Location de matériel

Gestion de Stocks

01/02/2021

Paola Costa

Centre professionnel du Nord Vaudois

Table des matières

[1 Analyse préliminaire 3](#_Toc64550990)

[1.1 Introduction 3](#_Toc64550991)

[1.2 Objectifs 3](#_Toc64550992)

[1.3 Planification initiale 4](#_Toc64550993)

[2 Analyse / Conception 5](#_Toc64550994)

[2.1 Concept 5](#_Toc64550995)

[2.1.1 Objectifs 5](#_Toc64550996)

[2.1.2 Modèles de données 6](#_Toc64550997)

[2.1.2.1 Modèle de données conceptuel 6](#_Toc64550998)

[2.1.2.2 Modèle de données logique 7](#_Toc64550999)

[2.2 Maquettes 8](#_Toc64551000)

[2.3 Use Cases & Scénarii 9](#_Toc64551001)

[2.3.1 Use Cases 9](#_Toc64551002)

[2.3.2 Scénarii 10](#_Toc64551003)

[2.3.2.1 Ajouter un objet 10](#_Toc64551004)

[2.3.2.2 Afficher les objets dont le délai est dépassé 10](#_Toc64551005)

[2.3.2.3 Générer un PDF 10](#_Toc64551006)

[2.3.2.4 Louer un objet 11](#_Toc64551007)

[2.3.2.5 Retourner un objet loué 12](#_Toc64551008)

[2.3.2.6 Rechercher par mot-clé 12](#_Toc64551009)

[2.4 Diagrammes 13](#_Toc64551010)

[2.4.1 Diagramme de classe 13](#_Toc64551011)

[2.4.2 Diagramme de flux 14](#_Toc64551012)

[2.5 Stratégie de test 15](#_Toc64551013)

[2.6 Risques techniques 15](#_Toc64551014)

[2.7 Planification définitive 16](#_Toc64551015)

[2.8 Infrastructure 17](#_Toc64551016)

[2.8.1 Matériel hardware et système d’exploitation 17](#_Toc64551017)

[2.8.2 Outils logiciels 17](#_Toc64551018)

[3 Réalisation 17](#_Toc64551019)

[3.1 Dossier de réalisation 17](#_Toc64551020)

[3.1.1 Répertoires et fichiers du projet 17](#_Toc64551021)

[3.1.2 Produit fini 17](#_Toc64551022)

[3.1.3 Programmation et scripts 17](#_Toc64551023)

[3.2 Description des tests effectués 18](#_Toc64551024)

[3.3 Erreurs restantes 18](#_Toc64551025)

[3.4 Liste des documents fournis 18](#_Toc64551026)

[4 Conclusions 18](#_Toc64551027)

[5 Annexes 19](#_Toc64551028)

[5.1 Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation 19](#_Toc64551029)

[5.2 Sources – Bibliographie 19](#_Toc64551030)

[5.2.1 Livres utilisés 19](#_Toc64551031)

[5.2.2 Pages internet consultées 19](#_Toc64551032)

[5.2.3 Personnes consultées 19](#_Toc64551033)

[5.3 Journal de travail 19](#_Toc64551034)

[5.4 Manuel d'Installation 19](#_Toc64551035)

[5.5 Manuel d'Utilisation 19](#_Toc64551036)

[5.6 Archives du projet 19](#_Toc64551037)

[5.7 Table des illustrations 20](#_Toc64551038)

# Analyse préliminaire

## Introduction

Avec les avancées actuelles de la technologie, il n’a jamais été aussi simple de gérer des stocks d’une entreprise. Cependant, tout le monde n’est pas encore équipé pareillement. Dans le but de préparer mon TPI, je vais donc réaliser une application de gestion de stocks pour mon pré-TPI. Celle-ci est créée dans le cadre d’une PME, spécialisée dans la location de matériel d’extérieur. Elle permettra à une personne, même novice en informatique, d’insérer ou sortir des pièces du stock (selon les arrivages ou les locations), de créer un PDF de l’inventaire d’un simple clic ainsi que de rechercher de plusieurs manières dans les données. L’intégralité des données propres à l’application seront stockées dans une base de données.

Ce projet servira tout d’abord à reprendre en main des technologies qui ont été abordées précédemment dans différents modules. Il s’agit ici du C# et du MySQL. Les mêmes technologies serviront à réaliser le TPI. Ensuite, le fait de compléter un projet individuel dans des conditions semblables à celles du TPI permet également de se projeter et de se rendre compte de comment le projet final (TPI) va se dérouler.

Enfin, aucun travail n’a été effectué eu préalable pour préparer le pré-TPI. L’intégralité du développement se fera lors du module et du temps mis à disposition.

## Objectifs

Afin de mener à bien ce projet, de nombreux objectifs sont à compléter. La validation de ceux-ci permettra de déterminer le degré de complétion du projet. L’élément principal de ce projet consiste à créer une application « clé en main ». Cela signifie que l’application sera fonctionnelle sans investissements ultérieurs. De plus, l’application doit être accessible à des novices en informatique. Un mode d’emploi sera donc mis à disposition, afin de faciliter l’utilisation.

De plus, l’application contiendra plusieurs fonctionnalités. Il s’agit de celles qui sont citées ci-dessous :

* L’application devra permettre d’ajouter des objets aux stocks.
* L’application devra permettre de louer et retourner une location.
* Il sera possible d’effectuer une recherche sur l’application.
* Les données de l’application seront stockées dans une base de données distantes.
* L’application permettra de générer des rapports au format PDF, afin de réaliser des inventaires.
* L’application permettra d’effectuer un tri dans les données.
* L’application devra permettra d’afficher l’historique d’une pièce spécifique.

Enfin, afin de faciliter l’accessibilité à l’application, l’application sera accompagnée d’une procédure d’installation et de mise en service.

## Planification initiale



# Analyse / Conception

## Concept

### Objectifs

Afin de mener à bien ce projet, de nombreux objectifs sont à compléter. La validation de ceux-ci permettra de déterminer le degré de complétion du projet. L’élément principal de ce projet consiste à créer une application « clé en main ». Cela signifie que l’application sera fonctionnelle sans investissements ultérieurs. De plus, l’application doit être accessible à des novices en informatique. Un mode d’emploi sera donc mis à disposition, afin de faciliter l’utilisation.

L’application devra également répondre à plusieurs points techniques spécifiques. Ce sont les suivants :

* Les données internes à l’application sont stockées dans une base de données.
* Au lancement de l’application, une connexion à une base de données distante est établie.
* Chaque pièce présente dans le stock est unique. Cela s’exprime grâce à son ID, qui est un code numérique unique.
* Il est possible d’ajouter une pièce dans le stock grâce à son ID. Celui-ci peut être déjà existant ou pas. S’il est nouveau, les informations propres à la pièce sont requises avant l’ajout.
* Il est possible de sortir une pièce du stock grâce à son ID. Il faut la durée de la location et les informations sur le loueur pour que cela s’effectue.
* Il est possible de générer deux types de rapports PDF différents, afin de réaliser un inventaire. Le premier regroupe le contenu actuellement en stock, le deuxième le matériel loué.
* Une fonction de recherche par mot-clé est disponible sur l’application.
* Une fonction de tri permet de voir les pièces dont la date de retour de location est dépassée.
* Il est possible de consulter l’historique de location d’une pièce.

Enfin, afin de rendre l’application accessible, une procédure d’installation et de mise en service seront également fournies.

### Modèles de données

#### Modèle de données conceptuel



Figure 1 : modèle conceptuel de données

#### Modèle de données logique

Figure 2 : modèle logique de données

Dans la table « locations », il y a trois clés étrangères :

* object\_id représente l’objet qui est loué
* locator\_id représente la personne qui loue l’objet
* employee\_id représente la personne de l’entreprise qui enregistre la location. Cette information est présente afin de pouvoir créer des logs plus complets.

La table « roles » a pour but de classifier les personnes en trois groupes : utilisateur, administrateur et client. Les clients n’ont pas accès à l’application. Les administrateurs gèrent les utilisateurs.

La fonctionnalité de gestion n’est pas encore mise en place, la présence de cette table a pour but de permettre une évolution future de l’application.

Dans la table « objects », la colonne adder\_id sert à identifier la personne qui a ajouté l’objet dans le stock. Encore une fois, il s’agit de pouvoir créer un log complet.

La raison pour laquelle adder\_id (table « objects ») et employee\_id (table « locations ») peut être nul est pour permettre la suppression d’un employé (rôle utilisateur) sans être impacté parce qu’il aurait procédé à une location non finie. Cela aura pour conséquence d’afficher « NULL » à l’emplacement de son nom si on récupère les logs.

## Maquettes

L’intégralité des maquettes se rapportant à l’application seront présentées ici. Celles-ci permettent de visualiser l’apparence du produit fini.

Cette maquette représente le visuel global de l’application, avec l’intégralité des fonctionnalités.



Figure 3 : maquette – vision globale de l'application

Les boutons à droite servent à effectuer les actions sur l’application. Celles-ci sont variables.

Certains des boutons permettent d’ouvrir des formulaires à remplir, afin de renseigner des détails supplémentaires.

Cette maquette montre l’apparence d’un formulaire. Il s’agit ici de celui d’ajout d’un objet au stock.



Figure 4 : maquette – formulaire d'ajout d'objet

Les textes en gris clair représentent des placeholders. Ils sont visibles tant que le curseur n’est pas dans le champ texte.

Tout le projet va fonctionner sur le principe de ces deux maquettes. Dès qu’un formulaire doit être utilisé, le visuel sera semblable à celui de la Figure 2.

Un pop-up de confirmation valide chaque clic sur un bouton, la sélection par défaut de la confirmation est « Valider ».

## Use Cases & Scénarii

### Use Cases

Comme montré par le schéma, l’intégralité des actions se font en tant qu’employé. Ce diagramme permet de montrer les cas d’utilisation de l’application.



Figure 5 : use cases

### Scénarii

#### Ajouter un objet

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| L’employé clique sur « ajouter un objet » |  |  |
| L’employé donne un nom générique à l’objet (clé à molette) | Le nom n’existe pas du tout | Un formulaire s’ouvre, il faut remplir les spécificités de l’objet |
|  | Le nom existe déjà (clé à molette 2) | Le système demande une confirmation qu’il s’agit du même objet |
| Validation de la pop-up | il s’agit du même objet | L’objet est ajouté avec un nouveau numéro aux objets en stock |
|  | Il ne s’agit pas du même objet | Un formulaire s’ouvre, il faut remplir les spécificités de l’objet |
| L’employé entre les spécificités et valide et ajoute l’objet | Toutes les données sont entrées | L’objet est ajouté au stock, message comme quoi ça a bien fonctionné, retour à l’accueil |
|  | Des données sont manquantes, de type erroné | Un message d’erreur apparaît, retour à la page d’accueil de l’application |

#### Afficher les objets dont le délai est dépassé

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| L’employé clique sur « afficher les objets avec délai dépassé » |  | Seul les objets actuellement en location et dont la date de retour prévue est antérieure à la date actuelle sont affichés à l’écran |

#### Générer un PDF

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| L’employé clique sur « générer un PDF » |  | Une pop-up avec 3 options s’affiche : « annuler », « location », « en stock » |
| L’employé sélectionne « location » |  | Un PDF avec tous les objets loués est généré |
| L’employé sélectionne « en stock » |  | Un PDF avec tous les objets en stock est généré |
|  |  | Retour à la page d’accueil |
| L’employé sélectionne « annuler » |  | Retour à la page d’accueil |

#### Louer un objet

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| L’employé clique sur « louer un objet » |  |  |
| L’employé tape le nom ou l’id de l’objet | Le nom ou l’id existe dans la base de données et l’objet n’est pas loué | Une pop-up de confirmation apparaît, demandant si c’est le bon objet à louer |
|  | Le nom ou l’id sont incorrects  l’objet avec ce nom est déjà loué | Un message d’erreur apparaît, retour à la page d’accueil |
|  | Le nom ou l’id sont incorrects  l’objet avec cet ID est déjà loué |
| L’employé invalide la confirmation de l’objet sélectionné |  | Retour à la page d’accueil |
| L’employé valide la confirmation |  | Un formulaire de location s’ouvre, pour spécifier les données du locataire |
| L’employé remplit le champ n° de client et la date de retour de location. Le reste du formulaire est grisé | Le client existe | Une pop-up de confirmation apparaît |
|  | Le client n’existe pas | Retour à l’accueil |
| L’employé remplit tout le formulaire, sauf le champ n° de client | Un client identique existe déjà | Une pop-up pour savoir si le client voulu est celui affiché apparaît |
|  | Le client n’existe pas | Une pop-up de confirmation de la location apparaît |
| Le client est bien celui indiqué |  | Une pop-up de confirmation de la location apparaît |
| Le client n’est pas le même |  | Un message d’erreur apparaît, retour à l’accueil |
| Validation de la confirmation de location | Le client existait déjà | Message de réussite, retour à l’accueil |
|  | Le client n’existait pas | Message de réussite, message d’ajout du client à la base de données, retour à l’accueil |

#### Retourner un objet loué

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| L’employé clique sur « retourner un objet » |  | Un formulaire s’affiche |
| L’employé entre le n° ou le nom de l’objet et valide | Le nom ou l’id est valide | La liste des éléments correspondants loués apparaît sur le formulaire |
|  | Le nom et/ou l’id sont invalides | Message d’erreur. Retour à la page d’accueil |
| L’employé sélectionne l’objet qu’il doit retourner et valide |  | Une pop-up s’affiche pour valider |
| L’employé valide |  | Message de succès et retour à la page d’accueil |
| L’employé annule. |  | Retour à la page d’accueil |

#### Rechercher par mot-clé

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Condition** | **Réaction** |
| L’employé tape du texte dans le champ de recherche et appuie sur le bouton « Rechercher » | Le champ de texte est vide | Rien ne se passe |
|  | Le champ de texte contient du texte | Un tri s’effectue. Seules les données avec une correspondance partielle s’affichent |
|  | Il n’y a aucune correspondance entre les données et le texte de recherche | Aucune entrée n’est présente dans le tableau |
|  | Toutes les données correspondent à la recherche | Toutes les données s’affichent dans le tableau |
| L’employé tape un autre texte et appuie sur « Rechercher » |  | La recherche repart de zéro, la liste affichée à l’écran n’impacte pas le résultat |

## Diagrammes

### Diagramme de classe



Figure 6 : diagramme de classe

### Diagramme de flux

Figure 7 : diagramme de flux – ajouter un objet

Figure 8 : diagramme de flux – retourner un objet



## Stratégie de test

Afin de tester l’application, trois types de tests vont être effectués : les tests unitaires, les tests d’intégration et les tests fonctionnels. Ils sont réalisés de manière automatique grâce à des classes de tests spécifiques sur Visual Studio 2019. Les tests d’intégration s’effectuent entre différentes unités et valide le bon fonctionnement de ces unités entre elles. Les tests fonctionnels permettent de valider que l’application fonctionne comme elle doit fonctionner et fait ce qui est attendu.

Pour pouvoir détecter les problèmes au plus vite, les tests seront réalisés tout au long du développement. Chaque fonctionnalité subira tout d’abord un test unitaire. Lors de la liaison de cette fonctionnalité avec une autre, un test d’intégration sera fait. Les tests fonctionnels consisteront à vérifier que les fonctionnalités intégrées à l’application fonctionnent effectivement et retournent ce qu’elles doivent.

Les tests unitaires se doivent d’être exhaustifs, afin de détecter les soucis avant d’intégrer l’élément au projet. Autant que possible, les tests d’intégration et fonctionnels seront eux aussi exhaustifs.

Dans le cadre des tests fonctionnels, les données à utiliser pour réaliser les tests seront les données réelles, fournies avec le script de création de la base de données. Les tests unitaires et d’intégration se feront directement sur Visual Studio 2019, avec des classes de tests spécifiquement créées.

La majorité des tests étant automatisée, aucun testeur externe ne sera utilisé.

## Risques techniques

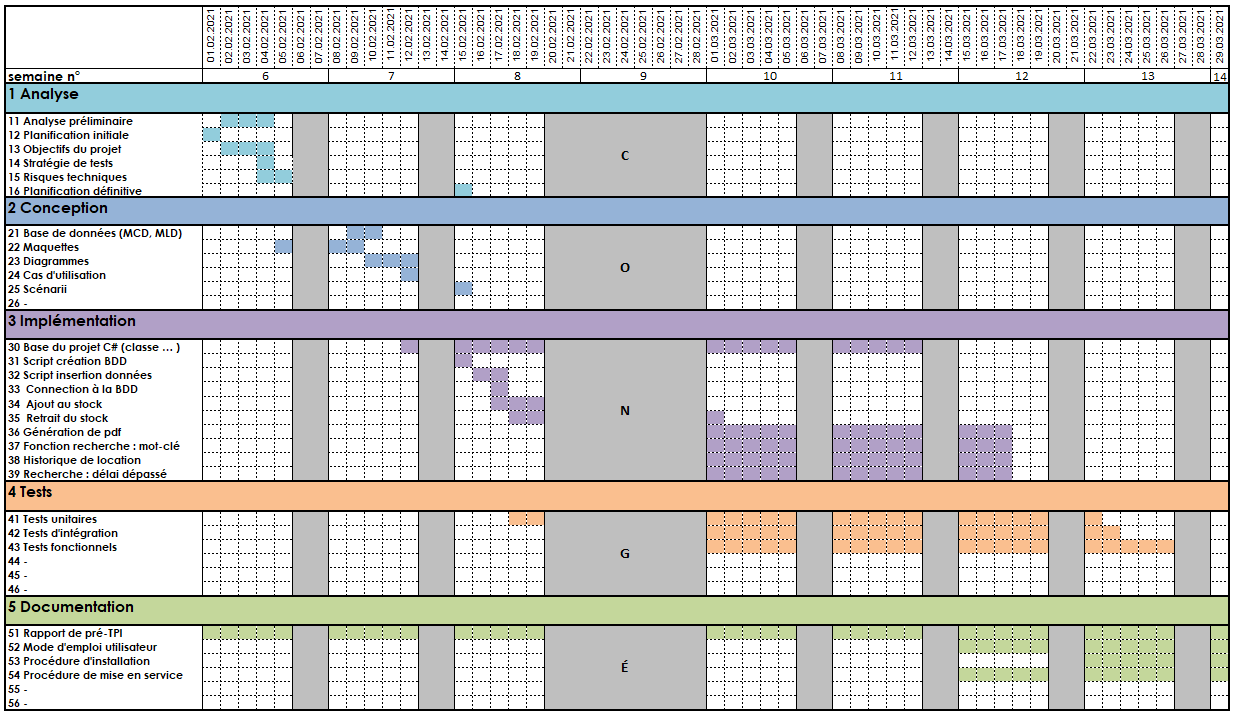
Malheureusement, le risque zéro n’existe pas. Voici donc les principaux risques liés à ce projet, ainsi que les solutions utilisées pour garantir la meilleure réalisation possible.

Tout d’abord, il existe un risque non-négligeable sur la non-résolution d’un souci d’implémentation d’une fonction spécifique à un élément. Afin de garantir la détection la plus rapide et le temps de débogage le plus court possible, des tests unitaires seront mis en place. Cette mise en place est prioritaire, car elle permettra d’éviter une perte de temps conséquente par la suite.

Ensuite, la liaison de la base de données à l’application C# est un élément technique spécifique, qui n’a pas été abordé en cours. Pour éviter une perte de temps liée à l’apprentissage de l’implémentation de cet élément, l’aide de Mme F.Andolfatto sera demandée. Il s’agit d’une enseignante d’informatique au CPNV.

Enfin, la longueur du projet peut être un souci majeur. Afin d’éviter cela, la planification proposée respecte des délais assez serrés, laissant cependant un peu de marge en cas de besoin. Cela permet d’empiéter sur cette marge si une tâche en vient à s’éterniser.

## Planification définitive



Les variations par rapport à la planification initiale proviennent d’un manque de temps estimé pour la partie analyse. Cela a donc décalé l’intégralité des tâches de développement afin qu’elles se situent à la suite de l’analyse/conception.

## Infrastructure

* Fournir tous les documents de conception:
* le choix du matériel HW
* le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation
* le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation
* site web: réaliser les maquettes avec un logiciel, décrire toutes les animations sur papier, définir les mots-clés, choisir une formule d'hébergement, définir la méthode de mise à jour, …
* bases de données: décrire le modèle relationnel, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champs) et les requêtes.
* programmation et scripts: organigramme, architecture du programme, découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code / structogramme…
* Le dossier de conception devrait permettre de sous-traiter la réalisation du projet !

### Matériel hardware et système d’exploitation

Machine à disposition : un ordinateur du CPNV sous Windows10 x64

### Outils logiciels

Développement en C# : Microsoft Visual Studio Enterprise 2019, Version 16.8.5

Base de données : MySQLWorkbench, version 6.3.6 build 511 CE (64bits)

MySQL :

# Réalisation

## Dossier de réalisation

### Répertoires et fichiers du projet

Décrire la réalisation "physique" de votre projet

* les répertoires où le logiciel est installé
* la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)

### Produit fini

* le numéro de version de votre produit !
* les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
* la description exacte du matériel (??)

### Programmation et scripts

* programmation et scripts: librairies externes, dictionnaire des données, reconstruction du logiciel - cible à partir des sources.

NOTE : Evitez d’inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n’incluez que cette partie…

## Description des tests effectués

Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:

* les conditions exactes de chaque test
* les preuves de test (papier ou fichier)
* tests sans preuve: fournir au moins une description

## Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

* Description détaillée
* Conséquences sur l'utilisation du produit
* Actions envisagées ou possibles

## Liste des documents fournis

Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions

* le rapport de projet
* le manuel d'Installation (en annexe)
* le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)
* autres…

# Conclusions

* Développez en tous cas les points suivants:
* Objectifs atteints / non-atteints
* Maintien des délais prévus
* Points positifs / négatifs
* Difficultés particulières
* Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)

# Annexes

## Résumé du rapport du TPI / version succincte de la documentation

## Sources – Bibliographie

### Livres utilisés

### Pages internet consultées

Page des TPI vaudois : <http://www.tpivd.ch/> [12.02.21]

Recherche d’informations sur le contenu nécessaire dans les +

### Personnes consultées

Mme F.Andolfatto

* [05.02.21] Précisions sur la liaison des bases de données à un projet en C#
* [12.02.21] Retour sur la pertinence et l’exactitude d’un diagramme de classe

## Journal de travail

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Date | Durée | Activité | Remarques |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

## Manuel d'Installation

## Manuel d'Utilisation

## Archives du projet

Media, … dans une fourre en plastique

## Table des illustrations

[Figure 1 : modèle conceptuel de données 5](#_Toc64032967)

[Figure 2 : modèle logique de données 6](#_Toc64032968)

[Figure 3 : maquette – vision globale de l'application 7](file:///C:\Users\paola.costa\Documents\GitHub\gestionStocks_preTPI\preTPI_COSTA.docx#_Toc64032969)

[Figure 4 : maquette – formulaire d'ajout d'objet 7](file:///C:\Users\paola.costa\Documents\GitHub\gestionStocks_preTPI\preTPI_COSTA.docx#_Toc64032970)

[Figure 5 : use cases 8](#_Toc64032971)

[Figure 6 : diagramme de classe 9](#_Toc64032972)

[Figure 7 : diagramme de flux – ajouter un objet 10](#_Toc64032973)

[Figure 8 : diagramme de flux – retourner un objet 10](file:///C:\Users\paola.costa\Documents\GitHub\gestionStocks_preTPI\preTPI_COSTA.docx#_Toc64032974)