Informatiser le service Ressources Humaines chez la Faculté des Lettres et Science Humaines

Rchid Anas

Introduction

2 Cahier des Charges

3 Conception

4 L'Interface Graphique

5 Conclusion

#### Introduction

Ce projet est le résultat d'un stage que j'avais passé chez la Faculté des Lettres et Science Humaines, El Jadida sous le thème Informatiser le service Ressources Humaines. Sous l'encadrement de Mr. A. Madani, et la supervision du chef de service; Mr. Driss Dibaji.

Un service qui est responsable de la gestion des employés et fonctionnaires, leurs diplômes et grades. . .

• Implémenter un système de gestion des employés/fonctionnaires

Introduction

- Implémenter un système de gestion des employés/fonctionnaires
- Gérer les diplômes et les grades

- Implémenter un système de gestion des employés/fonctionnaires
- Gérer les diplômes et les grades
- Suivi des grades

- Implémenter un système de gestion des employés/fonctionnaires
- Gérer les diplômes et les grades
- Suivi des grades
- Suivi d'absence

- Implémenter un système de gestion des employés/fonctionnaires
- Gérer les diplômes et les grades
- Suivi des grades
- Suivi d'absence
- Suivi de rémunération du travail les fériés

- Implémenter un système de gestion des employés/fonctionnaires
- Gérer les diplômes et les grades
- Suivi des grades
- Suivi d'absence
- Suivi de rémunération du travail les fériés
- Générer des attestations de travail

- Implémenter un système de gestion des employés/fonctionnaires
- Gérer les diplômes et les grades
- Suivi des grades
- Suivi d'absence
- Suivi de rémunération du travail les fériés
- Générer des attestations de travail
- Générer des autorisations de congé

- Implémenter un système de gestion des employés/fonctionnaires
- Gérer les diplômes et les grades
- Suivi des grades
- Suivi d'absence
- Suivi de rémunération du travail les fériés
- Générer des attestations de travail
- Générer des autorisations de congé
- Générer des fiches de notation annuelle

Stockage des données en XML

Stockage des données en XML

Les données sont stockées dans un fichier XML;

Stockage des données en XML

Les données sont stockées dans un fichier XML; puisqu'il est lisible à la fois par la machine et l'humain.

#### Stockage des données en XML

Les données sont stockées dans un fichier XML; puisqu'il est lisible à la fois par la machine et l'humain.

 Le root-tag est <Employee> et qui contient 0 ou plusieurs tags de type <employee> qui représente des employées.

#### Stockage des données en XML

Les données sont stockées dans un fichier XML; puisqu'il est lisible à la fois par la machine et l'humain.

- Le root-tag est <Employee> et qui contient 0 ou plusieurs tags de type <employee> qui représente des employées.
- Chaque tag <employee> contient un seul tag <personal> et un seul tag <administrative> qui peut contient 0 ou plusieurs tags <uplift>.

#### Stockage des données en XML

Les données sont stockées dans un fichier XML; puisqu'il est lisible à la fois par la machine et l'humain.

- Le root-tag est <Employee> et qui contient 0 ou plusieurs tags de type <employee> qui représente des employées.
- Chaque tag <employee> contient un seul tag <personal> et un seul tag <administrative> qui peut contient 0 ou plusieurs tags <uplift>.
- Le tag <employee> peut aussi avoir 0 ou plusieurs tags de type <diploma>, <medicalcertif> et <repayment>.

Le code source de l'application est divisé en 4 paquets pricipales:

model contient les différentes classe pour mobilisé les donnée en objet

- model contient les différentes classe pour mobilisé les donnée en objet
  - app contient les différentes énumération utilisées dans l'application.

- model contient les différentes classe pour mobilisé les donnée en objet
  - app contient les différentes énumération utilisées dans l'application. Ce paquet contient aussi app.utils, qui contient des utilitaires utiles pour le développement, notamment la gestion du fichier XML

- model contient les différentes classe pour mobilisé les donnée en objet
  - app contient les différentes énumération utilisées dans l'application. Ce paquet contient aussi app.utils, qui contient des utilitaires utiles pour le développement, notamment la gestion du fichier XML
  - wins contient des interfaces graphiques, y compris celles qui sont responsables des opérations CRUD normales qui existent dans wins.crud

- model contient les différentes classe pour mobilisé les donnée en objet
  - app contient les différentes énumération utilisées dans l'application. Ce paquet contient aussi app.utils, qui contient des utilitaires utiles pour le développement, notamment la gestion du fichier XML
  - wins contient des interfaces graphiques, y compris celles qui sont responsables des opérations CRUD normales qui existent dans wins.crud
- views contient des pages générées pour l'impression.



## Paquet app

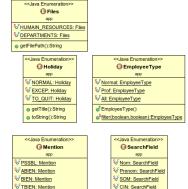
Ce paquet contient que les énumérations

### Paquet app

Introduction

#### Ce paquet contient que les énumérations





aetTitle():Strina

getXmlTag():String

getParent():String

toString():String

SFOTHER: Mention

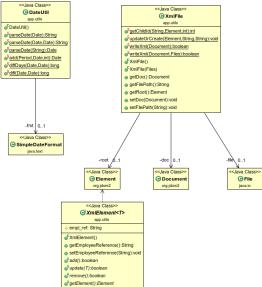
a getTitle():String

toString():String

SparseMention(String):Mention

### Paquet app.utils

Introduction



Conclusion

#### La classe XmlFile

XmlFile, la couche DAO de l'application. Elle est responsable a tout interaction avec le fichier XML. Elle est basée sur un paquet Java appelée JDOM.

#### Les composant de JDOM

Element la représentation des tags XML en objet
Document la représentation du document XML en objet
SAXBuilder pour initialiser les instances Document
XMLOutputter pour l'écriture de Document et fichier réal

#### Les méthodes de la classe XmlFile

En peut sauvegarder les changements dans le fichier XML avec la méthode static write Xml().

```
Définition de la méthode
   public static boolean writeXml(Document doc, Files f) {
       try {
           XMLOutputter out = new XMLOutputter( );
3
           out.setFormat(Format.getPrettyFormat());
4
           out.output(
5
                doc, new FileWriter(f.getFilePath()));
6
           return true:
       } catch (IOException e) {
           return false;
10
11
```

#### Les méthodes de la classe XmlFile

Avec l'aide de static updateOrCreate() on peut faire une mise à jour a une valeur d'un tag dans le fichier XML.

```
Définition de la méthode
   public static void updateOrCreate(Element el,
                                        String node,
2
                                        String value) {
3
       if (el.getChild(node) == null) {
4
            el.addContent(
5
                new Element(node).addContent(value));
6
            writeXml(el.getDocument());
       } else {
            el.getChild(node).setText(value);
9
10
11
```

```
public abstract class XmlElement<T> {
       public abstract boolean add();
2
       public abstract boolean update(T updated);
3
       public abstract boolean remove();
4
       public abstract Element getElement();
5
6
       /* référence du employé */
       protected String empl_ref;
       public String getEmployeeReference( ) {
9
            return empl_ref;
10
11
12
       public void setEmployeeReference(String ref) {
13
            this.empl_ref = ref;
14
15
16
                                          4日 → 4周 → 4 三 → 4 三 → 9 Q (*)
```

#### La classe DateUtil

La classe DateUtil est utilisé pour la manipulation des dates, et la conversion des dates de/vers String avec l'aide du classe system SimpleDateFormat. Pour les dates, j'ai choisi un format standard, YYYY-MM-DD, pour touts les dates dans le projet.

```
Extrait de la classe

public class DateUtil {
    private SimpleDateFormat fmt;

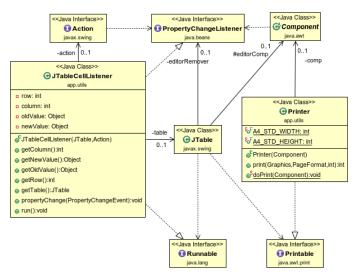
public DateUtil() {
    fmt = new SimpleDateFormat("yyyy-MM-dd");
}
```

### Suite du Paquet app.utils

Ce paquet contient des classes important pour l'application.

### Suite du Paquet app.utils

Ce paquet contient des classes important pour l'application.



#### La classe Printer

La classe Printer est responsable de l'impression d'un Component (la classe des composants graphiques) avec l'aide de la méthode static doPrint() qui prend un Component comme paramètre.

#### La classe Printer

La classe Printer est responsable de l'impression d'un Component (la classe des composants graphiques) avec l'aide de la méthode static doPrint() qui prend un Component comme paramètre.

```
Example de l'appel
import app.utils.Printer;
Printer.doPrint(/* le composant graphique */);
```

#### La classe Printer

La classe Printer est responsable de l'impression d'un Component (la classe des composants graphiques) avec l'aide de la méthode static doPrint() qui prend un Component comme paramètre.

```
Example de l'appel
import app.utils.Printer;
Printer.doPrint(/* le composant graphique */);
```

#### Implémentation de l'interface java.awt.Printable

Aussi, Printer a une implémentation de la méthode abstrait print() de l'interface Printable

#### Extrais de la classe Printer

Introduction

```
L'implémentation du print()
   public class Printer implements Printable {
       private final Component comp;
2
       public Printer(Component comp) {
3
            this.comp = comp;
4
5
       Olverride
       public int print(Graphics g, PageFormat format,
7
                          int page_index) {
            if (page_index > 0)
                return Printable.NO_SUCH_PAGE;
10
            /* ... */
11
            return Printable.PAGE_EXISTS;
12
13
14
```

#### La classe JTableCellListener

Cette classe est responsable à réagir avec une modification qui passe au niveau des cellules d'un JTable. Cette classe est à l'écoute des modifications apportées aux données de la table via TableCellEditor du paquet javax.swing.table avec l'aide du interface PropertyChangeListener du paquet java.beans.

#### La classe JTableCellListener

Cette classe est responsable à réagir avec une modification qui passe au niveau des cellules d'un JTable. Cette classe est à l'écoute des modifications apportées aux données de la table via TableCellEditor du paquet javax.swing.table avec l'aide du interface PropertyChangeListener du paquet java.beans.

#### Principe de listener

Lorsque l'édition est démarrée, la valeur de la cellule est enregistrée. Lorsque l'édition est arrêtée, la nouvelle valeur est enregistrée en tant que Object. Lorsque l'ancienne et la nouvelle valeur sont différentes, l'action fournie est invoquée.

#### Extrais de la classe JTableCellListener

```
Les attribut de la classe JTableCellListener

public class JTableCellListener implements

PropertyChangeListener,
Runnable {

private JTable table;
private Action action;
private int row, column;
private Object oldValue, newValue;
}
```

#### Les constricteurs de la classe JTableCellListener

Le constructeur par défaut utilisé pour créer un Listener, prend la table correspondante et une action.

#### Les constricteurs de la classe JTableCellListener

Ce constricteur est utilise dans la methode processEditingStopped() pour intialise une instance de la classe déclenché pour réagir à l'événement.

```
Constructeur privé
   private JTableCellListener(JTable table,
                                 int row, int column,
2
                                 Object oldValue,
3
                                 Object newValue) {
4
       this.table = table;
5
       this.row = row;
6
       this.column = column;
7
       this.oldValue = oldValue;
8
       this.newValue = newValue;
9
10
```

# Implémentation de l'interface PropertyChangeListener

La classe JTableCellListener doit contient une implementation a la methode propertyChange()

## Implémentation de l'interface PropertyChangeListener

La classe JTableCellListener doit contient une implementation a la methode propertyChange()

```
Extrais de l'implementation
   Olverride
   public void propertyChange(PropertyChangeEvent e) {
       String prop_name = "tableCellEditor";
3
       boolean isediting = this.table.isEditing( );
4
5
       if (prop_name.equals(e.getPropertyName())) {
6
           if (isediting) processEditingStarted( );
           else processEditingStopped( );
10
```

# Suite de l'implementation de PropertyChangeListener

```
Au démarrage de la processus d'édition

private void processEditingStarted() {

SwingUtilities.invokeLater(this);

}
```

# Suite de l'implementation de PropertyChangeListener

```
Au démarrage de la processus d'édition

private void processEditingStarted() {

SwingUtilities.invokeLater(this);

}
```

#### La relation avec l'interface Runnable

Aussi, on est besoin de réagir avec des événements par exécuté des actions, donc on doit implémenter la méthode run() qui est été appelée avec le protocole SwingUtilities.invokeLater() dans processEditingStarted().

### Implémentation de l'interface Runnable

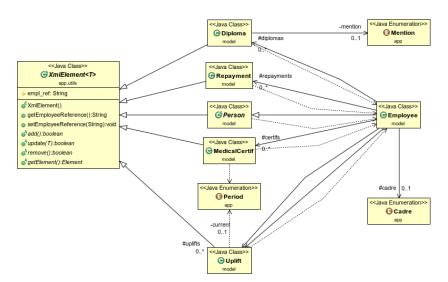
Le rôle de cet appel est de récupérer la valeur actuelle de la cellule.

```
Mettre à jour les valeurs de la classe JTableCellListener
   @Override
   public void run( ) {
       row = table.convertRowIndexToModel(
3
            table.getEditingRow( ));
4
       column = table.convertColumnIndexToModel(
5
            table.getEditingColumn());
6
7
       oldValue = table.getModel( ).getValueAt(
8
            row, column);
       newValue = null; /* réinitialisation */
10
11
```

Introduction

```
private void processEditingStopped( ) {
       newValue = table.getModel( ).getValueAt(row, column);
2
       if (!newValue.equals(oldValue)) {
3
            action.actionPerformed(
4
                new ActionEvent(
5
                    new JTableCellListener(
6
                         table, row, column,
                         oldValue, NewValue
                    ActionEvent.ACTION_PERFORMED,
10
                    "JTableCellEditor"
11
12
            );
13
14
15
```

## Paquet model



### Héritage de la classe XmlElement

La méthode update() prend un variable de type T,

Conclusion

### Héritage de la classe XmlElement

Introduction

La méthode update() prend un variable de type T,ce type est décrit avec un héritage de la classe XmlElement

### Héritage de la classe XmlElement

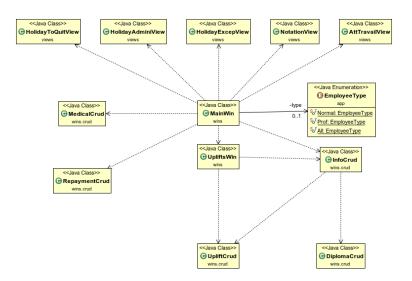
Introduction

La méthode update() prend un variable de type T,ce type est décrit avec un héritage de la classe XmlElement

```
public class Diploma extends XmlElement<Diploma> {
       /* les attributs du classe */
2
       Olverride
3
       public boolean update(Diploma updated) {
           trv {
                /* process la mise à jour */
6
                return true;
            } catch (Exception e) {
8
                System.err.println(e.getMessage());
                return false:
10
11
12
13
```

Conclusion

# L'Interface Graphique



# La fenêtre principale MainWin

ازة 🗌 شهادة العمل 🔲 🗴			▼ الإسم
ر.ت.	ب.ت.و.	الإسم	النسب
0112358	M550630	ANAS	Rchid
01123411	M550630	Aymen	Rchid
78451215	M45712	Hamza	Hamdaoui
السجل الكامل	التغويضات تتبغ الترقيات	شواهد طبية	استخراج *   موظفین ☑ أساتذة ☑
*/	للغ الترقيات		موطعین ک

# La fenêtre de suivi des avancements de grade UpliftsWin



# Gestion des Employés InfoCrud



### Démonstration

### Conclusion

Ce projet a été sous plusieurs aspects riches d'enseignements. Le projet consistait à realiser une application permetant la gestion des carriers des ressoures humaines. C'etait une opportunité pour améliorer mes connaissances au matiere de codage Java.

En conclusion, mon projet ma permetais de mettre en oeuvre mes competances scolaires, professionnelles et humaines pour un sujet intéresant. J'ai acquis des nouvelles compétances dans le domain de développement

# Conclusion

Merci de votre attention