

# Gestion des Déplacements

Mini Projet Genie Logiciel

#### Réalisé par :

- Abdenacer Fayssel
- Douladi Oussama
- El khanchoufi Youssef
- Naciri Issam

Encadré par :

M. OMARI

#### Plan

06



O4 Spécification des besoins

O5 Planification du projet

Conception initiale d'architecture du logiciel



#### **Objectif**

L'objectif principal est de développer un système informatique pour améliorer la gestion des déplacements internes au sein de l'entreprise. Ce système visera à optimiser les processus de déplacement, réduire les coûts et améliorer l'efficacité globale.

Gestion des déplacements - Gestion des missions - Gestion des utilisateurs



#### **Description du contexte**

Évaluation des Processus de Déplacement Actuels

Impact sur l'efficacité et les Coûts Organisationnels

Planification de l'Intégration et de l'Évolutivité Besoins en Technologie pour l'Amélioration Objectifs d'Optimisation des Déplacements



#### **Etude de Faisabilité**

#### Faisabilité Technique

- ⇒ Nous avons examiné les technologies disponibles et les compétences nécessaires pour développer l'application.
- ⇒ Technologies choisies : PHP et MySQL pour la base de données

## Faisabilité Économique

Nous avons estimé le coût global et la rentabilité du projet sur le long terme

# Spécification 04 des besoins

## Spécification des besoins

4.1 Identification des Parties Prenantes

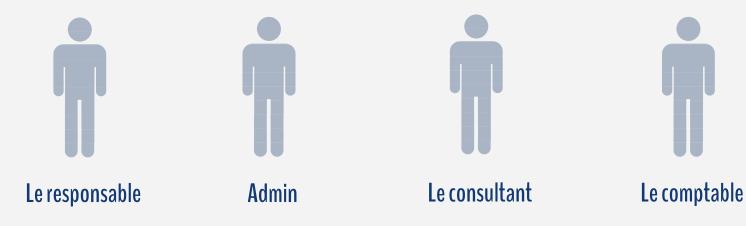
4.2 Les Besoins Fonctionnels

4.3 Diagramme De Séquence

4.4 Diagramme De cas d'utilisation

#### 4.1 Identification des Parties Prenantes

Dans la configuration du système de gestion des déplacements, les rôles clés incluent les employés visant efficacité et simplicité, les gestionnaires pour une gestion économique, le comptable axé sur la budgétisation, le consultant nécessitant flexibilité, et l'administrateur garantissant la fiabilité technique. Leur compréhension collective assure un développement ciblé et performant du système.

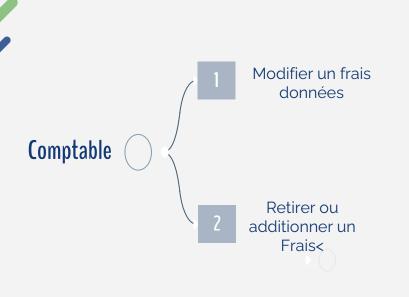


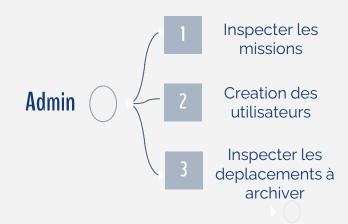
### 4.2 Les Besoins Fonctionnels

Ce processus implique une collecte méthodique et détaillée des exigences de chaque utilisateur, en traduisant leurs attentes en spécifications techniques concrètes.



#### Les Besoins Fonctionnels – Suite 1

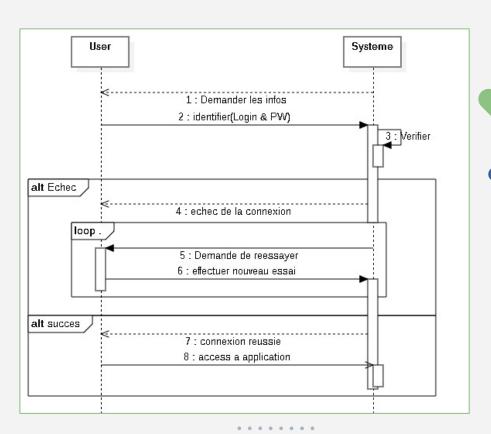




#### 4.3

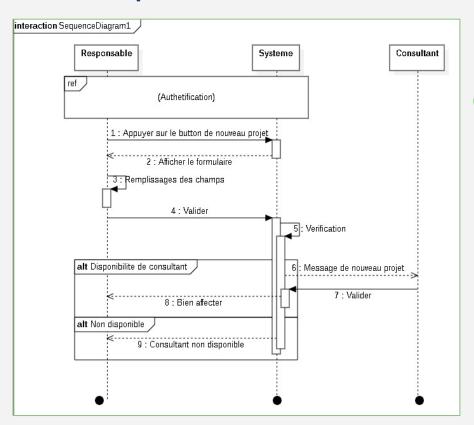
#### Diagramme De Séquence

 Les diagrammes de séquences nous donnent une représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique.



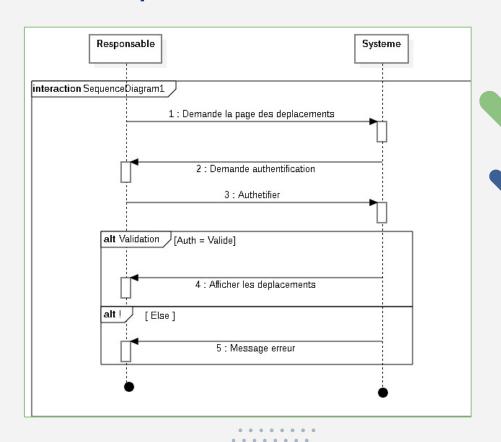
#### Diagramme De Séquence – Suite 1

 Affectation d'un nouveau déplacement



#### Diagramme De Séquence — Suite 2

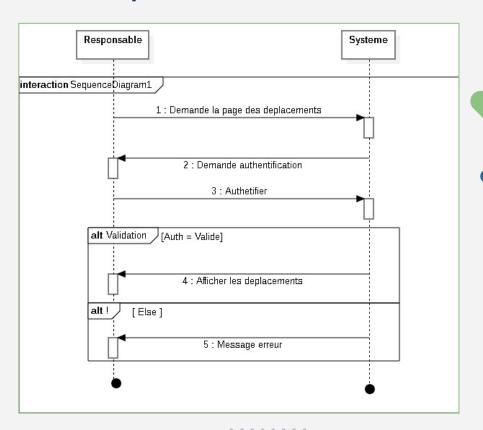
• Afficher les déplacements



#### Diagramme De Séquence – Suite 3

Afin que le formulaire des déplacements est affiché, le responsable trie les déplacements par date ou nom.

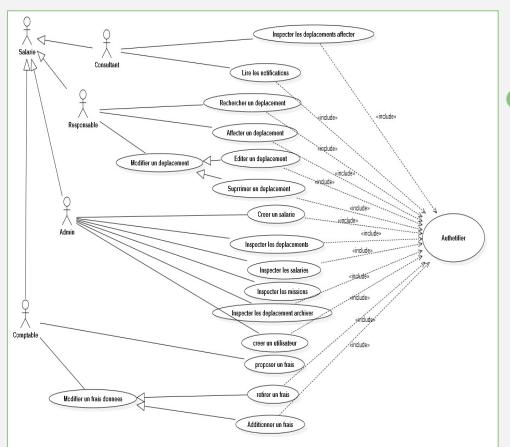
Après avoir affiché la liste des déplacements le responsable presse l'icône de modification, et le modifie. Enfin une validation se fait.



#### **4.4** Diagramme De cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation permet de représenter visuellement une séquence d'actions réalisées par système représenté par une boite rectangulaire, produisant

un résultat sur un acteur, appelé acteur principal, ceci indépendamment de son fonctionnement interne.



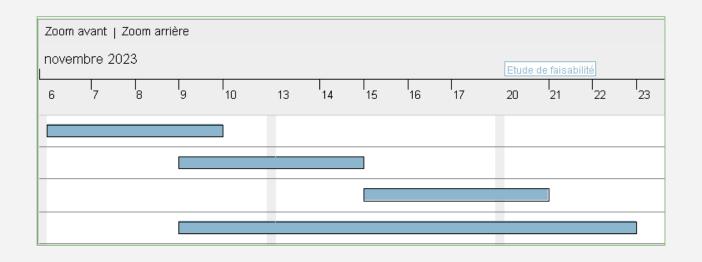


#### Diagramme de gantt

Le diagramme de Gantt est une représentation visuelle d'un planning de projet qui permet de suivre et de gérer les tâches de manière efficace. Il affiche les différentes étapes du projet sur une ligne de temps, facilitant ainsi la visualisation des dépendances entre les différentes activités. Nous avons choisi d'utiliser le logiciel GanttProject pour créer ce diagramme.

GANTT		
Nom	Date de début	Date de fin
Etude et Analyse	06/11/2023	09/11/2023
Spécification des besoins	09/11/2023	14/11/2023
Conception	15/11/2023	20/11/2023
Rapport du Projet	09/11/2023	22/11/2023

#### Diagramme de gantt - Suite 1



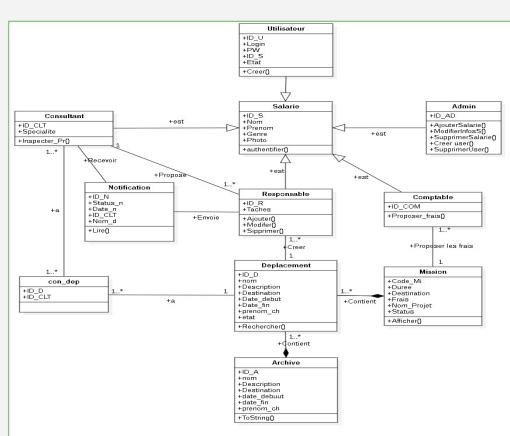


#### • • • • • • •

#### Diagramme De classes

Le diagramme de classes présente les classes et les différentes relations entre celles-ci. Chaque classe décrit les responsabilités, le comporte ment et le type d'un ensemble d'objets. Les éléments de cet ensemble sont les instances de la classe.

Le diagramme de classe contient 11 tables.



## MERCI!

