Projet GestionStock Documentation utilisateur

Table des matières

1	Page de connexion	3
2	Menu	4
3	Page inventaire	5
4	Détails supplémentaires	8
5	Commande	9
6	Réception commande	10
7	Ajout Article	11
8	Ajout Emplacement	11
9	Ajout Fournisseur	12
10	Gestion déplacement	13
11	Gestion utilisateur	14
12	Ajout utilisateur	15
13	Préférences	16
14	Informations	17

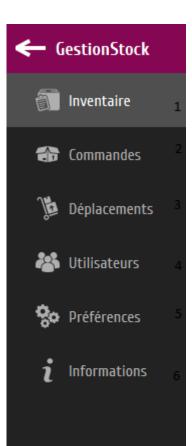
1 Page de connexion

Cette page est la toute première que vous rencontrerez, elle permet de se connecter au programme.

En voici le détail :

- 1. Le nom d'utilisateur ou "User" avec lequel vous vous identifiez au programme. Les majuscules ne sont pas prises en compte.
- 2. Votre mot de passe.
- 3. Le bouton de connexion





Déconnexion

2 Menu

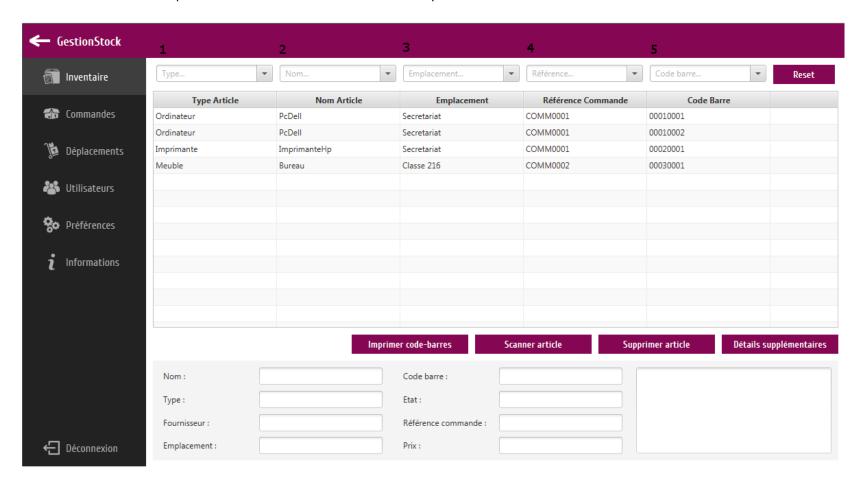
Une fois connectée vous aurez plusieurs choix dans un menu :

- 1. Inventaire, liste votre inventaire et vous permet de le gérer.
- 2. Commandes, liste vos commandes et vous permet de les gérer.
- 3. Déplacement, liste vos déplacements et vous permet de les gérer.
- 4. Utilisateur, liste vos utilisateurs et vous permet de les gérer.
- 5. Préférences, vous permet de choisir votre imprimante.
- 6. Informations, vous renseigne un peu plus sur le programme.
- 7. Déconnexion, vous permet de retourner à la page de connexion.

3 Page inventaire

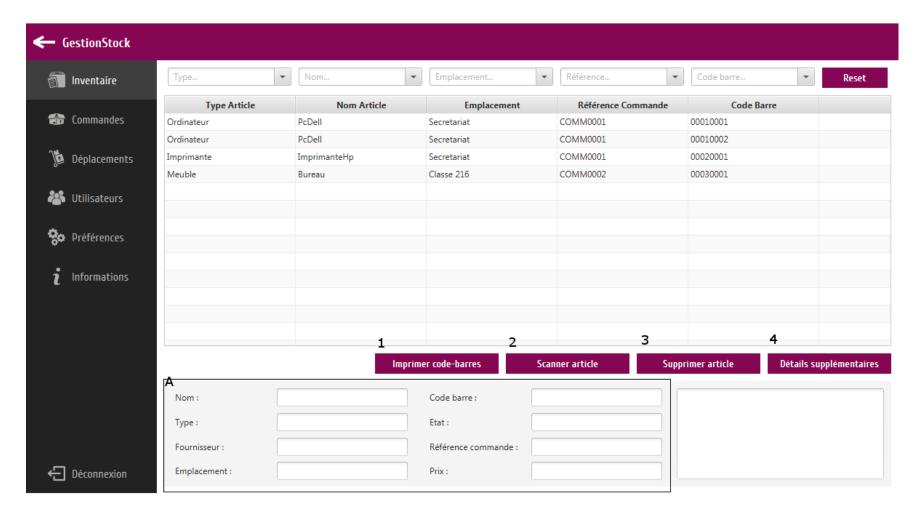
Une fois connecté au programme vous serez devant la page d'inventaire. Elle vous permet de gérer celui-ci grâce à une multitude de boutons et liste à choix que voici :

- 1. La première liste est le type d'article, exemple des "Ordinateurs" une fois le choix fait vous ne verrez que les ordinateurs dans la liste affichée.
- 2. En second lieu vous avez la liste des noms d'article spécifique, en général la marque, ici "PcDell" permet d'identifier les ordinateurs de la marque "Dell"
- 3. La liste des emplacements où se trouvent les articles
- 4. La référence de la commande d'où l'article provient, cela permet de voir tous les articles arrivés via une commande.
- 5. Le code barre unique de l'article dans le cas d'une recherche précise de celui-ci.

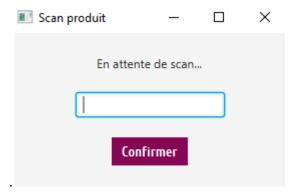


Une fois un article sélectionné les champs se rempliront avec les informations liées à l'article dans le cadre A. De plus vous aurez la possibilité d'utiliser les boutons supplémentaires :

- 1. Imprimer code barre, ce bouton vous permet d'imprimer le code barre du produit correspondant.
- 2. Scanner article, vous permet de scanner et de sélectionner directement un article grâce à son code barre.
- 3. Supprimer article, permet de supprimer un article précis de l'inventaire, l'article ne sera pas totalement supprimé du programme, mais ne sera plus pris en compte, il sera possible d'annuler la suppression si besoin.
- 4. Détails supplémentaires, vous permet de voir la page des détails supplémentaires de l'article sélectionné.



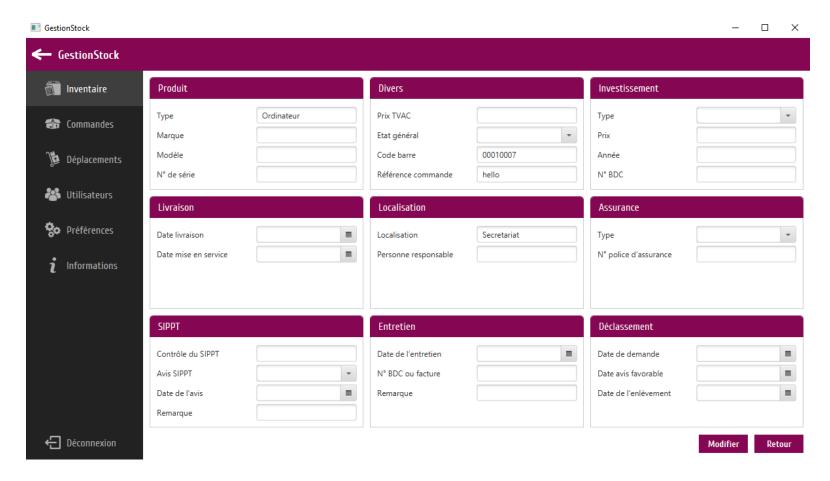
Le scan d'article se présente sous la forme d'un champ à remplir via le scanneur ou à la main, suivi d'une validation



4 <u>Détails supplémentaires</u>

La page de détails supplémentaires contient une multitude d'informations non obligatoires à remplir si vous en avez le besoin. Cette page est propre à chaque article unique. Certaines données telles que le Type, le code barre ou encore la référence commande seront automatiquement remplies car connuesà la réception de la commande.

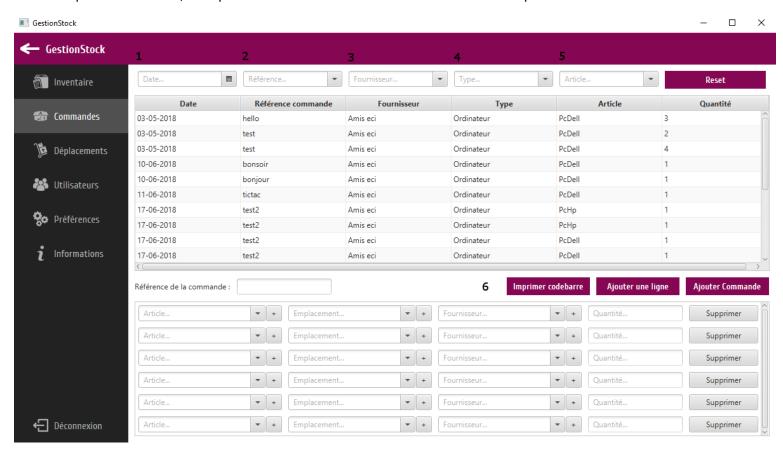
Pour modifier le contenu il suffit de modifier les champs voulus et ensuite d'appuyer sur Modifier.



5 Commande

La page de gestion des commandes, vous permet d'avoir un listing des commandes que vous pouvez gérer grâce ces fonctions :

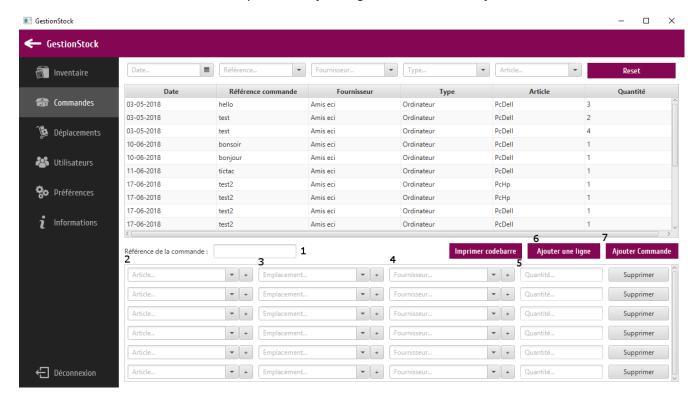
- 1. Date, vous permet de trier par date les commandes
- 2. Référence vous permet de trier les commandes par référence, sachant que chaque ligne correspond à un type d'article ainsi que leur quantité. Lors de grosses commandes vous aurez donc plusieurs lignes de produits différents, et pourrez les regrouper via la référence.
- 3. Fournisseur, vous permet de trier les commandes vis-à-vis d'un fournisseur.
- 4. Le type, vous permet de trier les commandes via le type d'article.
- 5. L'article, vous permet de trier les commandes via la "marque" de l'article.
- 6. Imprimer codebarre, vous permet une fois une commande sélectionnées d'imprimer la totalité des codes-barres des articles associés.



6 Réception commande

Lors d'une réception de commande vous devrez suivre ces étapes:

- 1. Référencer la commande, ce champ n'est pas obligatoire mais vivement conseillé.
- 2. Article, vous permet de choisir parmi la liste des articles déjà dans votre programme. Si il s'agit d'un nouvelle article il vous suffit d'appuyer sur le + pour en créer un nouveau.
- 3. Emplacement, vous permet de choisir parmi la liste des emplacements déjà dans votre programme. Si il s'agit d'un nouvel emplacement il vous suffit d'appuyer sur le + pour en créer un nouveau.
- 4. Fournisseur, vous permet de choisir parmi la liste des fournisseurs déjà dans votre programme. Si il s'agit d'un nouveau fournisseur il vous suffit d'appuyer sur le + pour en créer un nouveau.
- 5. Quantité, vous permet d'indiquer la quantité d'articles présents dans votre commande.
- 6. Vous permet d'ajouter des lignes supplémentaires votre commande dans le cas d'une commande plus longue que 6 éléments.
- 7. Une fois votre commande remplie vous l'ajoutez grâce à ce bouton, "Ajouter Commande".



7 Ajout Article

Type, ce champ est obligatoire, et renseigne sur le type d'article exemple "Ordinateur".

Désignation, ce champ est obligatoire, et renseigne sur la désignation de l'article. En général la marque, exemple "Pc Dell" ou "Dell".



8 Ajout Emplacement

Emplacement, ce champ est obligatoire, et renseigne sur le nom de l'emplacement à ajouter.



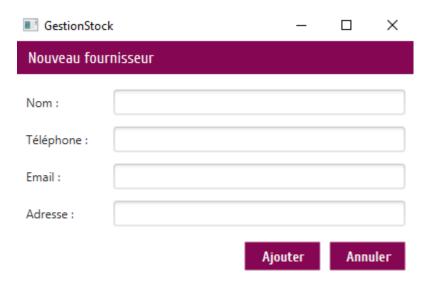
9 Ajout Fournisseur

Nom, ce champ est obligatoire, et renseigne sur le nom du fournisseur.

Téléphone, n'est pas un champ obligatoire, et renseigne sur le téléphone du fournisseur.

Email, n'est pas un champ obligatoire, et renseigne sur l'email du fournisseur.

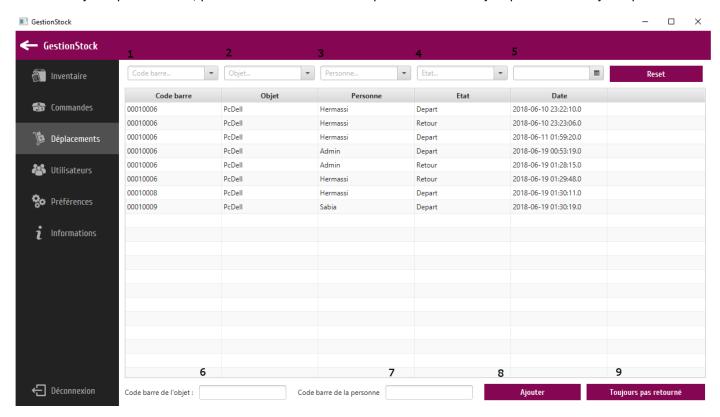
Adresse, n'est pas un champ obligatoire, et renseigne sur l'adresse du fournisseur.



10 Gestion déplacement

La page de gestion de déplacement vous permet de gérer les déplacements des articles voulus vis-à-vis des utilisateurs.

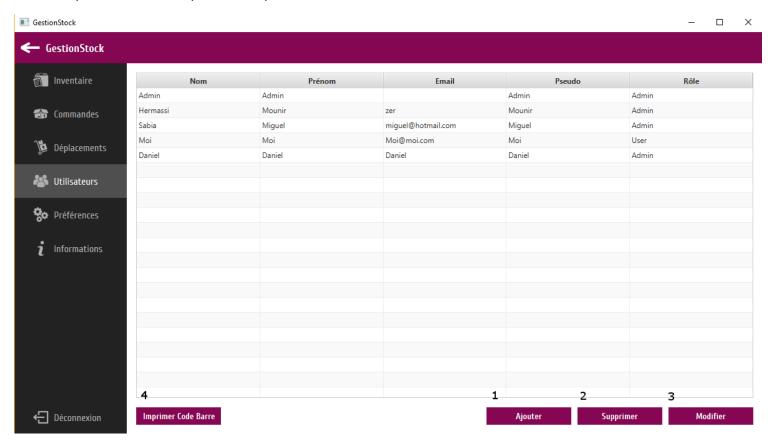
- 1. Code-barres, vous permet de trier les déplacements via le code barre de celui-ci.
- 2. Objet, vous permet de trier les déplacements via le type d'objet (en général la marque).
- 3. Personne, vous permet de trier les déplacements via la personne ayant empruntée l'objet.
- 4. Etat, vous permet de trier les déplacements vis-à-vis de leur état, Départ ou Retour.
- 5. Date, vous permet de trier les déplacements par rapport à la date de ceux-ci.
- 6. Code barre de l'objet, ce champ vous sert à l'ajout d'un déplacement. Il est soit entré à la main, soit grâce au scanneur.
- 7. Code barre Personne, ce champ vous sert à l'ajout d'un déplacement. Il est soit entré à la main, soit grâce au scanneur.
- 8. Ajouter, pour que cette action fonctionne les étapes 6 et 7 doivent être remplies sans quoi le déplacement ne se créera pas.
- 9. Toujours pas retourné, permet de voir la liste des déplacements des objets partis mais toujours pas revenus au secrétariat par exemple.



11 Gestion utilisateur

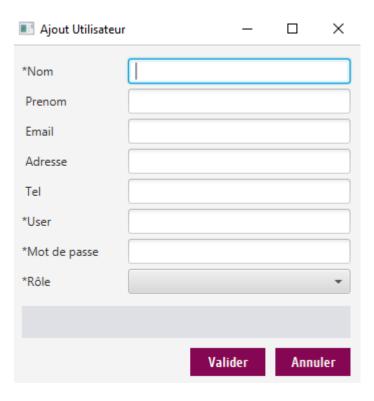
La page de gestion des utilisateurs vous permet de gérer les utilisateurs. En ajouter, les supprimer ou les modifier, ainsi qu'imprimer leur code barre correspondant.

- 1. Ajouter, permet d'ajouter un nouvel utilisateur.
- 2. Supprimer, permet de supprimer l'utilisateur sélectionné.
- 3. Modifier, permet de modifier l'utilisateur sélectionné.
- 4. Imprimer code barre, permet d'imprimer le code-barres associé à l'utilisateur.



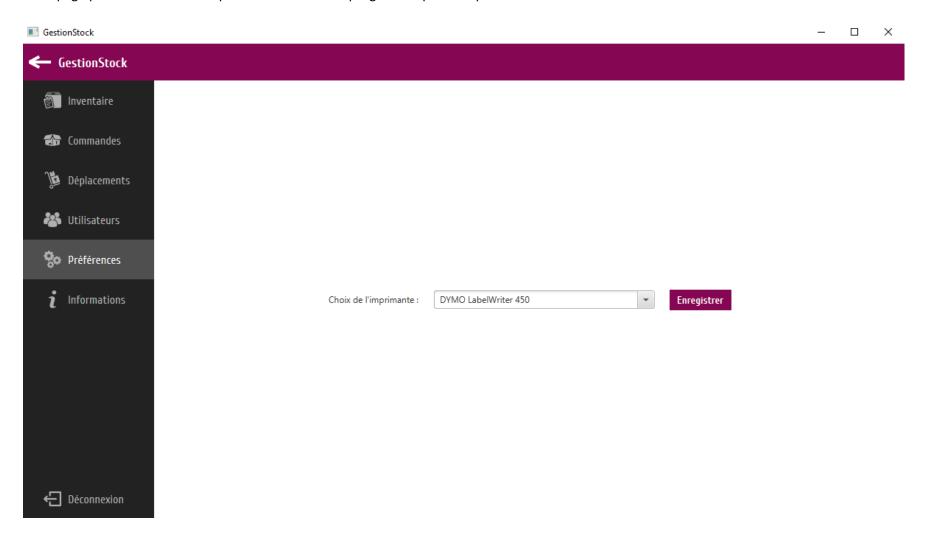
12 <u>Ajout utilisateur</u>

La fenêtre d'ajout utilisateur est composée de plusieurs champs non obligatoires pour récolter des informations. Il y a cependant 4 champs obligatoires qui sont, le Nom, le User qui est l'identifiant, le mot de passe, et le rôle de l'utilisateur.



13 <u>Préférences</u>

Cette page permet de choisir l'imprimante associée au programme pour l'impression des codes-barres



14 <u>Informations</u>

Cette page contient les informations des sources utilisées pour la création du programme.

