- Modélisation	5
5.1 - Diagrammes de cas d'utilisation	5
5.2 - Diagrammes d'activités.....	7
5.3 - Diagrammes des classes	10
6- Réalisation	11
6.1- Environnement de développement	11
7- Conclusion et Perspectives.....	13

1 - Présentation générale du projet

1.1 - Présentation de Réponse à tout !

- Réponse A Tout est un mensuel français, édité en 1990, qui a pour objectif d'aider les familles dans leur vie quotidienne. Il apporte des réponses à des questions très diverses, en matière de consommation, de vie pratique, d'argent, de métier ou encore de loisirs, d'éducation et de faits de société. Les lecteurs ont accès à une sélection des meilleures adresses pour réaliser de bonnes affaires.

1.2 - Cible à laquelle s'adresse le site.

- La démarche est clairement orientée B to C (Business to Consumers), l'intention principale est de promouvoir la vente du magazine à travers sa version électronique. Ce support en ligne est plus un *aperçu* qu'une simple traduction électronique d'un magazine. Le but secondaire est de générer des bénéfices en plaçant des publicités, tout du moins de permettre de rembourser son développement.

1.3 - Périmètre du projet.

- L'activité vise uniquement la France métropolitaine.
- Le site sera disponible en français uniquement.
- Le site sera intégralement "Responsive Design".

1.4 - Intentions et Objectifs.

- Le projet www.reponseatout.com consiste à produire une vitrine numérique au magazine Réponse A Tout ! Il ne s'agit pas de faire une simple version électronique hypertextuelle, cette version en ligne devra proposer quelques articles du magazine en cours, Le site se doit de conserver l'esprit du magazine quant à son contenu et sa forme, sans pour autant respecter « le chemin de fer » de la version écrite.
- Cette version électronique permettra aux lecteurs de donner leurs avis sur le contenu du site, proposer de nouveau thème et exposer leurs soucis, notamment que le magazine est fait pour aider les familles dans leur vie quotidienne. Elle disposera aussi d'une boutique en ligne.

1.5 – Avantages et Inconvénients

Inconvénient :

- Cette version électronique de ce magazine risque d'impacter sur les ventes de la version papier du magazine, En effet si le magazine est électronique les lecteurs n'achèteront pas forcément le magazine papier. Le problème serait que les coûts de gestion du site ne soient pas couverts par les bénéfices engendrés par le surplus de vente. Et d'une autre part on a le risque que le site ne permette pas de réaliser les ventes souhaitées.

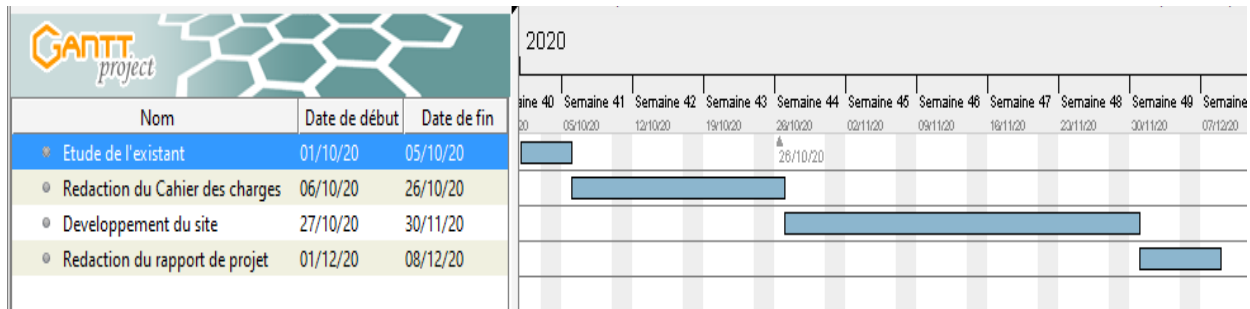
Avantages :

- De nos jours tous les magazines se sont consacrés au numérique, donc ne pas avoir une version numérique serait un déficit en termes d'image de marque (branding), et dans ce domaine les entreprises ont deux principales sources de revenus : la publicité et les ventes de magazines. Mais ce qui différencie notre magazine des autres concurrents et Le plus que va apporter cette version numérique, on disposera d'une rubrique Bon Plan ! qui sera une boutique en ligne et sur laquelle les lecteurs pourront faire de bonne affaire et acheter des produits avec de bons prix.

2 – Le découpage du projet.

2.1 Diagramme de Gantt.

L'enjeu de cette tâche est de planifier mon projet. Il faut évaluer la charge de travail requise pour chaque tâche du projet qui ne constitue pas forcément la charge réelle, notamment en ce qui concerne les parties difficiles à spécifier précisément la phase de conception et programmation.

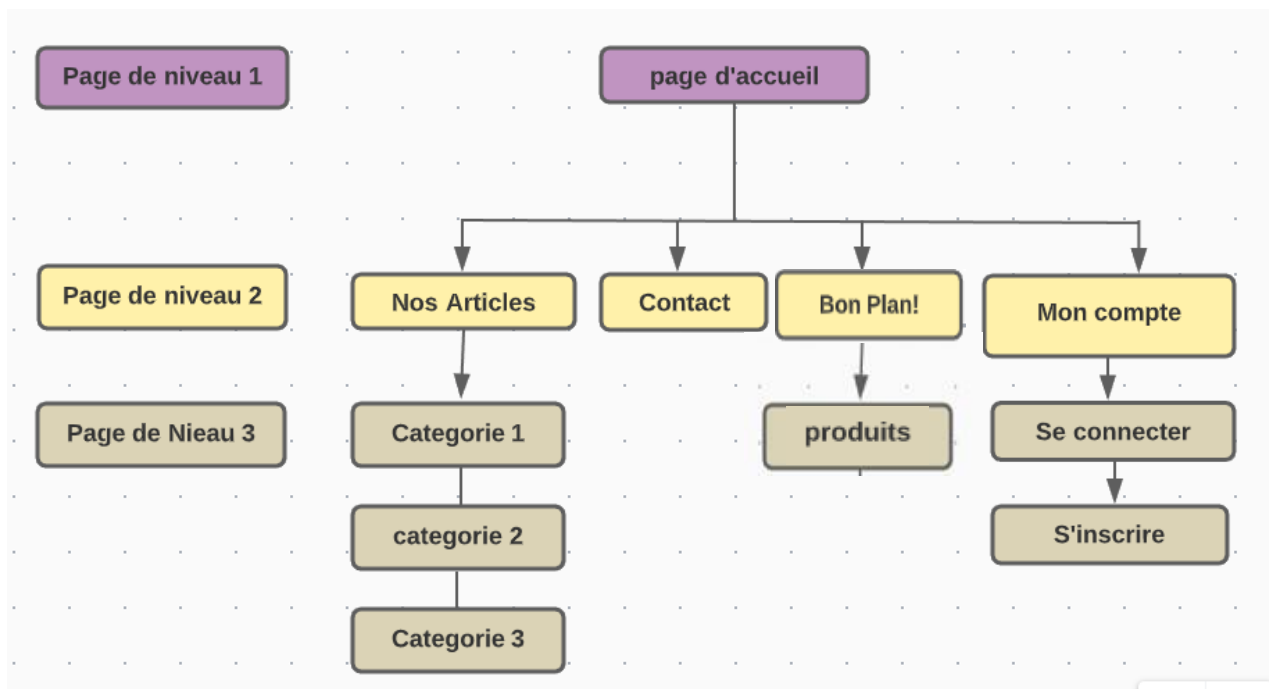


3 – Aspects Ergonomie et Graphisme

- Le site devra être responsive et s’afficher de la même façon sur tous les navigateurs.
- Le magazine possède déjà un Logo.
- Les couleurs du site devront être en harmonie avec le logo.

4 – Aspects Fonctionnels et Techniques

4.1 – Arborescence et hiérarchisation du site



4.2 - Description fonctionnelle

L'utilisateur va pouvoir communiquer avec le logiciel à l'aide des formulaires et des boutons. Le logiciel quant à lui, il communiquera avec la base de données par le biais des requêtes SQL et en dirigeant les résultats vers l'utilisateur par des tableaux et des chaînes de caractères sur une interface simple.

Il y a deux types d'utilisateurs qui réalisent des objectifs primaires dans ce logiciel qui sont :

➤ **Utilisateurs** : qui sont les utilisateurs non-inscrits et inscrits.

- Non inscrit : il peut uniquement consulter les articles.
- Inscrit : - il peut consulter les articles
 - il peut réagir à ces articles à travers un champ commentaire.
 - ajouter un article a une liste de favoris.
 - il pourra effectuer des achats sur la rubrique Bon plan !. en cliquant sur un produit , ensuite sur le bouton commander.

➤ **Administrateur** : il doit s'authentifier avec son login et son mot de passe. Après son authentification comme administrateur, il pourra accéder à la page qui lui permettra de gérer les outils d'administration. Le site affichera toutes les tâches qui peuvent être effectuées par l'administrateur qui pourra :

- Ajouter/modifier/supprimer un article : chaque article est caractérisé par son titre, sa catégorie, sa description, son contenu.
- Ajouter/modifier/supprimer un Produit : chaque Produit est caractérisé par son titre, sa description, son prix.

- Le logiciel va devoir répondre aux besoins des utilisateurs de façon efficace et Compréhensible.
- On trouvera sur la page d'accueil les articles les plus récent ainsi que les articles les plus consultés par les visiteurs.
- Les Visiteurs pourront accéder aux articles partager, mais ils ne pourront pas donner leurs avis sur les articles, ou les ajouter a une liste de favoris, ils pourront pas aussi effectuer des achats sur la rubrique bon plan ! pour cela il faudrait s'authentifier ou s'inscrire

5 - Modélisation

Cette partie de modélisation consiste à déterminer aussi bien les méthodes de travail que les chartes graphiques de notre site web avec ses parties statiques et dynamiques.

5.1 - Diagrammes de cas d'utilisation

Il s'agit de la première étape UML pour la conception d'un système

L'objectif de faire ces diagrammes c'est de recueillir, d'analyser et d'organiser les besoins, ainsi que de recenser les grandes fonctionnalités d'un système.

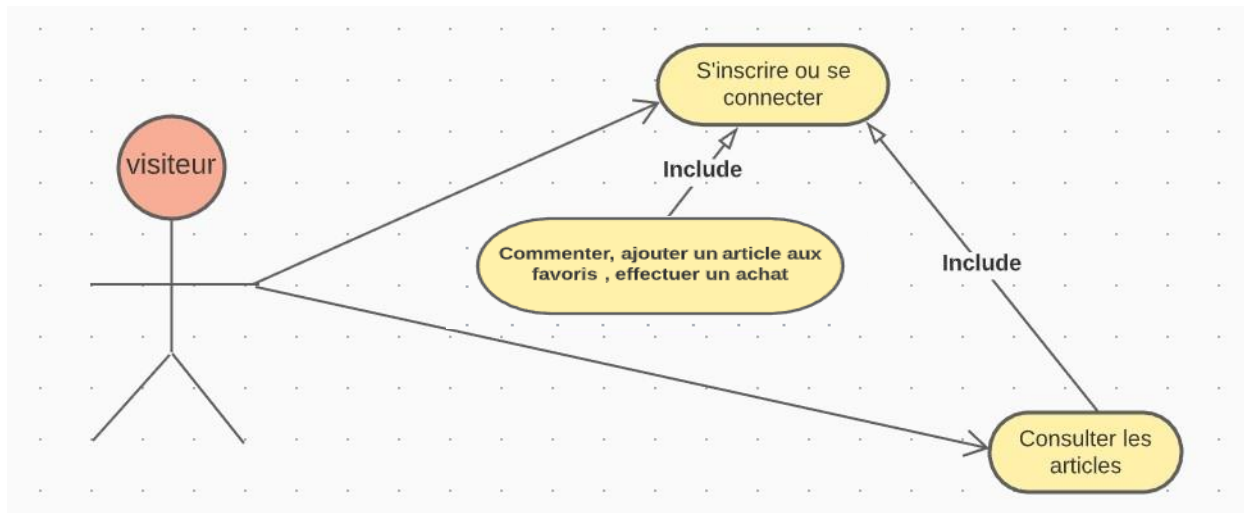
Le diagramme de cas d'utilisation présente l'aspect externe du système. Il décrit le système sous forme d'un ensemble de fonctionnalités (appelées use cases) qui sont offertes à différents types d'utilisateurs (appelés acteurs).

Les différents Use Case identifiés dans ce projet sont :

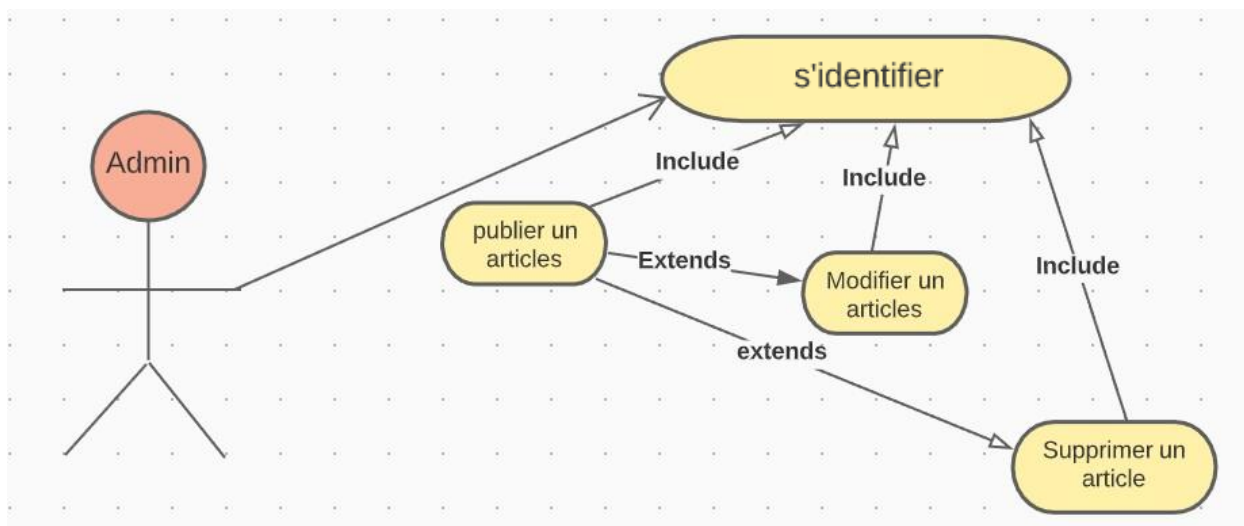
- S'inscrire ou se connecter
- Consulter les articles
- commenter, ajouter un article aux favoris, effectuer un achat.
- s'identifier

- publier un article
- modifier un article
- supprimer un article

• Pour les visiteurs :



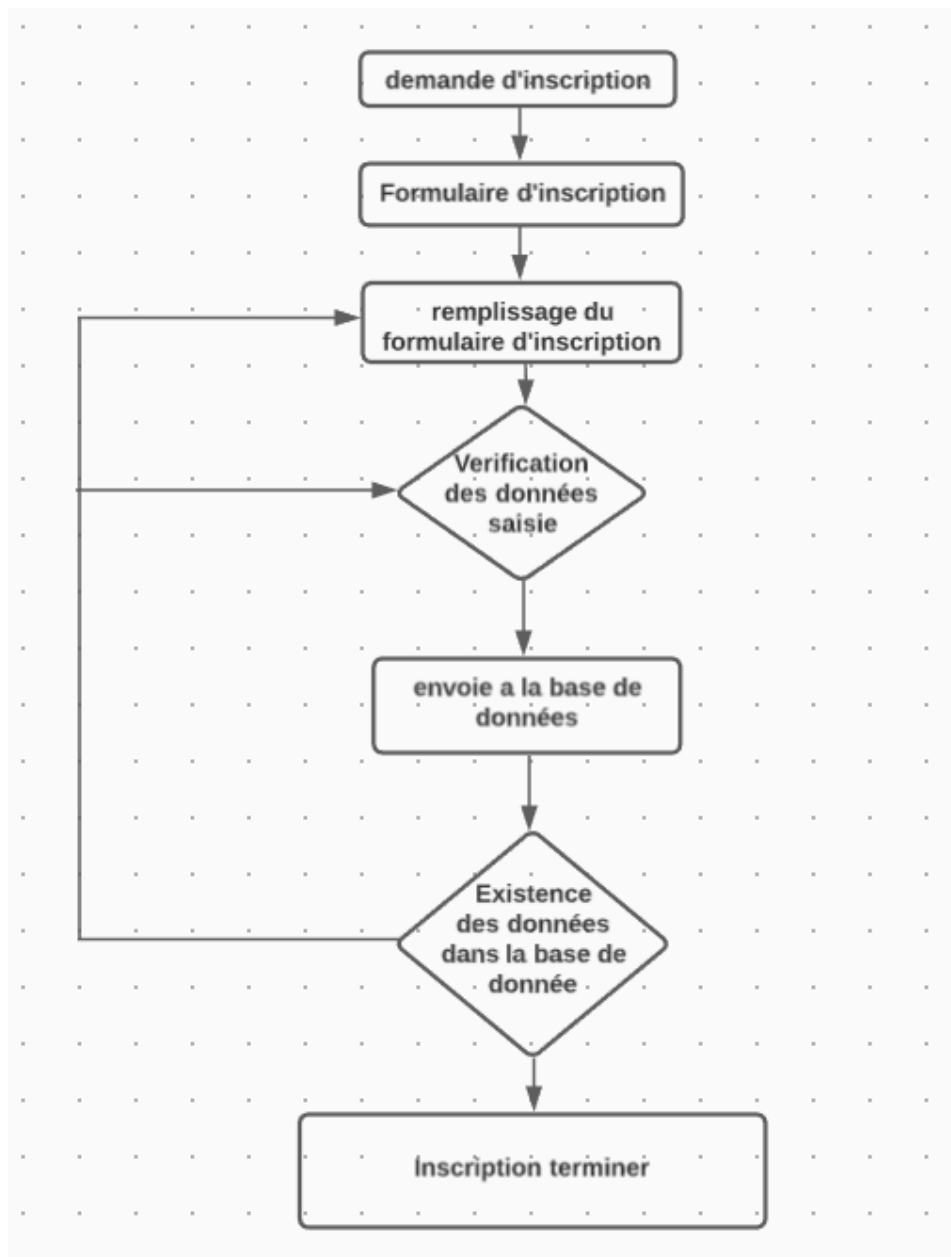
• Pour l'administrateur :



5.2 – Diagrammes d'activité

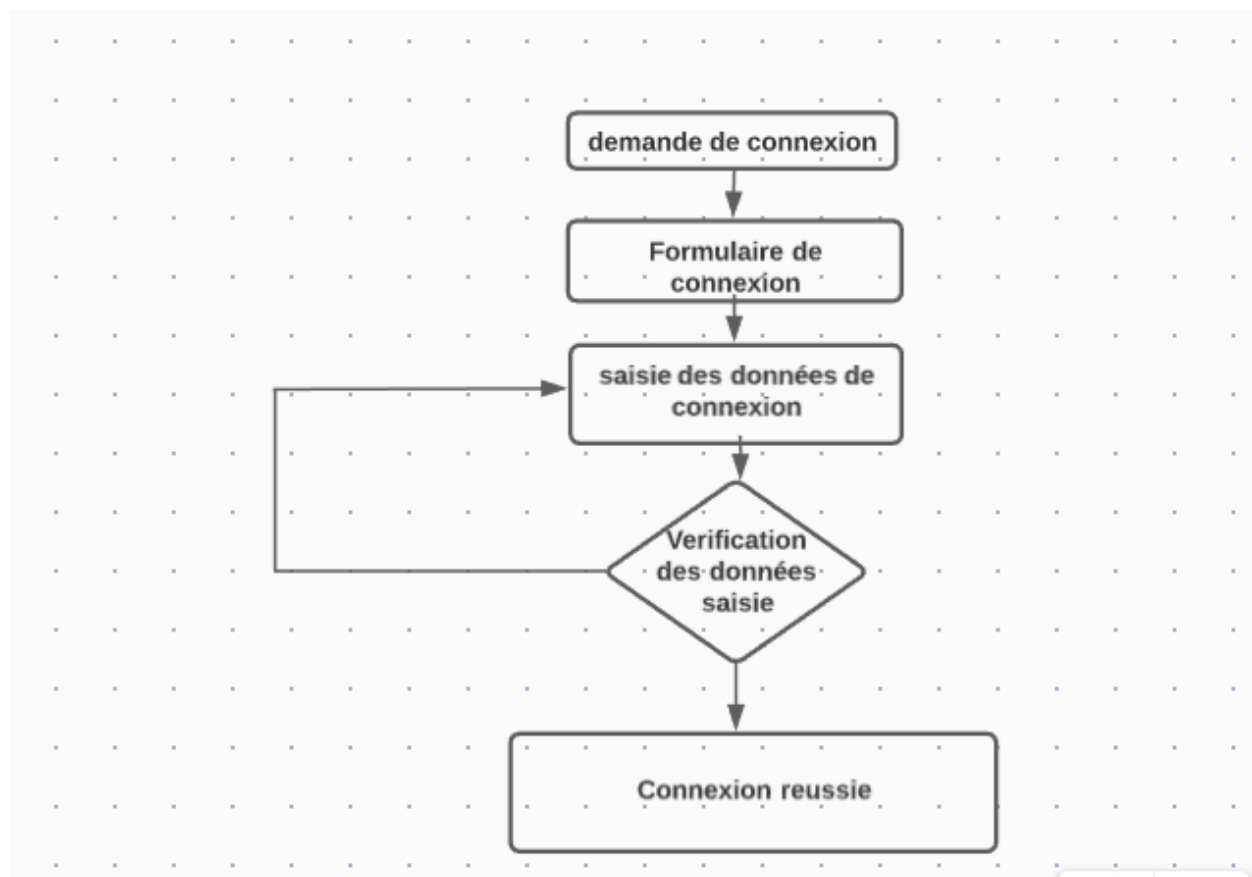
Le diagramme d'activité est un diagramme comportemental d'UML, permettant de représenter le déclenchement d'événements en fonction des états du système et de modéliser des comportements parallélisables. Le diagramme d'activité est également utilisé pour décrire un flux de travail (workflow).

• Cas d'une inscription



- Le visiteur demande l'inscription.
- Le formulaire d'inscription s'affiche sur l'écran.
- Le visiteur remplit tous les champs du formulaire.
- Le système vérifie les données que le visiteur avait saisies.
- Si les données sont acceptées, le système les envoie à la base de données si non, il revient à l'étape précédente.
- Le serveur vérifie l'existence des données dans la base.
- Si les données existent déjà, un message d'erreur s'affiche.
- Si les données n'existent pas, l'inscription se termine avec succès.

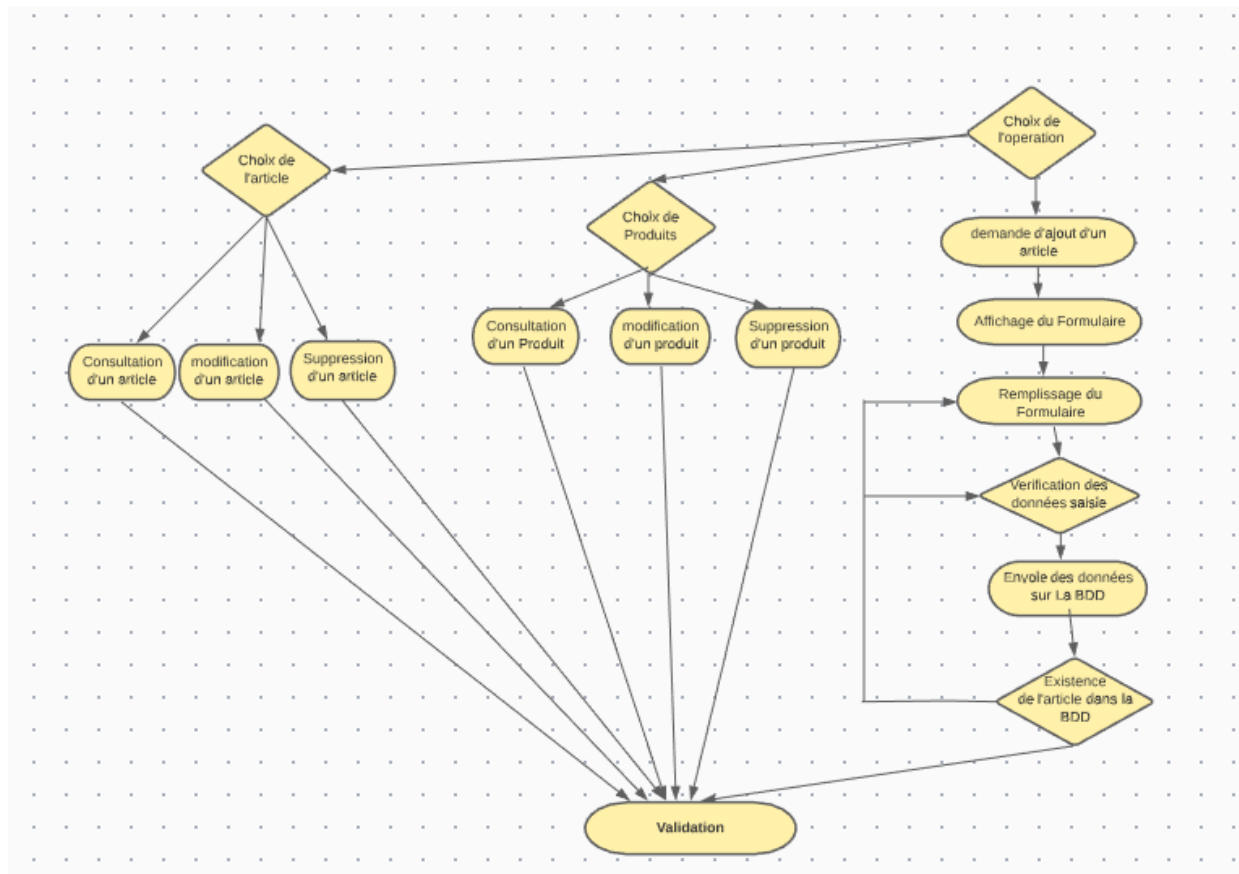
• Cas d'une Connexion



- Le visiteur demande de se connecter à son compte en cliquant sur le bouton Connexion.
- Le formulaire de connexion s'affiche sur l'écran.
- Le client entre son nom d'utilisateur et son mot de passe.
- Le système vérifie les coordonnées du visiteur sur la base de données.
- si les données saisies existent sur la base de données, la connexion se termine avec succès

sinon un message d'erreur sera affiché sur l'écran.

• **Cas de gestion des articles et produits.**



- L'administrateur précise l'opération à appliquer sur l'article.
- S'il s'agit d'une opération d'ajout, l'administrateur demande le formulaire d'ajout des nouveaux articles ou produits.
- Ce formulaire s'affiche.
- L'administrateur saisit les données relatives à l'article concerné.
- Vérification de la validité des données saisies.
- En cas de validité, les données seront envoyées vers la base de données.
- Une deuxième vérification, en ce qui concerne l'existence de l'article dans notre base.
- Si non les données seront validées.

- si l'administrateur désire gérer un article ou produits déjà existant dans la base de données, la sélection de cet article ou produit est la première étape à faire.
- ensuite il faut Choisir le type de gestion, qui peut être consultation, modification ou bien suppression.
- Et enfin la validation de l'opération.

6.3- Diagrammes de classe.

Un diagramme de classe est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci. Il peut contenir les éléments suivants

Les classes :

Une classe représente la description formelle d'un ensemble d'objets ayant une sémantique et des caractéristiques communes. Elle est représentée en utilisant un rectangle divisé en trois sections.

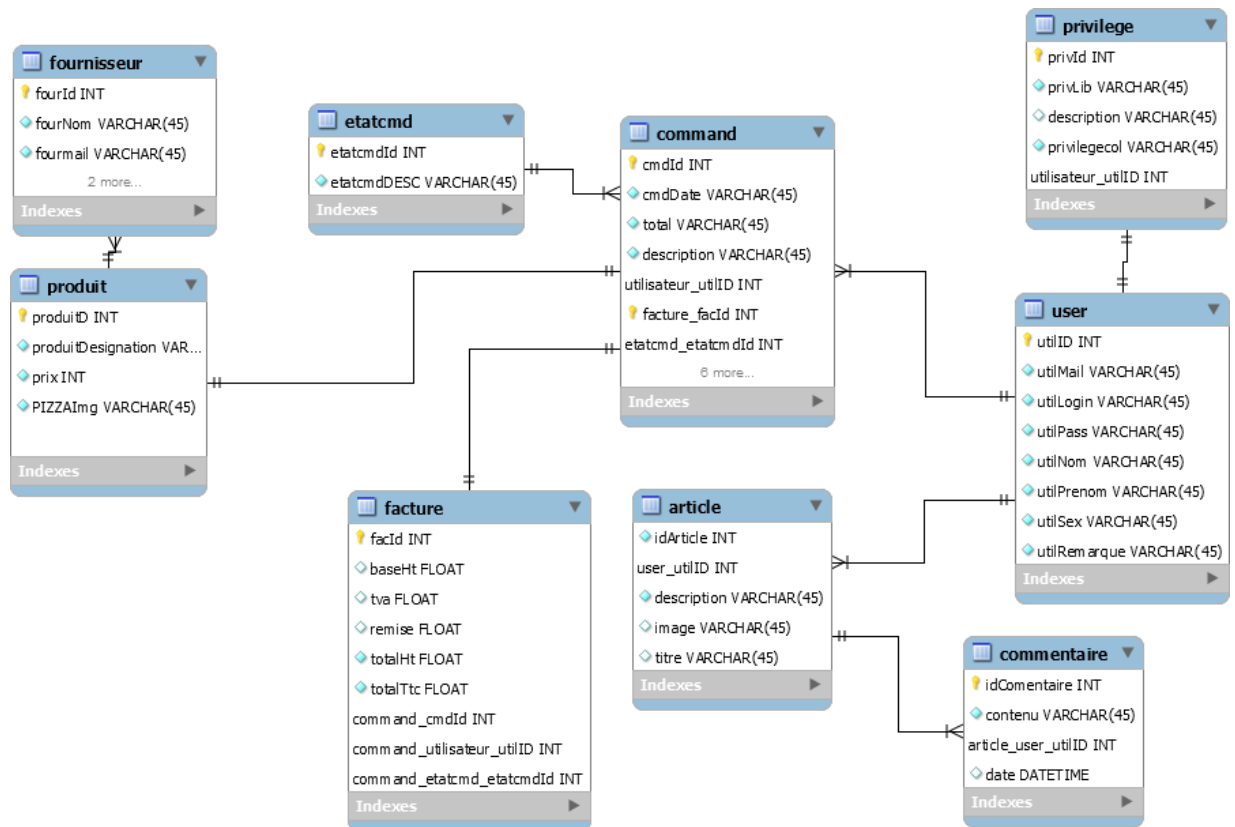
La section supérieure est le nom de la classe, la section centrale définit les propriétés de la classe alors que la section du bas énumère les méthodes de la classe.

Les associations :

Une association est une relation entre deux classes (association binaire) ou plus (association n-aire), qui décrit les connexions structurelles entre leurs instances. Une association indique donc que des liens peuvent exister entre des instances des classes associées.

Les attributs :

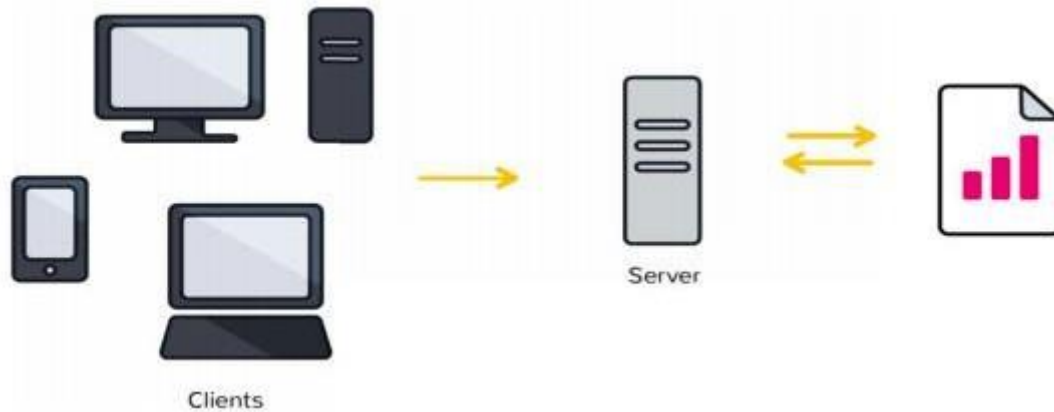
Les attributs représentent les données encapsulées dans les objets des classes. Chacune de ces informations est définie par un nom, un type de données, une visibilité et peut être initialisé. Le nom de l'attribut doit être unique dans la classe.



6 – Réalisation.

6.1- Environnement de développement.

Je décris Dans cette partie l'ensemble des moyens technologiques a utilisés dans le Développement de ma plateforme. C'est-à-dire un site web dynamique utilisable via Internet. Ce type d'application repose principalement sur une architecture client-serveur. Dans Ce cas, le client est le navigateur Web, le serveur est un programme qui fonctionne sur un Ordinateur distant.



Logiciels :

❑ **Sublime texte** : un éditeur de texte sophistiqué pour le code, la Prose et le balisage, il est codé en C++ et en Python, disponible sur Microsoft Windows, Linux et MacOS.




❑ **WampServer** : le WampServer est une plateforme de développement web sous Windows, elle permet de faire fonctionner localement des scripts PHP, c'est un environnement qui comprend trois serveurs (Apache, MySQL, MariaDB), un interpréteur de script PHP et


PhpMyadmin pour l'administration web des bases MySQL.




Langages de programmation :

• Frontend :

- **Html 5** :  « HyperText Mark-Up Language » est un langage de balisage structuration. Il permet la conception des pages web avec des balises de formatage. Il permet également la bonne mise en forme du contenu de la page web (documents, ressources multimédias...)

- **CSS** :  « Cascading Style Sheets » est un langage informatique qui complète le langage HTML, en effet, le langage HTML permet la création du squelette de la page web alors que le CSS lui donne vie en lui donnant du style. Il décrit la façon dont les éléments doivent s'afficher. En plus du CSS nous avons utilisé un Framework CSS Bootstrap4 afin de rendre notre site responsif sur les différentes plateformes (ordinateurs de bureau, tablettes, smartphones).

- **Javascript** :  est un langage de script intégré dans un document HTML,

il permet d'amener des améliorations au langage HTML, permettant ainsi d'exécuter les commandes au niveau du navigateur du client et non pas celui du serveur web.

• **Librairies :**

– **Bootstrap4** :  **Bootstrap**


C'est une collection d'outils utiles à la création de site internet et application web, en d'autres termes c'est un Framework (CSS, HTML, JS). Une structure qui contient plusieurs composants prêts à l'emploi, sa particularité et qu'il rend le site web responsif, le site internet devient élastique, il s'adaptera automatiquement à la taille et à la résolution de l'écran ainsi il s'organisera différemment s'il est vu via un ordinateur, une tablette ou un smartphone.

– **Framework** : est un outil conçu pour modeler l'architecture des applications web et des logiciels applicatifs, c'est un ensemble de composant logiciel structurels, qui sert à créer les fondations ainsi que les grandes lignes de tout ou d'une partie d'un logiciel.

– **JQuery** : 

Il représente une librairie JS libre et multiplateforme conçue pour faciliter L'écriture des scripts coté client dans le code HTML des pages web

• **Le Backend :**

- **langage PHP**  C'est un langage dit de script tels que les scripts, sa syntaxe tient du langage C, Perl et Java. Il représente l'un des langages web les plus utilisés, il supporte plusieurs bases de données mais la base la plus utilisée est MySQL.

• **Base de données** : MySQL est un système de gestion de base de données relationnelles, il sert donc à stocker, manipuler et gérer les informations d'une base de données tout en garantissant la qualité et la sécurisation (confidentialité) des informations, en cachant la complexité des opérations.

ci-dessous ma base de données :

The screenshot shows the phpMyAdmin interface for a MySQL database named 'mydb'. The left sidebar shows the database structure with tables: administrateur, articles, article_populaire, products, and users. The main panel displays the 'Structure' tab for the 'mydb' database, listing the following tables:

Table	Action	Lignes	Type	Interclassement	Taille	Perte
administrateur	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~0	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 Kio	-
articles	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~4	InnoDB	latin1_swedish_ci	48 Kio	-
article_populaire	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~39	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 Kio	-
products	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~6	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 Kio	-
users	Afficher Structure Rechercher Insérer Vider Supprimer	~2	InnoDB	latin1_swedish_ci	16 Kio	-
5 tables	Somme	51	InnoDB	latin1_swedish_ci	112 Kio	0 o

Elle est composée des tables suivantes :

- **administrateur** : cette table est composée par les attributs suivant (id, pseudo , datenaissance , dateinscription, mail, password, gendre, idpublic)
- **articles** : cette table est composée par les attributs suivant (id, titre, catégorie, description, contenu, date_time_publication, date_time_edition)
- **article_populaire** : cette table est composée par les attributs suivant (id_article_populaire, compteur)
- **products** : cette table est composée par les attributs suivant (id, name, categorie, description, price, date_time_publication, date_time_edition)
- **users** : cette table est composée par les attributs suivant (id, pseudo , datenaissance, dateinscription, mail, password, gendre, idpublic)

6.2- Interfaces graphique

J'arrive dans ce chapitre à la description de l'aspect pratique de mon travail. Dans la description de la plateforme qui suivra, je mettrai l'accent sur le côté visuel (les interfaces)

Dans les paragraphes qui suivent, je vais exposer les différentes situations que peuvent rencontrer les visiteurs de notre plateforme. Après les phases, conception et modélisation j'ai développé les interfaces de notre application. La page ci-dessous représente la page d'accueil de notre application.

À partir de cette interface, on peut voir les articles populaires ainsi que les articles récents
Comme le montre la figure ci-dessous :

Le Magazine qui changera
votre vie



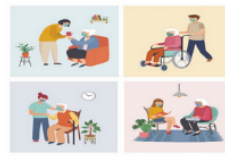
Santé : remboursement des téléconsultations sur le Net sous condition

Depuis le 15 septembre 2018, les médecins généralistes ou spécialistes peuvent réaliser des examens médicaux à distance par visioconférence remboursés par la sécurité sociale. [Lire la suite](#)



comment payer ses factures chez le buraliste ?

Amendes, crèche, cantine, hôpital, les factures du quotidien peuvent depuis le 28 juillet 2020 être payées chez des buralistes agréés. On vous dit tout. C'est... [Lire la suite](#)



Vos droits : Allocation journalière pour les proches aidants depuis le 1er octobre

Vous aidez un proche qui a perdu son autonomie, malade ou handicapé dans sa vie quotidienne ? Depuis le 1er octobre 2020, vous pouvez bénéficier d'une aide financière. Qui peut demander l'allocation journalière de proche aidant (AJPA)? [Lire la suite](#)

Articles Populaire

Santé : remboursement des téléconsultations sur le Net sous condition

comment payer ses factures chez le buraliste ?

Vos droits : Allocation journalière pour les proches aidants depuis le 1er octobre

L'épidémie de COVID-19 en France

Santé : remboursement des téléconsultations sur le Net sous condition

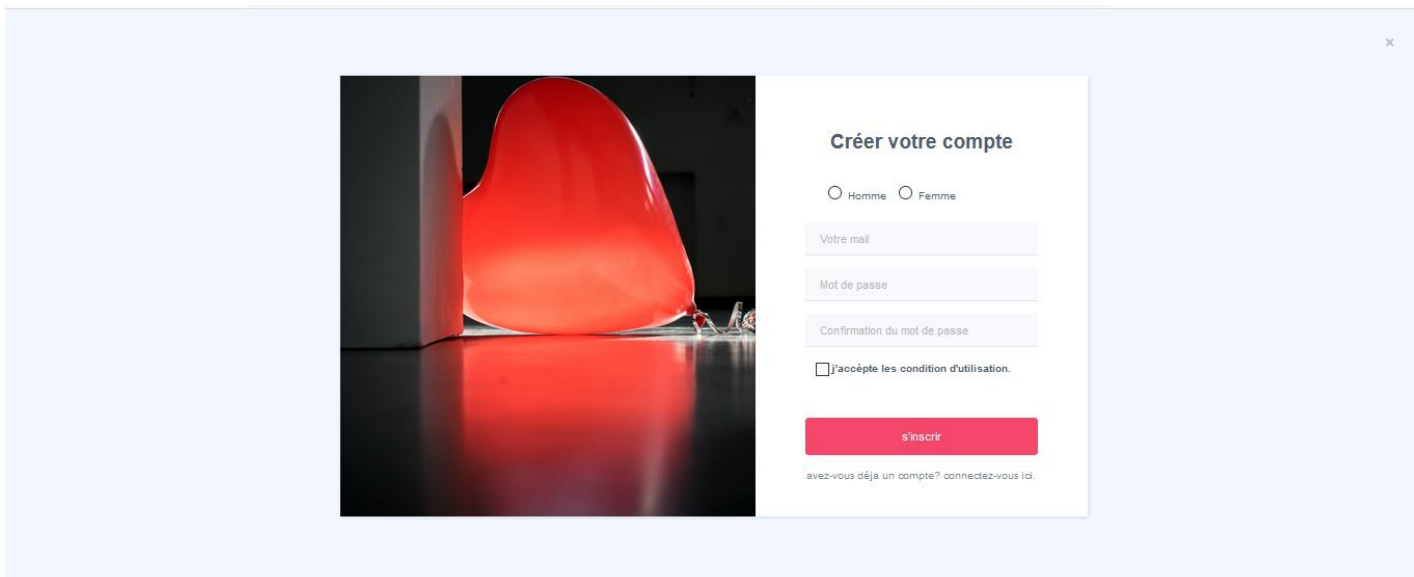
comment payer ses factures chez le buraliste ?

Vos droits : Allocation journalière pour les proches aidants depuis le 1er octobre

En cliquant sur catégories on aperçoit le menu déroulant de toutes les catégories disponibles,
Dans cet exemple j'ai choisi de cliquer sur Actualité

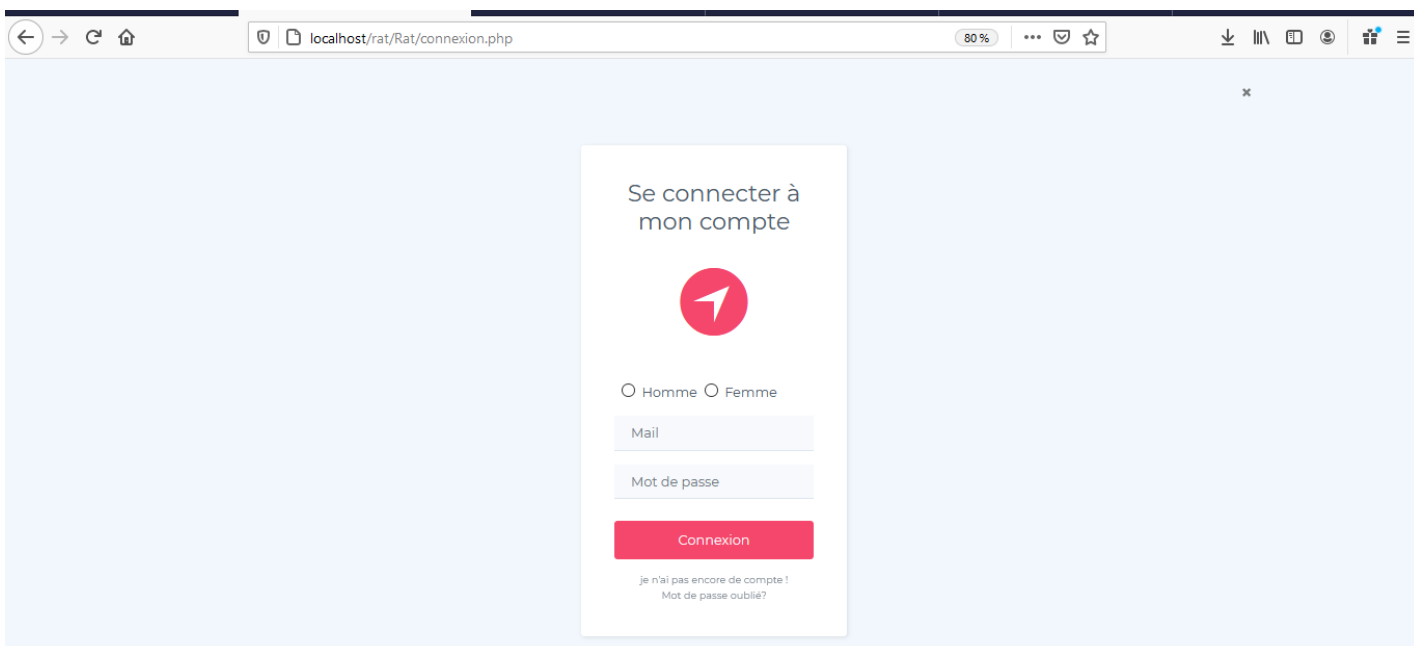
The screenshot shows the website's navigation bar with the 'Nos articles' dropdown menu open, highlighting 'Actualité'. Below the menu, the 'Actualité' section is displayed with a red banner and two article thumbnails: 'L'épidémie de COVID-19 en France' and 'comment payer ses factures chez le buraliste ?'.

Maintenant, je vais expliquer la manière d'authentification sur notre site, en cliquant sur le bouton s'inscrire ou se connecter présents en haut à droite de la page d'accueil. Bien évidemment, un nouvel utilisateur doit s'inscrire. La figure ci-dessous présente l'interface de l'inscription d'un nouvel utilisateur.



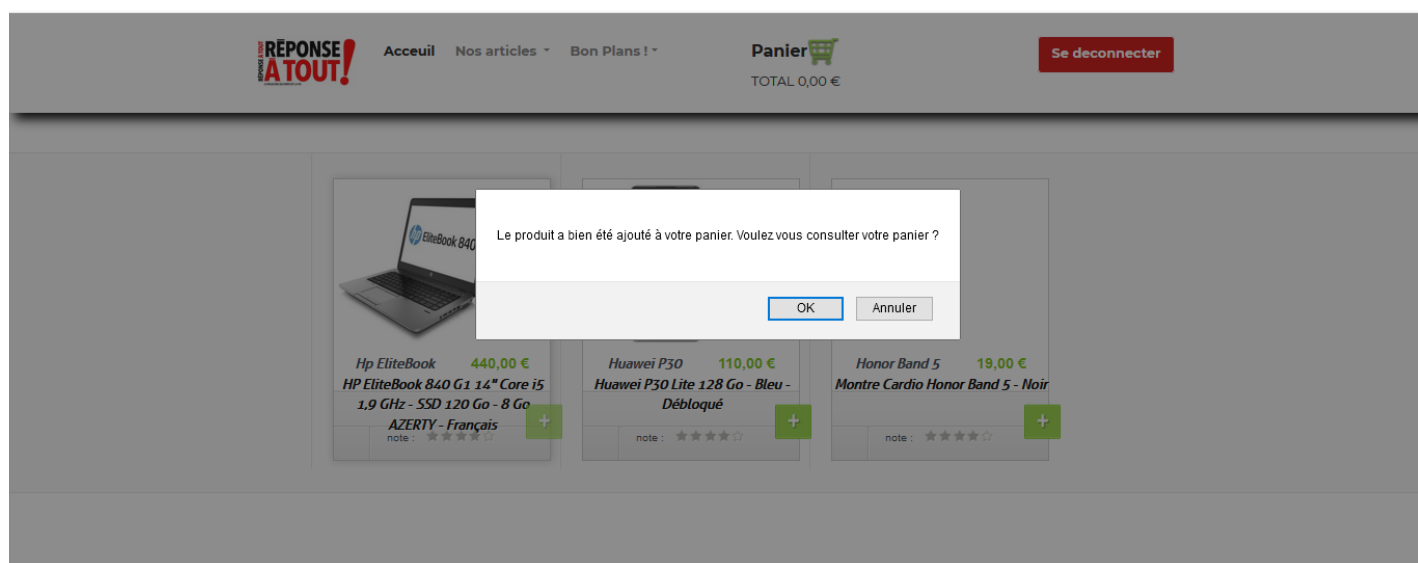
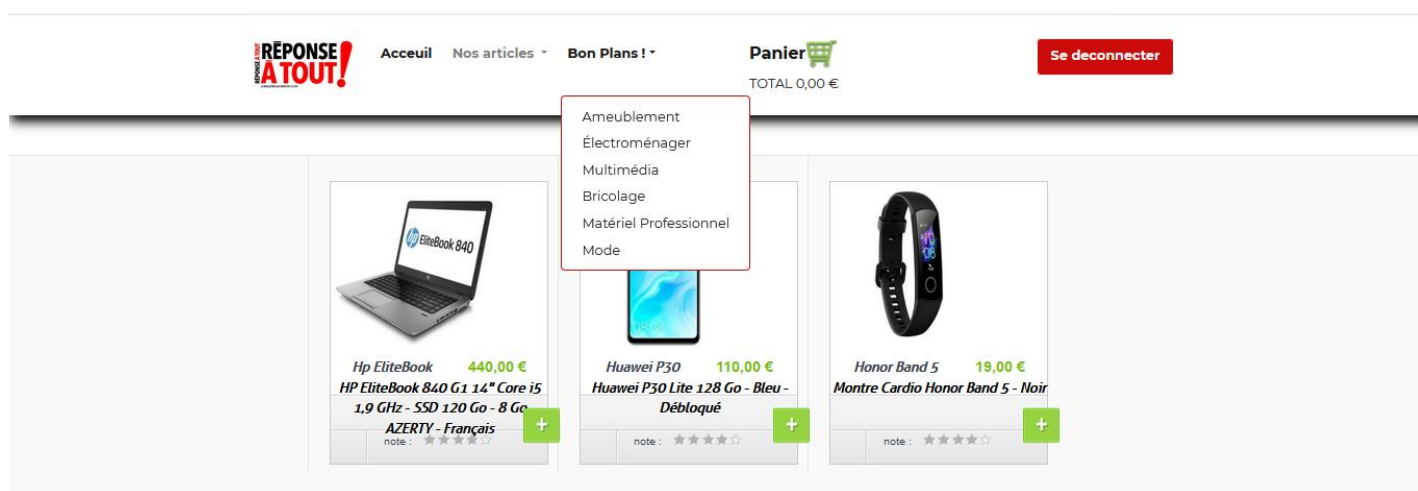
La page Connexion

À partir de cette interface, s'il est déjà inscrit, un utilisateur pourra se connecter. Il suffit d'indiquer son genre, et d'entrer son mail et son mot de passe et cliquer sur le bouton connexion pour ouvrir sa session.











Une fois connecté l'utilisateur pourra accéder à la rubrique Bon plan !



La figure ci-dessous nous montre les produits de la catégorie multimédia, ou on peut voir les produits, leurs titres, leur description et leurs prix, il suffit de cliquer sur le bouton vert (+) pour les ajouter à votre panier. Et vous verriez sur l'écran une notification qui indique que le produit a bien été ajouté à votre panier



Sur la figure ci-dessous je vais vous montrer le panier :

<div>  Accueil Nos articles ▾ Bon Plans ! ▾ </div> <div> Panier  </div> <div> TOTAL 569,00 € </div> <div> Se deconnecter </div>				
Nom du Produit	Prix	Quantité	Prix livraison	Action
 Hp EliteBook	440,00 €	1	442,99 €	
 Huawei P30	110,00 €	1	112,99 €	
 Honor Band 5	19,00 €	1	21,99 €	
				Total à payer : 571,99 €
Passer La commande				

Ensuite pour passer la commande il suffit de cliquer sur passer la commande et le formulaire ci-dessous apparait, pour indiquer son adresse de livraison et ses coordonnées bancaire.

<div>  Accueil Nos articles ▾ Bon Plans ! ▾ </div> <div> Panier  </div> <div> TOTAL 569,00 € </div> <div> Se deconnecter </div>				
<h3>Quel est votre adresse de livraison</h3>				
Mail				
N° et rue				
code postal				
ville				
FRANCE				
<h3>veuillez saisir vos coordonnées bancaire</h3>				
Votre Numero de carte				
YYMM				
CVC				
Payer				

7 - Conclusion.

Ce travail est réalisé dans le cadre d'un projet de master 2 THYP au sein de l'Université de PARIS 8.

L'objectif de mon projet est de concevoir et implémenter une plateforme web qui permet la publication d'articles, ainsi que la vente des produits par le biais d'une boutique en ligne. La réalisation d'un tel projet m'a permis d'approfondir mes connaissances acquises tout le long de ma formation, et de bien maîtriser les outils de développement web. Bien évidemment, j'ai rencontré des difficultés pendant ce projet. Ces difficultés vont de la modélisation à la

programmation. Ce travail m'a donné l'opportunité de toucher une partie de divers aspects du métier de développeur et du concepteur.