



Promotion : 3^{ème} Année Licence en Informatique.

Spécialité : Systèmes Informatique.

Module : Génie Logiciel.

TP N° : 03

Projet : Gestion de stocke d'approvisionnement d'une quincaillerie

1. Objectif

- ♣ Adopter une démarche (une méthodologie) de développement qui passe par les différentes phases (les phases clés) du processus de développement d'un logiciel.
- ♣ Se familiariser avec l'environnement orienté objet à travers : l'utilisation du langage de modélisation UML et le choix d'un langage de programmation orienté objet.

2. Enoncé

Une quincaillerie désire automatiser la gestion de son stocke d'approvisionnement, ce stock contient des articles : La visserie, outillages, La serrurerie, ...etc. (chaque article est caractérisé par son numéro de référence, sa désignation, son prix d'achat, date d'achat et une quantité en stock).



3. Travail à faire

- ♣ Réaliser le logiciel de gestion de son stocke d'approvisionnement (d'une quincaillerie) avec un langage orienté objet de votre choix qui doit accomplir les tâches suivantes :

- ➔ Rechercher un article par référence.
- ➔ Ajouter un article au stock en vérifiant l'unicité de la référence.
- ➔ Supprimer un article par référence.
- ➔ Modifier un article par référence.
- ➔ Rechercher un article par nom.
- ➔ Rechercher un article par intervalle de prix d'achat.
- ➔ Afficher tous les articles.

♣ Etablir le diagramme de classe et le diagramme de cas d'utilisation.

4. Rapport

Le rapport doit contenir les points suivants :

- 4 Introduction
- 5 Description pertinente des phases suivante : Spécification, Conception, Programmation et test (Test unitaire, Test d'intégration)
- 6 Diagramme de classe et de cas d'utilisation
- 7 Présentation de l'interface graphique du produit final.
- 8 Conclusion

5. Notes importantes

- Plusieurs aspects seront pris en considération lors de l'évaluation du TP (la démonstration, les codes sources (les structures, les commentaires, etc.), l'interface homme-machine
- Il existe beaucoup de programmes de recherchesur le Web, qui ne correspondent pas exactement à ce qu'on vous demande de faire. Si vous rendez un tel programmepris directement sur le Web, vous aurez la note de 0.
- Si 2 groupes rendent les mêmes programmes (ou les mêmes programmes masqués), vous aurez la note de 0.