



UNIVERSITE ABDELMALEK ESSAADI  
FACULTE DES SCIENCES

DEPARTEMENT D'INFORMATIQUE

TETOUAN



**FILIERE : Licence Fondamentale Sciences Mathématiques et Informatiques  
(LF-SMI)**

Projet de fin de cycle

Par :

**MALLOULI NASSER**

## **CREATION D'UN SITE WEB D'INITIATIVES COLLABORATIVES**

Soutenu le 08/07/2019 devant le jury :

Pr.	Mr Abdelaaziz EL Hibaoui	Département d'Informatique FS-Tétouan	Président
Pr.	Mr Youssef ZAZ	Département d'Informatique FS -Tétouan	Examineur
Pr.	Mr Adil ENAANAI	Département d'Informatique FS-Tétouan	Encadrant



**Dédicace**

A nos chers parents

Dont les sacrifices quotidiens ont fait de nous ce que nous sommes aujourd'hui, qu'ils sachent que nous les associons entièrement à la réalisation de ce travail.

A ceux qui n'ont jamais cessé de nous encourager et de nous conseiller.

A ceux qui n'ont jamais été avares ni de leur temps ni de leurs connaissances pour satisfaire nos interrogations.

A ces éducateurs bien veillant.

A nos frères et sœurs.

A nos familles.

A tous nos ami(e)s et nos chers...



## Résumé

De nos jours, le site web d'initiatives collaboratives est un réseau social ciblé. Il est devenu important pour la majorité des étudiants. Cela permet de faciliter et de mettre en œuvre la complexité du 21ème siècle par une amélioration continue de plus en plus pertinente.

Cet outil peut réaliser plusieurs fonctions pour mieux connaître les intérêts des étudiants, partager des différentes expériences, se collaborer dans le cadre des compagnes et des initiatives sociales et se mettre dans des concurrences face à des challenges constructifs.

Ce réseau de communication vise à évoluer et bien encadrer tous types de talents exprimés par les membres en les joignant ensemble pour une bonne intégration.

Aussi, nous organisons des 'challenges' communs constructifs entre les étudiants comme résoudre des séries d'exercices d'une matière, des participations en groupe pour partager les expériences selon les multiples spécialités des membres.

L'objectif principal du site reste noble gratuit accessible par tout intéressé sans exception, développer l'esprit du travail de groupe, de l'entraide entre les étudiants pour surmonter toute sorte de difficulté ensemble et d'arriver à passer la première année sans échecs.



## **Abstract**

Today, the collaborative initiatives website is a targeted social network. It has become important for the majority of students. This helps to facilitate and implement the complexity of the 21st century through continuous improvement that is increasingly relevant.

This tool can perform several functions to better know the interests of students, share different experiences, collaborate in the context of campaigns and social initiatives and compete within constructive challenges.

This communication network aims to evolve and well manage all types of talents expressed by the members by joining them together for a good integration.

Also, we organize constructive joint 'challenges' among the students like solving series of exercises of a subject, participations in group to share the experiences according to the multiple specialties of the members.

The main objective of the site remains noble free accessible by any interested without exception, develop the spirit of the group work, the mutual aid between the students to overcome all kind of difficulty together and to arrive to pass the first year without failures.



## *REMERCIEMENTS*

---

Nous tenons tous d'abord à remercier Dieu le tout puissant et le miséricordieux pour le courage et la patience qui nous a accordé pour accomplir ce modeste travail.

Nous remercions également Mr Adil ENAANAI pour son encadrement, son encouragement, de sa disponibilité pour répondre à toutes les questions liées à la réalisation de certaines fonctionnalités et surtout pour ses conseils fructueux qu'ils nous ont prodigués tous au long de ce projet.

Nous remercions également les membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont pris pour ce travail et d'avoir accepté de l'examiner et l'évaluer, et à tous ceux et celles qui ont contribué de prêt ou de loin dans l'accomplissement de ce projet.



# Sommaire

---

Résumé .....	3
Abstract.....	4
Introduction Générale .....	11
Chapitre I: Cahier des charges.....	13
1.1    Web 2.0 :.....	13
1.1.1    Définition.....	13
1.1.2    Utilité.....	14
1.1.3    Fonctionnement .....	14
1.1.4    Cas pratiques .....	15
1.2    Définition d'un réseau social.....	16
1.3    Analyse des besoins : .....	17
1.4    Analyse de l'existant : .....	18
1.5    Analyse de faisabilité : .....	19
1.6    Solution proposée .....	19
Chapitre II : Conception de base de données .....	20
1.7    Merise : .....	20
1.8    Modèle conceptuel de données (MCD) : .....	22
1.9    Modèle logique des données (MLD) : .....	22
1.10    Modèle Physique des Données ( MPD ) : .....	24
1.11    Base de données .....	24
Chapitre III: Réalisation .....	29
1.12    Diagramme de Gantt .....	30
1.13    Méthode d'analyse et SGBD .....	30
1.13.1    MySQL.....	30
1.14    Langage utilisé : .....	31
1.14.1    PHP : .....	31
1.14.2    JavaScript : .....	31
1.14.3    HTML : .....	32



## Licence fondamentale informatique

1.14.4	CSS : .....	32
1.14.5	Bootstrap : .....	32
1.15	Logiciels utilisés.....	33
1.15.1	Sublime Text 3 .....	33
1.15.2	Adobe Photoshop CC .....	33
1.15.3	Xampp Server (phpMyAdmin).....	33
1.15.4	Navigateur Web : .....	33
1.15.5	Gantt Project.....	34
1.15.6	PowerAMC.....	34
1.16	Règles de gestion.....	34
1.16.1	L'étudiants .....	34
1.17	Fonctionnalités de Site .....	35
1.18	Produit final : l'interface de site.....	35
1.18.1	Introduction : .....	35
1.18.2	Présentation des interfaces de l'application : .....	35
1.18.3	Partie d'administrative : .....	51
Conclusion .....		55
Webographie.....		56



## Liste des figures

---

FIGURE 1 AJOUTER UN COMMENTAIRE.....	15
FIGURE 2 LES RESEAUX SOCIAUX .....	19
FIGURE 3 LOGO DE MERISE.....	20
FIGURE 4 MODELE CONCEPTUEL DE DONNEES .....	22
FIGURE 5 MODELE LOGIQUE DES DONNEES .....	23
FIGURE 6 MODELE PHYSIQUE DES DONNEES .....	24
FIGURE 7 DIAGRAMME DE GANTT .....	30
FIGURE 8 LOGO PHP.....	31
FIGURE 9 LOGO JAVASCRIPT .....	31
FIGURE 10 LOGO HTML.....	32
FIGURE 11 LOGO CSS.....	32
FIGURE 12 LOGO BOOTSTRAP.....	32
FIGURE 13 LOGO SUBLIME.....	33
FIGURE 14 LOGO ADOBE PHOTOSHOP CC .....	33
FIGURE 15 LOGO XAMPP .....	33
FIGURE 16 LOGO CHROME & FIREFOX .....	33
FIGURE 17 LOGO GANTT.....	34
FIGURE 18 LOGO POWERAMC .....	34
FIGURE 19 PAGE D'INDEX.....	36
FIGURE 20 INTERFACE D'INSCRIPTION.....	37
FIGURE 21 ETAPE 1 D'INSCRIPTION.....	38
FIGURE 22 ETAPE 2 D'INSCRIPTION.....	39
FIGURE 23 PAGE D'ACCUEIL.....	40
FIGURE 24 CONNEXION.....	40
FIGURE 25 DECONNEXION .....	41
FIGURE 26 ETAPE 1 DE RECUPERATION .....	41
FIGURE 27 ETAPE 2 DE RECUPERATION .....	42
FIGURE 28 ETAPE 3 DE RECUPERATION .....	42
FIGURE 29 ETAPE 4 DE SUCCESS .....	43
FIGURE 30 PAGE D'ACCUEIL D'UTILISATEUR .....	43
FIGURE 31 CREER UNE NOUVELLE ANNONCE .....	44
FIGURE 32 PUBLICATION .....	45





FIGURE 33	BUTTON DE MODIFIER .....	46
FIGURE 34	ACCEPTATION ESPACE .....	47
FIGURE 35	PAGE DE CHALLENGES .....	48
FIGURE 36	COMPTE PERSONNEL .....	48
FIGURE 37	LES INFORMATIONS DE BASE .....	49
FIGURE 38	MES PUBLICATIONS .....	49
FIGURE 39	PAGE DES PARAMETRES .....	50
FIGURE 40	FEEDBACK .....	51
FIGURE 41	INDEX D'ADMINISTRATIVE .....	51
FIGURE 42	PAGE D'ACCUEIL D'ADMINISTRATEUR .....	52
FIGURE 43	REMARQUE PAGE .....	52
FIGURE 44	L'ACCEPTATION D'UNE REMARQUE .....	52
FIGURE 45	PAGE DE TOUS LES UTILISATEURS .....	53
FIGURE 46	TOUS FEEDBACKS .....	53
FIGURE 47	PAGE DE PARAMETRE D'ADMINISTRATEURS .....	54



## Liste des tables

---

TABLEAU 1: L'UTILISATEUR.....	25
TABLEAU 2: LES REMARQUE DE L'UTILISATEUR .....	25
TABLEAU 3: L'ACCEPTATION DES UTILISATEURS .....	26
TABLEAU 4 : LES INFORMATIONS D'UTILISATEUR .....	26
TABLEAU 5 : CITATIONS SECRETES D'UTILISATEUR.....	26
TABLEAU 6 : LES IMAGES D'UTILISATEURS .....	27
TABLEAU 7 : LES RAPPORTS DES PUBLICATIONS .....	27
TABLEAU 8 : STATUT DES PUBLICATIONS.....	27
TABLEAU 9 : COMMENTS DES PUBLICATIONS.....	27
TABLEAU 10 : UTILISATEURS.....	28



## Introduction Générale

La tendance actuelle du web, dans l'évolution technologique comme dans l'évolution sociale représente une avancée dans ses utilisations.

Illustré par le terme "Web 2.0", les sites de réseaux sociaux, aussi appelés "social networking", sont des exemples parmi ces évolutions sociales. Ils permettent de connecter des internautes selon leurs centres d'intérêt afin de partager des flux d'informations, tels que des vidéos (YouTube), des photos (Flickr), de la musique (Last.fm) ou des marque-pages (del.icio.us), et d'agrandir leurs réseaux d'amis ou de faire partie de communautés. Ces exemples montrent l'ampleur que prend ce phénomène, aussi bien pour les loisirs, que pour des fins professionnels (LinkedIn).

Nous avons donc choisi notre projet d'enseignant, développant notre propre réseau social pour partager des leçons et collaborer entre les étudiants en s'inspirant sur des grands sites web comme MySpace, Mixi, Facebook et d'autres qui représentent le web 2.0 par leurs technologies utilisées.

Ainsi l'objectif est de développer un site de réseau social pour rester à l'écart de l'environnement du message et de tendance et se concentrer sur les avantages pour les utilisateurs d'Internet, en mettant à leurs dispositions des outils de base pour échanger des informations, des idées, et partager des centres d'intérêts. Nous ne visons pas l'exhaustivité des outils et/ou des informations partagées.

Néanmoins nous suivons certaines caractéristiques des réseaux sociaux, comme l'interaction des utilisateurs à travers un groupe d'amis et de communautés. Pour mener à bien ce projet, nous avons tout d'abord listé et analysé les exigences requises, afin d'obtenir une expression précise des besoins. Cette analyse a permis de développer plus efficacement les différentes fonctionnalités. Ensuite, nous avons effectué des tests dans le but de comparer les exigences attendues aux résultats obtenus et d'améliorer ces derniers. Et enfin, nous avons procédé à un bilan de notre projet.

Vous verrez également dans ce projet une application directe des compétences acquises au cours de notre licence notamment en ce qui concerne les langages PHP, HTML et CSS, java scripts.



La description de ce rapport de fin d'études sera devisée en deux parties :

- Dans le premier chapitre : contexte générale, on va présenter le sujet, ses objectifs et il sera aussi ce chapitre consacré à l'étude de l'existant, de son critique et des solutions proposées
- Le deuxième chapitre : conception de l'application, sera bény à la conception de ce projet.
- Dans le troisième chapitre : réalisation, on va étudier l'implémentation de l'application, en décrivant l'environnement matériel et logiciel, et on va donner un aperçu sur les interfaces réalisées.



## Chapitre I: Cahier des charges

### 1.1 Web 2.0 :

#### 1.1.1 Définition

Un mot pour décrire le web 2.0 ? Interaction.

Plusieurs férus d'Internet se sont posé la question et certains d'entre eux sont repartis bredouilles comme Éric Delcroix par exemple, pourtant spécialiste et expert dans le domaine du web, qui écrit dans son interminable article sur le sujet : « Je pense que je peux encore explorer les liens vers de multiples pages, j'arriverai à un constat : la définition du Web 2.0 n'existe pas. ». Ainsi, certains spécialistes ont eu beau se renseigner de part et d'autre, le pessimisme de ne pas trouver de définition pour cette nouvelle appellation demeure.

Pour ma part, vainquant ce pessimisme et ce scepticisme, je dirais, d'après mes lectures, que le web 2.0 est la nouvelle et dernière version d'Internet, suite du web 1.0 et du web 1.5. Ainsi, on retrouve toujours la même technologie de base, avec un ajout de quelques nouvelles applications, ce qui offre un tout autre aspect au web et qui lui donne une fonction supplémentaire : l'interaction. Théodore Besson décrit d'ailleurs le web 2.0 comme tel : « on qualifie de Web 2.0 les interfaces permettant aux internautes d'interagir avec le contenu des pages, et entre eux. Il s'agit donc entre autres des blogs, de Wikipédia ou encore de ces fameux sites de réseaux sociaux. »

Grâce à cette nouvelle version du web, les internautes ont la possibilité de réagir face à ce qu'ils lisent, face à l'information reçue. Autrement dit, auparavant, l'information était au centre de l'Internet, aujourd'hui, le lecteur est acteur, il peut suggérer son savoir, poser des questions, c'est finalement lui qui se retrouve au centre jusqu'à pouvoir devenir auteur de l'information qui se trouve sur la Toile. Ce nouveau web est interactif. Le magazine trimestriel PROF met en avant l'internaute dans sa définition : « Comprendre le web 2.0, c'est avant tout concevoir le rôle de l'internaute actuel : il crée, communique, et collabore. Ces trois activités sont un tout insécable. ». Dans cet article, Frédérique Lamy, enseignante à l'école communale de Turpange ajoute pour le compte de l'utilisateur : « Ils sont plus impliqués, ils deviennent acteurs dans l'apprentissage. Cela les motive. »

En fait, le web est devenu une plateforme de débat. C'est un web participatif, social, collaboratif, comme le décrit Wikipédia, une plateforme où l'intelligence collective participe à l'élaboration d'une gigantesque banque d'information mise en réseau dans le monde entier.



### 1.1.2 Utilité

Le web 2.0 est sans aucun doute une avancée technologique incomparable. Sans être véritablement définie, l'utilité du web 2.0 est incontestable : tout d'abord, par définition, le web 2.0 est interactif. Cette faculté facilite ainsi la réaction des utilisateurs aux informations diffusées, la communication et la collaboration. En effet, on peut citer les constructions de documents wiki en collaboration que l'on peut trouver sur Wikipédia ou encore les sites de réseaux sociaux.

Dans le cas du feed-back permis par ce nouveau web, utiliser l'intelligence collective sert ainsi à accroître la connaissance de chacun, à trouver de l'information à foison recoupée par plusieurs avis. Cette technique permet aux internautes qui recherchent de l'information de se faire un avis critique sur les informations différentes.

Par ailleurs, le web 2.0 et tous ces outils permettant de laisser sa propre trace est une manière pour les artistes en herbes de se faire connaître : les blogs permettent aux écrivains, aux jeunes poètes de se faire connaître et le réseau social MySpace permet aux artistes musicaux de montrer leurs productions et d'obtenir des fans. Même sans avoir un talent artistique, le web 2.0 permet de se créer des réseaux de collaborateurs grâce aux réseaux sociaux dans n'importe quel but. Quelques personnes se sont ainsi créé un réseau de personnes leur permettant de trouver un emploi par la suite. C'est le cas de Marie Blanco Hendrickx, graphiste. Elle a fait connaître son talent par MySpace et grâce à ce réseau social, elle a pu se créer un réseau d'amis avant de s'installer à Paris pour y trouver du travail, non sans mal grâce au fameux réseau social. «Le site m'a permis de rencontrer beaucoup de gens à qui je n'aurais pas osé parler, comme des DJ, des directeurs de labels ou des organisateurs de soirées qui ont au final misé sur moi. J'ai réalisé pour eux des flyers et des pochettes d'album, ce qui m'a créé de la visibilité. Des gens qui appréciaient mon travail, ont mis mes illustrations sur leur profil.», raconte la jeune fille .

Aujourd'hui, le défi des internautes sur le web 2.0 est d'être vu et lu par le plus grand nombre. Le web 2.0 a créé des réseaux d'influences qui jouent énormément sur les réseaux sociaux et les blogs

### 1.1.3 Fonctionnement

Aujourd'hui, le web 2.0 est quasiment partout sur Internet. Il se manifeste par plusieurs critères : tout d'abord, ce sont tous ces espaces de commentaires que l'on peut publier sous chaque article lu. Il y a aussi tous les sites communautaires tels que les réseaux sociaux, les blogs ... En fait, le web 2.0 fonctionne en mettant tous les internautes en réseau. Avec cette nouvelle technique, tout le monde est connecté à tout le monde. Stanley Milgram, psychologue social américain a réalisé entre 1960 et 1963 une expérience appelée The Small world '*Phenomenon*' ou l'Etude du Petit Monde en français, qui démontre qu'entre deux personnes prises au hasard parmi des citoyens américains, il n'y a que 6 degrés de séparation. D'ailleurs, il est difficile de s'imaginer le nombre de personnes que l'on peut toucher par les outils 2.0. Il existe une loi qui démontre que 1% des utilisateurs des réseaux sociaux sont des créateurs de



## Licence fondamentale informatique

contenus, 9% sont des éditeurs, ce sont ceux qui lisent l'information, qui en ajoutent et qui la modifie (quand cela est possible) et 90% de ces utilisateurs sont de simples lecteurs, ils utilisent l'information donnée pour leur propre utilisation, sans faire part de leurs remarques ou de leur savoir .

### 1.1.4 Cas pratiques

Concrètement, le web 2.0, ce sont tous ces petits espaces de commentaires où l'on peut laisser des pensées, des critiques, des interprétations personnelles, des notes, des observations, des remarques, sous chaque article lu. Un bel exemple de site où l'on poste par centaines tous les jours des commentaires divers et variés est YouTube : sous chaque vidéo, on trouve un espace où chaque inscrit peut laisser son commentaire.

#### Ajouter un commentaire

The image shows a web form titled "Ajouter un commentaire" (Add a comment). The form contains the following fields and buttons:

- Titre du commentaire
- 
- Ecrivez votre email
- Titre de votre site Internet
- URL de votre site Internet
- Ecrivez ici votre commentaire ..
- 

Handwritten annotations in French provide tips:

- An arrow points to the "Titre du commentaire" field with the text: "laissez comme ça si vous ne savez pas quoi écrire !" (leave it like this if you don't know what to write!).
- An arrow points to the "Wouk" button with the text: "ces champs sont facultatifs ..." (these fields are optional ...).
- An arrow points to the "URL de votre site Internet" field with the text: "un backlink sans lien retour ça ne vous tente pas ?" (a backlink without a return link doesn't interest you?).
- An arrow points to the "Publier mon commentaire" button with the text: "écrivez votre commentaire puis validez pour avoir un aperçu de votre message" (write your comment then validate to have a preview of your message).

Figure 1 : Ajouter un commentaire

Il existe aussi un tas d'outils 2.0 qui mettent en relation les individus :

- *Le micro-blogging.*

Cet outil est une sorte de fusion entre le blog et le SMS : ça consiste à publier en 140 caractères une information. Cela peut aller du lien de l'article de journal à ce qu'un utilisateur a dîné. Les personnes qui reçoivent l'information s'appellent des followers. Chaque follower peut s'abonner aux tweets d'une personne et le follower en question recevra sur sa page d'accueil tous les tweets de ses abonnements. Le site de micro-blogging le plus connu à ce jour est Twitter. Sur ce site 2.0, des informations importantes, voire même des rumeurs, avaient déjà fait le tour de plusieurs milliers de followers avant même d'être connus des médias normaux.



### • *Les réseaux sociaux*

Le réseau social est le plus complet des outils 2.0. Il peut regrouper tous les outils 2.0 vus ci-dessus .

Un réseau social, de manière générale offre les possibilités de se créer une page de profil personnel sur le site d'hébergement. Une fois le profil créé, il est possible de se connecter avec les personnes qui ont, elles aussi, créé un profil personnel sur le réseau social. De cette manière, chaque utilisateur peut se créer un réseau social virtuel. Facebook est, à ce jour le réseau social le plus populaire au monde vu qu'il regroupe un nombre grandissant d'inscrits de manière exponentielle chaque jour. On peut compter aujourd'hui plus de 400 millions d'inscrits sur Facebook en mars 2010 avec 15 millions d'utilisateurs en France (chiffres Wikipédia, actualisés en mars 2010). Ce réseau social a détrôné MySpace, en matière de popularité. En matière de nombre d'inscrits, MySpace, le réseau social de référence en musique détient toujours le record. Dans un autre domaine, LinkedIn ou encore Viadeo en France, sont des réseaux sociaux, spécifiques, tournés vers le recrutement. Ces réseaux sociaux fonctionnent de la même manière que les autres, si ce n'est que le but final de ceux-ci est de créer de l'embauche. Ces réseaux sont connus dans le monde de l'entreprise et certains recruteurs l'utilisent pour trouver de nouveaux employés correspondant à leurs offres. Il existe une quantité innombrable de réseaux sociaux sur le Web, différents selon leur utilité, leur objectif. Ainsi, le comportement des individus se rapporte au contexte du réseau social auquel ils s'inscrivent

#### ***1.2 Définition d'un réseau social***

Il existe une multitude de réseaux sociaux différents. A la base, un réseau social est une plateforme d'échange, de communication entre des individus interconnectés.

Comme le dit à juste titre Yvan Michel dans son livre *L'entreprise 2.0*, comment évaluer son niveau de maturité ? : « Les réseaux sociaux sont la digne représentation de la mouvance 2.0 ». Comme vu précédemment, un réseau social est un site où l'on se crée un réseau social selon les amis que l'on retrouve sur le site hébergeur. Après la création de son profil, il est possible de rechercher n'importe qui, pourvu que la personne recherchée se soit créé un profil sur ce même site. Ainsi, on peut retrouver son meilleur ami, son collègue de travail, son voisin ou même les personnes avec qui l'on était en primaire !

Le réseau social rassemble toutes les fonctions que l'on retrouve dans les autres outils 2.0, mais aussi bien d'autres, à savoir la gestion de profil et un annuaire de toutes les personnes inscrites sur le réseau social, une page de présentation de chaque utilisateur, des liens virtuels entre les utilisateurs, ce qui crée le réseau social en tant que tel, des groupes (de discussion), un calendrier qui permet de créer des événements, un espace pour poster toute sorte d'information permettant de toucher tout ou une partie des utilisateurs, une fonction wiki pour la construction d'un





document entre plusieurs personnes, une zone de partage de fichiers en tous genres et de liens 'bookmarking', un chat, une messagerie et un moteur de recherche. Ces fonctionnalités varient et dépendent du réseau social en question. Certains comprennent toutes ces fonctionnalités et sont donc plus généraux en matière d'objectif du réseau social, d'autres n'auront pas telle ou telle fonctionnalité, qui n'aura aucune utilité dans le cadre de la cible du réseau social. Par exemple, il n'existe pas de chat sur LinkedIn puisque ce sont des relations professionnelles.

Éric Delcroix écrit sur son blog une suggestion de définition des réseaux sociaux assez ironique mais tellement réaliste : « Selon la version imaginée par les créateurs de ces réseaux sociaux, chaque contact qui accepte l'invitation accroît le réseau de nouveaux contacts. Les arrivants inscrivent à leur tour leurs contacts et ainsi de suite... jusqu'à ce le monde entier soit relié. » Il est vrai que ce qui est important pour un utilisateur de réseau social est la visibilité de son profil : plus il est visible, plus il reçoit de visites et plus il est susceptible de trouver ce qu'il cherche (emploi, contacts ...) Il est important pour l'utilisateur de choisir le réseau social qu'il veut intégrer. Devant l'engouement de ce nouveau type de communication, depuis 2004, des réseaux sociaux en tout genre émergent de la sphère Internet. On peut donc trouver des réseaux sociaux plus ou moins généraux (Facebook), tournés vers la musique (MySpace), vers la création d'emploi (LinkedIn et Viadeo), vers les relations de voisinages (Peuplade), pour un public plus âgé (Beboomer) féminin (Femibook) ou encore amateur de poker ou d'équitation ! Ainsi, devant ce grand choix, il est important de savoir quels sont ses objectifs avant de s'inscrire sur l'un de ces sites, sous risque de n'y trouver aucune utilité. Il semble important de mentionner que les réseaux sociaux ne sont pas une solution mais un moyen de faire passer des messages. S'il n'y a pas de messages, le moyen n'a aucune utilité.

Cependant, il n'existe pas que des réseaux sociaux ouverts à tous. On trouve aussi des réseaux sociaux qui n'ouvrent leur réseau qu'à une petite partie de population. Ce sont les réseaux sociaux privés. On peut citer Tuenti, réseau social espagnol sur lequel on ne peut obtenir une inscription que par une invitation d'un utilisateur. Il est très facile de s'inscrire sur un réseau social, il suffit juste de posséder une adresse e-mail. Sur certains, il faut avoir atteint une limite d'âge ou être invité par un utilisateur.

### **1.3 Analyse des besoins :**

Un site Internet de réseau social Son but est la coopération et le développement de l'étude de la qualité, formés d'internautes,

*Improvement Space* devra donc regrouper toutes les fonctionnalités nécessaires au partage de l'information telles que : envoyer et recevoir des Supports, gérer son Initiatives, participer dans des Challenges, rechercher des membres, rechercher des Emplois ..



## Licence fondamentale informatique

Nous allons nous intéresser dans ce travail aux étudiants et à la manière dont nous pourrions favoriser la prise de contact entre eux.

Notre but n'est pas de développer un outil complet comparable aux réseaux sociaux déjà existants sur le marché mais avant tout de rassembler des informations qui vont servir à ces utilisateurs.

Le but de ce projet est de réaliser une application web dédiée aux Etudiants visant d'interagir avec entre eux.

A quoi cela va servir ?

- Pour assister des Etudiants.
- Ses membres partagent un intérêt commun.
- Simplifier la recherche et la communication entre étudiants et professeurs.

### *1.4 Analyse de l'existant :*

Les développeurs disposent d'un site web comme Facebook où sont publiées toutes les actualités et les événements ainsi que les activités organisées. Ce site contient des informations sur le style de vie, et les problèmes de la communauté.

Dans ces sites ne sont plus de simples spectateurs, mais sont devenus de véritables acteurs. Beaucoup n'hésitent pas à exprimer leurs opinions en ligne et remettre en question les émetteurs traditionnels d'information. Facebook est le leader sur le marché des réseaux sociaux et n'a pas tellement de concurrents directs. Il est le deuxième site internet le plus consultés du monde par jour : plus d'un milliard d'utilisateurs mensuel. (Juste après Google)

Nous avons aussi LinkedIn qui fait face à une concurrence intense de la part de plateformes de médias sociaux comme Facebook, de sociétés de recrutement en ligne comme monster.com et des sociétés de gestion des talents dans le monde entier.

La concurrence intense force LinkedIn à innover constamment et entrave les opportunités de croissance.

Ci-dessous les réseaux sociaux les plus répandus :



Figure 2 : les réseaux sociaux

### 1.5 Analyse de faisabilité :

La majorité du site actuel contient beaucoup de points négatifs, je vais vous rappeler certains d'entre eux :

- Le Facebook est une cible privilégiée des attaques informatiques, et concurrents massifs et décidés (Google, l'importance grandissante de Twitter...).
- Critique globale des réseaux sociaux pour leur instantanéité sans recul, la qualité des sources, leurs atteintes à la vie privée.
- Utilisation des réseaux sociaux par des organisations malintentionnées, notamment dans le cas du terrorisme.
- Les sociétés offrant des services en ligne ont récemment fait l'objet d'un examen public. Il existe un besoin accru de réglementation. De nouvelles mesures pourraient affecter l'industrie.
- Piratage : Plusieurs fois piraté, LinkedIn a perdu en crédibilité et son image a été affectée.

### 1.6 Solution proposée

Notre solution consiste à créer un réseau social d'étudiants. Le choix se justifie par les avantages des sites web :

- Contact direct avec vos collègues
- Acquérir de l'expérience à travers les expériences d'anciens étudiants



- Le net vit ! il est modifiable à chaque instant, accessible 24H/24.

Notre solution va permettre de :

- Poster des publications,
- Réagir aux postes publiés,
- Publier et participer à des évènements et challenges,
- Assister des Etudiants.

## Chapitre II : Conception de base de données

Le choix de la méthode de conception :

Pour concevoir une application informatique, il y'en a plusieurs méthodes de conception, comme l'approche objet, qui est l'approche que nous avons choisi pour la conception de notre application. En effet, cette approche présente plusieurs avantages, à savoir :

- Le système développé est plus facile à maintenir du fait que les objets sont indépendants ; ils peuvent donc être modifiés. Mais, le fait de modifier l'implémentation d'un objet ou de lui ajouter des services ne doit pas affecter les autres objets du système.
- Les objets sont considérés comme des composants réutilisables appropriés vu leur indépendance. On peut alors développer des conceptions à l'aide des objets créés dans une autre conception.
- L'analyse orienté objet permet d'examiner un problème en mettant en évidence les classes et les objets correspondants sous forme de composants indépendants qui interagissent selon des modalités bien définis.

### 1.7 Merise :



Figure 3 : Logo de Merise

Un système d'information est un système organisé de ressources, de personnes et de structures qui évoluent dans une organisation et dont le comportement coordonné vise à atteindre un but commun. Les systèmes d'information sont censés aider les utilisateurs dans leurs activités : stocker et restaurer l'information, faire des calculs, permettre une communication efficace, ordonnancer et contrôler des tâches, etc.



## Licence fondamentale informatique

Dans ce contexte, la méthode Merise s'avère appropriée ; c'est une méthode française d'analyse et de conception des systèmes d'information, elle intègre les flux et les données aux principes de traitement. La puissance de cette approche réside dans le fait qu'elle permet de schématiser les niveaux d'abstraction et offre un niveau de granularité adaptable à tous les besoins. Elle utilise :

- Un modèle fonctionnel basé sur les diagrammes de flux ;
- Un modèle statique basé sur l'Entité-Association enrichi de méthodes de traitement ;
- Un modèle dynamique des objets explicitant le contrôle et les interactions des objets

Merise sépare les données et traitements et définit trois niveaux d'abstraction qui permettent de décomposer les préoccupations du concepteur.

- Le niveau conceptuels s'appuie sur les invariants, il répond à la question "quoi ?
- Le niveau organisation et logique précise les aspects pratiques (qui fait quoi ?) et la vision informatique de la solution (comment ?)
- Le niveau physique décrit l'outil informatique (avec quoi ?)

L'utilisation de la méthode Merise dans le cas de la bibliothèque universitaire est justifiée par le fait que :

- Merise est une méthodologie qui dispose de beaucoup d'outils de développement informatique tel que AMC Designer, Power Designer.
- Merise est présentée souvent comme une méthode d'analyse informatique, elle offre une démarche rigoureuse pour l'établissement des systèmes d'information.
- Merise sort du domaine de l'informatique pure pour s'intéresser à la gestion des organisations concernées.



### 1.8 Modèle conceptuel de données (MCD) :

Un MCD est une représentation simplifiée d'une réalité. Ce dernier a pour but d'écrire de façon formelle les données qui seront utilisées par le système d'informatique il s'agit donc d'une représentation des données, facilement compréhensible, permettant de décrire le système d'information à l'aide d'entités, alors cette dernière est la représentation d'un élément matériel et immatériel ayant un rôle dans le système que l'on désire décrire.

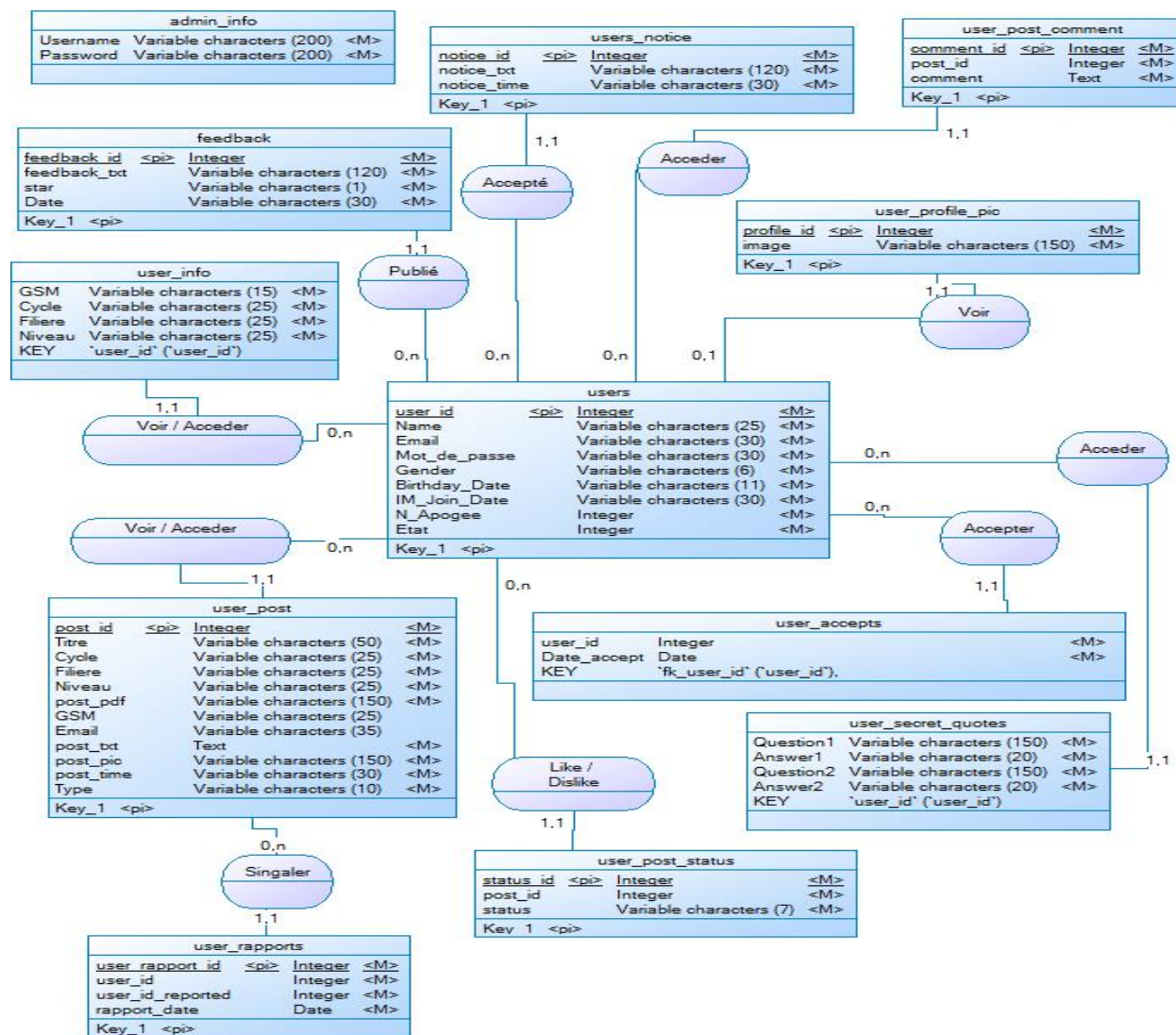


Figure 4 : Modèle conceptuel de données

### 1.9 Modèle logique des données (MLD) :

Le modèle logique des données consiste à décrire la structure de données utilisée sans faire référence à un langage de programmation. Il s'agit donc de préciser le type de données utilisées lors des traitements.





## Licence fondamentale informatique

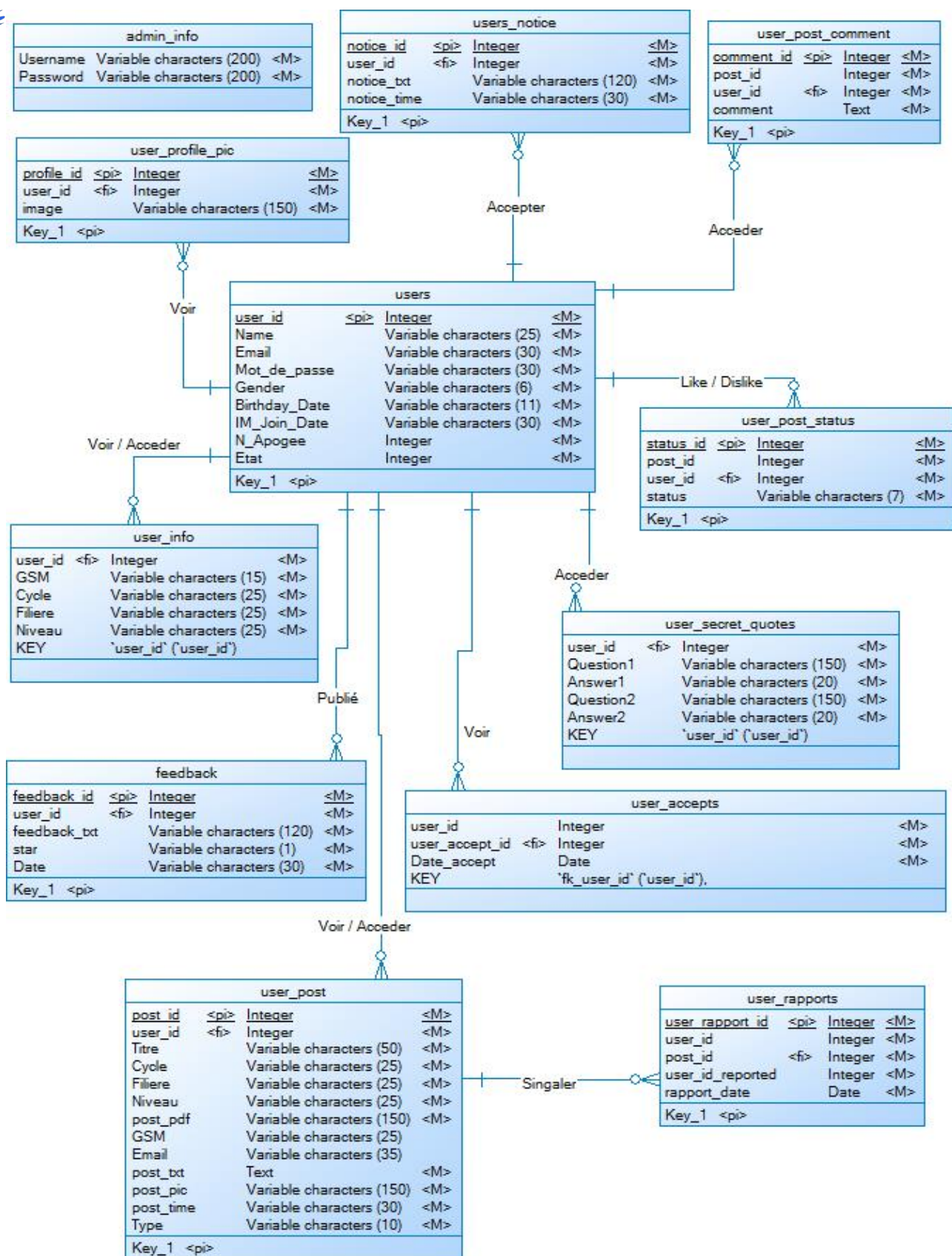


Figure 5 Mod le logique des donn es



### 1.10 Modèle Physique des Données ( MPD ) :

Le MPD est la dernière étape de l'analyse. Le MPD n'est autre qu'une liste de tables avec pour chacune d'elle les colonnes faisant partie de cette table. Il s'obtient par calcul à partir du MCD.

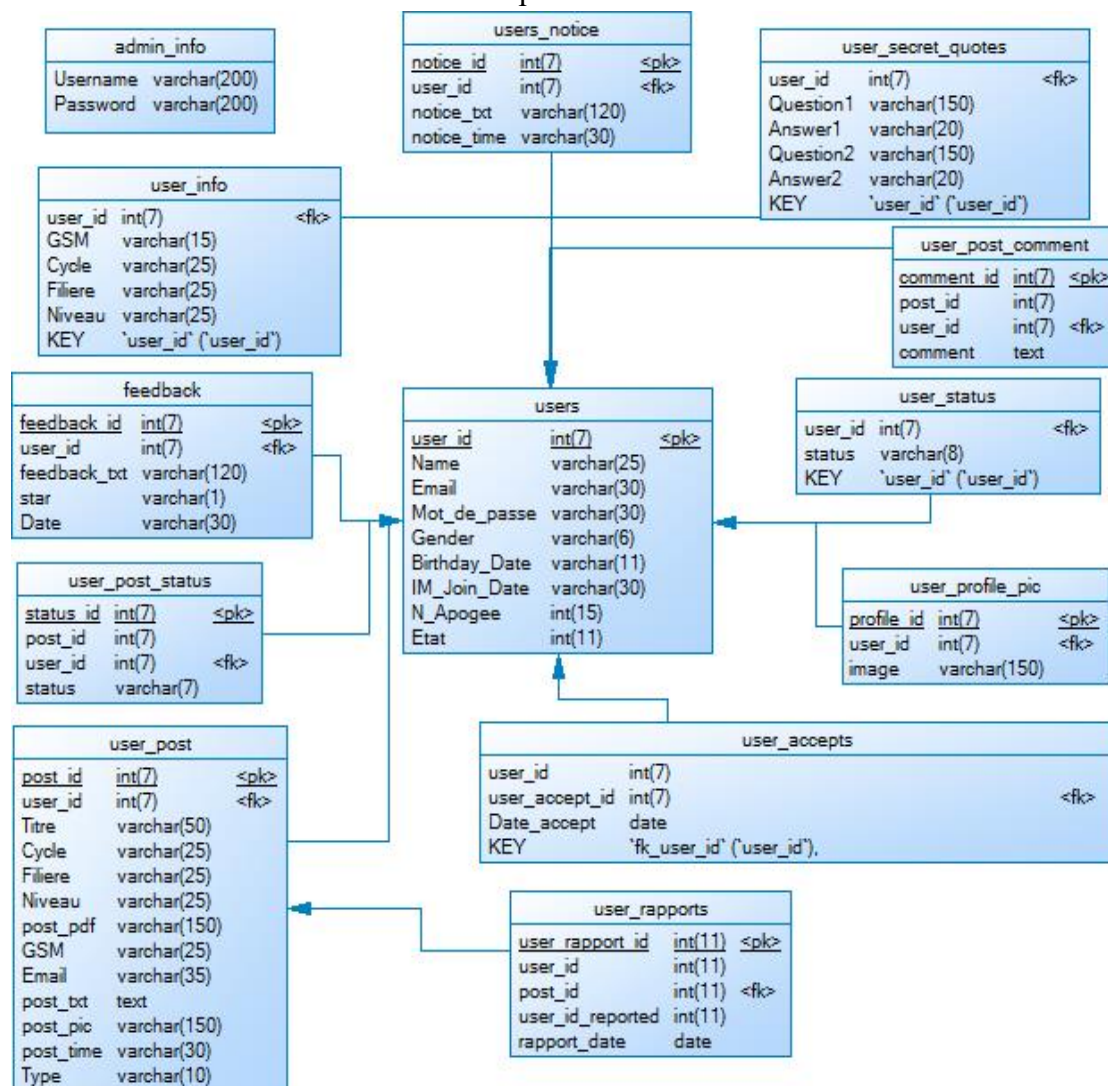


Figure 6 : Modèle Physique des Données

### 1.11 Base de données

En se basant sur le MLD, nous avons créé la base de données suivante:

- Nom de la base de données : **Improve** ;
- Moteur utilisé : **InnoDB** ;
- Interclassement utilisé : **latin1\_general\_ci** ;
- Nom d'utilisateur : **root** (par défaut) ;
- Mot de passe : **mot de passe de root**.





Voici la description détaillée des tables :

**Remarque :** Les clés primaires sont soulignées, les étrangères sont concaténées avec \*.

Attributs	Description	Type	Long
<u>User_id</u>	Identifiant de l'utilisateur	Int	7
Name	Le nom de l'utilisateur	Varchar	25
Email	L'email de l'utilisateur	Varchar	30
Mot_de_passe	Le Mot de passe de l'utilisateur	Varchar	30
Gender			6
Brithday_Date	La date de naissance de l'utilisateur	Date	
Im_Join_Date	La date d'inscription de l'utilisateur	Date	
N_Apogee	Identifiant de la faculté	int	12
Etat	Identifiant l'état de profil	int	11

Tableau 1: L'utilisateur

Attributs	Description	Type	Long
<u>Notice_id</u>	Identifiant de remarque	Int	7
User_id *	Identifiant de L'utilisateur	int	7
Notice_text	Nom d'enseignant	Varchar	120
Notice_time	Date de remarque	Varchar	30

Tableau 2: Les remarque de L'utilisateur



Attributs	Description	Type	Long
<b>User_id *</b>	Identifiant de L'utilisateur	Int	7
<b>User_accept_id *</b>	Identifiant d'utilisateur qui accepter	Int	7
<b>Date_accept</b>	La date d'acceptation	Date	

Tableau 3: L'acceptation des utilisateurs

Attributs	Description	Type	Long
<b>User_id *</b>	Identifiant d'utilisateur	Int	7
<b>GSM</b>	Identifiant le N°téléphone	Varchar	10
<b>Cycle</b>	Identifiant Cycle d'étude	Varchar	25
<b>Filiere</b>	Identifiant le Filière	Varchar	25
<b>Niveau</b>	Identifiant le Niveau	Varchar	25

Tableau 4 : Les informations d'utilisateur

Attributs	Description	Type	Long
<b>User_id *</b>	Identifiant d'utilisateur	Int	7
<b>Question1</b>	Question de récupération de mot de pass	Varchar	150
<b>Answer1</b>	Answer de question	Varchar	20
<b>Question2</b>	Question de récupération de mot de pass	Varchar	150
<b>Answer2</b>	Answer de question	Varchar	20

Tableau 5 : Citations secrètes d'utilisateur



Attributs	Description	Type	Long
<b><u>Profile id</u></b>	Identifiant de l'image	Int	7
<b><u>User id *</u></b>	Identifiant d'utilisateur	Int	7
<b>Image</b>	Le nome de l'image	Varchar	150

Tableau 6 : Les Images d'utilisateurs

Attributs	Description	Type	Long
<b><u>User id *</u></b>	Identifiant d'utilisateur	Int	7
<b>Post_id *</b>	Identifiant de publication	Int	7
<b>report_date</b>	La date de rapport	Date	

Tableau 7 : Les rapports des publications

Attributs	Description	Type	Long
<b><u>Status id</u></b>	Identifiant de statut	Int	7
<b><u>Post id *</u></b>	Identifiant de publication	Int	7
<b><u>User id</u></b>	Identifiant d'utilisateur	Int	7
<b><u>Status</u></b>	Statut de publication	Varchar	7

Tableau 8 : Statut des publications

Attributs	Description	Type	Long
<b><u>Comment id</u></b>	Identifiant de commentaire	Int	7
<b><u>Post id</u></b>	Identifiant de publications	Int	7
<b><u>User id</u></b>	Identifiant d'utilisateur	Int	7
<b><u>Comment</u></b>	Contenu de commentaire	Txt	

Tableau 9 : Commentaires des publications



Attributs	Description	Type	Long
<b><u>Post_id</u></b>	Identifiant de publications	Int	7
<b><u>User_id *</u></b>	Identifiant d'utilisateur	Int	7
<b><u>Titre</u></b>	Le titre de publication	Varchar	50
<b><u>post_txt</u></b>	Le contenu de publication	txt	
<b><u>Cycle</u></b>	le cycle qui la publication se rapporte	Varchar	25
<b><u>Filire</u></b>	le filiere qui la publication se rapporte	Varchar	25
<b><u>Niveau</u></b>	Le Niveau qui la publication se rapporte	Varchar	25
<b><u>Post_pdf</u></b>	Le fichier que la publication contient	Varchar	150
<b><u>Post_pic</u></b>	L'image que la publication contient	Varchar	150
<b><u>Post_time</u></b>	La date de publication	Date	
<b><u>GSM</u></b>	Le N° que contient la publication	Varchar	25
<b><u>Email</u></b>	L'email que la publication contient	Varchar	25

Tableau 10 : Utilisateurs

### Synthèse :

Dans le prochain chapitre, nous abordons la partie implémentation et test.



## Chapitre III: Réalisation

La réalisation de ce projet est faite par le cycle de développement **cycle de vie en V** où ses objectifs sont :

- Réduire la charge et le délai, et donc, par voie de conséquence le cout du projet ;
- Garantir l'adéquation entre le produit réalisé et les besoins de l'utilisateur final
- Impliquer largement la maitrise d'ouvrage pendant le développement.

Le cycle **de vie en V** est devisé en sept phases :

1. **Spécification des besoins**: elle consiste à définir la finalité du projet et son  
Intégration dans une stratégie globale.
1. **Conception générale**: dans cette activité, il s'agit de la préparation de l'architecture générale du site et modélisation
2. **Conception détaillée**: elle consiste à définir précisément chaque sous-ensemble du site.
3. **Développement**: (Implémentation) il s'agit d'une traduction des fonctionnalités définies dans la phase de conception en langage de programmation.
4. **Tests unitaires**: ils permettent de vérifier individuellement que chaque sous-ensemble du site est implémenté conformément aux normes définies dans la conception.
5. **Intégration**: dite aussi tests systèmes, elle consiste à vérifier que le site correspond exactement au cahier des charges du projet en obtenant enfin un manuelle d'utilisation bien détaillé aux utilisateurs.
6. **Validation**: c'est-à-dire la validation de conformité du site avec les buts spécifiés à la première étape du cycle de vie.



### 1.12 Diagramme de Gantt

Voici le diagramme de Gantt qui résume la durée du notre projet :

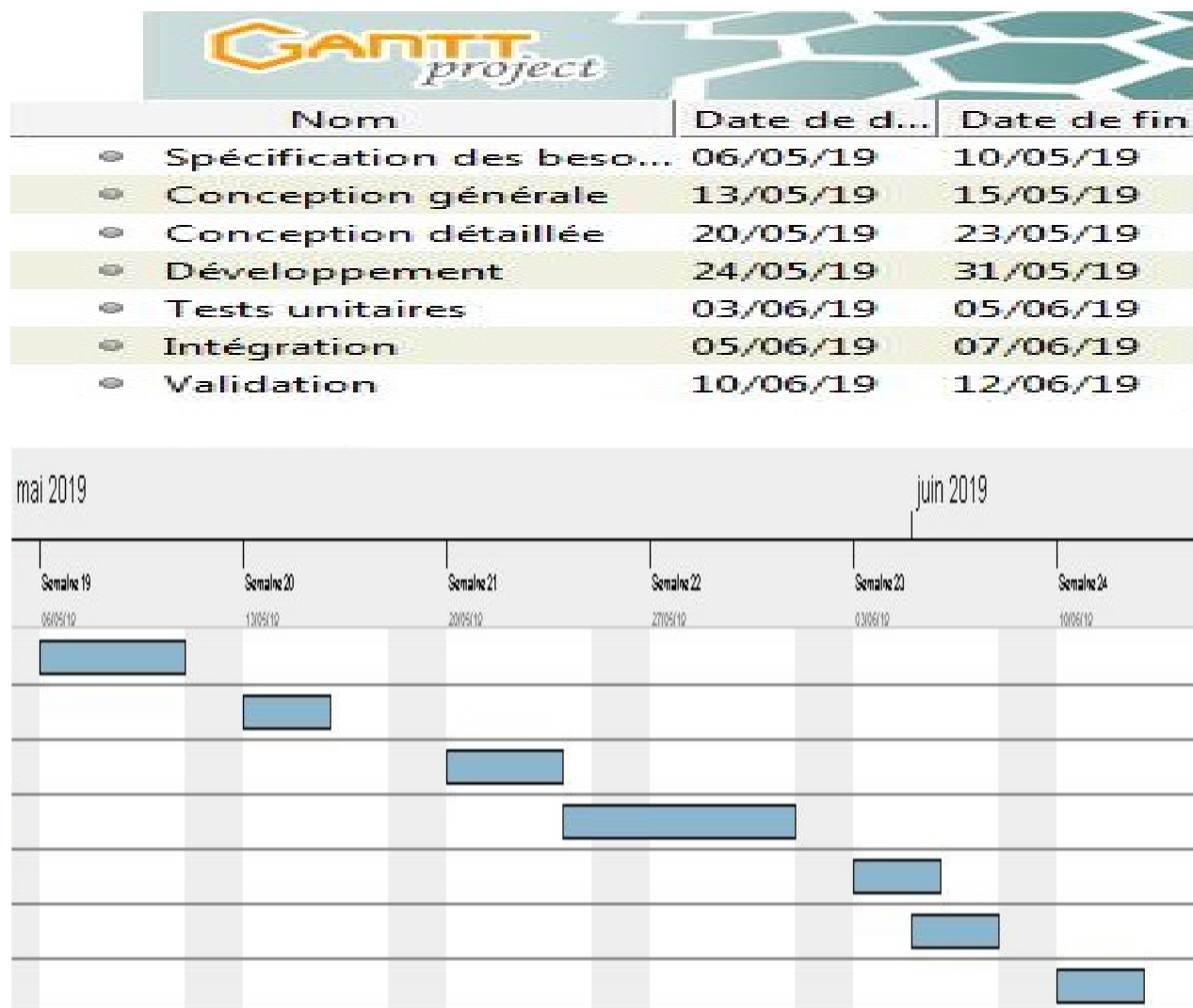


Figure 7 : Diagramme de Gantt

### 1.13 Méthode d'analyse et SGBD

#### 1.13.1 MySQL

Nous avons utilisé MySQL comme système de gestion de base de données (SGBD) car :

- Sa licence est libre (Open Source) ;
- Multiutilisateurs ;
- Fonctionne sur de nombreux systèmes d'exploitation différents (Windows, Linux, Mac OS ...)



## Licence fondamentale informatique

- Fait partie des packs WAMP, XAMPP, LAMPP et MAMP qui permettent de tester les sites dynamiques localement ;
- Il peut gérer plusieurs moteurs au sein d'une seule base.

### 1.14 Langage utilisé :

#### 1.14.1 PHP :

PHP est utilisé en tant que langage de script **côté serveur**, grâce à sa gratuité et sa facilité d'utilisation et d'installation, nous avons choisi de l'utiliser pour développer notre application Web de gestion d'annonces.[2]

Ses principaux usages :

- ☐ Générer du code HTML dynamiquement.
- ☐ Générer du code JavaScript dynamiquement.
- ☐ Générer des requêtes SQL dynamiquement.
- ☐ Gérer les sessions.
- ☐ Traiter les formulaires.
- ☐ Interagir avec la base de données.
- ☐ Générer des fichiers au format PDF.



Figure 8 : Logo PHP

#### 1.14.2 JavaScript :

JavaScript [3] est utilisé comme langage de scripts **côté client** pour :

- ☐ Contrôler les formulaires avant de les soumettre.
- ☐ Trier les items des listes de choix selon des sélections précédentes.



Figure 9 : Logo JavaScript



### 1.14.3 HTML :

HTML [4] est utilisé comme langage de balisage pour décrire les pages web du site.



Figure 10 : Logo HTML

### 1.14.4 CSS :

Feuilles de styles en Cascade (CSS)[5] sont utilisées pour formater les pages Web de notre site.

- Soit avec un style local à l'intérieur des balises.
- Soit avec un style externe ou feuille de style externe.



Figure 11 : Logo CSS

### 1.14.5 Bootstrap :

Bootstrap est une collection d'outils utile à la création du design (graphisme, animation et interaction avec la page dans le navigateur... etc.) des sites et d'application web.

C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option.



Figure 12 : Logo Bootstrap





## 1.15 Logiciels utilisés

### 1.15.1 Sublime Text 3

L'éditeur de code utilisé est Sublime Text 3.



Figure 13 : Logo Sublime

### 1.15.2 Adobe Photoshop CC

Pour le traitement d'images, nous avons utilisé Adobe Photoshop CC [6].



Figure 14 Logo Adobe Photoshop CC

### 1.15.3 Xampp Server (phpMyAdmin)

Xampp est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place facilement un serveur Web et un serveur FTP. Il s'agit d'une distribution de logiciels libres (X Apache MAYSQL Perl PHP) offrant une bonne souplesse d'utilisation, réputée pour son installation simple et rapide. Ainsi, il est à la portée d'un grand nombre de personnes puisqu'il ne requiert pas de connaissances particulières et fonctionne, de plus, sur les systèmes d'exploitation les plus répandus. [7]



Figure 15 : Logo Xampp

### 1.15.4 Navigateur Web :

Pour tester notre site nous avons utilisé essentiellement Mozilla Firefox, Google Chrome.



Figure 16 : Logo Chrome & Firefox



### 1.15.5 Gantt Project

Gantt Project permet la planification d'un projet à travers la réalisation d'un diagramme de Gantt. L'outil permet de créer des digrammes de Gantt, des diagrammes de ressources et des réseaux PERT. Il convient de noter qu'en l'état actuel le logiciel ne permet pas de concevoir des tâches durant moins d'une journée.



Figure 17 : Logo Gantt

### 1.15.6 PowerAMC

PowerAMC est un logiciel de conception créé par la société SDP, qui permet de modéliser les traitements informatiques et leurs bases de données associées.

Créé par SDP sous le nom AMC\*Designer, racheté par Power soft, ce logiciel est produit par Sybase depuis le rachat par cet éditeur en 1995. Hors de France, la version internationale est commercialisée par Sybase sous la marque Power Designer.[1]

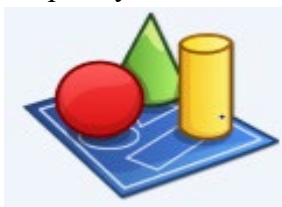


Figure 18 : Logo PowerAMC

## 1.16 Règles de gestion

### 1.16.1 L'étudiants

- ✓ L'étudiant ne peut accepter un autre étudiant s'il ne le connaît pas personnellement ;
- ✓ L'étudiant ne peut avoir qu'un seul compte ;
- ✓ L'étudiant ne doit publier que les sujets relevant du volet éducatif



### 1.17 Fonctionnalités de Site

*Improvement Space* fonctionne un peu comme un réseau social public.

Les fonctionnalités de *Improvement Space* sont multiples. Il est ainsi possible, grâce à cette plateforme de :

- Faire des postings, que ce soit sous forme de partage de contenu, de commentaire, de marque-page ...
- Avoir un profil enrichi.
- Faire de l'idéation, activer la génération d'idée. Le site incite à la co-innovation et à la fructification des bonnes idées. Il ne s'agit donc plus de concentrer l'innovation à un seul service pour les Entreprises mais de faire de l'innovation l'affaire de tous les étudiants dans la vie
- Parties des Challenges et des talents. Cette partie offre aux utilisateurs un lieu pour partager leurs idées et leur organisation en fonction de leurs compétences et de leur passion ...
- Support. Avec *Improvements space*, il est possible d'échanger des idées, de poser des questions, des sondages, de présenter des événements et de créer des fichiers des cours. Avec le temps réel, ces discussions sont quasiment instantanées et facilitent l'échange d'expérience d'étudiant.
- Emploi. Selon les informations plus ou moins utiles et importantes suivant les différents utilisateurs, Il est possible de partager de nouveaux emplois et des informations pour l'étudiant via le type de Emploi.
- Feedback. Pour chaque membre, il peut donner leur avis sur le site et donner une idée de l'évolution future.

On peut donc remarquer que par rapport aux réseaux sociaux que l'on peut trouver sur le web, *Improvement space* est un réseau social, très spécialisé. Selon les besoins et objectifs des étudiants

### 1.18 Produit final : l'interface de site

#### 1.18.1 Introduction :

Ce dernier chapitre va se baser essentiellement sur des captures d'écran qui permettent d'avoir une idée globale sur l'application. Etant donné que le navigateur dans l'application dépend de l'utilisateur (Administrateur ou Client), nous présentons dans la suite les interfaces de l'application.

#### 1.18.2 Présentation des interfaces de l'application :



On va présenter dans cette partie quelques interfaces utilisateurs de notre application.

##### 1.18.2.1 Page d'accueil :

La page d'accueil de notre site permet d'ouvrir la page d'Accueil et inscription du nouveau utilisateur



## Licence fondamentale informatique



Email :


Mot de passe

Connexion

[Informations de compte oubliées ?](#)

**Connectez-vous** avec les étudiants et obtenez de l'aide autour de vous dans l'espace d'amélioration

Voir **Initiatives** et **Challenges** des Etudiants dans le fil d'actualité Partagez les nouveautés de votre étude Trouver plus de Talents, Supports, Employment



Nom

Prenom

Email

Sexe ☒ Masculin ☐ Féminin

N° Apogee

Date de naissance

Mot de passe

Confirmation du Mot de passe

Inscription

Figure 19 : Page d'index



### 1.18.2.2 Interface : inscription

Espace d'inscription montrée dans la figure suivante apparaît :

The registration form is displayed on a light gray background. It consists of several input fields and a final button. The fields are arranged in a structured manner: 'Nom' and 'Prenom' are side-by-side; 'Email' is a single line; 'Sexe' has two radio buttons for 'Masculin' and 'Féminin'; 'N° Apogee' and 'Date de naissance' are side-by-side; 'Mot de passe' and 'Confirmation du Mot de passe' are stacked vertically. The 'Inscription' button is a solid blue bar at the bottom.

Nom	Walid	Prenom	Marouani
Email	walidmarouani@gmail.com		
Sexe	<input checked="" type="radio"/> Masculin <input type="radio"/> Féminin		
N° Apogee	15042354	Date de naissance	02 / 21 / 1996
Mot de passe	.....		
Confirmation du Mot de passe	.....		
Inscription			

Figure 20 : Interface d'inscription

Comme dans tout site web le visiteur ne peut devenir membre qu'après la phase d'inscription, notre site web met à la disposition de ses visiteurs un formulaire d'inscription accessible à partir du menu inscription dans la barre des menus en haut de la page d'accueil

La page d'inscription est constituée de cinq champs :

1. Nom
2. Adresse e-mail.
3. Le genre
4. N° Apogée
5. Mot de passe.
6. Confirmation du mot de passe (pour éviter les erreurs de saisie) ;

Le champ du mot de passe est de type « **password** » afin d'empêcher la lecture du mot de passe à l'écran par une autre personne. C'est pour cela qu'il est fortement

recommandé de demander de saisir à nouveau le mot de passe au cas où le visiteur ait fait une faute de frappe qu'il n'aurait pas pu voir.

- Le Nom ne doit pas dépasser 25 caractères
- Les deux mots de passe saisis sont-ils identiques ? S'il y a une erreur, il faut inviter le visiteur à rentrer à nouveau le mot de passe.



## Licence fondamentale informatique

- L'adresse e-mail a-t-elle une forme valide ? Vous pouvez utiliser une expression régulière pour le vérifier. Or les adresses mail ne correspondent pas.
- Il faut que Tous les champs doivent être complétés.

Si toutes ces conditions sont remplies, on peut insérer l'utilisateur dans la base de données.

On vérifie d'abord la validité des informations comme je vous en ai parlé plus haut, ensuite on hache le mot de passe et enfin on peut insérer le membre dans la base. Sous phpMyAdmin, on voit donc apparaître le membre comme sur la figure suivante.

			24	Walid Marouani	walidmarouani@gmail.com	walid	Male	1996-02-26	29-6-2019 8:42	15042354	0
--	--	--	----	----------------	-------------------------	-------	------	------------	----------------	----------	---

Pour compléter l'inscription, vous devez passer par deux Etapes.

### 1.18.2.3 Étape 1 :

Nous avons besoin d'informations sur l'utilisateur. Nous avons donc créé cette page de l'étape 1.

Figure 21 : Etape 1 d'inscription

La page d'étape 1 est constituée de cinq champs :

1. Image de profil
2. Numéro de téléphone
3. Cycle d'étude
4. Filière
5. niveau

on peut insérer le membre dans la base. Sous phpMyAdmin, on voit donc apparaître le membre comme sur la figure suivante.



D\_anne dire deuxième année

Edit Copy Delete

20

24

20190619\_172909.jpg

Pour compléter l'inscription, vous devez passer par la deuxième étape.

### 1.18.2.4 *Étape 2 :*

Pour récupérer le mot de passe, nous avons besoin d'informations spécifiques à l'utilisateur. Ce que nous avons préparé deux questions lors de la deuxième étape.

Improvement Space

### Step 2

Ces questions vous permettent de récupérer votre mot de passe

Question secrète 1 :  
Quel est le nom de votre professeur de physique dans le premier cours ?  
Votre Réponse :  
Abdelah

Question secrète 2:  
Qui est votre auteur préféré?  
Votre Réponse :  
Abdelkader

Terminer

Figure 22 : Etape 2 d'inscription

La première question comporte quatre options :

- Quel est le nom de votre professeur de physique dans le premier cours ?
- Qu'est-ce que le nom doyen de la faculté des sciences ?
- Quel est le nom de chef de votre filière ?
- Quel est le lieu de votre naissance ?

La deuxième question comporte quatre options :

- Quel était le nom de famille de votre premier frère ?
- Quel est le nom de votre équipe sportive préférée ?
- Quel est ton personnage de film préféré de tous les temps ?
- Qui est votre auteur préféré ?

Après vous être inscrit, vous ne pouvez rien faire d'autre que regarder les nouvelles publications, Avec un message indiquant que vous devez attendre d'être accepté par trois membres de l'université

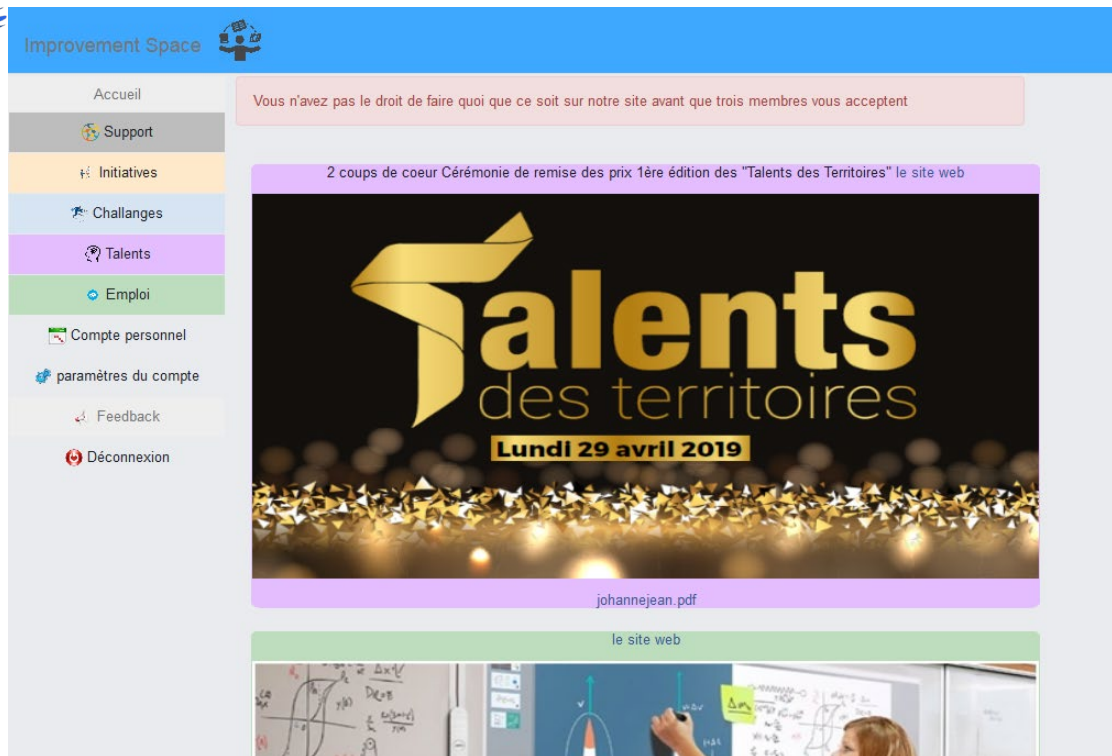


Figure 23 : Page d'accueil

### 1.18.2.5 Zone de connexion : Authentification

Maintenant que le membre est inscrit, il peut se connecter sur notre site. Pour cela, nous utiliserons le système de sessions qui est mis à notre disposition par PHP et que nous avons appris à utiliser plus tôt dans ce cours.

Demande au moins le pseudonyme (ou login) et le mot de passe du membre. Pour lui faciliter la vie (figure suivante).

Figure 24 : Connexion

Cette partie affiche les éléments suivants :

1. Champ pour saisir le nom d'utilisateur
2. Champ pour saisir le mot de passe.
3. Champs pour récupérer le mot de passe
4. Bouton pour se connecter après la validation des informations de l'utilisateur.

La page qui reçoit les données du formulaire de connexion doit hacher de nouveau le mot de passe et le comparer à celui stocké dans la base. S'il existe un membre qui a le





même pseudonyme et le même mot de passe haché, alors on autorise la connexion et on peut créer les variables de session. Sinon, on renvoie une erreur indiquant que le pseudonyme ou le mot de passe est invalide. Si login (pseudonyme) et mot de passe a identique du administrateur alors on autorise la connexion vers interface de administrateur et on peut créer les variables de session.

### 1.18.2.6 Page : Déconnexion

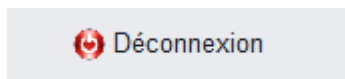


Figure 25 : Déconnexion

Au bout d'un certain temps d'inactivité, la session du membre est automatiquement détruite et il se retrouve déconnecté. S'il charge à nouveau une page du site, il apparaîtra donc déconnecté, à moins qu'il ait activé la connexion automatique qui aura pour effet de le reconnecter immédiatement et de manière transparente grâce à ses cookies.

Si la déconnexion est automatique au bout d'un certain temps (le fameux timeout), il faut quand même proposer un lien de déconnexion. La page de déconnexion devra supprimer le contenu de \$\_SESSION, mettre fin au système de sessions (en appelant session\_destroy()) et supprimer les cookies de connexion automatique s'ils existent.

### 1.18.2.7 Page : récupération de mot de passe :

Si vous oubliez votre mot de passe, vous pouvez restaurer votre mot de passe à partir du bouton de la page d'index et passer à la page suivante.

Figure 26 : Etape 1 de récupération

Cette page affiche une demande d'email comme vous voyez, Et vous amène à la page suivante, pour répondre aux votre questions secrètes



### 1.18.2.8 *Première question*

ÉTAPE 1 ÉTAPE 2 ÉTAPE 3

Question secrète : Quel est le nom de votre professeur de physique dans le premier cours?

Votre Réponse :

Suivant

**Figure 27 : Etape 2 de récupération**

Si la réponse est fausse, il vous sera demandé à nouveau, Si cela est vrai, cela vous mènera à la deuxième question

### 1.18.2.9 *Deuxième question*

ÉTAPE 1 ÉTAPE 2 ÉTAPE 3

Secret Question 2: Quel est ton personnage de film préféré de tous les temps?

Votre Réponse :

Suivant

**Figure 28 : Etape 3 de récupération**

Si la réponse est fausse, il vous sera demandé à nouveau, Si cela est vrai, cela affichera votre mot de passe Avec un bouton vous donne une option de connexion



Figure 29 : Etape 4 de Success

#### 1.18.2.10 Page Accueil :

Sur inscription et acceptation par trois membres ,vous allez entrer dans la page d'accueil

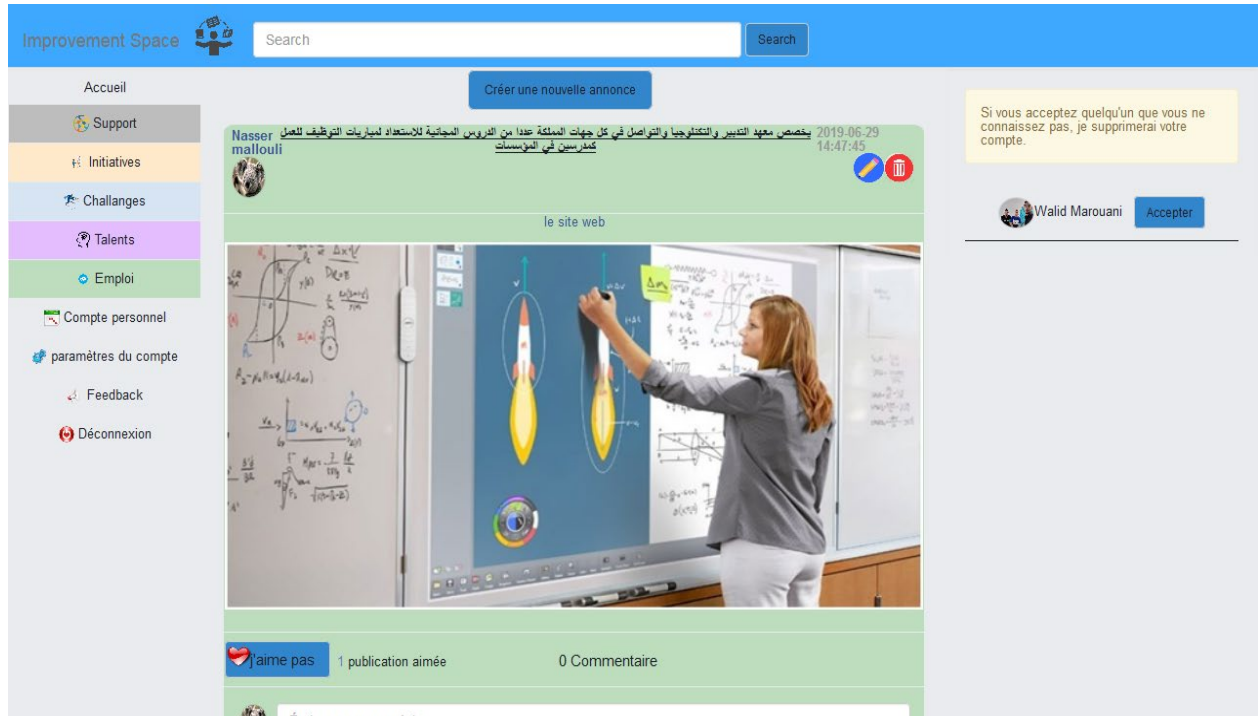


Figure 30 : Page d'accueil d'utilisateur

Ce page divise en trois parties principales :



### 1.18.2.10.1 Premières parties contient :

- ❖ Afficher toutes les publications de contenu Relatif à Support
- ❖ Afficher toutes les publications de contenu Relatif à Initiatives
- ❖ Afficher toutes les publications de contenu Relatif à Challenges
- ❖ Afficher toutes les publications de contenu Relatif à Talents
- ❖ Afficher toutes les publications de contenu Relatif à Emploi
- ❖ Aller au profil personnel
- ❖ Aller à la page des paramètres personnels
- ❖ Aller à la page de feedback

### 1.18.2.10.2 Deuxième partie contient :

- ❖ Bouton pour publier une nouvelle publication
- ❖ Anciennes publications

Pour créer une nouvelle publication, vous trouverez un bouton en haut qui vous donnera le formula sous dessous.

Créer une nouvelle annonce

Créer une nouvelle annonce

Titre

Talents des Territoires

Cible Filiere Niveau Type

Master Spécialisé GEETER Première Année Talent

Les détails

2 coups de cœur Cérémonie de remise des prix 1ère édition des "Talents des Territoires"

<https://bordeauxgironde.cci.fr/Votre-CCI/Suivre-nos-actions/Actualites/Ceremonie-de-remise-des-prix-1ere-edition-des-Talents-des-Territoires-le-29-avril-a-19h-a-la-CCI-Bordeaux-Gironde>

Ajouter une image Ajouter un fichier

Browse... Ceremonie-de-remise-des-pri.png Browse... johannejean.pdf

Ajouter Votre GSM ☒ Ajouter Votre Email ☒

Partager Annuler

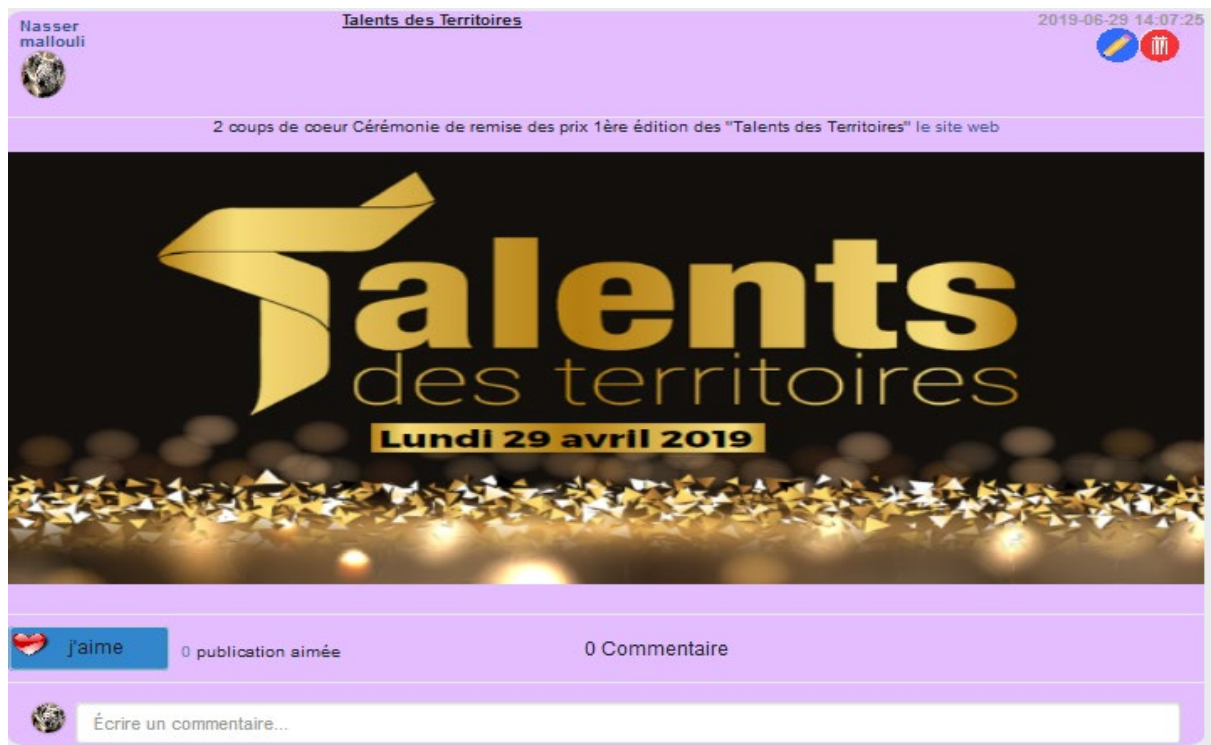
Figure 31 : Créer une nouvelle annonce

Dans cette section en ajouter une publication, constitue en sept parties :

- Titre de la publication
- Relier la publication avec le Cible et la filière et le niveau qui déjà ajouter
- Relier la publication avec le type qui déjà ajouter
- Champ pour saisir le contenu de publication
- Champ file pour affecter image et fichier pour la publication
- Champ pour saisir l'email ou le numéro de téléphone de la base de données
- Bouton pour ajouter donner à la base de donne
- Bouton pour d'annuler la publication



Vous verrez après publier la publication comme suit :



**Figure 32 : Publication.**

Cette publication devise en trois parties :

#### 1.18.2.10.2.1 Première partie contient :

- ❖ Le nom de l'utilisateur
- ❖ Image d'utilisateur
- ❖ Titre de la publication
- ❖ Date de publier
- ❖ Bouton de modifier
- ❖ Bouton de supprimer

#### 1.18.2.10.2.2 Deuxième partie contient :

- ❖ Le contenu de la publication
- ❖ L'image ou le fichier de la publication
- ❖ Bouton pour afficher le Numéro ou l'email

#### 1.18.2.10.2.3 Troisième partie contient :

- ❖ Bouton d'aimer la publication
- ❖ Nombre d'utilisateur qui aime la publication
- ❖ Nombre de commentaire
- ❖ Le nom et image de votre compte
- ❖ Champ pour voir tous les commentaires
- ❖ Champ pour saisir un nouveau commentaire



### Button de modifier la publication :

Si vous cliquez sur le bouton Modifier, vous verrez la fenêtre en dessous.

Titre  
Talents des Territoires

GSM  
+212603979944

Email  
nassermallouli@gmail.com  
johannejean.pdf  
Add File  
Browse... No file selected.

Changer le photo  
Browse... No file selected.

Les détails  
2 coups de coeur Cérémonie de remise des prix 1ère édition des "Talents des Territoires"  
<https://bordeauxgironde.cci.fr/Votre-CCI/Suivre-nos-actions/Actualites/Ceremonie-de-remise-des-prix-1ere-edition-des-Talents-des-Territoires->

Éditer Cancel

Figure 33 : Button de modifier

Dans cette fenêtre en modifier une publication, constitue en six parties :

- ❖ Modifier titre de la publication
- ❖ Modifier l'email de la publication
- ❖ Modifier le Numéro de téléphone de la publication
- ❖ Modifier l'image de la publication
- ❖ Modifier le fichier de la publication
- ❖ Modifier le contenu de la publication

### Bouton de supprimer la publication :

Lorsque vous souhaitez Supprimer la publication, un message de confirmation vous sera envoyé avant suppression de la publication.

```
window.confirm('Voulez-vous vraiment supprimer ?');
```



### 1.18.2.10.3 Troisième partie contient :

C'est une partie des nouveaux utilisateurs en attente d'être accepté, et contient :

- ❖ L'image d'utilisateur
- ❖ Nom d'utilisateur
- ❖ Button d'acceptation



Figure 34 : Acceptation Espace

Ici, vous pouvez accepter l'utilisateur une fois. Si vous souhaitez l'accepter à nouveau, un message d'erreur apparaît en rouge.

### 1.18.2.11 Page : Support, Challenges ...

Les publications privées ne vous montrent que le type sélectionné, avec chaque type a une couleur personnalisée

- Support avec la couleur (Silver) #BDBDBD
- Initiatives avec la couleur (Blanched Almond) #FFE9CA
- Challenges avec la couleur (Pattens Blue) #D7E5F3
- Talents avec la couleur (Mauve) #E4BDFE
- Emploi avec la couleur (Surf) #BDDDBD

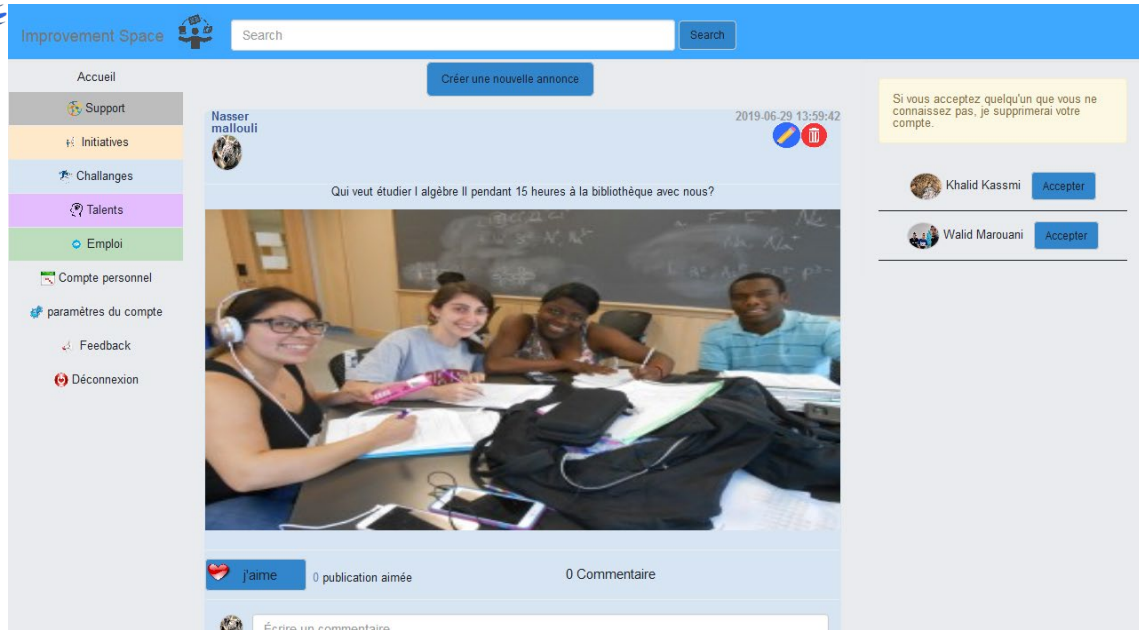


Figure 35 : Page de challenges

### 1.18.2.12 Page : Compte personnel

Contient des informations personnelles et des publications antérieures d'utilisateurs

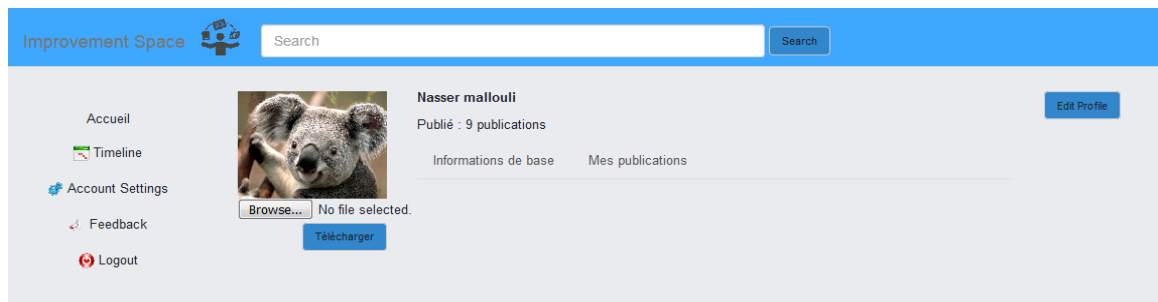


Figure 36 : Compte Personnel

Cette page contient :

- ❖ Le nom d'utilisateur
- ❖ Image d'utilisateur avec bouton de modifier
- ❖ Le nombre des publications
- ❖ Deux boutons pour voir les informations de base et les publications
- ❖ Bouton de modification de compte





### 1.18.2.12.1 Le bouton d'information précédent apparaît :

Improvement Space

Search

Accueil

Timeline

Account Settings

Feedback

Logout

Nasser mallouli

Publié : 9 publications

Informations de base

Mes publications

Date de naissance

2019-05-22

Sexe

Masculin

Email

nassermallouli@gmail.com

Numéro de téléphone

+212603979944

Spécialité

bachelier à CHI dans Troisième année

A été accepté par ces utilisateurs

	à la date
Ahmed mallouli	2019-06-01
Khalid Kassmi	2019-06-02
Walid Marouani	2019-06-19

Figure 37 les informations de base

Et contient :

- ❖ Date de naissance
- ❖ Sexe
- ❖ Email
- ❖ Numéro de téléphone
- ❖ Spécialité
- ❖ Tableau des utilisateurs ayant accepté cet utilisateur avec la date d'acceptation

### 1.18.2.12.2 Le bouton mes publications précédentes apparaît dans une série :

Improvement Space

Search

Accueil

Timeline

Account Settings

Feedback

Logout

Nasser mallouli

Publié : 9 publications

Informations de base

Mes publications

Talents des Territoires

2019-06-29 17:45:00

2 coups de coeur Cérémonie de remise des prix 1ère édition des "Talents des Territoires" le site web

Talents des territoires

Lundi 29 avril 2019

Figure 38 : Mes publications



### 1.18.2.12.3 Le bouton Modifier la publication nous amène à la page des paramètres:

**Figure 39 : Page des paramètres**

Sur cette page, nous pouvons modifier les informations suivantes :

- ❖ Le mot de passe
- ❖ Nom et prénom
- ❖ Email
- ❖ Numéro de téléphone
- ❖ Le Cycle d'étude
- ❖ Filière
- ❖ Niveau

Nous pouvons également supprimer notre compte d'ici



### 1.18.2.13 Page : feedback

Figure 40 : Feedback

Vous pouvez donner votre avis sur le site et évaluer notre service avec des avis pour développer des services.

### 1.18.3 Partie d'administrative :

Cette partie consacré pour l'administrateur de site : L'administrateur tape son nom et mot de passe pour accéder à cette interface, il a le droit d'administrer les actions possibles dans le site comme (modifier, voir et supprimer des utilisateurs ou des publications)

Figure 41 : Index d'administrative

### 1.18.3.1 Page d'accueil d'administrateur :

C'est l'espace qui représente toutes les publications d'utilisateurs avec bouton pour supprimer



Figure 42 : Page d'accueil d'administrateur

### 1.18.3.2 Page de Remarque d'administrateur :

L'administrateur peut envoyer une remarque à tous les utilisateurs, Où l'utilisateur apparaît sur la première page pour acceptation

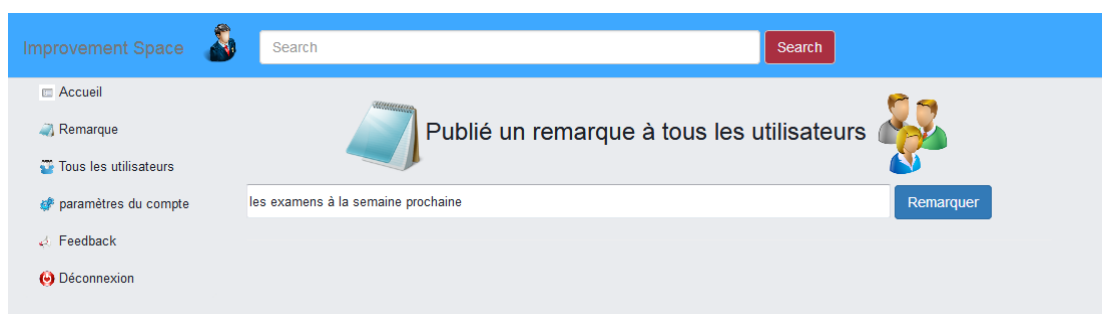


Figure 43 : Remarque Page

Pour l'utilisateur, la remarque apparaît comme suit avec le bouton Accepter et Date

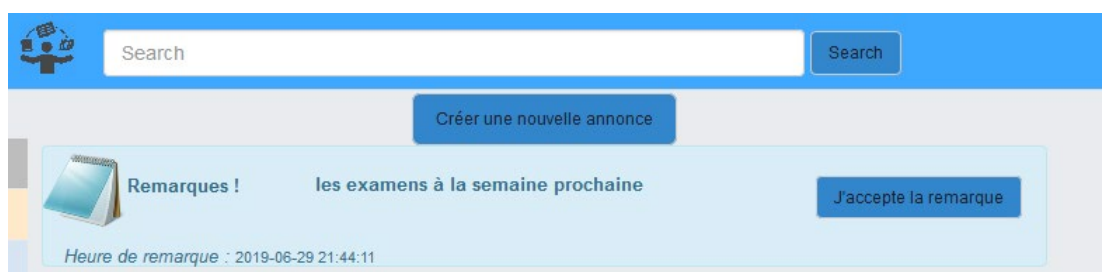


Figure 44 : l'acceptation d'une remarque



### 1.18.3.3 Gestion des utilisateurs :

Cette page permet à l'administrateur de site web d'afficher les utilisateurs disponibles dans la base de données et aussi d'effectuer d'autres opérations comme la suppression des utilisateurs et voir les acceptations avec la date rejoindre et le nombre des utilisateurs.

L'id d'utilisateur	le Nom	Date rejoindre	Accepté par	Supprimer
25	Khalid Kassmi	29-6-2019 18:8	Nasser mallouli	
24	Walid Marouani	29-6-2019 8:42	Nasser mallouli	
22	Nasser mallouli	19-5-2019 9:55	Ahmed mallouli Khalid Kassmi Walid Marouani	

L'id d'utilisateur	le Nom	Date rejoindre	Accepté par	Supprimer
23	Ahmed mallouli	2-6-2019 10:18		

Figure 45 : Page de tous les utilisateurs

### 1.18.3.4 Page de feedback d'administrateur :

Toutes les suggestions de membres sont affichées avec un bouton à supprimer

tous les Feedbacks

Nasser Mallouli

Excellent site web

Donnez 5 étoiles

29-6-2019 19:24

Figure 46 : Tous feedbacks



### 1.18.3.5 Page de paramètre d'administrateur :

L'administrateur ne peut changer que le mot de passe

Improvement Space

Search

Search

Accueil

Remarque

Tous les utilisateurs

paramètres du compte

Feedback

Déconnexion

Ancien mot de passe

Nouveau mot de passe

Confirmez le mot de passe

Change

Figure 47 : Page de Paramétré d'administrateurs



## Conclusion

Ce projet de fin d'étude consiste à concevoir un site web dynamique qui permet de réaliser la communication entre les étudiants.

Pour concevoir ce travail nous avons présenté premièrement le cadre de ce projet, puis nous avons analysé l'étude de l'existant, en second, on a montré la phase de conception, et finalement, on a traité toutes les phases nécessaires à la réalisation de cette application, et dans cette phase on a appris à mieux manipuler les langages PHP, HTML et Java Script, on a approfondi nos connaissances sur le langage SQL avec MySQL.

Par ailleurs, l'objectif principal de ce projet est d'améliorer nos connaissances et nos compétences dans le domaine de développement informatique.

Des améliorations pourraient aussi être apportées à ce site par exemple dans le cas d'une réelle utilisation universitaire du site, de la consultation du compte d'étudiant grâce notamment au protocole HTTPS.

Enfin, la réalisation de ce projet de travail en équipe sur une durée limitée est un bon entraînement pour les étudiants.



## Webographie:

1. <https://fr.wikipedia.org/wiki/PowerAMC>, consulté le 29-04-2019.
2. <https://fr.wikipedia.org/wiki/EasyPHP>, consulté le 04-05-2019.
3. <http://fr.wikipedia.org/wiki/JavaScript>, consulté le 18-05-2019.
4. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext\\_Markup\\_Language](http://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Markup_Language), consulté le 04-05-2019
5. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Feuilles\\_de\\_style\\_en\\_cascade](http://fr.wikipedia.org/wiki/Feuilles_de_style_en_cascade), consulté le 18-05-2019
6. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](http://fr.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop), consulté le 04-05-2019.
7. <https://fr.wikipedia.org/wiki/PhpMyAdmin>, consulté le 04-05-2019.

## Bibliographie

---

- Cours PHP AVANCES du professeur Hicham ATTARIUAS. (Période de consultation : 01/06 jusqu'à 04/07)
- Pr. **JELLOULI Ismail**, cours de Base de données (SQL) [SMI5] , faculté des science Tétouan, 2019