

PROJET DE TECHNOLOGIES WEB

Spécialité : Génie Informatique

Gestion de Stock

Réalisé par :

M. JELLOULI Youness

Année universitaire 2022/2023

Table des matières

Introduction générale	1
1 Conception et analyse	2
1.1 Introduction	3
1.2 Cahier des charges	3
1.3 Conception	4
1.3.1 MCD	4
1.3.2 MLD	5
1.3.3 MPD	6
2 Réalisation	7
2.1 Introduction	8
2.2 Technologies utilisées	8
2.3 Réalisation	10

Table des figures

1.1	Modèle conceptuel des données.	4
1.2	Modèle logique des données.	5
1.3	Modèle physique des données.	6
2.1	Logo de Html	8
2.2	Logo de Css	8
2.3	Logo de Js	8
2.4	Logo de Bootstrap	9
2.5	Logo de Php	9
2.6	Page de connexion vers la plateforme.	10
2.7	Dashboard.	11
2.8	Ajout des clients.	12
2.9	Liste des fournisseurs.	12
2.10	Ajout des fournisseurs.	13
2.11	Liste des produits.	13
2.12	Ajout des produits.	14
2.13	Liste des categories.	14
2.14	Ajout des categories.	15
2.15	Liste des commandes.	16
2.16	Détails du commande.	16
2.17	Caisse.	17
2.18	Ticket généré après la commande.	17
2.19	Liste des approvisionnement.	18
2.20	Ajout des approvisionnements.	18
2.21	Alert affiché avant la suppression.	19
2.22	Modification.	19

Introduction générale

Il s'agit d'un projet de développement d'une application web de gestion de stock pour une entreprise. L'application doit permettre la gestion des produits, des catégories de produits, des fournisseurs et des clients, des commandes et des approvisionnements. Elle doit également inclure une interface pour la gestion de la caisse.

Chapitre 1

Conception et analyse

1.1 Introduction

Ce chapitre vise à décrire les différentes étapes de la conception de l'application, en incluant les choix technologiques et les décisions prises à chaque étape.

1.2 Cahier des charges

Il s'agit d'une application web de gestion de stock pour une entreprise. Les fonctionnalités principales de l'application sont :

Gestion des produits : l'application permet aux utilisateurs de gérer les informations sur les produits.

Gestion des catégories : l'application permet aux utilisateurs gerer des catégories de produits.

Gestion des fournisseurs et des clients : l'application permet aux utilisateurs de gérer les informations sur les fournisseurs et les clients, telles qu'ils partagent les mêmes caractéristiques.

Gestion des commandes : l'application permet aux utilisateurs de créer des commandes et gerer les produits composant de chaque commande. Après validation de la commande, l'application génère une facture au format PDF.

Gestion des approvisionnements : l'application permet aux utilisateurs de gérer les achats de l'entreprise etles produits composant de chaque approvisionnement.

Gestion de la caisse : l'application fournit une interface pour la gestion de la caisse qui affiche les catégories de produits disponibles, et affiche tous les produits de chaque catégorie sélectionné et permet au caissier de sélectionner un produit et de saisir sa quantité pour l'ajouter au ticket.

1.3 Conception

Cette section présente les différents modèles et diagrammes utilisés pour la conception de l'application

1.3.1 MCD

Le modèle conceptuel de données est utilisé pour définir la structure de base de la base de données de l'entreprise et pour s'assurer que les données sont stockées de manière efficace et cohérente. Il peut également être utilisé pour documenter les données de l'entreprise et pour aider à la prise de décision stratégique.

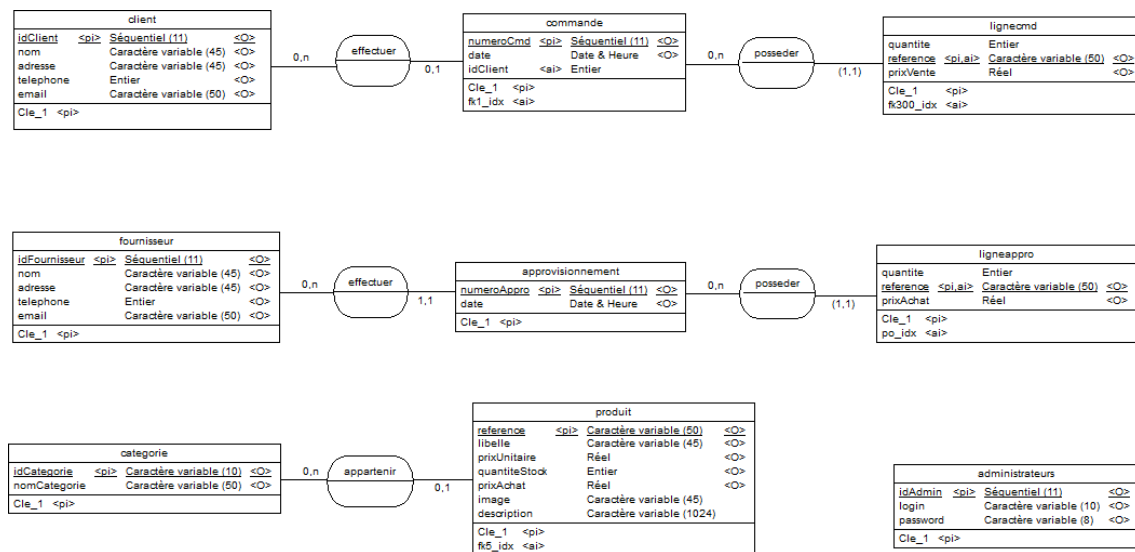


FIGURE 1.1 – Modèle conceptuel des données.

1.3.2 MLD

Le modèle logique de données est créé à partir du modèle conceptuel de données, qui définit les concepts clés de l'entreprise et les relations entre ces concepts. Le modèle logique de données est ensuite utilisé pour déterminer comment ces concepts sont mappés sur les tables de la base de données de l'entreprise.

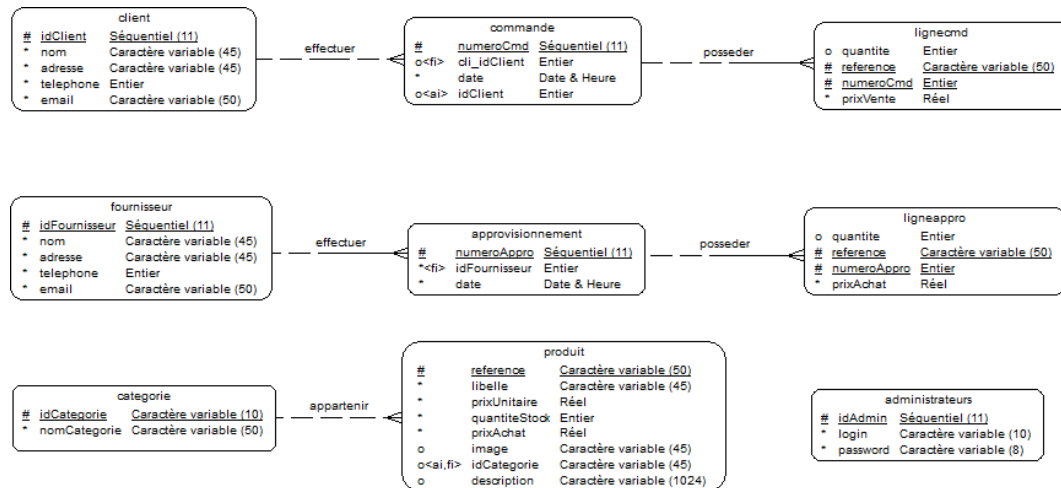


FIGURE 1.2 – Modèle logique des données.

1.3.3 MPD

Le modèle physique de données est utilisé pour définir la structure de la base de données de l'entreprise de manière à ce qu'elle puisse être mise en œuvre de manière efficace et fiable. Il peut également être utilisé pour documenter la base de données de l'entreprise et pour aider à la maintenance et à la mise à jour de la base de données.

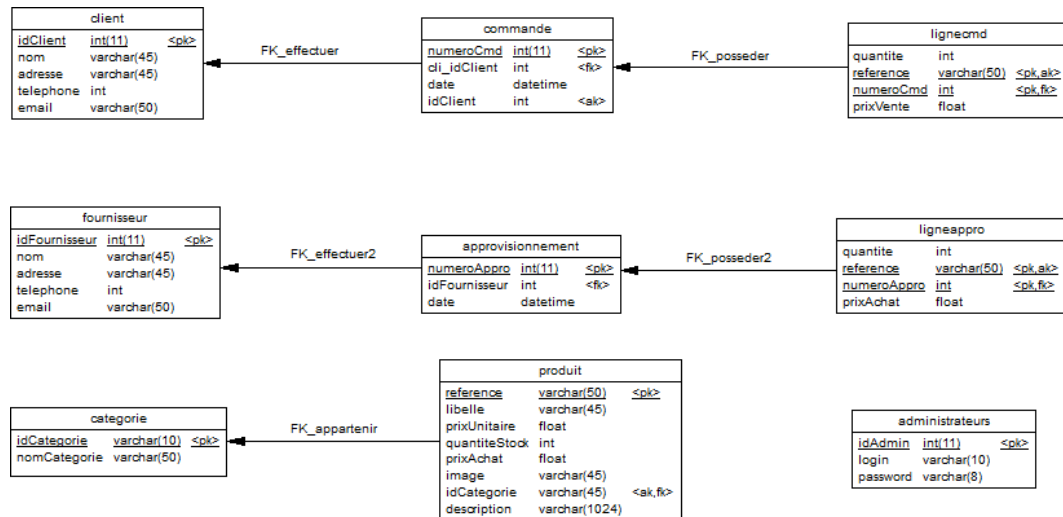


FIGURE 1.3 – Modèle physique des données.

Chapitre 2

Réalisation

2.1 Introduction

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit...

2.2 Technologies utilisées

Html

« Hyper Text Markup Langage » qu'on peut traduire par « langage de balises pour l'hypertexte ». Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure. D'autres technologies sont utilisées avec HTML pour décrire la présentation d'une page et/ou ses fonctionnalités interactives.

.
. .
.



FIGURE 2.1 – Logo de Html

Css

Cascading Style Sheets (feuilles de styles en cascade), servent à mettre en forme des documents web, type page HTML ou XML. Par l'intermédiaire de propriétés d'apparence (couleurs, bordures, polices, etc.) et de placement (largeur, hauteur, côte à côte, dessus dessous, etc.), le rendu d'une page web peut être intégralement modifié sans aucun code supplémentaire dans la page web. Les feuilles de styles ont d'ailleurs pour objectif principal de dissocier le contenu de la page de son apparence visuelle.

.
. .
.



FIGURE 2.2 – Logo de Css

Javascript

Souvent abrégé en « JS », c'un langage de script léger, orienté objet, principalement connu comme le langage de script des pages web. Mais il est aussi utilisé dans de nombreux environnements extérieurs aux navigateurs web tels que Node.js,. Le code JavaScript est interprété ou compilé à la volée. C'est un langage à objets utilisant le concept de prototype, disposant d'un typage faible et dynamique qui permet de programmer suivant plusieurs paradigmes de programmation : fonctionnelle, impérative et orientée objet.



FIGURE 2.3 – Logo de Js

Bootstrap

Bootstrap est une collection d'outils utiles à la création du design de sites et d'applications web. C'est un ensemble qui contient des codes HTML et CSS, des formulaires, boutons, outils de navigation et autres éléments interactifs, ainsi que des extensions JavaScript en option.



FIGURE 2.4 – Logo de Bootstrap

Php

HyperText Préprocesseur, un langage de programmation côté serveur. Principalement utilisé pour produire des pages Web dynamiques via un serveur HTTP. Mais pouvant également fonctionner comme n'importe quel langage interprété de façon locale.



FIGURE 2.5 – Logo de Php

2.3 Réalisation

Login

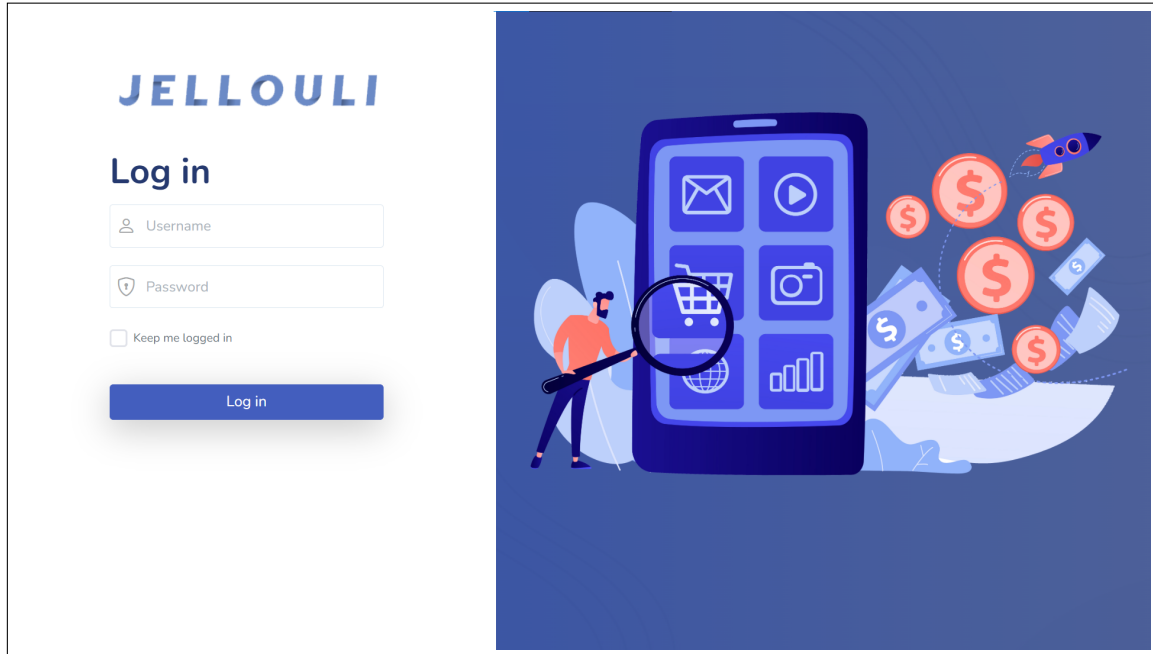


FIGURE 2.6 – Page de connexion vers la plateforme.

Accueil

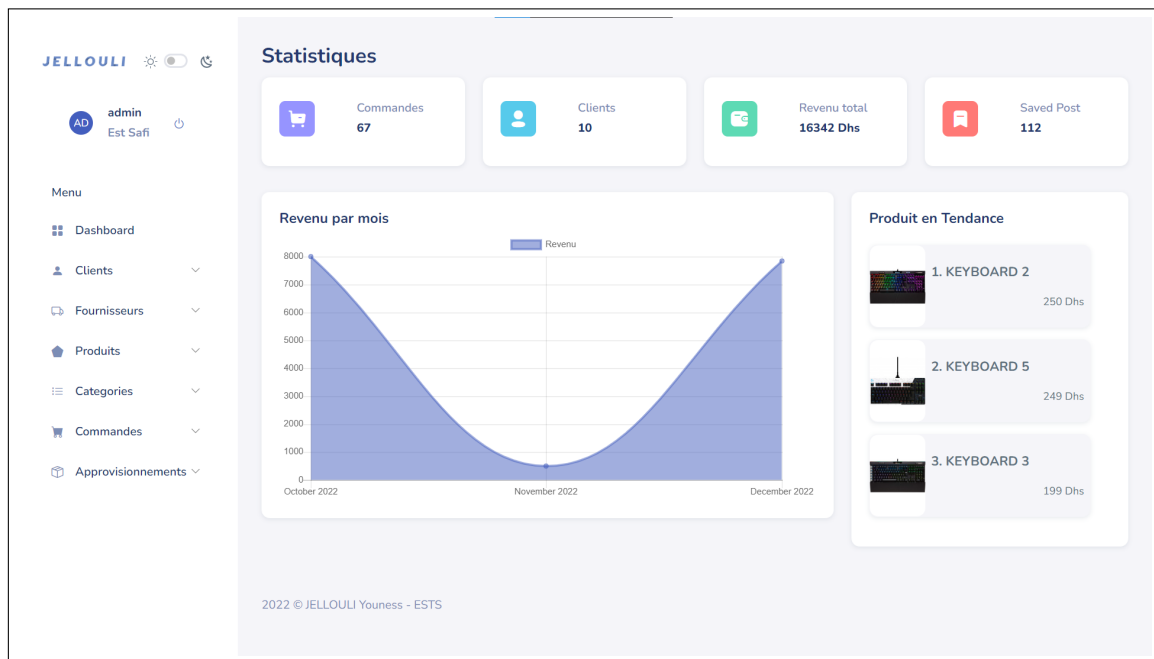


FIGURE 2.7 – Dashboard.

Clients

JELLOULI ☀️ 🌙 🔔

Clients Dashboard / Clients

Ajout d'un client

Nom

Adresse

Telephone

Email

2022 © JELLOULI Youness - ESTS

FIGURE 2.8 – Ajout des clients.

JELLOULI ☀️ 🌙 🔔

Fournisseur Dashboard / Fournisseurs

Affichage des fournisseurs

Nom	Adresse	Telephone	Email	Actions
Danone	casa	40	danone@maroc	✎ 🗑
Lenovo ste.	Usa	627585858	Lenovo@ste.com	✎ 🗑
Apple	Usa	627594239	imac@apple.com	✎ 🗑
Google	Europe	697397937	android@google.com	✎ 🗑

2022 © JELLOULI Youness - ESTS

FIGURE 2.9 – Liste des fournisseurs.

Fournisseurs

JELLOULI ☀️ 🌙 🔔

Fournisseurs Dashboard / Fournisseurs

Ajout d'un fournisseur

Nom

Adresse

Telephone

Email

2022 © JELLOULI Youness - ESTS

FIGURE 2.10 – Ajout des fournisseurs.

JELLOULI ☀️ 🌙 🔔

Produits Dashboard / Produits

Affichage des produits

Image	Reference	Libelle	Prix	Quantité	Prix Achat	Categorie	Actions
	CH1	CHAIR 1	1499	15	1000	Chair	✎ 🗑
	CH2	CHAIR 2	1699	10	1499	Chair	✎ 🗑
	KB1	KEYBOARD 1	200	20	150	Keyboard	✎ 🗑
	KB2	KEYBOARD 2	250	17	200	Keyboard	✎ 🗑
	KB3	KEYBOARD 3	199	18	150	Keyboard	✎ 🗑
	KB4	KEYBOARD 4	399	18	200	Keyboard	✎ 🗑
	KB5	KEYBOARD 5	249	19	199	Keyboard	✎ 🗑

FIGURE 2.11 – Liste des produits.

Produits

Produits Dashboard / Produits

Ajout d'un produit

Reference

Libelle

Prix unitaire

Quantité en stock

Prix d'achat

Catégorie
Options Chair

Image
 Aucun fichier choisi

Description

FIGURE 2.12 – Ajout des produits.

Categories Dashboard / Categories

Affichage des Categories

Id	Nom	Actions
CH	Chair	<input type="button" value="éditer"/> <input type="button" value="supprimer"/>
KB	Keyboard	<input type="button" value="éditer"/> <input type="button" value="supprimer"/>
LP	Laptop	<input type="button" value="éditer"/> <input type="button" value="supprimer"/>
MS	Mouse	<input type="button" value="éditer"/> <input type="button" value="supprimer"/>
SCR	Screen	<input type="button" value="éditer"/> <input type="button" value="supprimer"/>

2022 © JELLOULI Youness - ESTS

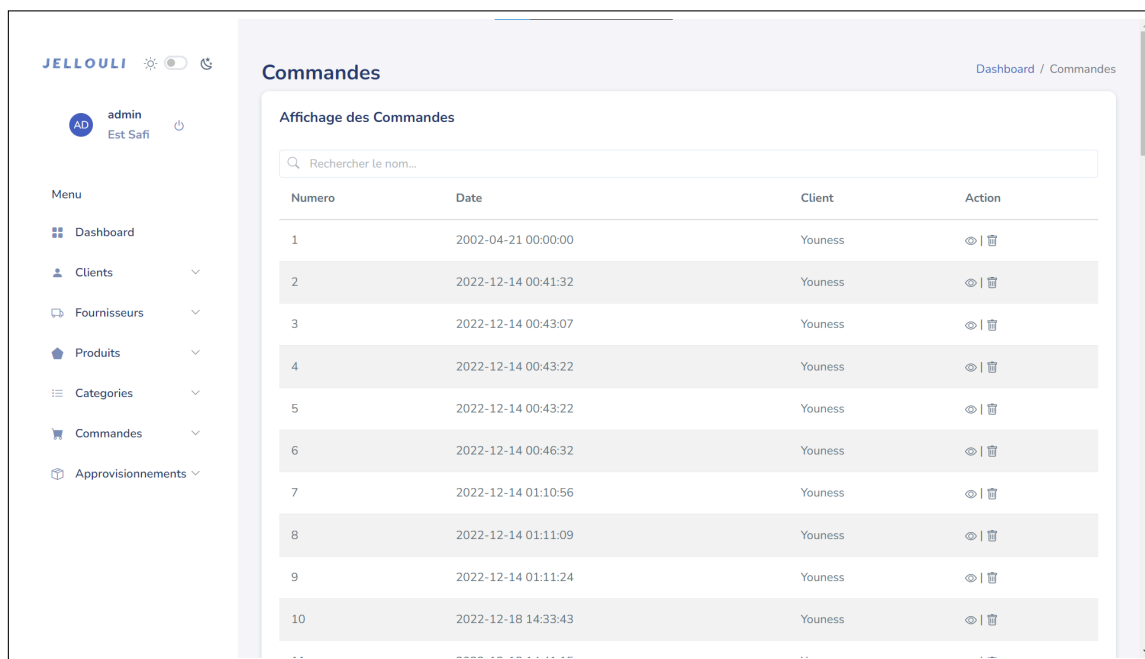
FIGURE 2.13 – Liste des categories.

Categories des produits

The screenshot shows a web application interface for adding a new category. On the left is a sidebar menu with the 'JELLOULI' logo, a user profile for 'admin' (Est Safi), and a list of menu items: Dashboard, Clients, Fournisseurs, Produits, Categories, Commandes, and Approvisionnements. The main content area is titled 'Categorie' and contains a form titled 'Ajout d'une categorie'. The form has two input fields: 'Id Categorie' and 'Nom Categorie'. Below the form are two buttons: 'Ajouter' (blue) and 'Reset' (grey). At the bottom of the main area, there is a footer text: '2022 © JELLOULI Youness - ESTS'. The breadcrumb 'Dashboard / Categorie' is visible in the top right corner.

FIGURE 2.14 – Ajout des categories.

Commandes



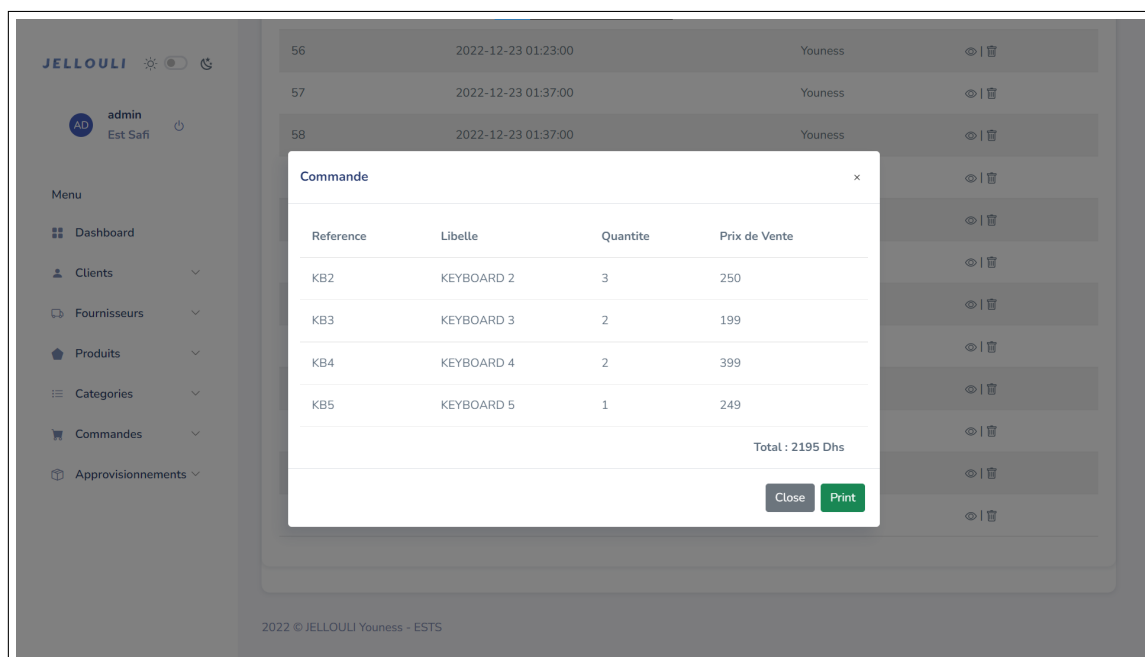
Commandes

Affichage des Commandes

Rechercher le nom...

Numero	Date	Client	Action
1	2002-04-21 00:00:00	Youness	
2	2022-12-14 00:41:32	Youness	
3	2022-12-14 00:43:07	Youness	
4	2022-12-14 00:43:22	Youness	
5	2022-12-14 00:43:22	Youness	
6	2022-12-14 00:46:32	Youness	
7	2022-12-14 01:10:56	Youness	
8	2022-12-14 01:11:09	Youness	
9	2022-12-14 01:11:24	Youness	
10	2022-12-18 14:33:43	Youness	

FIGURE 2.15 – Liste des commandes.



Commande

Reference	Libelle	Quantite	Prix de Vente
KB2	KEYBOARD 2	3	250
KB3	KEYBOARD 3	2	199
KB4	KEYBOARD 4	2	399
KB5	KEYBOARD 5	1	249

Total : 2195 Dhs

Close Print

FIGURE 2.16 – Details du commande.

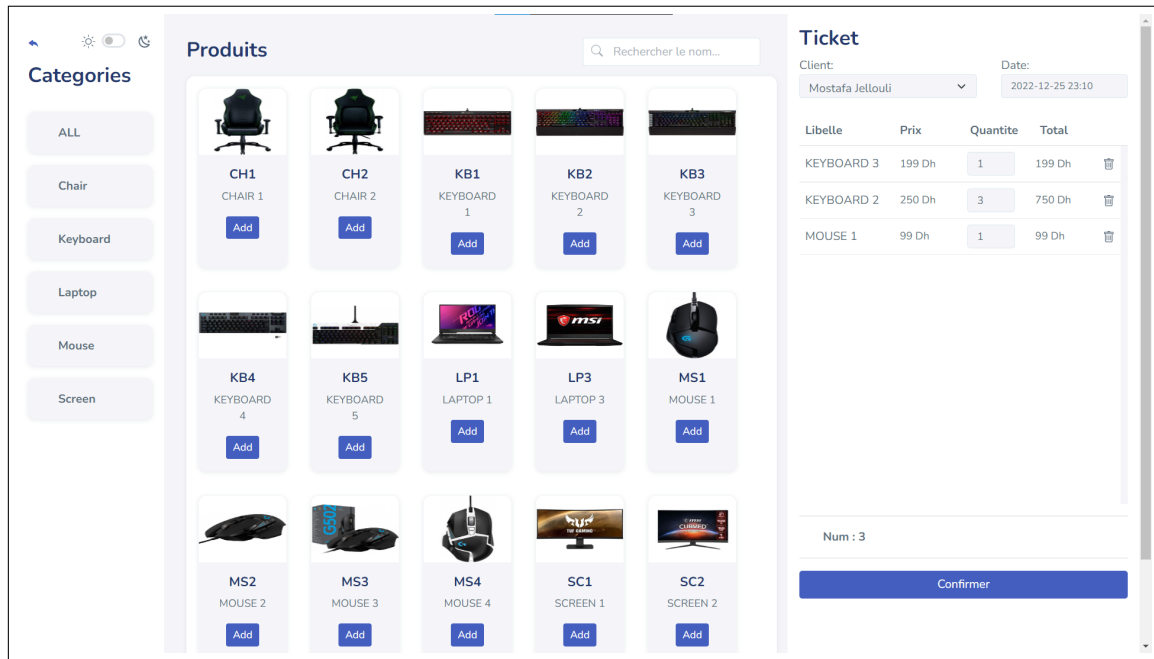


FIGURE 2.17 – Caisse.

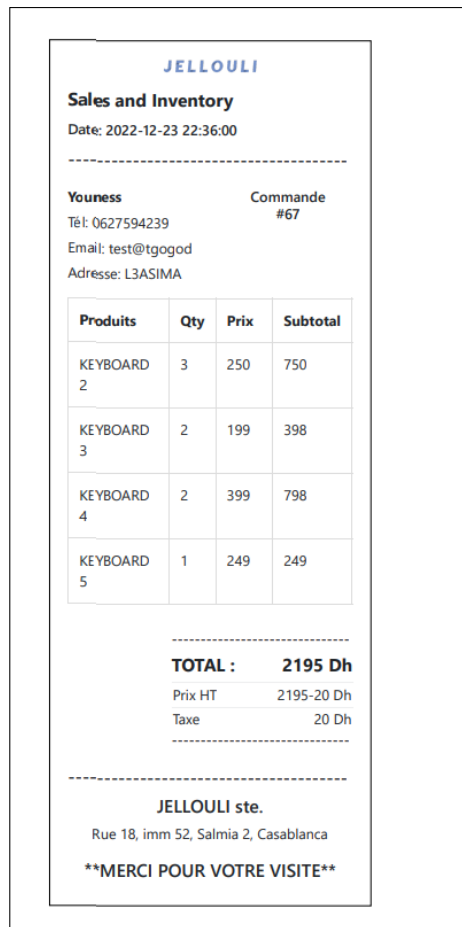


FIGURE 2.18 – Ticket generé apres la commande.

Approvisionnement

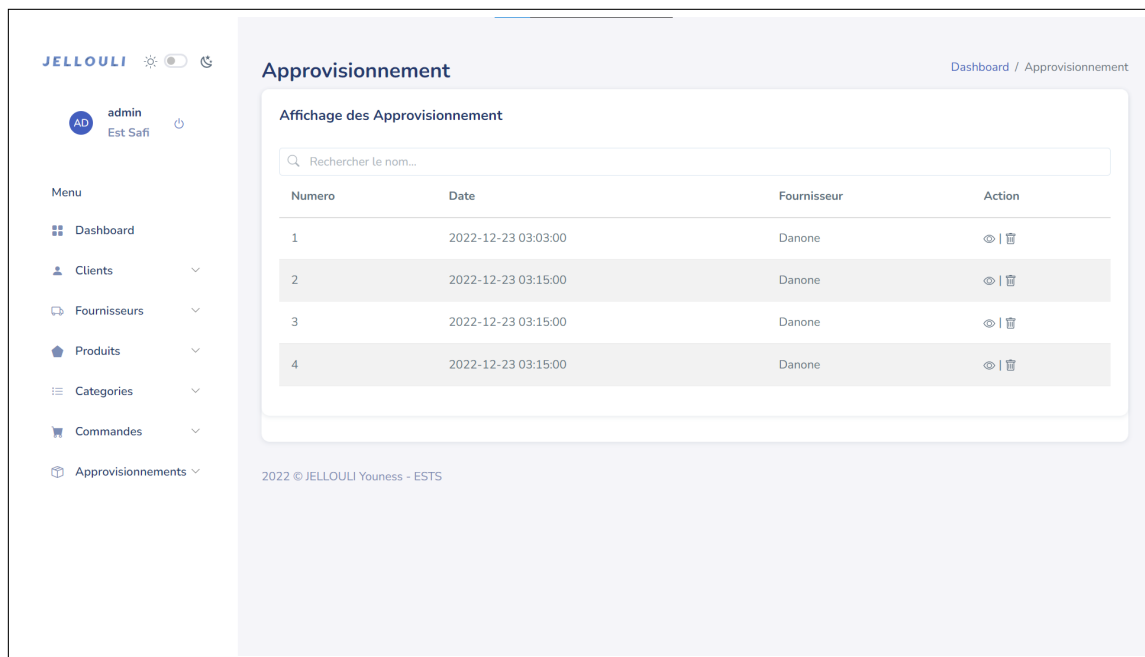


FIGURE 2.19 – Liste des approvisionnement.

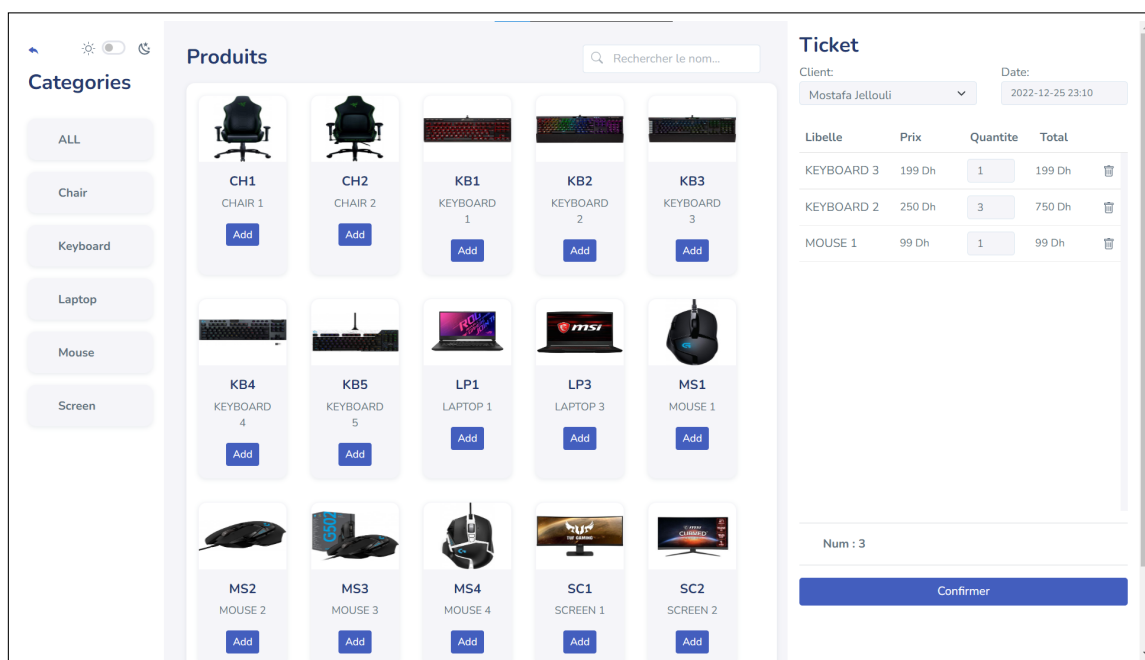


FIGURE 2.20 – Ajout des approvisionnements.

Fonctionnalités

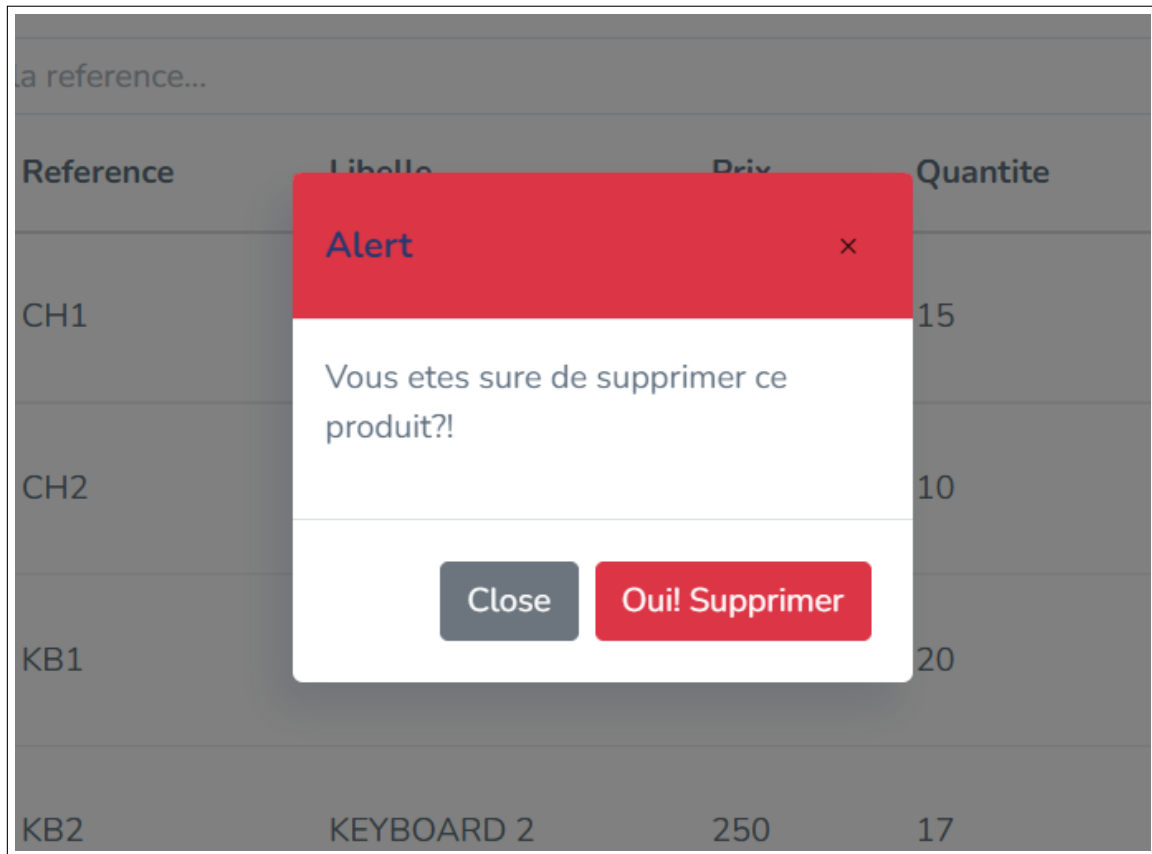


FIGURE 2.21 – Alert affiché avant la suppression.

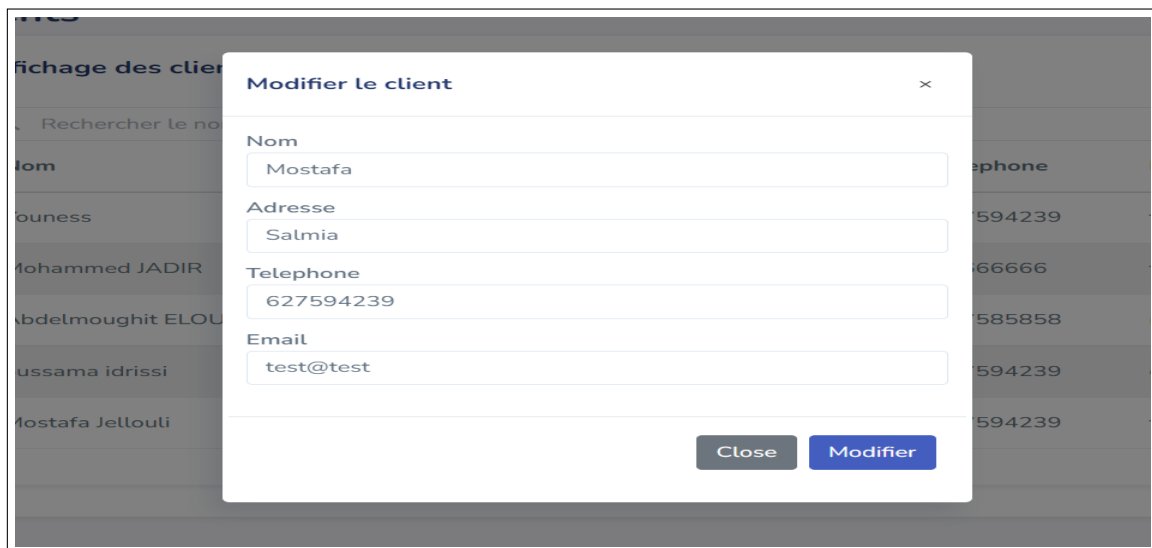


FIGURE 2.22 – Modification.

Conclusion générale et perspectives

En conclusion, nous avons réussi à développer une application de gestion de stock qui répond aux besoins de notre entreprise. Nous avons mis en œuvre les étapes de l'analyse et de la conception de l'application, en utilisant la méthode MERISE pour décrire les fonctionnalités et les données de l'application. Nous avons également choisi les langages et outils adéquats pour mettre en œuvre l'application de manière efficace et fiable. La page d'accueil, le menu de navigation et les différentes pages dédiées à la gestion des produits, des fournisseurs, des clients et de la caisse sont toutes accessibles et intuitives pour l'utilisateur. Nous avons également pris en charge la gestion des sessions pour garantir la sécurité de l'application. Nous sommes satisfaits du résultat final et nous espérons que cette application sera un outil précieux pour la gestion du stock de notre entreprise.