

# Projet de Gestion de Commandes

Auteur: Miodrag Mihajlovic

Fait à Vannes

Le: 12/10/2023

## Introduction

Ce mini-rapport présente un projet de gestion de commandes. Le projet vise à développer une application de gestion de commandes pour un site de vente. L'application permet de stocker des informations sur les produits en stock, les commandes des clients, et de gérer la livraison des commandes.

## Architecture Logicielle

L'application est basée sur une architecture orientée objet. Elle utilise plusieurs classes pour représenter différents composants du système. Les principales classes du projet sont les suivantes :

1. **Commande** : Représente une commande passée par un client. Elle contient des informations telles que le numéro de commande, la date, le client, les références des produits commandés, etc.
2. **GUIModification** : Cette classe est responsable de l'interface utilisateur pour la modification de quantités de produits dans une commande. Elle permet de modifier les quantités de produits dans une commande existante.
3. **GUISite** : Cette classe gère l'interface utilisateur principale de l'application. Elle permet d'afficher la liste des commandes, de calculer les ventes, de gérer la livraison, et d'accéder à l'interface de modification de commande.
4. **Produit** : Représente un produit en stock. Elle contient des informations telles que la référence du produit, le nom, le prix, la quantité en stock, etc.
5. **Site** : Représente le site de vente. Cette classe gère le stock de produits, les commandes des clients, la gestion de la livraison, et les calculs de ventes.

# Modèle de Données

Le modèle de données utilisé dans l'application est simple. Il comprend les entités suivantes :

- **Produit** : Contient les informations sur les produits en stock, y compris la référence, le nom, le prix et la quantité.
- **Commande** : Représente une commande passée par un client. Elle contient des informations telles que le numéro de commande, la date, le client et les références des produits commandés.

## Algorithmes

L'application utilise plusieurs algorithmes pour gérer les commandes, les produits en stock, la livraison et le calcul des ventes. Voici une brève description des principaux algorithmes utilisés :

1. **Livraison des Commandes** : L'algorithme de livraison des commandes parcourt les produits commandés et vérifie s'ils sont disponibles en quantité suffisante en stock. Il met à jour la quantité en stock des produits livrés et marque la commande comme livrée. Si la quantité commandée est supérieure à la quantité en stock, l'algorithme enregistre une explication indiquant le manque de produits.
2. **Calcul des Ventes** : Pour calculer les ventes, l'application parcourt les commandes livrées et calcule le montant total des ventes en multipliant la quantité de chaque produit par son prix.

## Conclusion

Ce projet de gestion de commandes repose sur une architecture orientée objet et utilise un modèle de données simple pour stocker les informations sur les produits et les commandes. Il implémente des algorithmes pour gérer la livraison des commandes et calculer les ventes. L'application offre une interface utilisateur conviviale pour interagir avec ces fonctionnalités.

Le code source du projet a été documenté avec des commentaires explicatifs pour faciliter la compréhension et la maintenance du code.

Ce mini-rapport offre un aperçu global du projet, de son architecture, de ses classes et interfaces, de son modèle de données et des algorithmes sous-jacents. Il sert de guide développeur pour comprendre le fonctionnement de l'application.