

JEUX DE TEST ET RESULTATS

Projet réalisé en application du cours de *Gestion des Données du SI* du M. THEVENIN.

Dossier réalisé par

Zitong ZHAO Nam-anh TRAN

I) Table container	2
Etape 1	2
Etape 2	2
II) Table Train	
Etape 1	3
Etape 2	3
Etape 3	4
III) Table ville	4
IV) Table ItineraireTrain	5
V) Table Arreter	5
•	

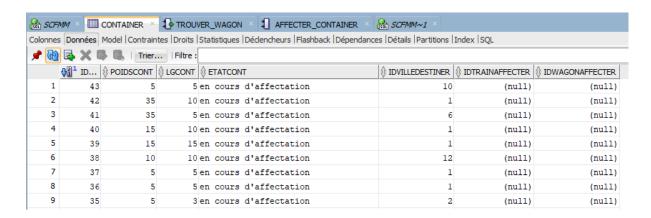
I) Table container

La procédure *AFFECTER_CONTAINER* et la fonction *TROUVER_WAGON* ont utilisé le jeu de test concernant les containers ayant pour identifiant allant de 35 à 43.

Etape 1

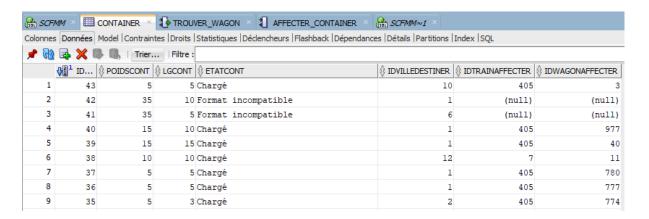
Ajout des containers ayant comme :

- Identifiant uniques allant de 35 à 43
- Tailles et poids différentes
- État "en cours d'affectation"
- Villes de destination
- Aucun train et wagon affectés



Etape 2

Exécution de la procédure *AFFECTER_CONTAINER* qui permet d'affecter un train et un wagon en prenant en compte la taille, le poids et la ville de destination du container. De plus si le container est trop lourd ou trop grand alors l'état du container est modifié en "Format incompatible".

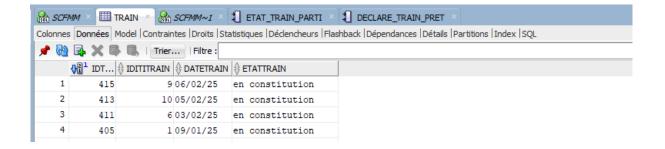


II) Table Train

Etape 1

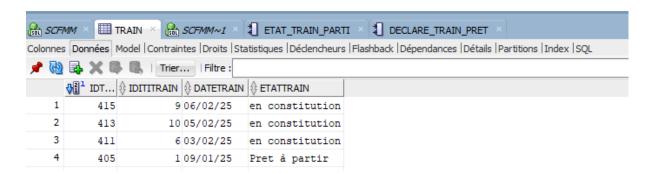
Ajout des trains ayant comme :

- Identifiants uniques allant de 405 à 415
- Itinéraire
- Date
- Etat comme "en constitution"



Etape 2

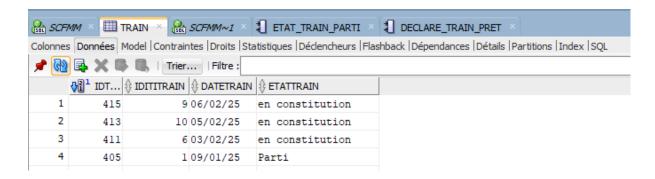
Exécution de la *DECLARER_TRAIN_PRET* qui permet de modifier l'état du train, ayant tous les wagons affecté au train et en état "KO" (chargé), en état "Pret à partir". C'est ainsi le cas pour le train ayant comme identifiant 405.



Etape 3

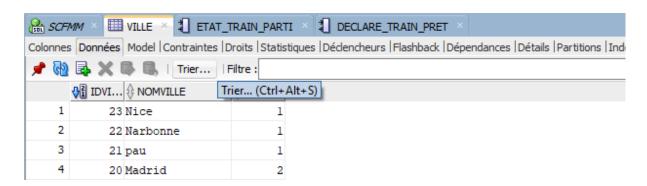
Execution de la procédure *ETAT_TRAIN_PARTI* qui permet de modifier l'état du Train en "Parti" si avant la date de l'exécution de la procédure (en l'espèce le 10/01/2025) et que l'état du train était "Pret à partir".

C'est ainsi le cas pour le train ayant comme identifiant 405.



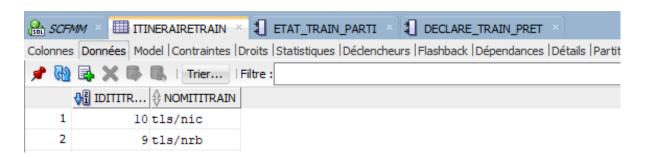
III) Table ville

Ajout de 4 villes pour le jeu de test



IV) Table ItineraireTrain

Ajout de 2 itinéraires pour le jeu de test



V) Table Arreter

Ajout de 4 arrêts concernant les 2 itinéraires ajoutés et les 3 villes différents

