

**Université Pierre & Marie CURIE**

# **Memoire de fin d'études**

**IKDOUMI Djaafar.**

**Implémentation d'une base de données dans  
un système de paiement  
en vue de son ouverture sur le Web**

**Dirigé par : M. Nizar MONTACER**

*ENSEIGNANT RESPONSABLE : MME VERONIQUE PERDEREAU.*

***Intitulé : Master IISA.***

***(Informatique Industrielle et Systèmes Automatisés)***

***(Option : Systèmes Mécatroniques)***

**Année scolaire : 2004-2005.**

# Table des matières

Dédicaces .....	
Remerciements .....	
Table des matières .....	
Introduction .....	
<b>Chapitre 1 : Généralités .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1 Présentation de l'entreprise.....</b>	<b>6</b>
1.1.1 Présentation générale .....	6
1.1.1 Les domaines d'interventions de SPHERAGONE .....	6
1.1.2 Les prestations .....	7
1.1.3 Organisation de l'entreprise .....	8
1.1.4 Clients de SPHERAGONE .....	9
<b>1.2 Problématique .....</b>	<b>9</b>
1.2.1 Cahier des charges .....	9
1.2.2 Méthodologie .....	10
<b>1.3. Généralité et définitions .....</b>	<b>10</b>
<b>1.4. Analyse du logiciel SPELVAD .....</b>	<b>16</b>
1.4.1 Les différents produits de la gmmeSPEL .....	16
1.4.2 Fonctionnalités de SPELVAD .....	17
<b>1.4. Analyse du logiciel SPELVAD .....</b>	<b>25</b>
1.4.1 Rôle du noyau .....	26
1.4.2 Les différents modules .....	26
<b>Chapitre 2 : Conception de la base de donnée .....</b>	<b>28</b>
<b>2.1 Phase de Conception .....</b>	<b>29</b>
<b>2.2 Le Modèle Physique de Données (MPD) .....</b>	<b>30</b>
2.2.1 Gestion des utilisateurs .....	30
2.2.2 Gestion des Applications .....	30
<b>2.3 Description des tables .....</b>	<b>32</b>
2.3.1 Tables de gestion des utilisateurs .....	32
2.3.1 Tables de configuration du système d'acceptation .....	34
2.3.1 Tables de gestion des applications .....	35
<b>Chapitre 3. Conception de la DLL .....</b>	<b>58</b>
<b>3.1 Phase de conception .....</b>	<b>59</b>
3.1.1 Définition d'une DLL.....	59
3.1.2 Création d'une DLL .....	59
3.1.3 Choix de le Librairie MySQL ++.....	60

3.1.3 API C de MySQL.....	60
<b>3.2 Fonctions implémentées dans la DLL.....</b>	<b>60</b>
3.2.1 Gestion des utilisateurs.....	61
4.2.2 Gestion des Applications.....	72
<b>Chapitre 4 Conception de l'interface .....</b>	<b>83</b>
4.1 Préambule .....	84
4.2 Les acteurs du système de paiement.....	84
4.3 Cinématique du système de paiement.....	84
4.4 Première approche L'applet Java .....	86
4.4 Le script CGI .....	87
<b>Conclusion. ....</b>	<b>92</b>