



Sujet: PROJET JAVA .

**Application : Système de gestion
d'une école primaire.**

Professeur: Boulifa Nadia.

**Réalisé par : Chtourou Eya
et Houidi Maha.**



Réalisé le 13 décembre 2021

DEDICACES

NOUS DÉDIONS CE TRAVAIL À NOS
PARENTS QUI NOUS ONT TOUJOURS
SOUTENUES, BIEN ÉGALEMENT À NOS
AMIS ET À TOUTE PERSONNE QUI NOUS A
SUPPORTÉ, DE PRÈS OU DE LOIN, À MENER
À TERMES CE TRAVAIL.

MILLE MERCI.

REMERCIEMENTS

NOUS TENONS À REMERCIER DANS UN
PREMIER TEMPS, TOUTE L'ÉQUIPE
PÉDAGOGIQUE DE INSTITUT SUPÉRIEUR DE
L'INFORMATIQUE ET LES INTERVENANTS
PROFESSIONNELS RESPONSABLES DE LA
FORMATION COMPUTER SCIENCES.

AVANT D'ENTAMER CE RAPPORT,
NOUS PROFITONS DE L'OCCASION POUR
REMERCIER NOS PROFESSEURS DE NOUS
AVOIR INCITÉS À TRAVAILLER EN
METTANT À NOTRE DISPOSITION LEURS
EXPÉRIENCES ET LEURS COMPÉTENCES.
POUR FINIR, NOUS TENONS À REMERCIER
TOUTE PERSONNE AYANT CONTRIBUÉ
DE PRÈS OU DE LOIN À L'ÉLABORATION
DU PRÉSENT TRAVAIL
UN GRAND MERCI À MOSLEM GANNOUN
QUI NOUS A BIEN SUPPORTÉ DURANT LA
REALISATION DE CE PROJET.

TABLE DES MATIÈRES

01 Introduction générale

02 Les objectifs du projet (Résumé)

03 Conception : A-diagramme de cas d'utilisation. B - diagramme de classe.

04 Les composants : A- Structure générale. B- fonctionnement des classes.

05 Conclusion.

INTRODUCTION

Avant l'invention de l'ordinateur, nous enregistrons toutes les informations manuellement sur des supports en papier ce qui engendrait beaucoup de problèmes tel que la perte de temps considérable dans la recherche de ces informations ou la dégradation de ces dernières...etc.

Ainsi, jusqu'à présent, l'ordinateur reste le moyen le plus sûr pour le traitement et la sauvegarde de l'information.

Cette invention a permis d'informatiser les systèmes de données dans les écoles primaires, ce qui serait le sujet d'étude de ce projet.

En effet, le succès d'un établissement scolaire dépend de plus en plus de sa flexibilité et de sa capacité d'innover, tant dans leur structure organisationnelle que dans leur mode de communication et d'échange avec leur environnement.

C'est pour cette raison qu'on va s'intéresser au cours de ce projet à coder un système de gestion avec une interface simple et pratique et qui sera bien évidemment traité à travers une base de données stockée sur le local ou sur un serveur privé de l'établissement.

- **Choix et intérêt du sujet:**

Le présent travail a comme sujet : "Conception et développement d'une application sur la gestion du cursus scolaire des élèves"

- Un intérêt scientifique :

Le présent travail permettra, non seulement de mettre en pratique les connaissances acquises tout au long de notre cursus académique mais aussi, d'acquérir de nouvelles connaissances en langage java, SQL et autre.

- Un intérêt sociétal :

Le présent travail aidera les utilisateurs à réduire considérablement le temps de traitement et de vérification des données des élèves. Il sera aussi de grande importance lors des inscriptions des nouveaux élèves dans les écoles.

LES OBJECTIFS DU PROJET

L'administration d'une école primaire a plusieurs tâches à réaliser, en utilisant la technologie informatique on va créer une application qui facilitera ces tâches.

L'application donne la possibilité de stocker les données de manière légère et facile et aussi réduit le temps d'exécution d'une tâche.

- Les objectifs généraux:

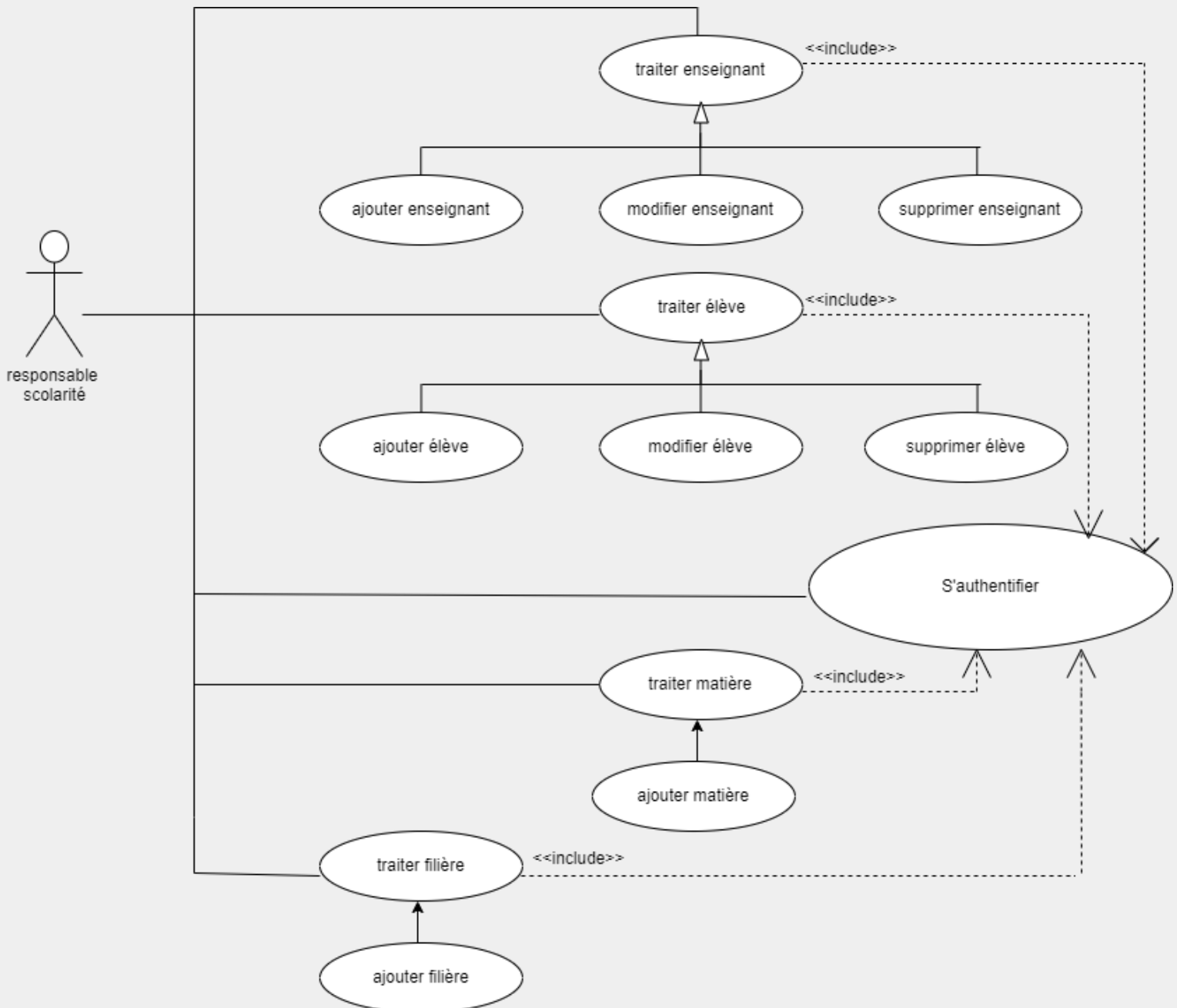
On va essayer de répondre au besoin d'une école primaire pour faciliter sa gestion interne.

Pour cela on va utiliser une base de données qui va regrouper et stocker les données nécessaires et on va coder les différentes interfaces permettant d'assurer la gestion proprement.

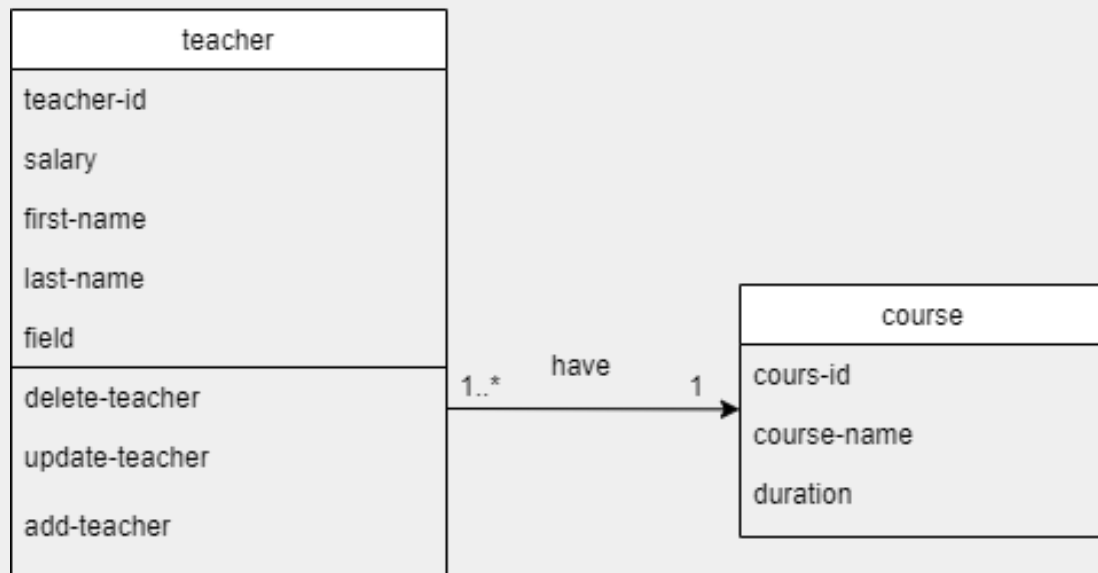
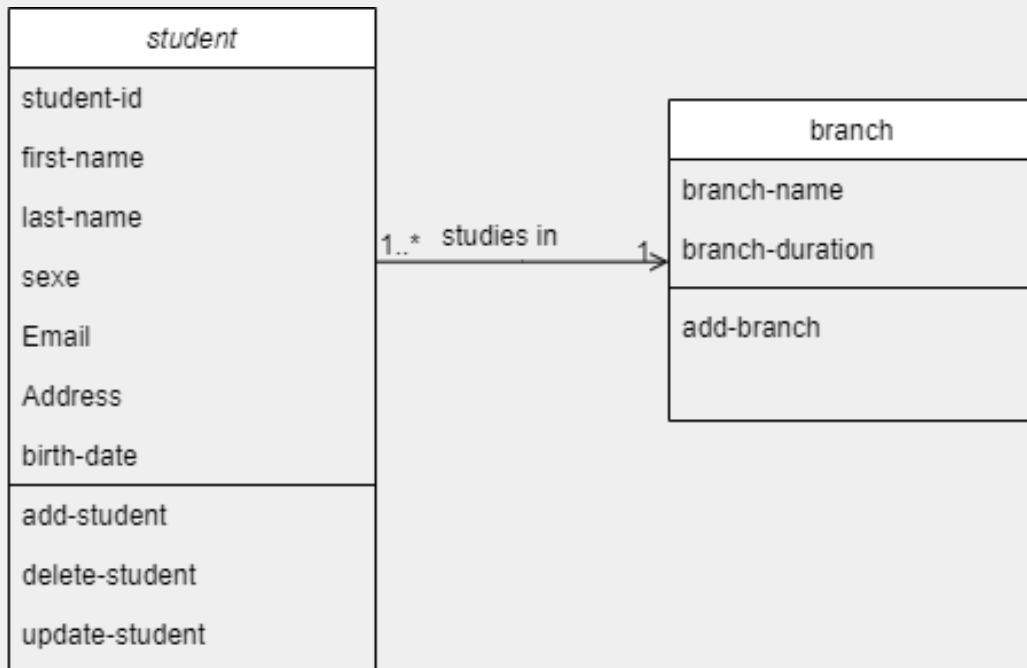
Les différentes interfaces qui seront implantés dans l'application vont nous permettre de faire les tâches suivantes:

- Le login vers l'application.
- Le choix de l'entité sur laquelle une ou plusieurs modifications vont être appliquées.
- La spécification de l'opération à appliquer.
- L'achèvement avec succès de l'opération désirée.
- L'affichage du résultat des opérations ou des messages d'erreur en cas d'échec.
- Le sauvegarde des modifications dans la base de données.

CONCEPTION



CONCEPTION



LES COMPOSANTS

Les outils de développement :

- Pour coder le programme java:
- **IDE IntelliJ IDEA.**
- Pour la base de données:
- langage de gestion de base de données **postgresql.**
(via l'interface de commande postgres.)
- pour la conception:
- **Drawio** (outil de construction des diagramme en ligne).

A- Structure générale.

Cette application doit assurer la gestion automatisée de toutes les informations concernant les étudiants, les professeurs, les matières et les filières.

Les fonctionnalités du logiciel ont été découpées en modules de gestion suivants :

- 1 . Interface login.
- 2 . Interface menu (student,teacher,branch).
- 3 . Interface student.
- 4 . Interface teacher.
- 5 . Interface branch.
- 6 . Interface course.

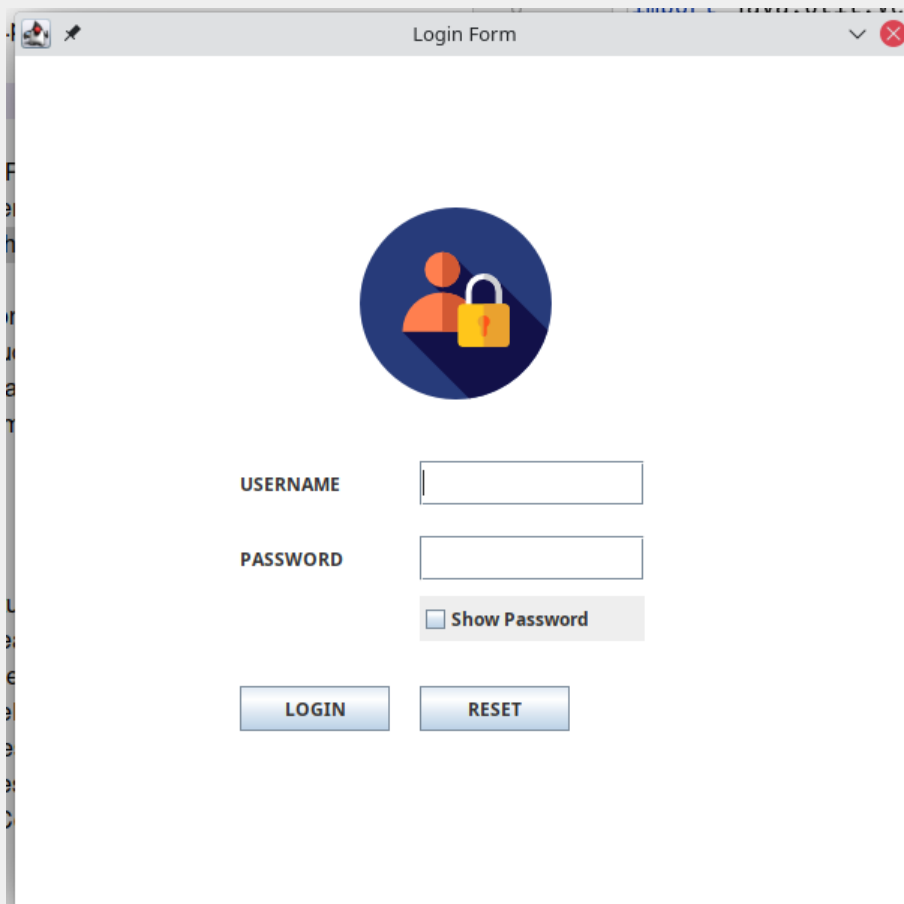
LES COMPOSANTS

B- Fonctionnement des classes.

1. Le login à l'application:

Une fenêtre s'ouvre directement après l'exécution de l'application demandant à l'utilisateur d'insérer le nom et le mot de passe correct dans l'ordre de pouvoir accéder aux pages permettant d'appliquer des modifications sur la base de données. Se qui va rassurer la sécurité des données des différentes composant de l'établissement.

Si le nom ou le mot de passe inséré est erroné un message d'erreur s'affiche sur l'écran.



Username:

Password:

☐ Show Password

LES COMPOSANTS

B- Fonctionnement des classes.

2. L'interface menu :

Le login avec succès va nous amener à une interface menu permettant l'accès, selon le choix de l'utilisateur ,aux interfaces suivante :



ou bien de retourner a la page d'accueil via le bouton **logout**

LES COMPOSANTS

B- Fonctionnement des classes.

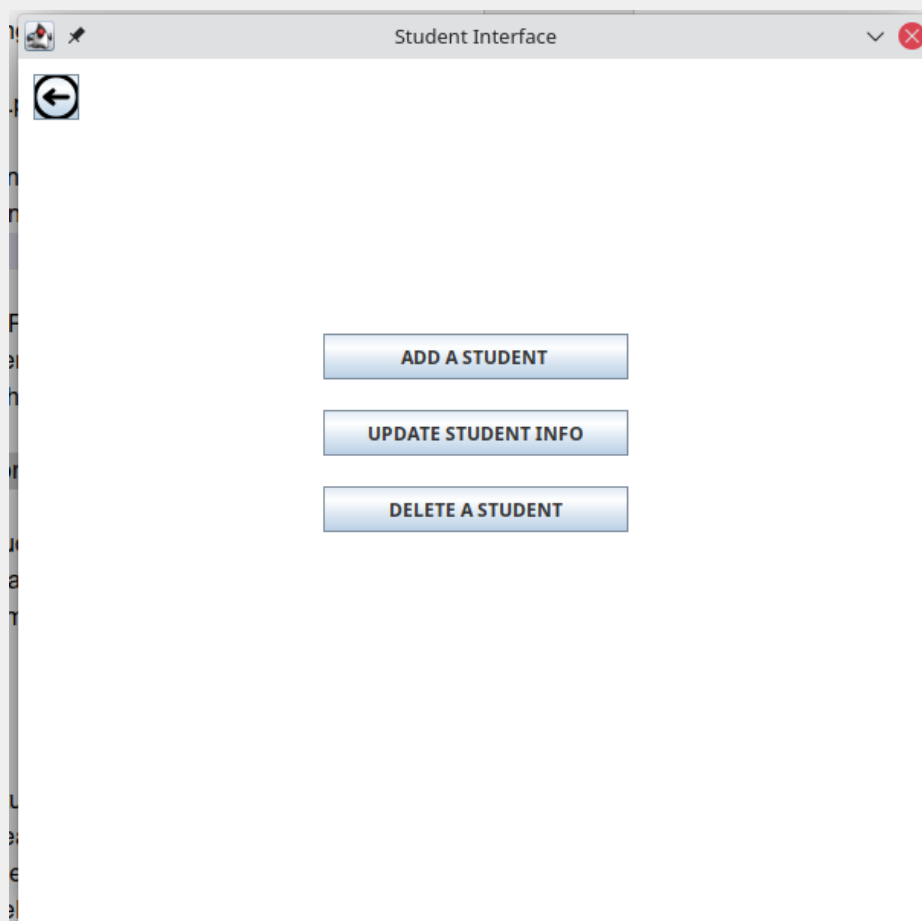
3-4.Interface student,teacher:

exemple: fonctionnement de l'interface student:

Une fenêtre qui donne la possibilité d'ajouter un élève, de modifier les informations d'un élève ou bien de supprimer totalement ses coordonnées.

(Elle permet d'introduire les informations nécessaire pour un élève par exemple nom, prénom, adresse, date naissance...)

RQ: L'interfaces teacher a le même principe de fonctionnement.



LES COMPOSANTS

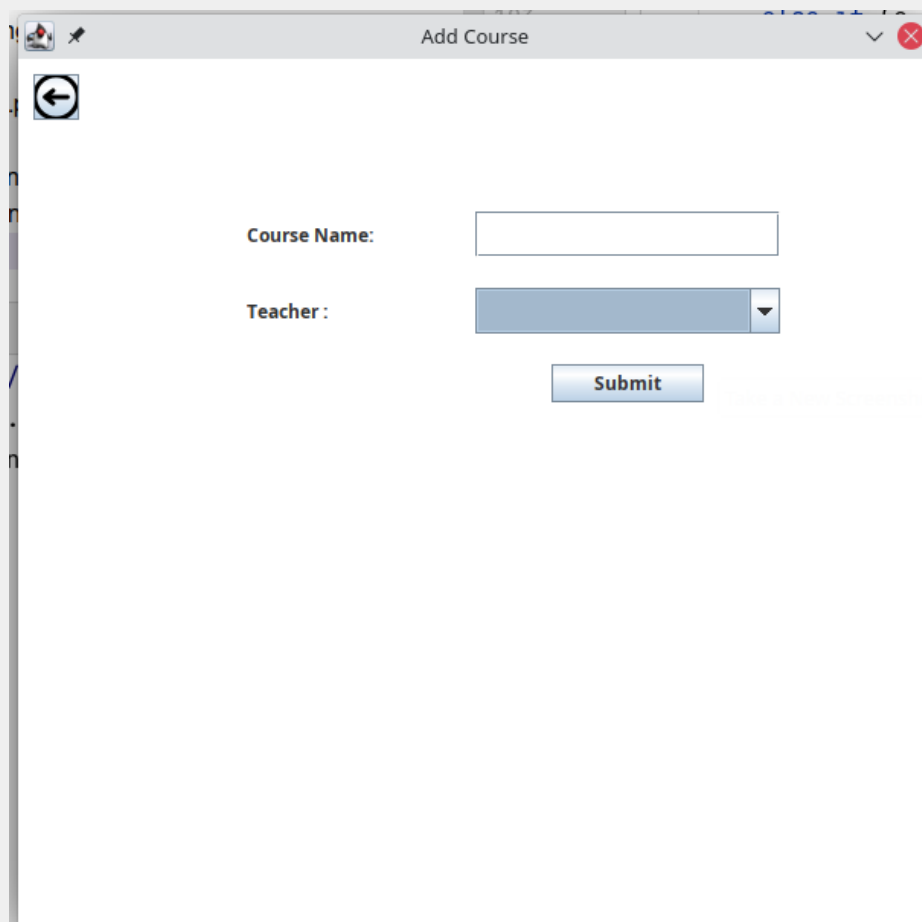
B- Fonctionnement des classes.

5-6.L'interface branch et course :

exemple: fonctionnement de l'interface branch:

Une fenêtre qui donne la possibilité d'ajouter une branche (filière).

RQ: L'interfaces course a le même principe de fonctionnement que celle de branch.



The screenshot shows a window titled "Add Course" with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). Inside the window, there is a back arrow icon in the top-left corner. The main content area contains two labels: "Course Name:" and "Teacher:". The "Course Name:" label is followed by a text input field. The "Teacher:" label is followed by a dropdown menu with a blue background and a downward arrow. Below these fields is a "Submit" button.

CONCLUSION

- *La plateforme java est parmi les principaux plateformes utilisées de nos jours car elle facilite le travail et elle nous fourni plusieurs bibliothèques.*
- *Ce projet, malgré la contrainte de temps ,nous a été d'un grand bénéfice, nous avons compris comment gérer un projet et nous avons bien exploité nos compétences acquises lors de ce module OOP .*
- *pour conclure nous aimerons bien indiquer que nous pouvons améliorer notre application en ajoutant d'autres fonctionnalités tel que la gestion d'emploi du temps gestion de table de service..*