

Tutoriel

--

WasteAdmin

Version 1.0

1) Ouvrir une invite de commande (ou terminal).

Sur Linux, faites un **clique droit** dans le dossier **WasteAdmin1.0** puis **Ouvrir dans un terminal**.

Sur Windows, tapez **invite de commande** dans la **recherche de programmes**.

Une fois la fenêtre ouverte, tapez **cd**, suivi d'un espace et du chemin du dossier **WasteAdmin1.0**.

Ex : cd C:\Users\utilisateur\WasteAdmin1.0

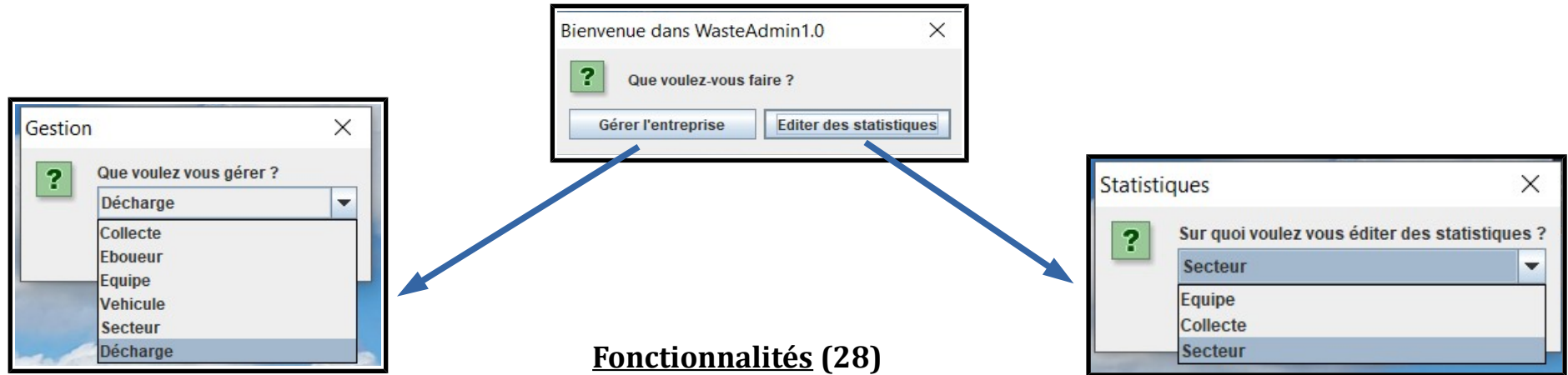
2) Tapez dans le terminal : **java -jar WasteAdmin1.0.jar** (un espace entre chaque terme).

3) Entrez le chemin de la base de données **WasteBDD** présente dans le dossier **WasteAdmin1.0**

Ex : cd C:\Users\utilisateur\WasteAdmin1.0\WasteBDD

4) L'application se lance ! Vous trouverez en page 2 une brève présentation des diverses fonctionnalités.

Arborescence de WasteAdmin1.0



Fonctionnalités (28)

> **Secteur et Decharge** permet de :

- Afficher l'ensemble des secteurs ou décharges

> **Collecte** permet de :

- Planifier, annuler des collectes
- Faire des comptes rendus
- Affiche les secteurs à collecter
- Affiche les collectes

> **Eboueur** permet de :

- Ajouter/Supprimer un éboueur
- Calculer le salaire d'un éboueur
- Afficher les éboueurs

> **Equipe** permet de :

- Créer/Supprimer une équipe
- Affecter un secteur à une équipe
- Afficher les équipes

> **Vehicule** permet de:

- Ajouter/Supprimer un véhicule
- Afficher les véhicules

> **Equipe** permet de :

- Connaître le temps de travail d'une équipe
- Connaître le nombre de collectes d'une équipe

> **Collecte** permet de :

- Connaître le poids des déchets ramassés
- Connaître le volume des déchets ramassés
- Connaître le ratio de collectes correctement effectuées
- Connaître la distance annuelle parcourue

> **Secteur** permet de :

- Connaître le poids de déchets ramassés dans un secteur
- Connaître le volume de déchets ramassés dans un secteur
- Connaître le poids de déchets ramassés pour tous les secteurs (histogramme)
- Connaître le nombre de collectes annulées pour tous les secteurs (histogramme)