

Java Project 2013

Guide Utilisateur

GROUPE

Alexandre
Ezzat

TEYAR
HAKIM

Contents

Configuration minimale requise	1
Ajouter des Objets	3
Ajouter un bâtiment	3
Ajouter une salle	4
Ajouter un ordinateur	7
Afficher/Rechercher des Objets	10
Afficher/Rechercher des bâtiments	10
Afficher/Rechercher des salles	11
Afficher/Rechercher des ordinateurs	12
Mise à jour d'Objets	13
Mise à jour de bâtiments	13
Mise à jour de salles	15
Mise à jour d'ordinateurs	16

Configuration minimale requise

Les informations relatives à la configuration minimale requise de cette page ne tiennent pas compte de l'ensemble des configurations disponibles et donnent un aperçu des systèmes d'exploitation et des navigateurs pris en charge.

Environnement d'exécution Java

- *Java Runtime Environment 7*

Windows

- Windows 8 (Desktop)
- Windows 7
- Windows Vista SP2
- Windows XP SP3 (32 bits) ; Windows XP SP2 (64 bits)
- Windows Server 2008
- Windows Server 2012 (64 bits)
- RAM : 128 Mo ; 64 Mo pour Windows XP (32 bits)
- Espace disque : 124 Mo
- Navigateurs : Internet Explorer 7.0 et versions ultérieures, Firefox 3.6 et versions ultérieures, Chrome

Mac OS X

- Ordinateur Mac Intel exécutant la version Mac OS X 10.7.3 (Lion) ou une version supérieure
- Privilèges administrateur pour l'installation
- Navigateur 64 bits

Un navigateur 64 bits (Safari ou Firefox par exemple) est requis pour exécuter Java 7 sur Mac OS X. Les navigateurs 32 bits tels que Chrome ne prennent pas en charge Java 7 sur les plates-formes Mac.

Linux

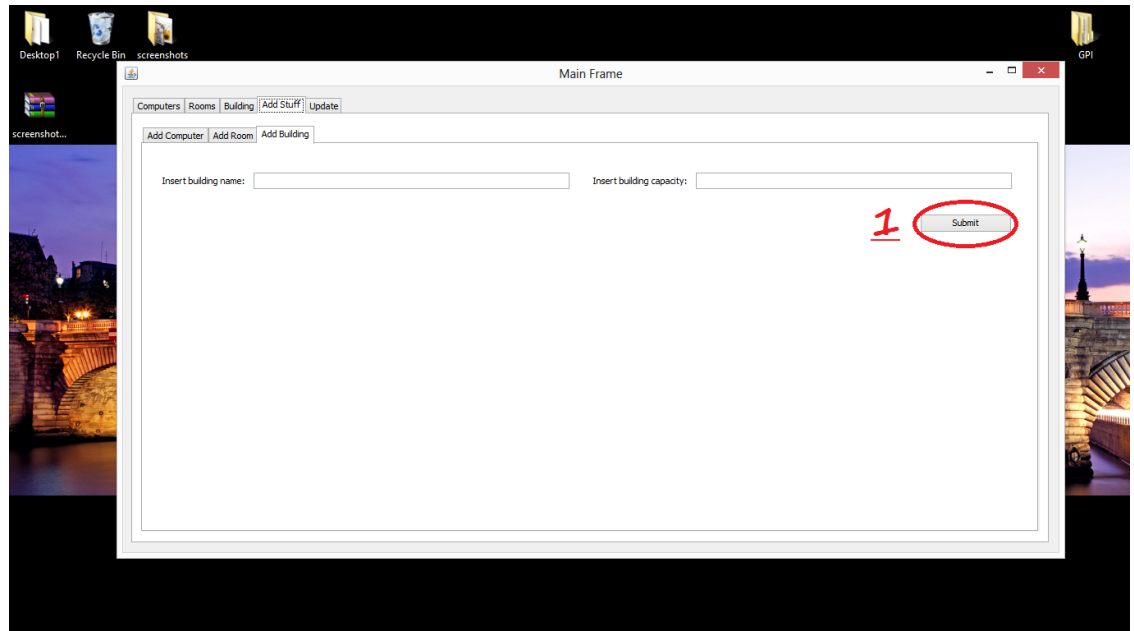
- Oracle Linux 5.5+
- Oracle Linux 6.x (32 bits)*, 6.x (64 bits)**
- Red Hat Enterprise Linux 5.5+, 6.x (32 bits)*, 6.x (64 bits)**
- Ubuntu Linux* 10.04 et versions ultérieures
- Suse Linux Enterprise Server* 10 SP2, 11.x
- RAM : 64 Mo
- Espace disque : 58 Mo
- Navigateurs : tous les systèmes d'exploitation prenant en charge Firefox 3.6 et versions ultérieures

*Non certifié sur Oracle VM

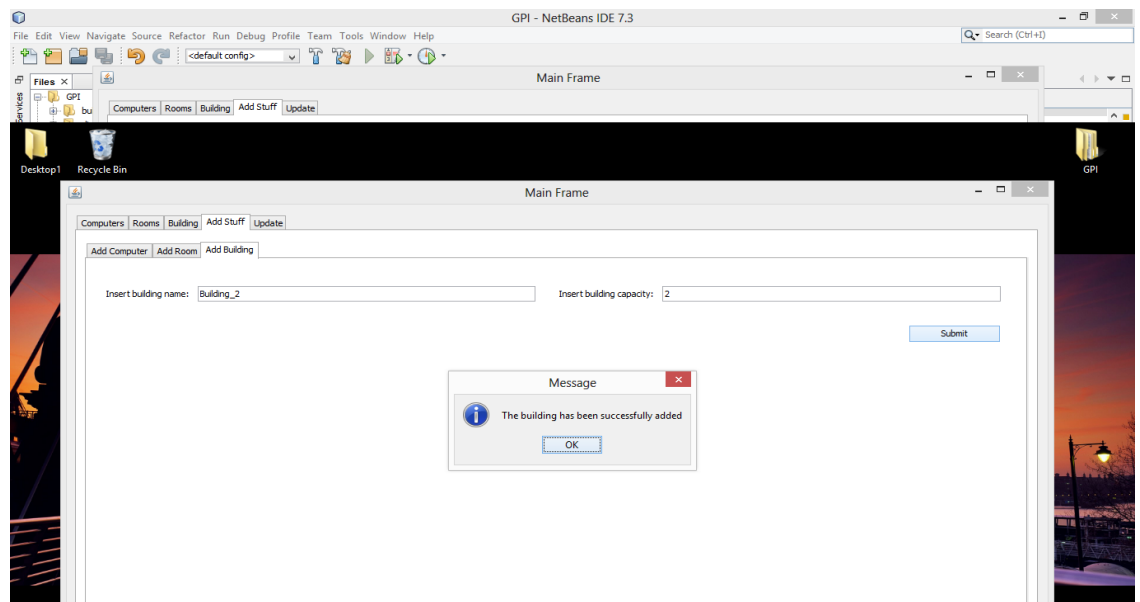
**Non certifié sur Oracle VM. Seule la JVM 64 bits est certifiée.

Ajouter des Objets

Ajouter un bâtiment

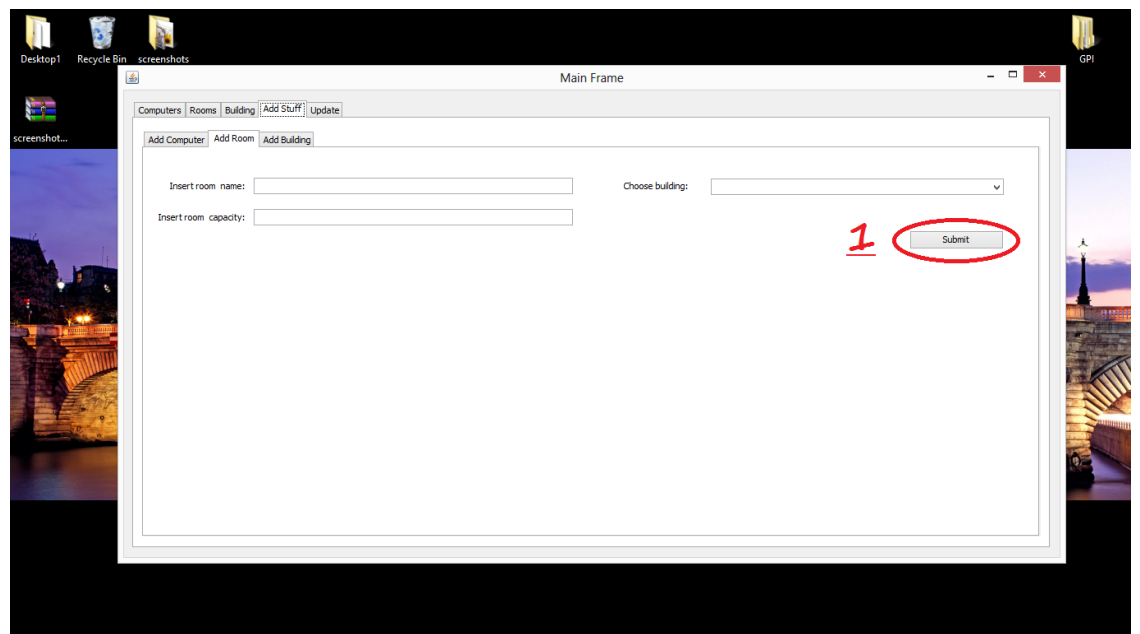


Pour créer un nouveau bâtiment il suffit de rentrer son nom, sa capacité (nombre total de salles pouvant être contenues dans le bâtiment) et de valider avec le bouton « *Submit* »(1).

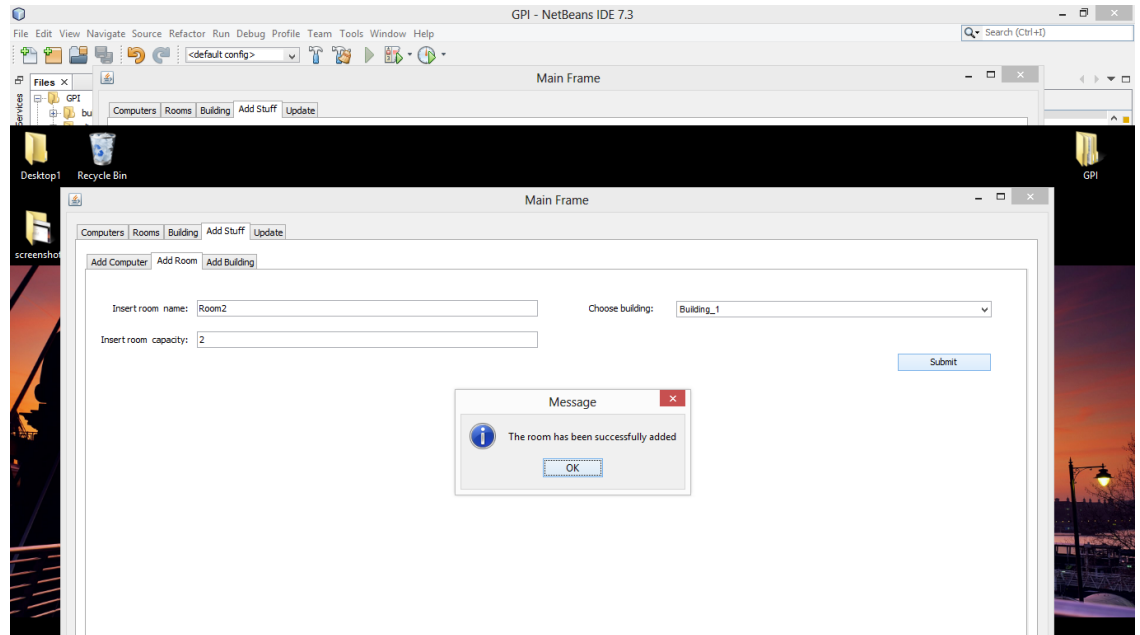


Une fois la création correctement effectuée, une fenêtre s'ouvre avec le message : « *The building has been successfully added* »

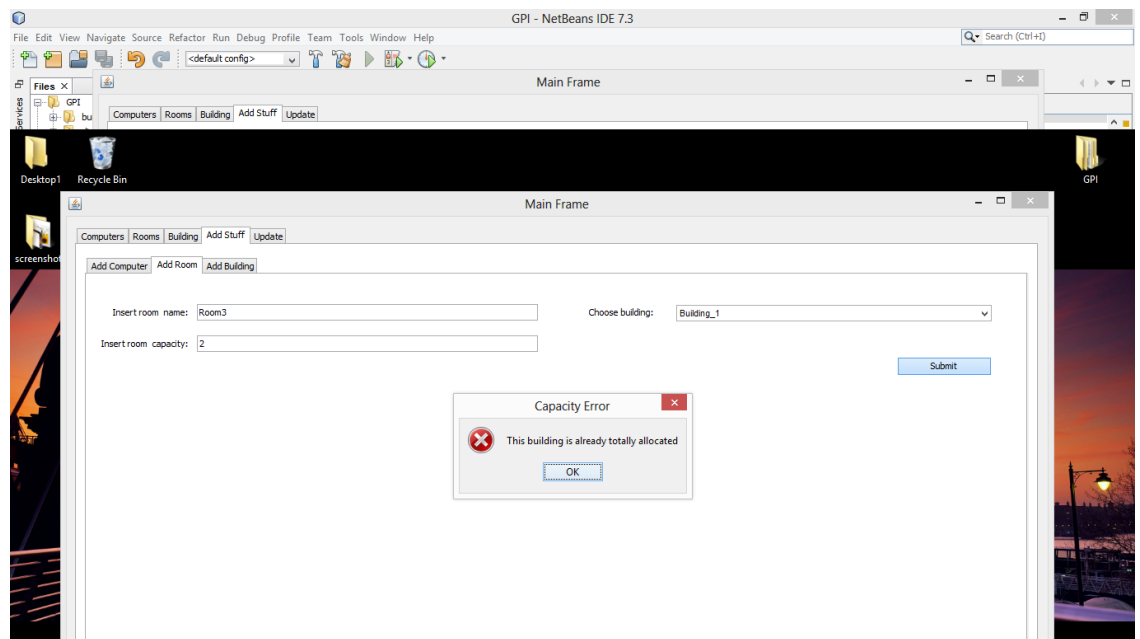
Ajouter une salle



Pour créer une nouvelle salle, il faut au préalable choisir à quel bâtiment ajouter cette salle puis il suffit de rentrer son nom, sa capacité (nombre total de salles pouvant être contenues dans le bâtiment) et de valider avec le bouton « *Submit* »(1).

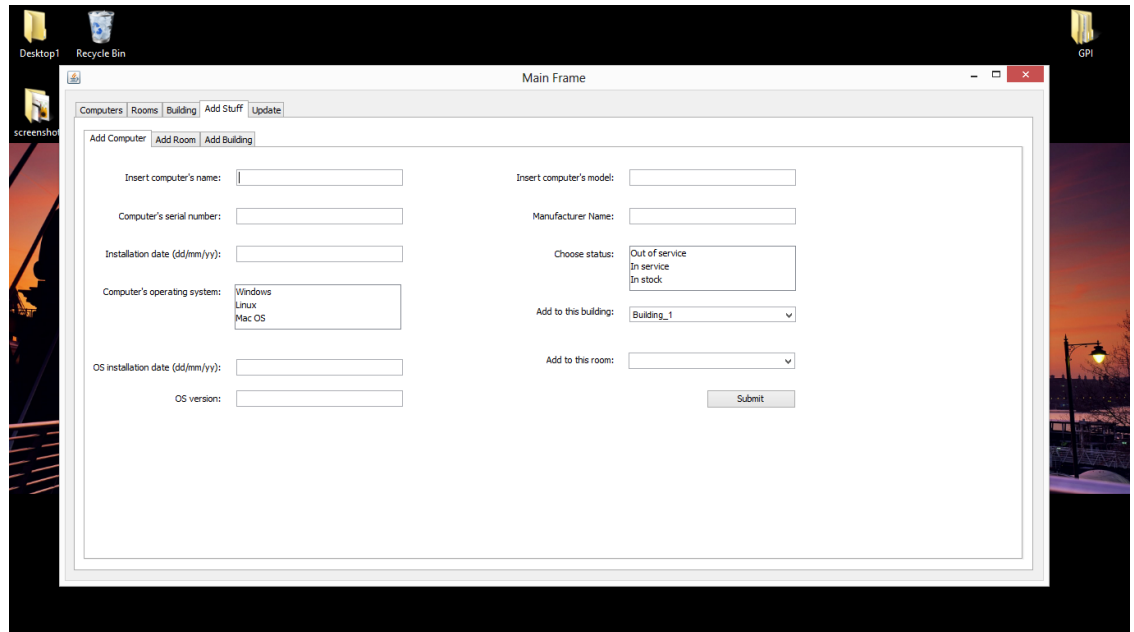


Une fois la création correctement effectuée, une fenêtre s'ouvre avec le message : « *The room has been successfully added* »



En cas de d'échec de la création, une fenêtre s'ouvre avec le message : « *This building is already totally allocated* », ce qui signifie que le bâtiment sélectionné a déjà atteint sa capacité de stockage (en salles) maximale.

Ajouter un ordinateur

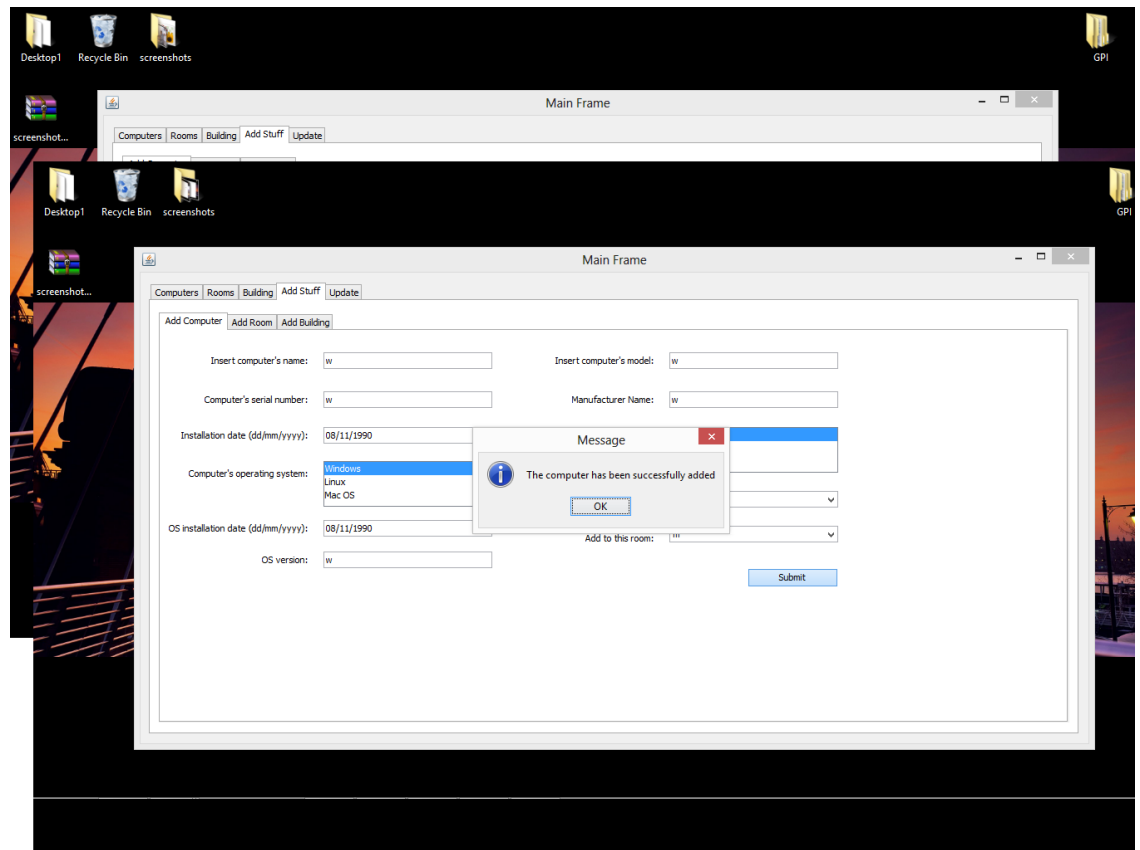


The screenshot shows a desktop environment with icons for Desktop1, Recycle Bin, and GPI. A window titled 'Main Frame' is open, displaying a form for adding a computer. The form has tabs for 'Computers', 'Rooms', 'Building', 'Add Stuff', and 'Update'. The 'Add Computer' tab is selected, showing sub-tabs for 'Add Computer', 'Add Room', and 'Add Building'. The form contains the following fields:

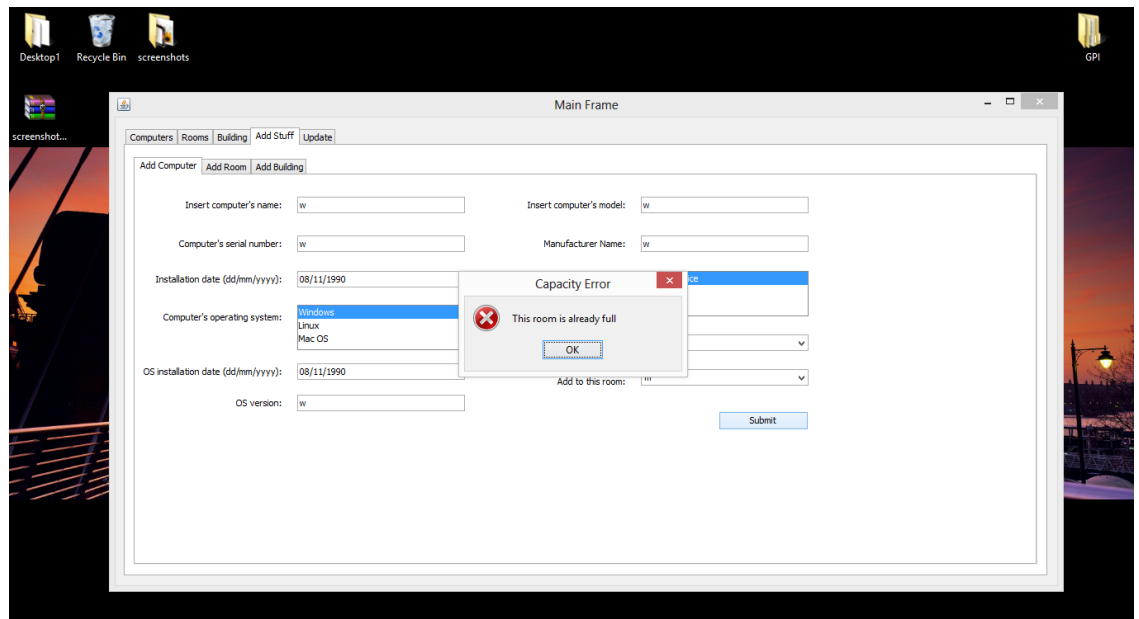
- Insert computer's name:
- Computer's serial number:
- Installation date (dd/mm/yy):
- Computer's operating system:
- OS installation date (dd/mm/yy):
- OS version:
- Insert computer's model:
- Manufacturer Name:
- Choose status:
- Add to this building:
- Add to this room:

A 'Submit' button is located at the bottom right of the form.

Pour créer un nouvel ordinateur, il faut au préalable des salles existantes pour pouvoir affecter l'ordinateur à une salle, le choix de la salle se fait de la manière suivante, dans un premier temps il faut choisir un bâtiment dans la liste des bâtiments puis cliquer sur ce bâtiment pour afficher la liste de toutes les salles du bâtiment et enfin il suffit de rentrer **TOUTES** les informations requises en respectant le format des dates (dd/mm/yy) et confirmer avec le bouton « *Submit* ».



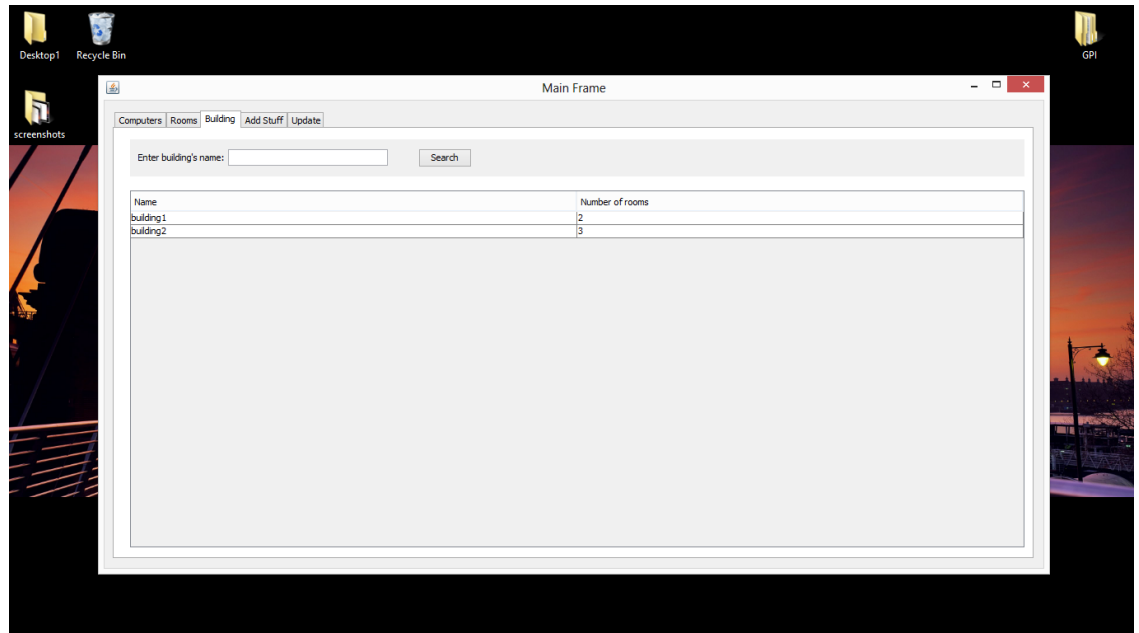
Une fois la création correctement effectuée, une fenêtre s'ouvre avec le message : « *The computer has been successfully added* »



En cas de d'échec de la création, une fenêtre s'ouvre avec le message : « *This room is already full* », ce qui signifie que la salle sélectionnée a déjà atteint sa capacité de stockage (en salles) maximale.

Afficher/Rechercher des Objets

Afficher/Rechercher des bâtiments

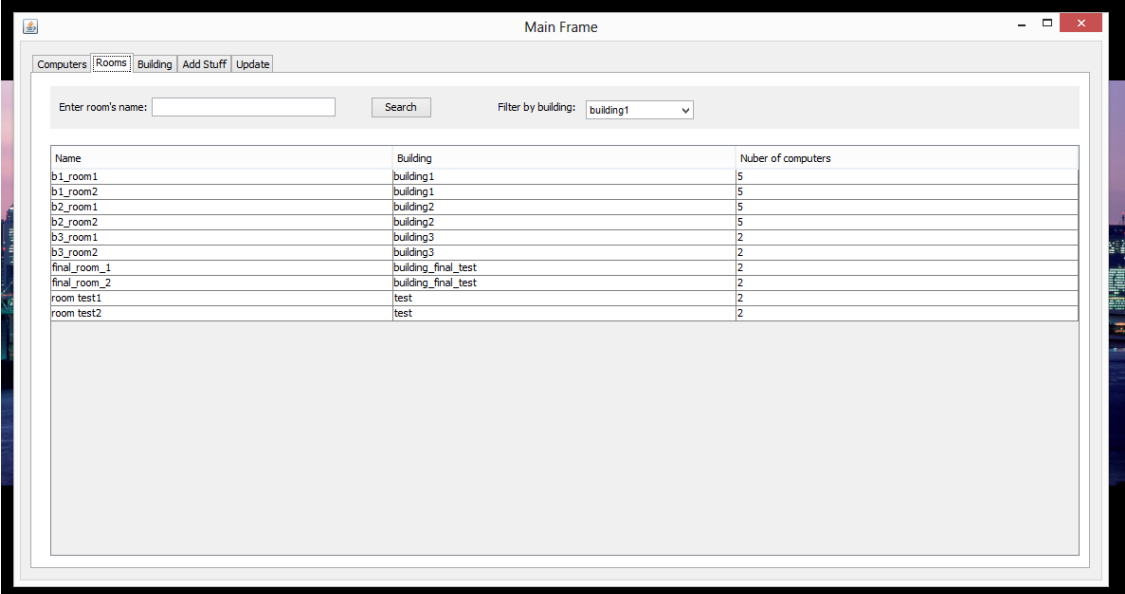


Par défaut, la liste de tous les bâtiments créés est affichée dans un tableau récapitulant le nom et la capacité de chaque bâtiments.

On peut également rechercher un bâtiment spécifique en entrant son nom dans le champ « *Enter building's name :* » puis en cliquant sur « *Search* ».

Pour réafficher la liste de tous les bâtiments après cette manipulation il suffit de laisser le champ « *Enter building's name :* » vide puis de cliquer sur « *Search* ».

Afficher/Rechercher des salles



The screenshot shows a window titled "Main Frame" with a menu bar containing "Computers", "Rooms", "Building", "Add Stuff", and "Update". Below the menu bar, there is a search section with a text input field labeled "Enter room's name:", a "Search" button, and a dropdown menu labeled "Filter by building:" with "building1" selected. Below this is a table with three columns: "Name", "Building", and "Number of computers". The table contains 12 rows of data.

Name	Building	Number of computers
b1_room1	building1	5
b1_room2	building1	5
b2_room1	building2	5
b2_room2	building2	5
b3_room1	building3	2
b3_room2	building3	2
final_room_1	building_final_test	2
final_room_2	building_final_test	2
room_test1	test	2
room_test2	test	2

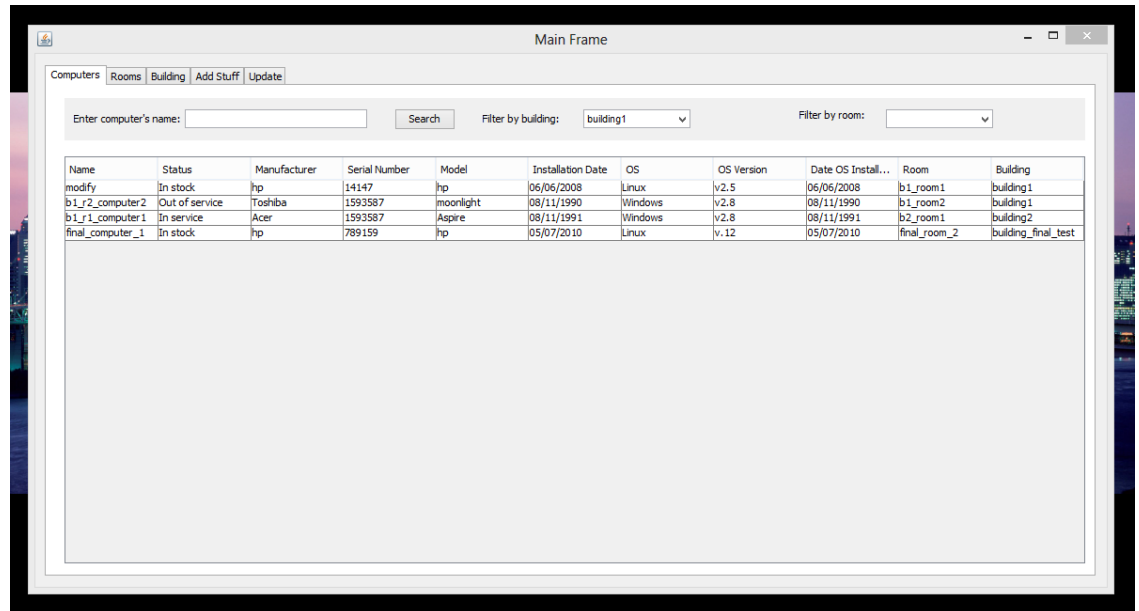
Par défaut, la liste de toutes les salles créées est affichée dans un tableau récapitulant le nom, le bâtiment et la capacité de chaque salle.

On peut appliquer un filtre, et n'afficher les salles n'appartenant qu'à des bâtiments spécifiques en utilisant le champ « *Filter by building* » puis en sélectionnant le bâtiment et en reclinquant dessus.

On peut également rechercher une salle spécifique en entrant son nom dans le champ « *Enter room's name* : » puis en cliquant sur « *Search* ».

Pour réafficher la liste de tous les bâtiments après ces manipulation il suffit de laisser le champ « *Enter building's name* : » vide puis de cliquer sur « *Search* ».

Afficher/Rechercher des ordinateurs



Par défaut, la liste de tous les ordinateurs créés est affichée dans un tableau récapitulant toutes les caractéristiques de chaque ordinateurs, on peut classer ces salles par critères en cliquant sur le nom de la caractéristique choisit.

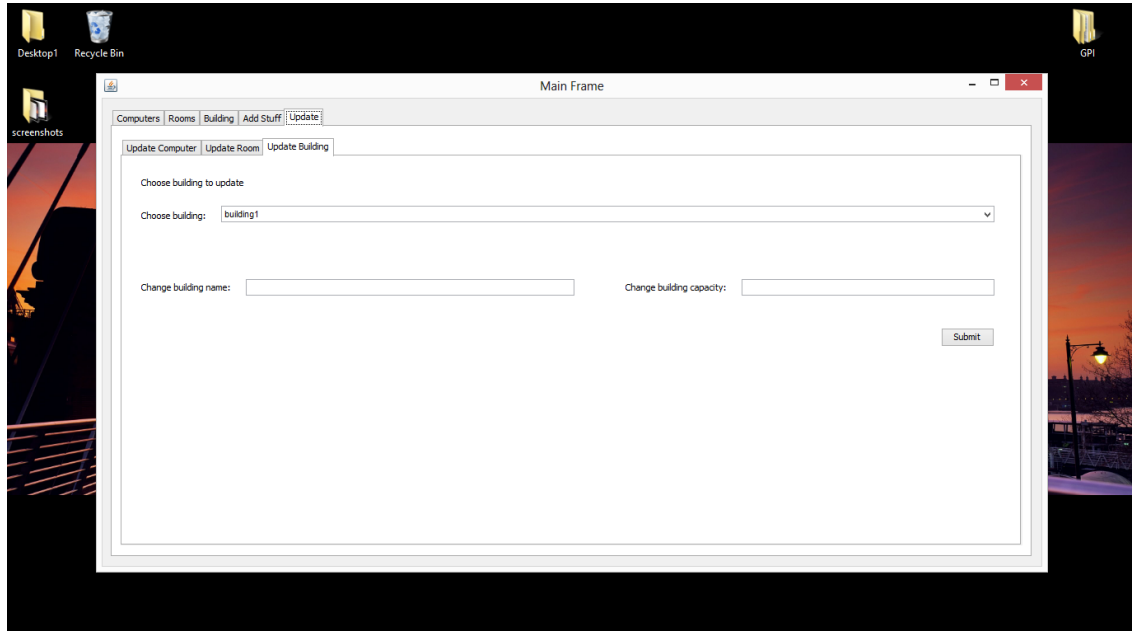
On peut appliquer deux filtres, et n'afficher les salles n'appartenant qu'à des bâtiments spécifiques en utilisant le champ « *Filter by building* » puis en sélectionnant le bâtiment et en reclinquant dessus ou bien n'afficher les salles n'appartenant qu'à des salles spécifiques en utilisant le champ « *Filter by room* » (pour ce filtre il faut cependant au préalable déjà avoir filtré par bâtiment pour ensuite filtrer pour une salle spécifique) puis en sélectionnant la salle et en reclinquant dessus.

On peut également rechercher un ordinateur spécifique en entrant son nom dans le champ « *Enter computer's name* : » puis en cliquant sur « *Search* ».

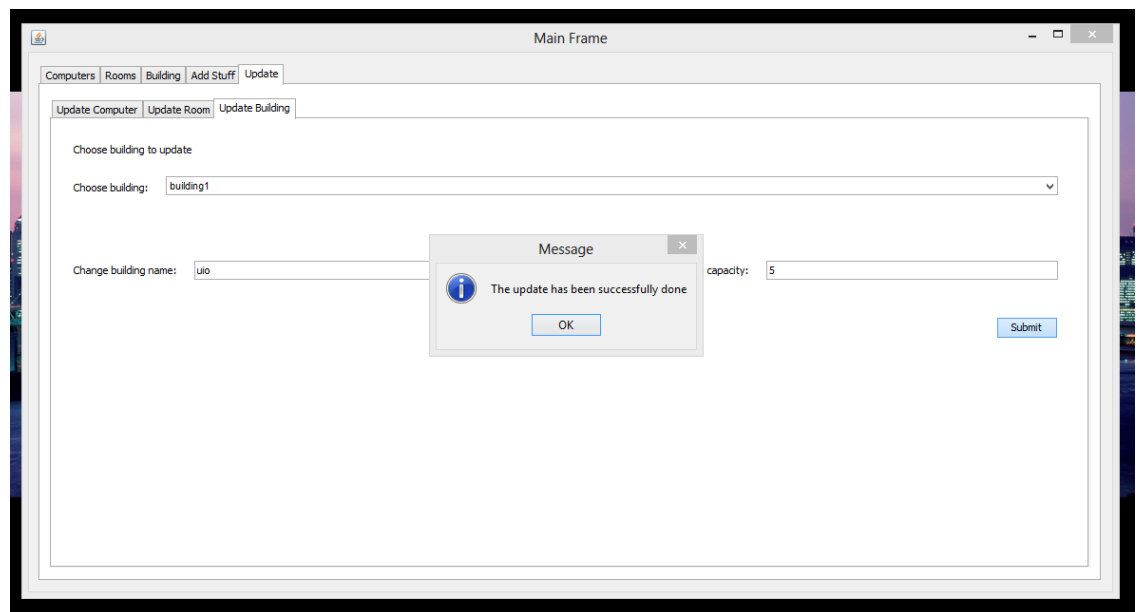
Pour réafficher la liste de tous les ordinateurs après ces manipulation il suffit de laisser le champ « *Enter computer's name* : » vide puis de cliquer sur « *Search* ».

Mise à jour d'Objets

Mise à jour de bâtiments

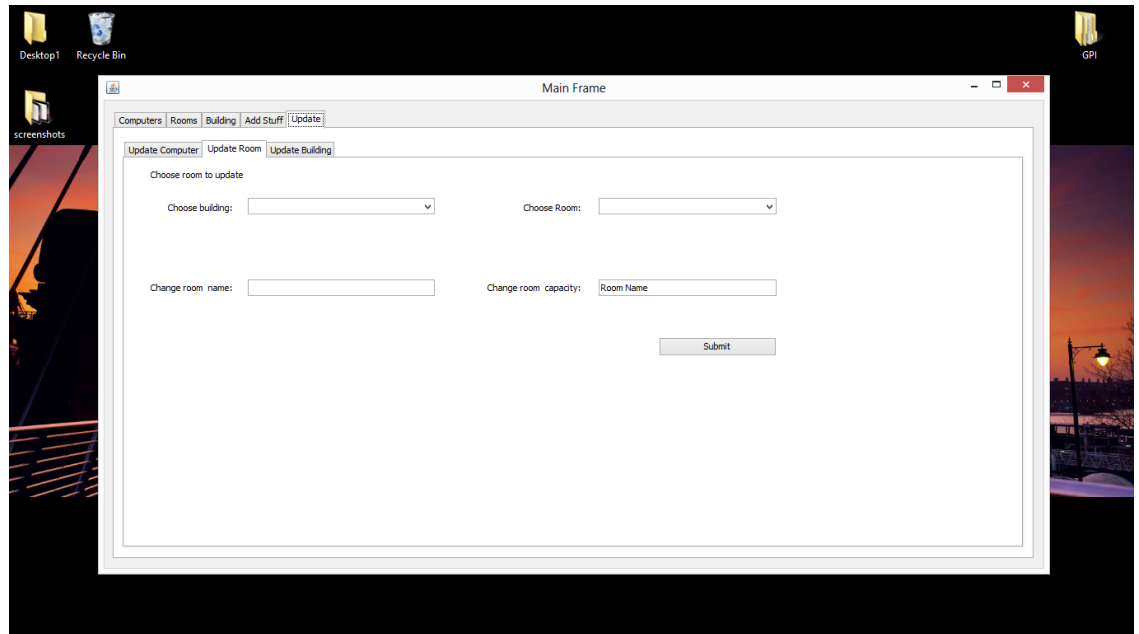


Pour mettre à jour un bâtiment, c'est-à-dire modifier son nom ou sa capacité, il suffit de sélectionner un bâtiment à modifier dans la liste des bâtiments, puis d'entrer ses nouvelles caractéristiques (on peut modifier autant de caractéristiques qu'on le souhaite, il n'est pas nécessaire de tous les modifier) puis de cliquer sur « *Submit* ».



Une fois qu'une mise à jour a été correctement effectuée, une fenêtre s'ouvre avec le message : « The update has been successfully done »

Mise à jour de salles



The screenshot shows a web application window titled "Main Frame" with a menu bar containing "Computers", "Rooms", "Building", "Add Stuff", and "Update". The "Update" menu is open, showing sub-options: "Update Computer", "Update Room", and "Update Building". The "Update Room" sub-option is selected. The main content area is titled "Choose room to update" and contains two dropdown menus: "Choose building:" and "Choose Room:". Below these are two text input fields: "Change room name:" and "Change room capacity:". A "Submit" button is located at the bottom right of the form.

Pour mettre à jour une salle, c'est-à-dire modifier son nom ou sa capacité, il suffit de sélectionner un bâtiment dans la liste des bâtiments puis la salle à modifier dans la liste des salles associées à ce bâtiment, puis d'entrer ses nouvelles caractéristiques (on peut modifier autant de caractéristiques qu'on le souhaite, il n'est pas nécessaire de tous les modifier) puis de cliquer sur « *Submit* ».

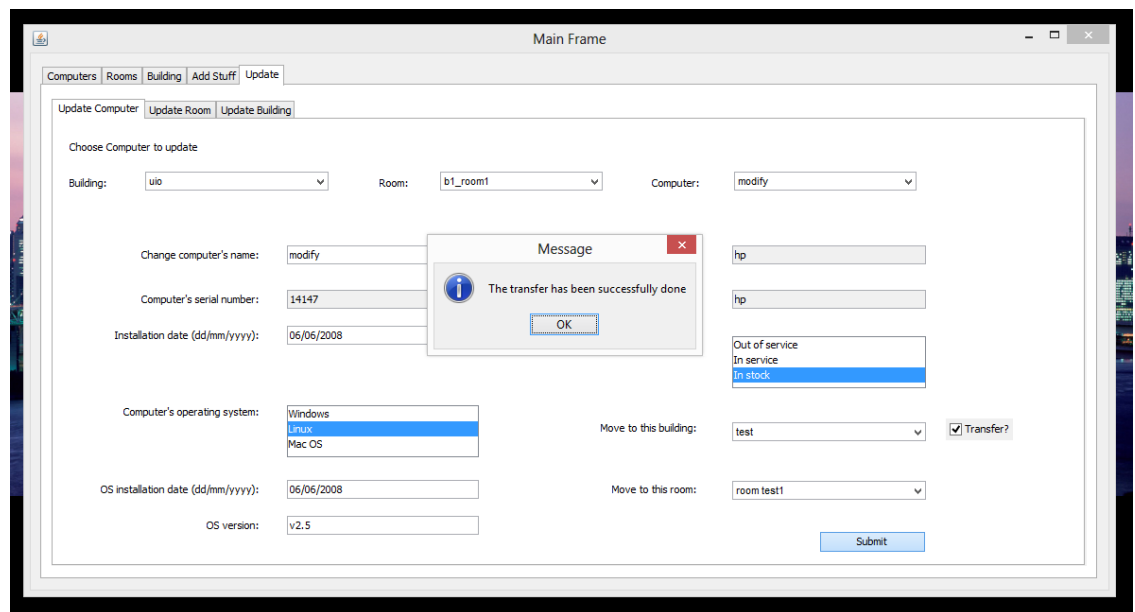
Mise à jour/Transfert d'ordinateurs

The screenshot shows a Windows desktop environment with a web application window titled "Main Frame". The application has a menu bar with "Computers", "Rooms", "Building", "Add Stuff", and "Update". The "Update" menu is open, showing sub-menus "Update Computer", "Update Room", and "Update Building". The "Update Computer" sub-menu is selected. The form contains the following fields and controls:

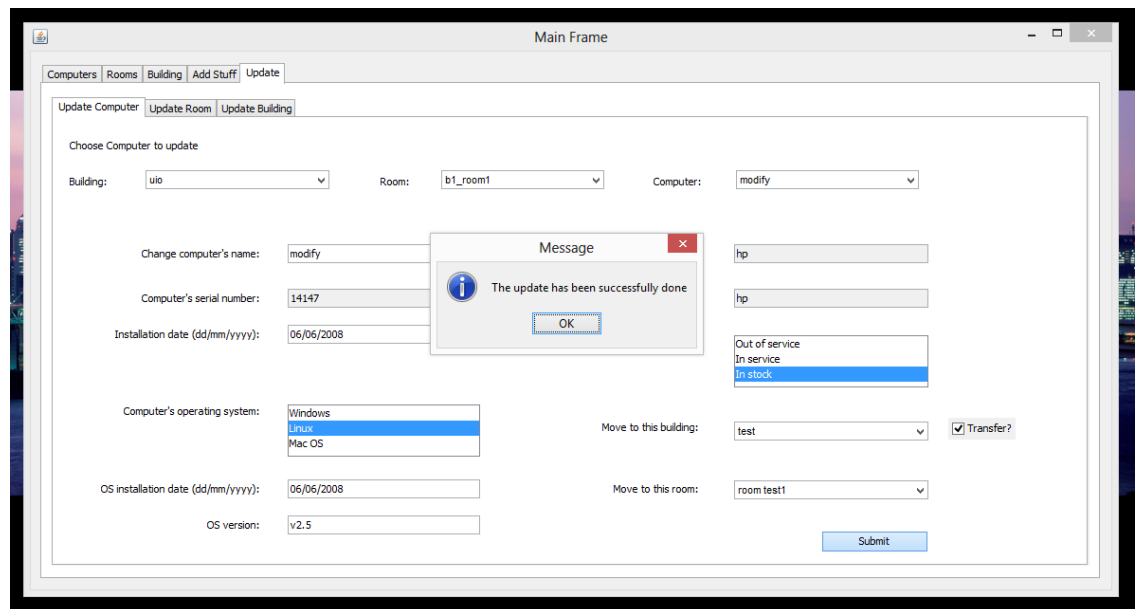
- Choose Computer to update:** Three dropdown menus for "Building:", "Room:", and "Computer:".
- Change computer's name:** A text input field.
- Computer's serial number:** A text input field.
- Installation date (dd/mm/yyyy):** A text input field.
- Computer's operating system:** A dropdown menu with options "Windows", "Linux", and "Mac OS".
- OS installation date (dd/mm/yyyy):** A text input field.
- OS version:** A text input field.
- Insert computer's model:** A text input field.
- Manufacturer Name:** A text input field.
- Choose status:** A dropdown menu with options "Out of service", "In service", and "In stock".
- Move to this building:** A dropdown menu.
- Transfer?:** A checkbox.
- Move to this room:** A dropdown menu.
- Submit:** A button at the bottom right.

Pour mettre à jour un ordinateur, c'est-à-dire modifier ses caractéristiques, il suffit de sélectionner un bâtiment dans la liste des bâtiments puis une salle dans la liste des salles des salles associées à ce bâtiment puis l'ordinateur à modifier dans la liste des ordinateurs associées à cette salle, puis d'entrer ses nouvelles caractéristiques (on peut modifier autant de caractéristiques qu'on le souhaite, il n'est pas nécessaire de tous les modifier, les champs grisés sont inchangeable ce sont des caractéristiques intrinsèques à l'ordinateur) puis de cliquer sur « *Submit* ».

Pour transférer un ordinateur d'une salle à une autre, il faut cocher la case « *Transfer* », sélectionner la nouvelle salle du nouveau bâtiment où transférer l'ordinateur et cliquer sur « *Submit* » (on peut modifier des paramètres et transférer en même temps).



Une fois qu'un transfert a été correctement effectué, une fenêtre s'ouvre avec le message :
« The transfer has been successfully done »



Une fois qu'une mise à jour a été correctement effectuée, une fenêtre s'ouvre avec le message : « The update has been successfully done »

Sauvegarde/Chargement

Le processus de sauvegarde/chargement de sessions est effectué à l'aide de fichiers de données .dat, ces fichiers doivent se trouver dans le même répertoire que l'application et à par défaut le nom « *save.dat* ».

Sauvegarde

La sauvegarde d'une session s'effectue automatiquement à la clôture du logiciel dans un le fichier save.dat.

Utilisation avancé : Pour modifier, le chemin du fichier de sauvegarde, il faut modifier le chemin de sauvegarde de la fonction saveData située dans la classe MyInterface.

Chargement

Le chargement d'une session s'effectue automatiquement au lancement du logiciel, le fichier chargé est par défaut le fichier save.dat.

Utilisation avancé : Pour modifier, la session chargée, il faut modifier le chemin du fichier de chargement de la fonction loadData située dans la classe MyInterface.