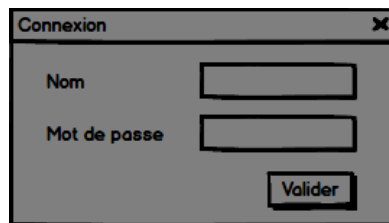


Clinique vétérinaire

Dossier de conception

1. Prototypage de l'application

1.1. Connexion



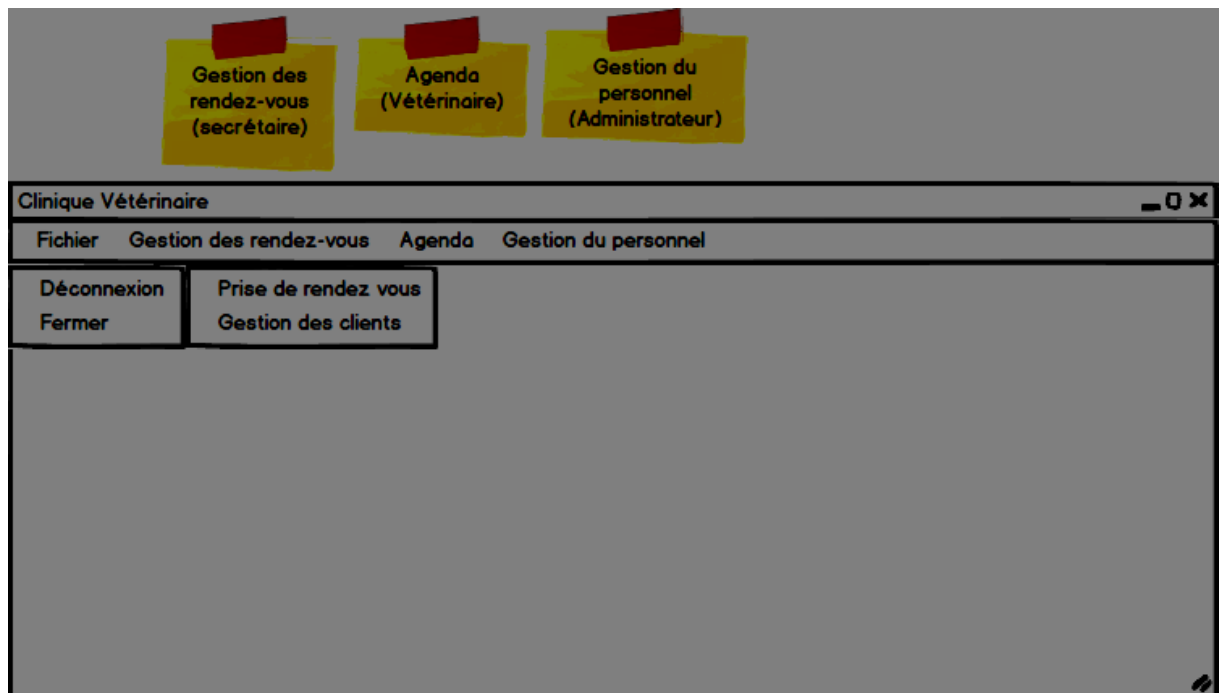
Connexion

Nom

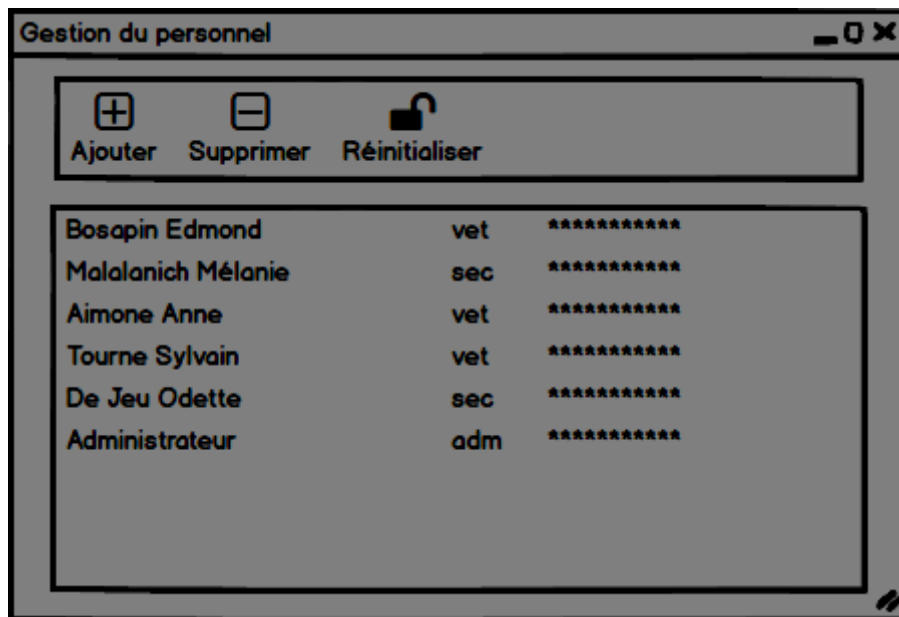
Mot de passe

Valider

Au lancement de l'application, une boîte de dialogue demande le login et le mot de passe de l'utilisateur. L'ensemble des comptes utilisateurs sont gérés par la table Personnels. Cette table se compose de 4 champs (CodePers, Nom, MotPasse, Role, Archive). En fonction du rôle (sec, vet ou adm) de l'utilisateur se connectant à l'application celui-ci sera redirigé vers l'écran correspondant. Le rôle adm permet de gérer la configuration de l'application, principalement la liste des employés de la clinique et leur rôle.



1.2. Ecran gestion du personnel



Cet écran est celui permettant d'identifier les employés de la clinique. Il devra permettre de les visualiser et proposera de les gérer.

Détail des boutons :

- **Ajouter** : Ouvre une boîte de dialogue qui permet de renseigner le nom, prénom et profil de l'employé et lui affecter un mot de passe.
- **Supprimer** : Archivage de l'employé. Les données archivées ne sont plus visibles dans l'application. Attention, l'archivage d'un vétérinaire n'est possible que si celui-ci n'est attaché à aucun rendez-vous à venir.
- **Réinitialiser** : Ouvre une boîte de dialogue qui permet de réinitialiser le mot de passe de l'employé sélectionné.

1.3. Ecran de prise de rendez vous

Heure	Nom du client	Animal	Race
9h00	Honnête Camille	Rubi	Chien
9h15	Honxa Cécile	Déby	Tortue
9h30	Fissile Teddy	Lulu	Rat
10h15	Bugeavel-Track Amédée	Mirza	Chien
11h30	Ancieux Cécile	Sidony Marine	Poisson

Cet écran permet la prise d'un rendez-vous avec un vétérinaire. Un rendez-vous est pris pour l'animal d'un client avec un vétérinaire. En lieu et place de la liste déroulante Client, pour sélectionner un client il est possible ici d'appeler l'écran de recherche du client évoqué sur l'écran « Client ». Si le client est nouveau, il est possible de l'ajouter grâce au bouton '+'. La fenêtre des clients apparaît alors (cf. ci-après). Il est également possible de rajouter un animal à un client via l'autre bouton '+'. Une fois les informations concernant le client renseignées, il faut choisir quel vétérinaire effectuera la consultation. La sélection d'un vétérinaire entraîne l'affichage de son agenda pour la date du jour. Enfin la secrétaire remplit la date et l'heure du rendez-vous puis valide le rendez-vous.

Il est possible de **supprimer** un rendez-vous suite au désistement d'un client. L'enregistrement est physiquement supprimé de la base de données.

1.4. Ecran des clients

The diagram illustrates the 'Clients' screen interface. It features a main window titled 'Clients' with a search bar, a table of clients, and buttons for 'Ajouter', 'Supprimer', 'Valider', and 'Annuler'. A search result window titled 'Résultat de la recherche' is shown, displaying a list of clients. A yellow note explains that if the search returns multiple lines, a dialog box will be shown for selection. An 'Ajouter un client' window is also shown, containing a form for adding a new client.

Clients

Rechercher Ajouter Supprimer Valider Annuler

Code: 5428
Nom: Bugeavel-Track
Prénom: Amédée
Adresse: 3 rue du petit Paris
lieu dit "la Bouille"
Code postal: 44950
Ville: Flurme sur Loire

Numéro	Nom	Sexe	Couleur	Race	Espace	Tatouage
78415	Buly	M	Noir	Chien	Bulldog	
89512	Mirza	M	Brun	Chien	Caniche	#10-2545-6
99851	Zaza	S	Roux	Chat	Goutière	

Ajouter Supprimer Editer

Résultat de la recherche

Rechercher

Nom - Prénom - code postal - ville
Nom - Prénom - code postal - ville
Nom - Prénom - code postal - ville
Nom - Prénom - code postal - ville

Si la recherche retourne plusieurs lignes, afficher le résultat dans une boîte de dialogue intermédiaire. L'utilisateur sélectionne une ligne et revient sur l'écran client.

Ajouter un client

Valider Annuler

Code: 5428
Nom: Bugeavel-Track
Prénom: Amédée
Adresse: 3 rue du petit Paris
lieu dit "la Bouille"
Code postal: 44950
Ville: Flurme sur Loire

Cet écran est doté d'une barre d'outils dont les boutons servent à déclencher les principales opérations sur le formulaire. Détail des boutons :

- **Rechercher** : L'utilisateur saisit tout ou partie du nom du client dans le champ de texte de recherche. En cliquant sur le bouton rechercher, l'application lui liste les clients répondant au critère de sélection. L'utilisateur sélectionne le client souhaité.
- **Ajouter** : Un écran d'ajout est affiché. Les champs sont vides. En validant cette saisie, l'écran d'ajout se ferme, le client est enregistré en base et les données sont présentées dans l'écran principal. En annulant, l'écran d'ajout se ferme sans qu'aucune autre action ne soit réalisée.
- **Modifier** : Il est possible de modifier directement le client affiché. Le bouton « valider » permet d'enregistrer ces modifications. Le bouton « annuler » annule toute modification réalisée sur le client affiché et représente les données d'origine.
- **Supprimer** : Archive le client affiché. Les animaux du client devront aussi être archivés.

Le bouton « **Ajouter** » sous le tableau des animaux permet d'ajouter un animal au client concerné. La fenêtre des animaux du client s'affiche alors (cf. bouton ajouter dans cette fenêtre) en mode ajout.

Le bouton « **Editer** » sous le tableau des animaux permet d'éditer la fiche de l'animal sélectionné dans la liste. La fenêtre des animaux du client s'affiche alors (cf. bouton ajouter dans cette fenêtre) en mode modification et les informations de l'animal renseignent les champs.

Le bouton « **Supprimer** » sous le tableau des animaux permet d'archiver l'animal sélectionné dans la liste.

1.5. Ecran des animaux

Animaux

Valider Annuler

Client : Bugeavel-Track Amédé

Code 8888

Nom Nesquick Femelle ▼

Couleur Noir

Espèce Chat ▼ Race Siamois ▼

Tatouage 1258AG 255

Cet écran permet d'ajouter ou de modifier un animal d'un client préalablement sélectionné. Les caractéristiques de l'animal ajouté ou les modifications apportées à un animal existant doivent être visibles immédiatement dans la liste des animaux présente sur l'écran « Clients ».

Cet écran est également accessible par l'écran de « Prise de rendez-vous ».

1.6. Ecran Agenda

Agenda

De
Vétérinaire: De Cajoux Benoit Date: / /

Heure	Nom du client	Animal	Race
9h00	Honnête Camille	Rubi	Chien
9h15	Honxa Cécile	Déby	Tortue
9h30	Fissile Teddy	Lulu	Rat
10h15	Bugeavel-Track Amédée	Mirza	Chien
11h30	Ancieux Cécile	Marlin	Poisson

Dossier médical

Client: Ancieux Cécile

Animal: 7777
Marlin
Rouge Mâle
Poisson clown
non tatoué

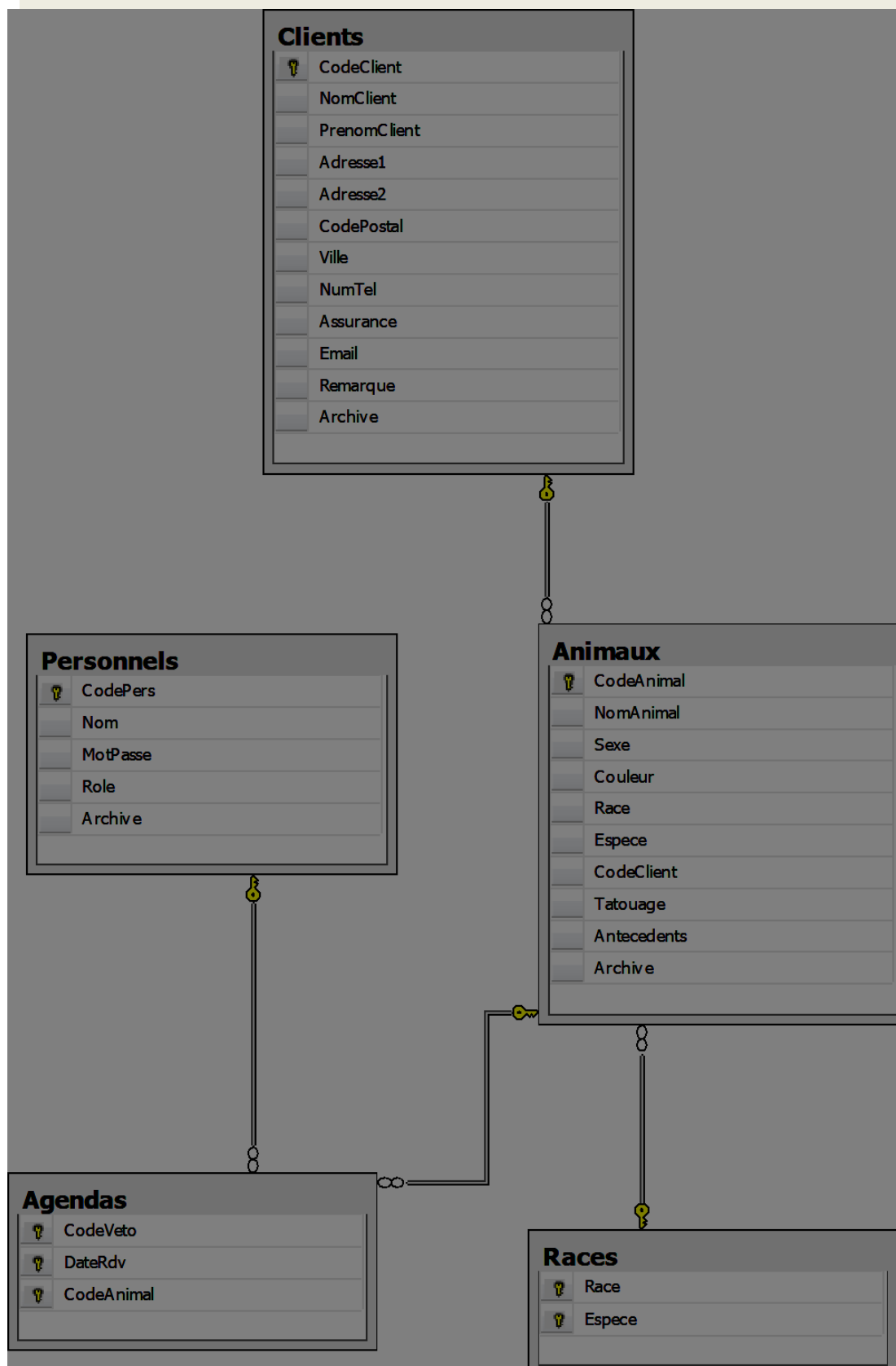
Antécédents/consultations

Valider Annuler

Zone de saisie libre. Le vétérinaire peut y consulter les antécédents ou saisir un bilan de sa consultation.

Mis à la disposition du vétérinaire, cet écran lui permet à tout moment de visualiser le planning d'une journée, par défaut pour le vétérinaire identifié et le jour en cours. Toutefois, il peut consulter le planning d'un autre vétérinaire et/ou pour un autre jour. La grille Agenda présente alors la liste des rendez-vous correspondant

2. Schéma de la base de données



2.1. Dictionnaire des données

Clients		
CodeClient	Numéro Auto	
Client	TEXTE 20	
PrenomClient	TEXTE 20	
Adresse1	TEXTE 30	
Adresse2	TEXTE 30	
CodePostal	TEXTE 6	
Ville	TEXTE 25	
NumTel	TEXTE 15	
Assurance	TEXTE 30	
Email	TEXTE 20	
Remarque	TEXTE BRUT	
Archive	BOOLEEN	Marque d'archivage de l'enregistrement
Animaux		
CodeAnimal	Numéro Auto	
NomAnimal	TEXTE 30	
Sexe	TEXTE 1	M:male ; F:femelle ; H:hermaphrodite
Couleur	TEXTE 20	
Race	TEXTE 20	
Espece	TEXTE 20	
CodeClient	ENTIER LONG	
Tatouage	TEXTE 10	
Antecedents	TEXTE BRUT	
Archive	BOOLEEN	
Personnels		
CodePers	Numéro Auto	
Nom	TEXTE 30	
MotPasse	TEXTE 10	
Role	TEXTE 3	
Archive	BOOLEEN	
Races		
Race	TEXTE 20	
Espece	TEXTE 20	
Agendas		
CodeVeto	ENTIER LONG	
DateRdv	DATE	Rendez-vous tous les quarts d'heures : 00 ; 15 ; 30 ; 45
CodeAnimal	ENTIER LONG	

2.2. Diagramme de Classe

