

Utiliser « Location de matériel »

L'application fonctionne sur le principe que le client n'a pas d'accès aux données. Seuls les employés y ont accès. Le numéro d'employé, demandé à chaque action, permet de savoir qui a effectué quelle tâche.

Ajouter un objet (bouton 1)

- Cliquer « Ajouter un objet » (bouton 1)
- Remplir les champs disponibles
 - ➔ Type : type de l'objet, voir liste
 - ➔ Nom : nom de l'objet
- Valider avec le bouton « Ajouter » (cf. Figure 2)

Louer un objet (bouton 2)

- Cliquer « Louer un objet » (bouton 2)
- Remplir les champs disponibles
 - ➔ Nom : nom de l'objet
 - ➔ Numéro : numéro de client
 - ➔ Calendrier : sélectionner la date à laquelle l'objet doit être rapporté **AU PLUS TARD** (cf. Figure 3)
- Valider avec le bouton « Louer »

Retourner un objet (bouton 3)

- Cliquer « Retourner un objet » (bouton 3)
- Remplir les champs disponibles
 - ➔ Numéro de location
- Vérifier s'il s'agit du bon objet avec « Afficher le détail » (cf. Figure 4)
- Valider avec le bouton « Retourner »

Trier les données (bouton 4 et 7)

- Cliquer « Délai dépassé » (bouton 4)
 - ➔ Seuls les objets loués et qui auraient déjà dû être retournés s'affichent
- Entrer un mot-clé
- Cliquer sur « Rechercher » (bouton 7)
 - ➔ Seuls les objets où le terme/bout de mot se trouve dans le nom ou la description s'affiche

Afficher l'historique de location

- Sélectionner un objet sur l'application
- Cliquer « Historique de location » (bouton 5)
 - ➔ Un formulaire s'ouvre, avec l'historique des actions ayant eu lieu pour l'objet en question

Créer un PDF

- Cliquer « Générer un PDF » (bouton 6)
- Sélectionner « Objets loués » (bouton central) ou « Objets disponibles » (bouton de droite)
 - ➔ Seuls les objets ayant l'état « loué » ou « disponible » seront sélectionnés
- Choisir l'emplacement d'enregistrement et renommer le fichier
- Valider la génération du PDF

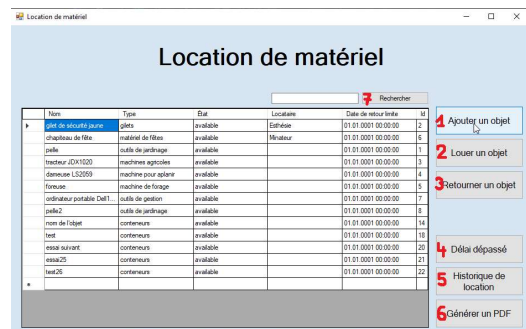


Figure 1 : visual global de l'application

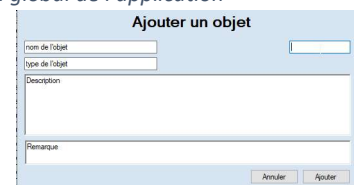


Figure 2 : ajout d'un objet

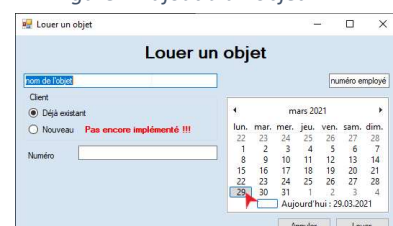


Figure 3 : location d'un objet



Figure 4 : retourner un objet

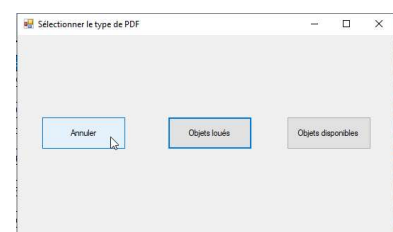


Figure 5 : sélectionner le type de PDF