

PROJET TECHNIQUE DE PROGRAMMATION

Macxence Schneider

Paul Giacomoni

Rappel consigne :

Ce projet a pour but de mettre en pratique les compétences acquises en programmation en C. Les étudiants apprendront à construire un système de gestion basique mais fonctionnel pour un petit commerce, développant ainsi des compétences en structuration de données, logique de programmation, et conception d'interface utilisateur en console.

Structure du système, les choix de conception, et les instructions d'utilisation :

- Utilisation des structures avec :
 - Produit : Détermine toutes les caractéristiques et info des produits du magasin
 - DataProduit : Contient le tableau des produits et le nombre de produit
 - Client : Détermine toutes les caractéristiques et info des clients
 - DataClient : Contient le tableau des clients et le nombre de client
 - fournisseur : Détermine les informations des fournisseurs
 - Datafournisseur : Contient le tableau des fournisseurs et le nombre de fournisseur
- Ses structures sont enregistrées dans 3 fichiers différents : produit.dat / client.dat et fourni.dat . Pour pouvoir tout garder en mémoire entre plusieurs utilisations.
- Ensuite, on a appelé les fonctions qu'on a créées en dessous du int main().
- Entrons dans le int main()
 - Initialisation de toutes les structures avec un tampons :
 - Initialisation des variables utilisées dans le programme
- Début du programme avec un : while (wile == 0)
 - Dans tout le programme on a utilisé des while pour faire une boucle en continue, car en effet le wile change lorsque l'utilisateur choisit la porte de sortie.
- Ensuite Utilisation de : switch
 - En effet, grâce au switch on peut faire une belle interface, interactive, rapide et efficace. On peut facilement demander à l'utilisateur ce qu'il veut faire et grâce à des chiffres l'orienté via le programme.

- Il y a deux mot de passe utilisé dans ce programme :
 - Le premier pour entrer dans un gestionnaire de commerce.
 - Le deuxième pour entrer la partie fournisseur.
- Fonction appelée dans le programme grâce au tampon de structure
- Dans les fonctions :
 - Utilisation des fichier
 - FILE *file : Pour initialiser le pointeur fichier
 - file = fopen (nomf,type) : ouvrir le fichier avec son nom est de façon différente
 - fread : pour lire les données déjà enregistré dans le fichier pour pouvoir les utiliser
 - fseek : Pour me positionner quelque part de précis dans le fichier (debut ou fin en général)
 - fwrite : pour ecrire dans le fichier en question et pouvoir garder les données
 - fclose(file) : fermer le fichier ouvert
 - Utilisation des commandes de base :
 - printf / scanf