

I. INTRODUCTION

Dans ce chapitre on va définir la conception de notre site web dynamique et nous expliquons les étapes de réalisation, les outils utilisés et l'interface principale ainsi que les différentes pages qui constituent notre site.

II. LES APPELS d'OFFRES

Un appel d'offre est une concurrence nationale entre les sociétés privées et étatiques pour permettre de prendre le marché d'un projet, ou faire des achats d'une qualité technique et économique spéciale.

L'appel d'offres peut être national et/ou international, il peut se faire sous l'une des formes suivantes :

- L'appel d'offres ouvert.
- L'appel d'offres restreint.
- La consultation sélective.
- L'adjudication.
- Le concours.

Dans notre travail nous avons automatisé la gestion des services de marchés dans une commune, pour ce faire nous avons utilisé la méthode UP et le langage de modélisation UML.

III. CONCEPTION

III.1. Diagramme de cas d'utilisation

Ils décrivent les fonctionnalités employées par les utilisateurs. Il s'agit de la solution UML pour représenter le modèle conceptuel. Les cas d'utilisation (ou use cases en Anglais) permettent de structurer les besoins des utilisateurs et les objectifs correspondants d'un système.

III.1.1. Les Acteurs

Notre système comporte deux acteurs principaux :

- ✓ L'administrateur.
- ✓ L'entrepreneur.

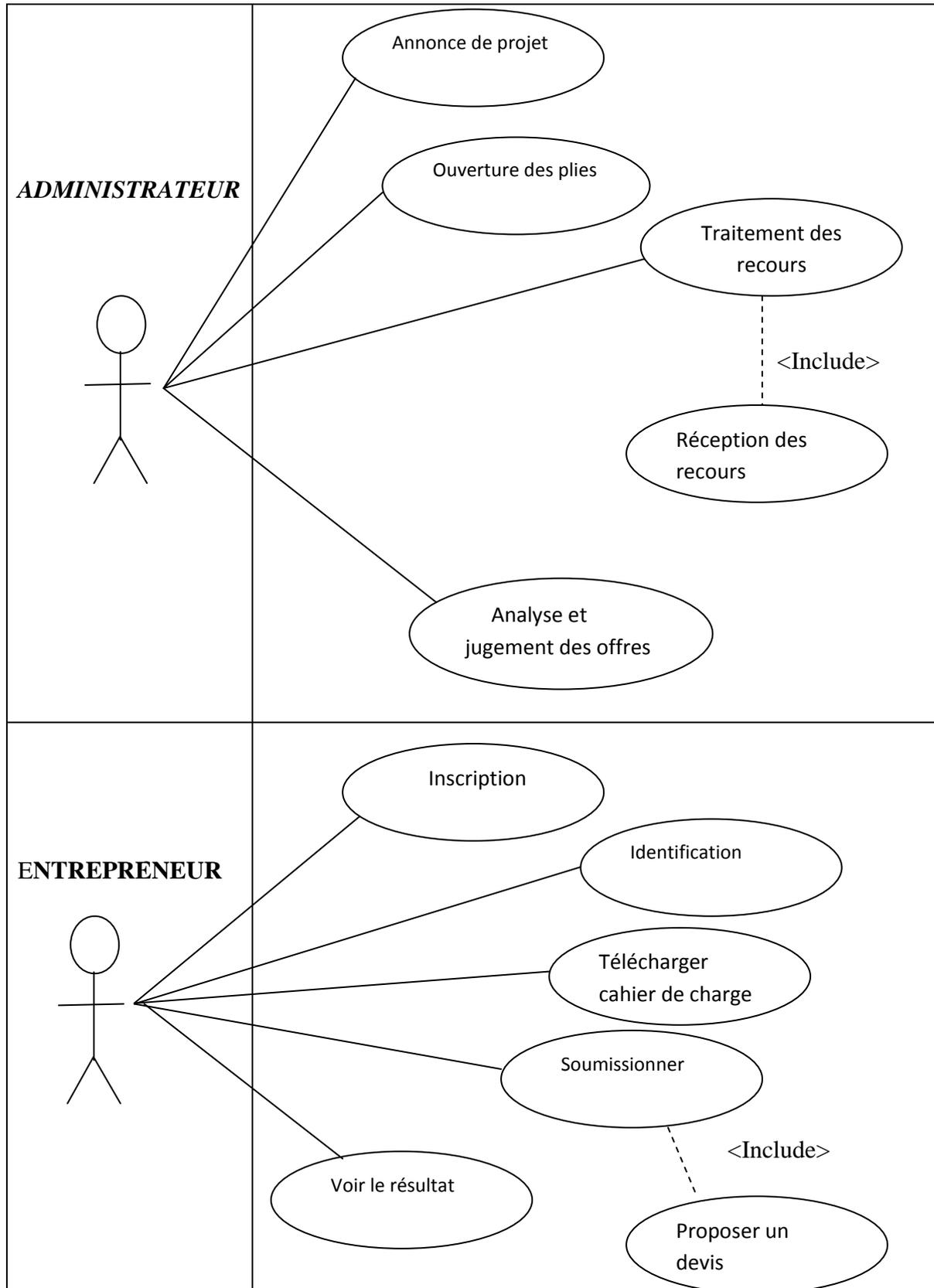


Figure III .1 : diagrammes des cas utilisations

III.2. Les scénarios

III.2.1. Inscription

- 1) L'Entrepreneur tape l'URL pour accéder au site.
- 2) Le système affiche la page d'accueil.
- 3) L'Entrepreneur cliquer sur le lien ‘ ‘ inscription’ ’
- 4) Le système affiche le formulaire d'inscription
- 5) L'Entrepreneur envoi le formulaire remplie
- 6) Le système vérifie la validité des données envoyées
- 7) Le système affiche un message
 - Soit : ouverture du compte avec succès
 - Soit : vérifié vos données

III.2.2. Identification

- 1) L'entrepreneur tape l'URL pour accéder au site
- 2) Le système affiche la page d'accueil
- 3) L'entrepreneur cliquer sur le lien « ouvrir session »
- 4) Le système demande le nom d'utilisateur et le mot de passe
- 5) L'entrepreneur saisie le nom d'utilisateur et le mot de passe
- 6) Le système vérifié la validité des données envoyées
- 7) Le système affiche un message
 - le nom utilisateur incorrect ou le mot de passe incorrect
 - soit session ouverte

III.2.3. Soumission

- 1) L'entrepreneur ouvre sa session après identification
- 2) Le système affiche la page d'accueil
- 3) L'entrepreneur clique sur « soumissionner »
- 4) Le système affiche le formulaire de devis
- 5) L'entrepreneur remplir le devis
- 6) Le système vérifier le devis
- 7) Le Système affiche un message de devis enregistré

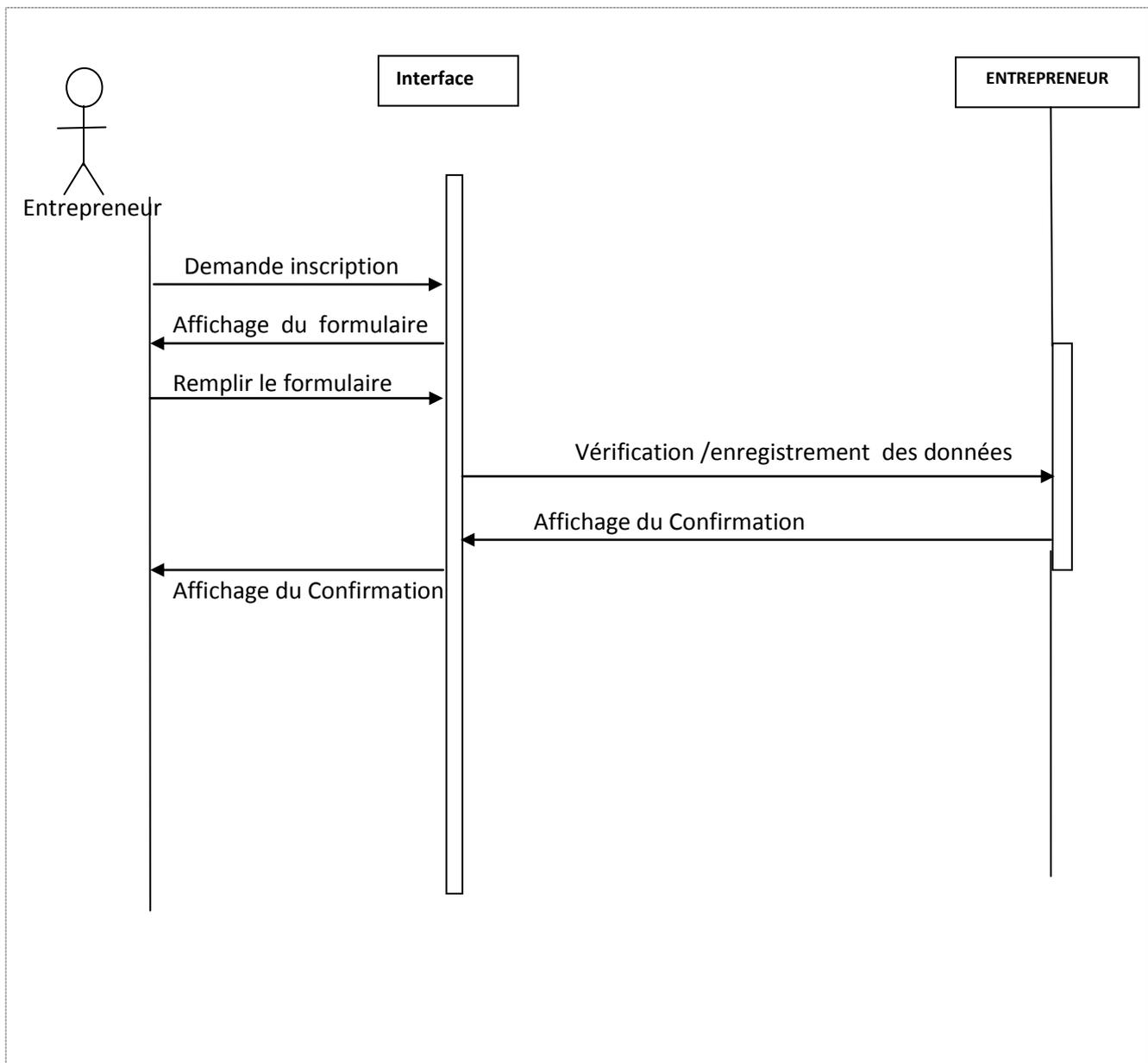
III.2.4. Affichage des résultats

- 1) L'entrepreneur ouvre une session et clique sur « afficher les résultats »

- 2) Le Système affiche un message
 - soit :le traitement des devis en cours .
 - soit les résultats.

III.3. Diagrammes de séquence

Ce diagramme permet de décrire les scénarios de chaque cas d'utilisation en mettant l'accent sur la chronologie des opérations en interaction avec les objets.



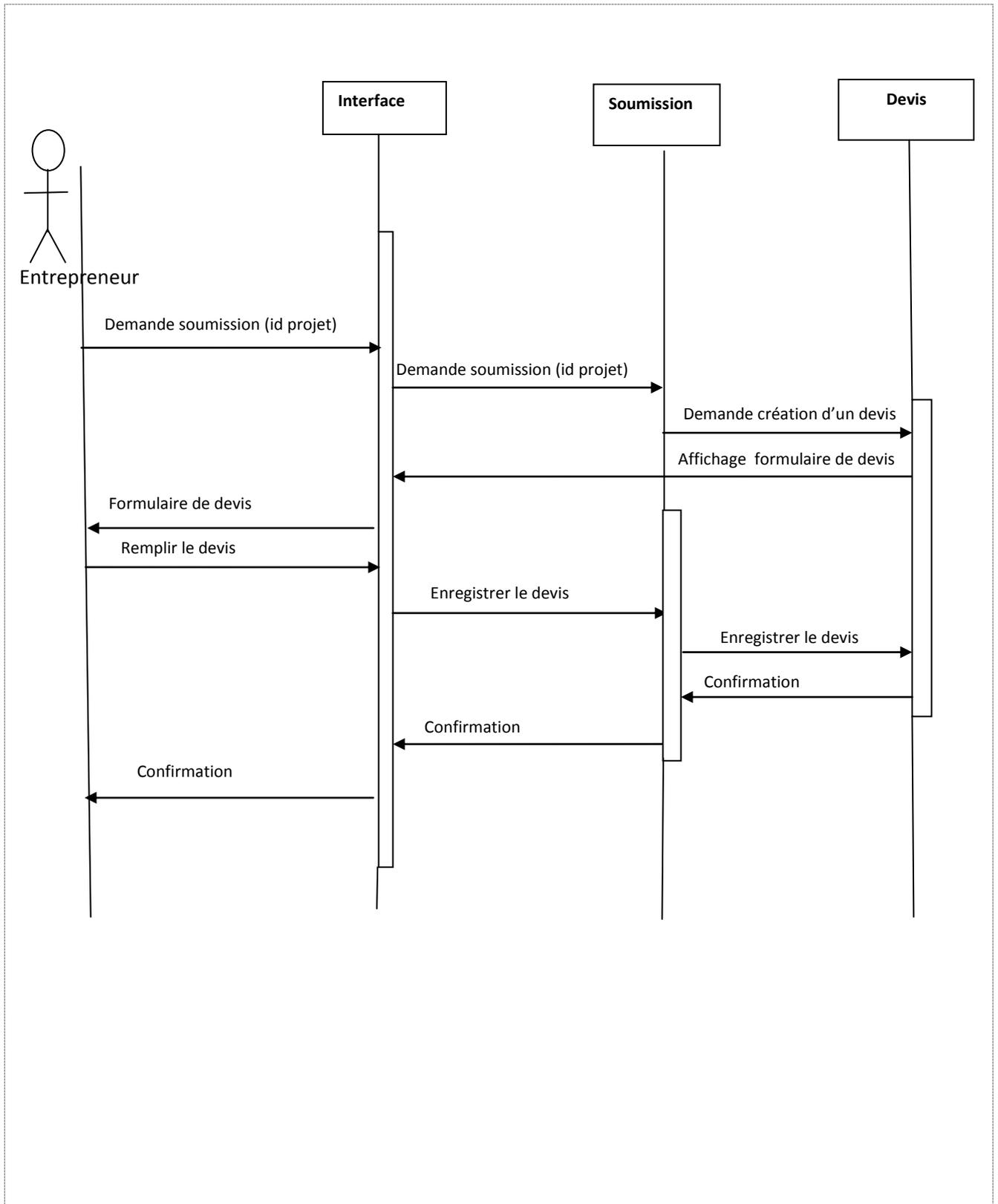


Figure III.3 : Diagramme de séquence «cas Soumission»

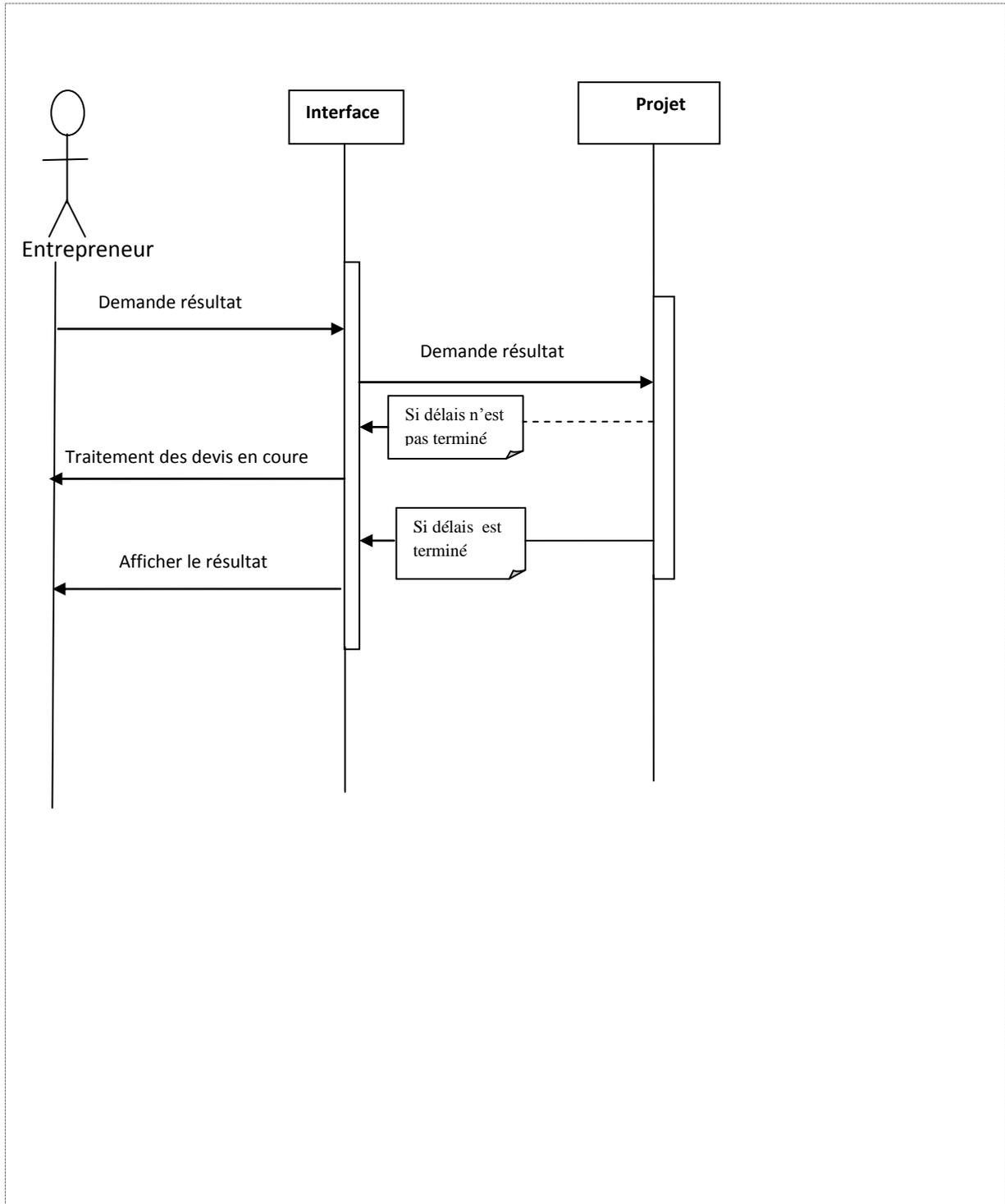


Figure III .4 : Diagramme de séquence «cas affichage du résultat»

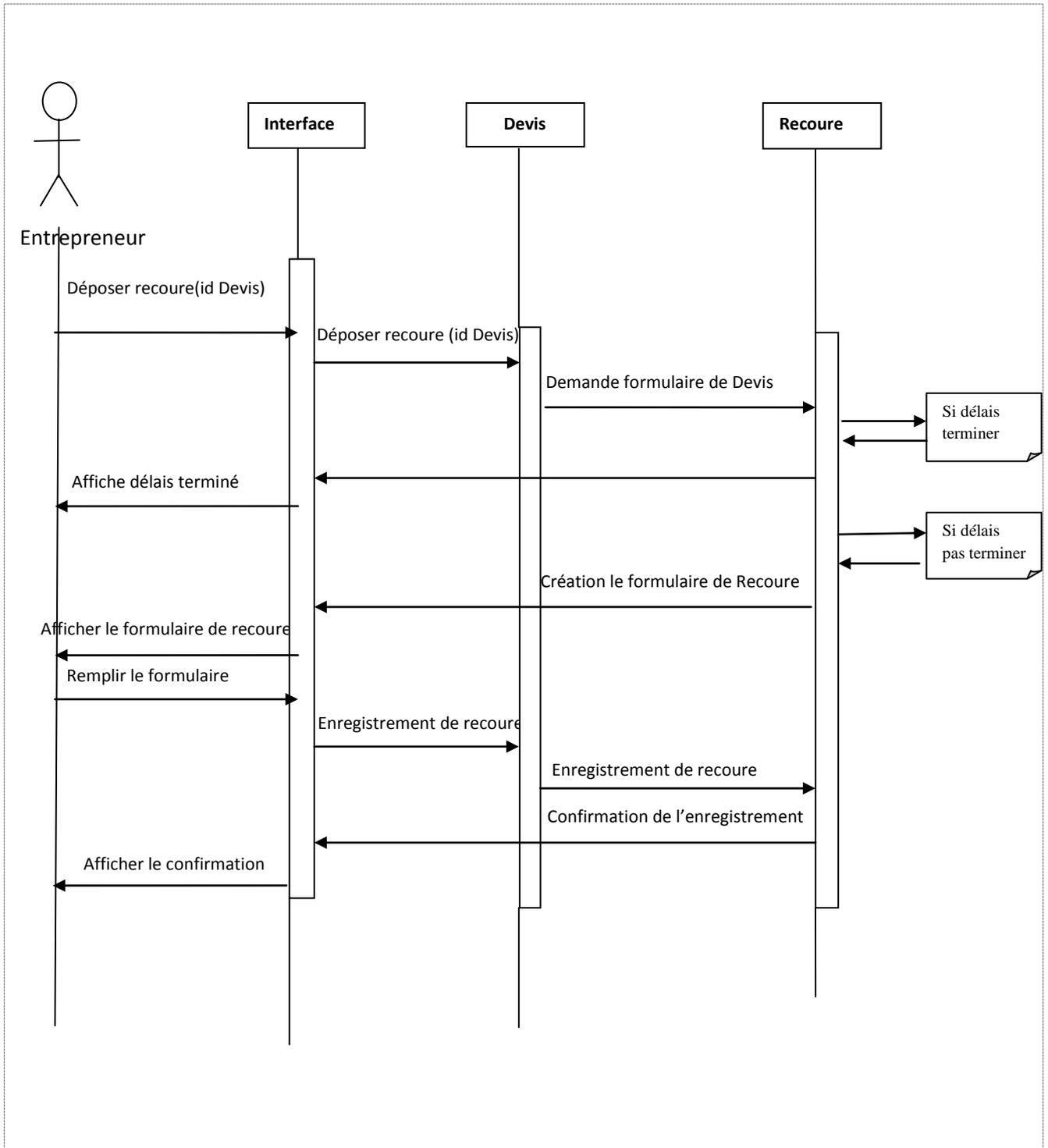


Figure III .5 : Diagramme de séquence «cas déposer un recoure»

III.4. Diagramme des Classes

Le diagramme de classe est le point central dans un développement orienté objet. En analyse, il a pour objectif de décrire la structure des entités manipulées par les utilisateurs. En conception, le diagramme de classes représente la structure d'un code orienté et met en évidence d'éventuelles relation entre ces classes .Le diagramme de classes comporte 6 concept

- Classe
- Attribut
- Identifiant
- Relation
- Opération
- Généralisation /Spécialisation

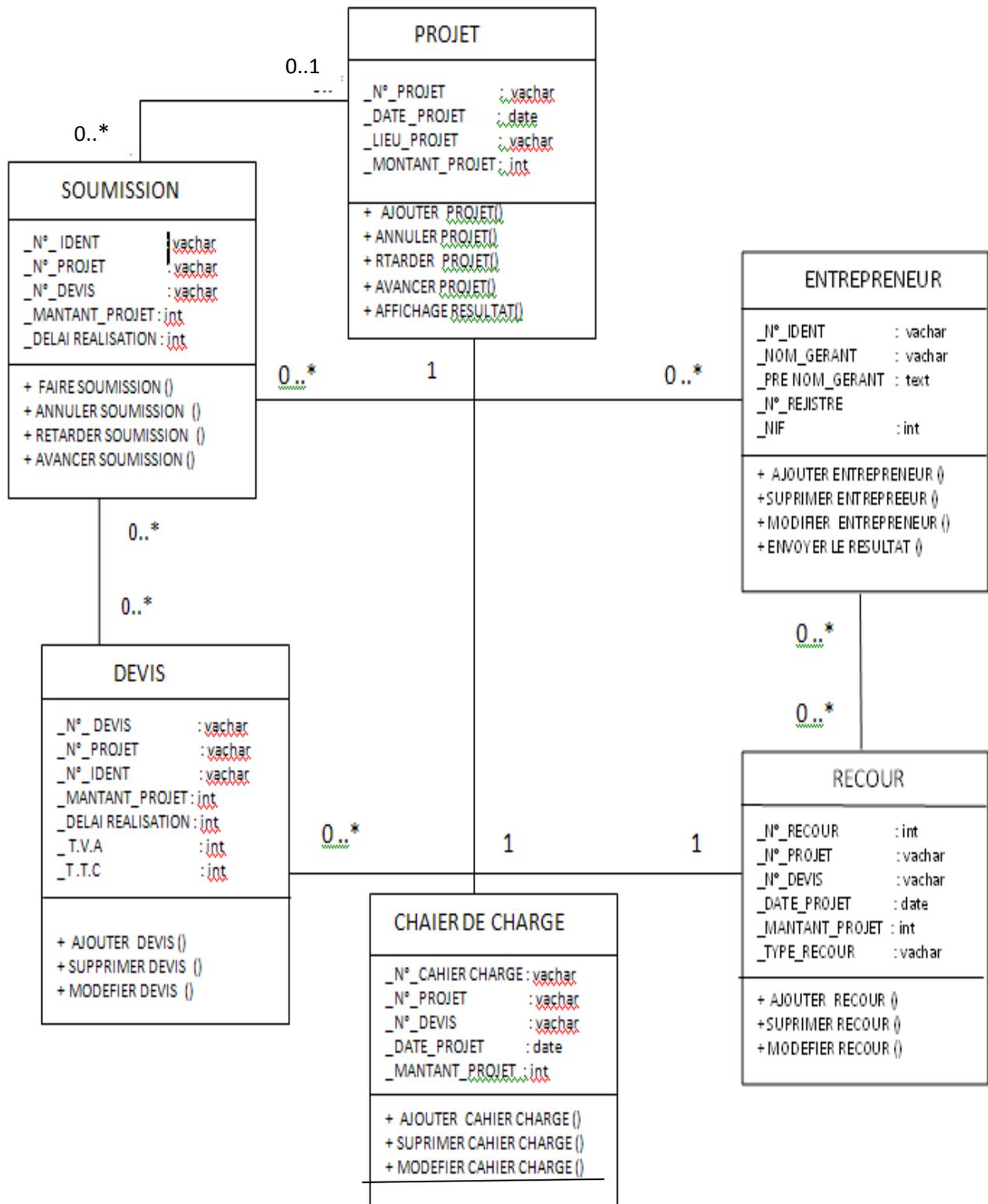


Figure III.6 : Le diagramme de classe

IV. IMPLIMENTATION

IV.1. Les outils utilisés

IV.1.1. Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver 8 d'Adobe est le principal outil de développement Web de l'industrie. Il permet de concevoir, développer et gérer des sites Web et des applications normalisés. Dreamweaver 8 fournit une puissante combinaison d'outils de mise en page visuelle, des fonctions de développement d'applications et d'assistance à l'édition du code.

Dreamweaver 8 comprend de nombreuses fonctionnalités qui aident à créer et gérer des sites Web allant de simples pages d'accueil à des applications sophistiquées, adoptant les meilleures pratiques et exploitant les technologies les plus récentes.

IV.1.2. PhpMyAdmin

PhpMyAdmin est une interface web écrit en PHP pour gérer une base de données MySQL. Il s'agit de l'une des plus célèbres interfaces pour gérer une base de données MySQL sur un serveur PHP. Cette interface pratique permet d'exécuter très facilement de nombreuses requêtes comme les créations de tables des bases de données, les insertions, les mises à jour, les suppressions et les modifications de structures de la base de données. De plus celui-ci accepte la formulation de requête SQL directement en langage SQL, cela permet de tester ses requête par exemple lors de la création d'un site web. et actuellement PhpMyAdmin peut :

- ✓ Parcourir, supprimer, créer, copier et renommer des bases de données, tables, champs et index.
- ✓ Supprimer, modifier et ajouter des champs.
- ✓ Gérer les tables et les clés étrangères.

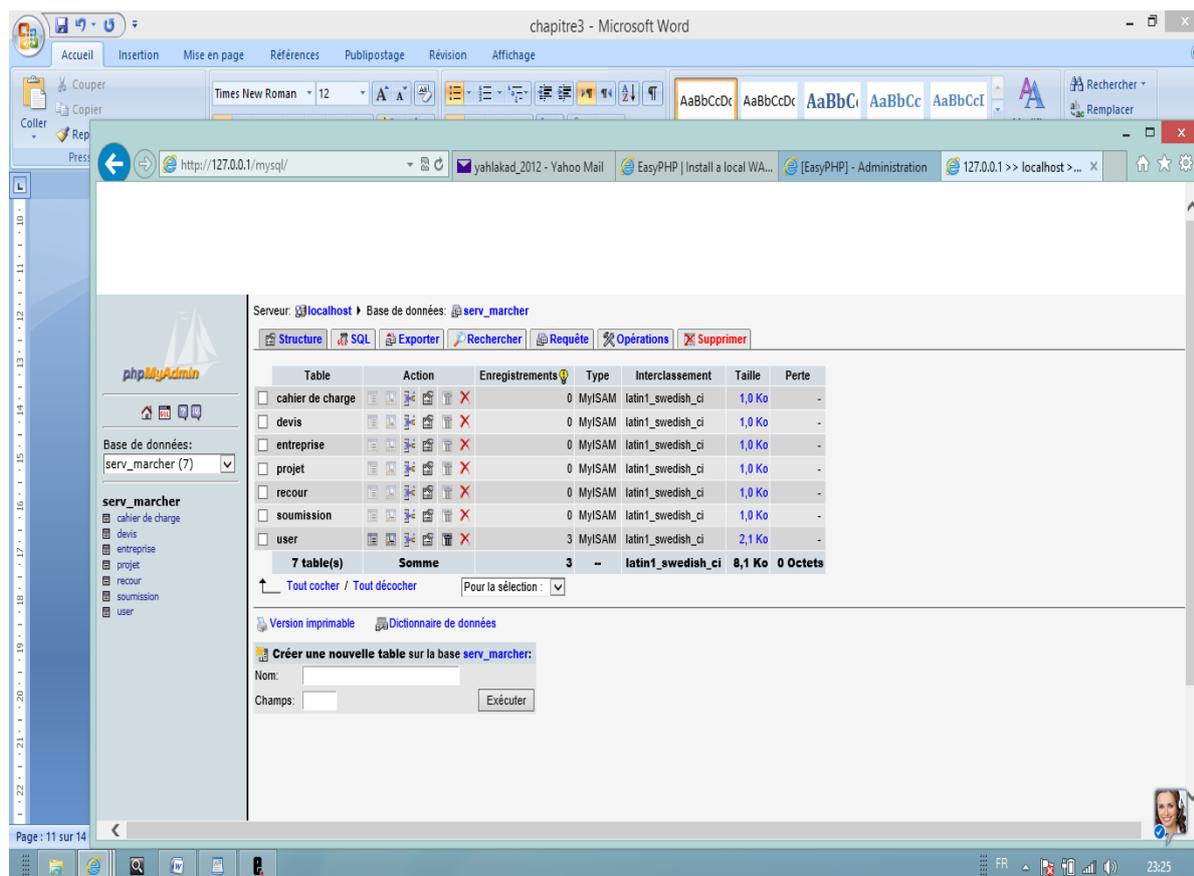


Figure III.7 interface de PhpMyAdmin

IV.2. Les langages de développement

IV.2.1. HTML (Hyper Text Markup Language)

Le HTML est un langage dit de « marquage » (de « structuration » ou de « balisage ») dont le rôle est de formaliser l'écriture d'un document avec des balises de formatage. Les balises permettent d'indiquer la façon dont doit être présenté le document et les liens qu'il établit avec d'autres documents. Le langage HTML permet notamment la lecture de documents sur Internet à partir de machines différentes, grâce au protocole HTTP, permettant d'accéder via le réseau à des documents repérés par une adresse unique, appelée URL.

IV.2.2. PHP :

PHP Générateur pour MySQL est un outil pour créer des applications Web orientée base de données visuellement. Il nous permet de générer des scripts PHP de haute qualité pour travailler avec des tables MySQL, vues et les requêtes à travers le web. Vous devez pas avoir de connaissances en programmation pour l'utiliser

IV.2.3. Relation MYSQL/PHP

Le couple PHP/MySQL est très utilisé par les sites web et proposé par la majorité des hébergeurs Web. Plus de la moitié des sites Web fonctionnent sous Apache, qui est le plus souvent utilisé conjointement avec PHP et MySQL.

V. PRESENTATION DU SITE WEB

Après avoir justifié le choix des différents outils qui sont utilisés dans la réalisation de notre projet, nous détaillons ci-dessous quelques interfaces de l'application réalisée.



Figure III .8 Page d'accueil

La figure ci-dessus représenté la page d'accueil qui fait orienter l'utilisateur de notre site.

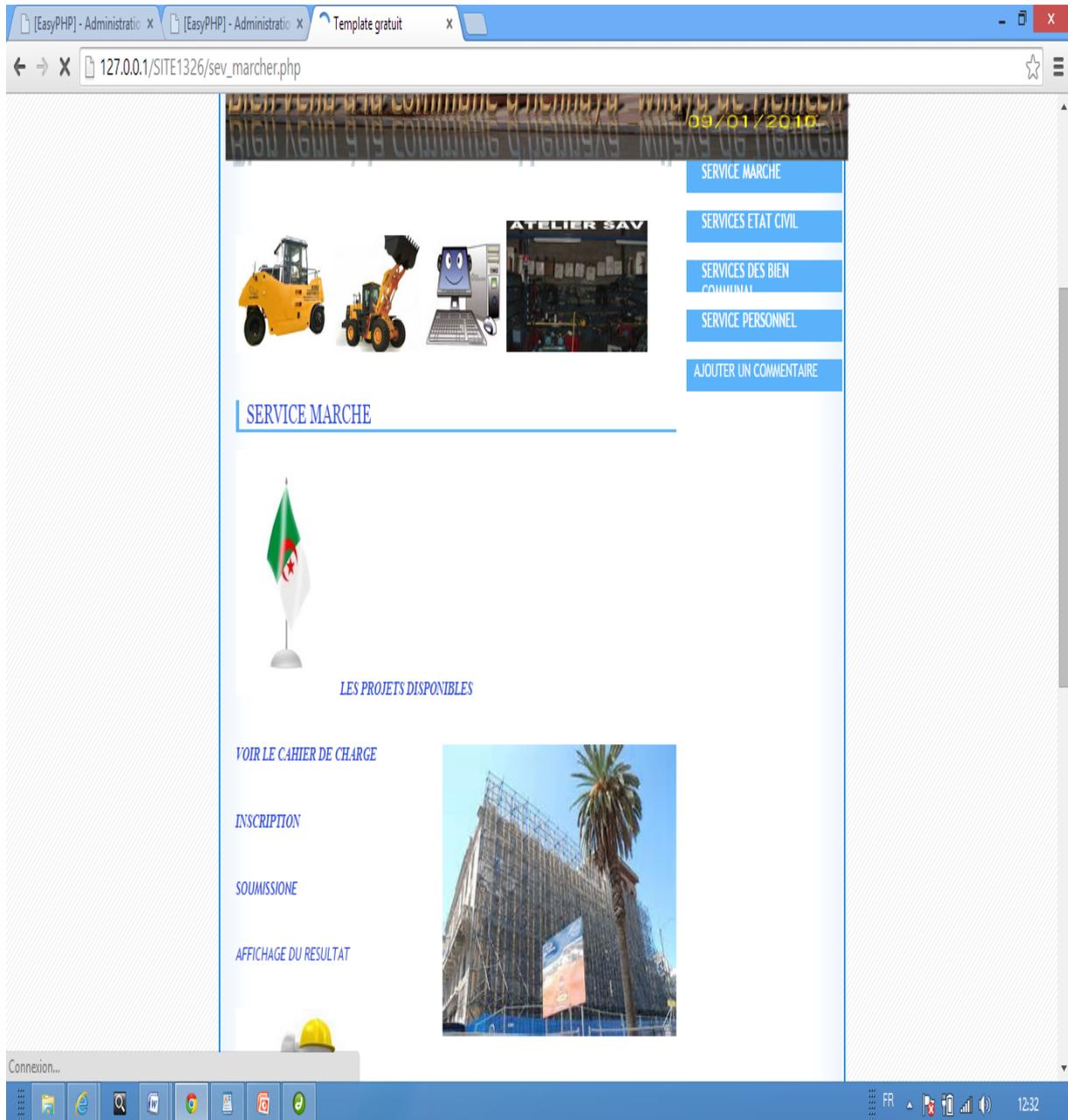


Figure III.9 page service marché

La figure ci-dessus représenté la page de service marché qui permet à l’entrepreneur de soumissionner.

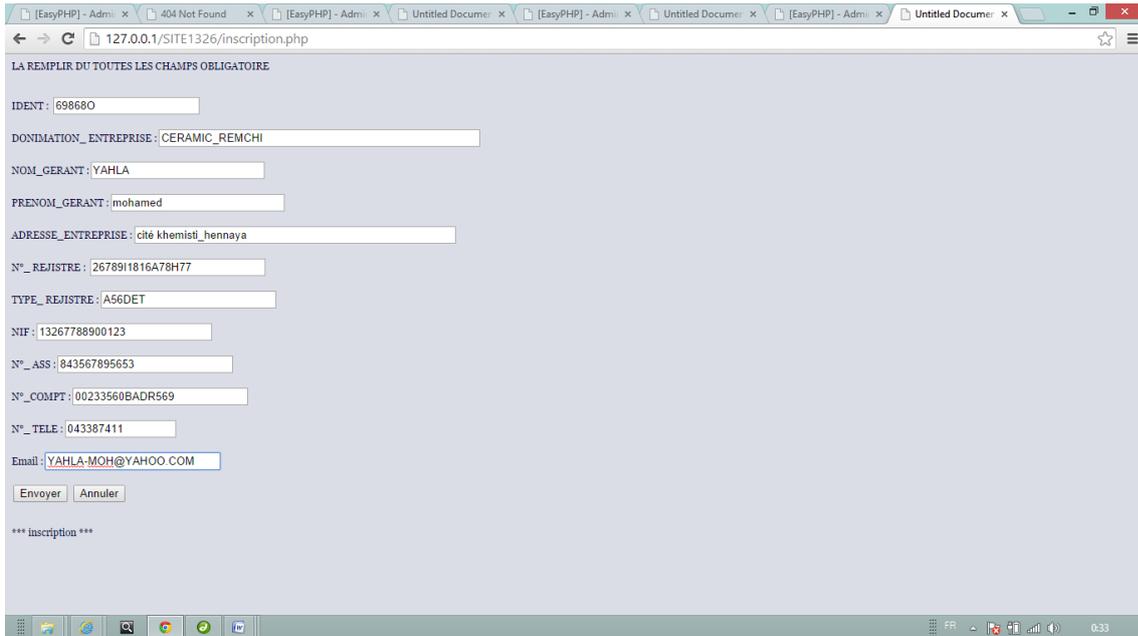


Figure III.10 page d’inscription

La figure ci-dessus représenté la page d’inscription de l’entrepreneur .

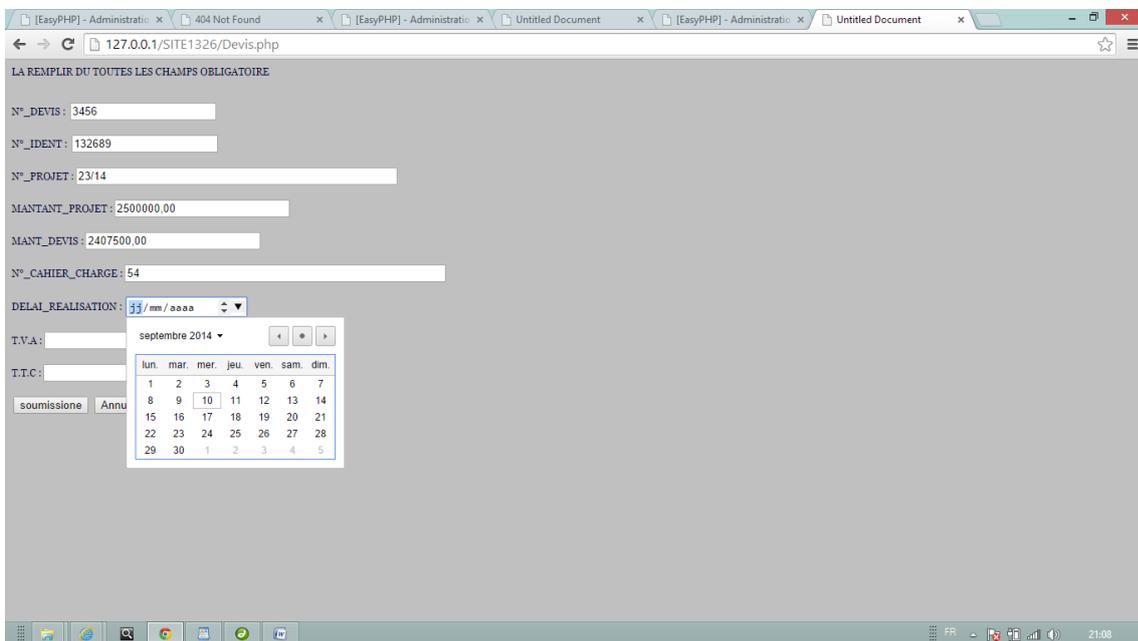


Figure III.11 page de la soumissionne

La figure ci-dessus représente la page devis qui doit être remplie par le soumissionnaire.

VI. CONCLUSION

A travers ce chapitre, nous avons présenté une démarche pour concevoir un site web qui implémente les principales applications et fonctionnalités de gestion des appels d'offres. Notre application facilite pleinement la tâche des entrepreneurs et les responsables des appels d'offres.