# MANUEL D'UTILISATION

(2TAK HARDWARE java version 2020)



**13 NOVEMBRE** 

Créé par : MASVIDAL ADRIEN



# Table des matières

Prérequis	3
L'environnement de travail	3
Les services nécessaires	3
Installation du Projet	4
Clonage du repositorie	4
Téléchargement de l'archive du projet	5
Mise en place de BDD	6
Démarrage des services	6
Importation de la base de données	6
Relier votre base de données au projet	7
Manuel d'utilisation	8
La connexion	9
Utilisation Administrateur	9
Gestion générale	10
Gestion des ventes	13
Statistiques	15
Utilisation Agent	16
Catalogue des produits	16
Client	18
Panjer	19

# **Prérequis**

#### L'environnement de travail

Afin de pouvoir adapter ce projet à votre infrastructure informatique il vous faudra un environnement de développement intégré (IDE) notamment pour pouvoir modifié les informations concernant la base de données (BDD).

De ce fait, il vous est recommandé d'utiliser des IDE gratuit tel que <u>NetBeans</u> ou bien <u>Intellij</u> pour pouvoir effectuer les modifications vous étant nécessaire.





#### Les services nécessaires

Pour un fonctionnement adéquat de l'application il vous faudra un système de gestion de base de données (SGBDR) ainsi qu'une application permettant la gestion de ce système de base de données.

Vous pouvez donc utiliser MySQL, MariaDB, Oracle ... pour pouvoir accueillir les données de l'application Java 2TAKE HARDWARE.

Pour ce qui est de l'application de gestion de la base de données vous pouvez utiliser phpMyAdmin qui est une application Web permettant la gestion de votre base de données.

# Installation du Projet

## Clonage du repositorie

Veuillez vérifier que la machine sur laquelle le repositorie va être cloné possède git auquel cas effectué la commande suivante sur votre invite de commande :

apt-get install git

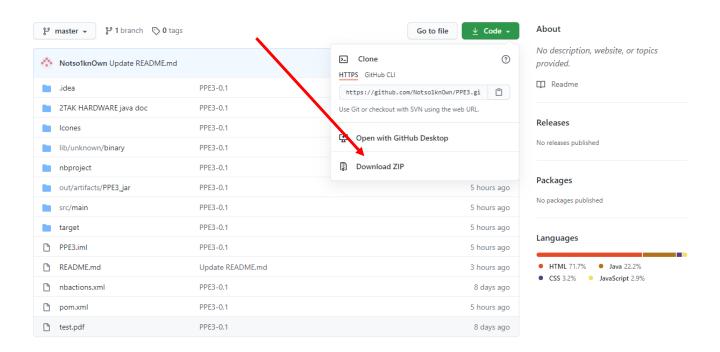
Ceci permettra de réaliser la commande suivante :

git clone https://github.com/Notso1knOwn/PPE3.git

Commande qui permet de cloner le contenu du repositorie PPE3 dans le répertoire dans lequel vous vous situez sur votre terminal.

# Téléchargement de l'archive du projet

Dans le cas où le clonage est impossible vous pouvez tous de même télécharger l'archive du projet sous format zip et extraire son contenu dans le répertoire que vous souhaiterez

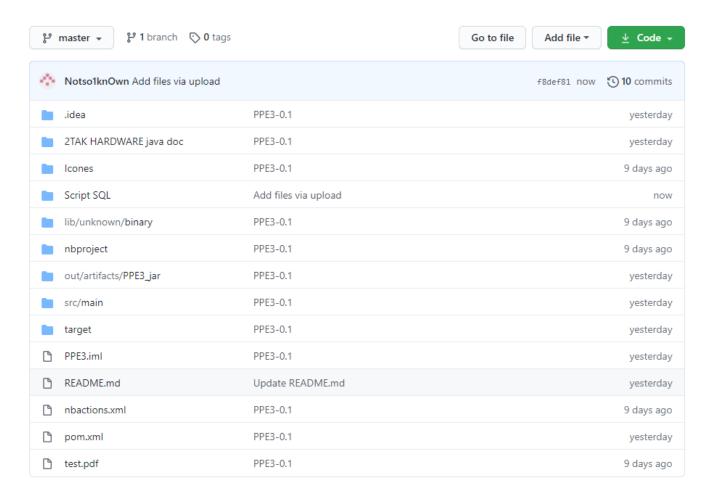


# Mise en place de BDD

#### Démarrage des services

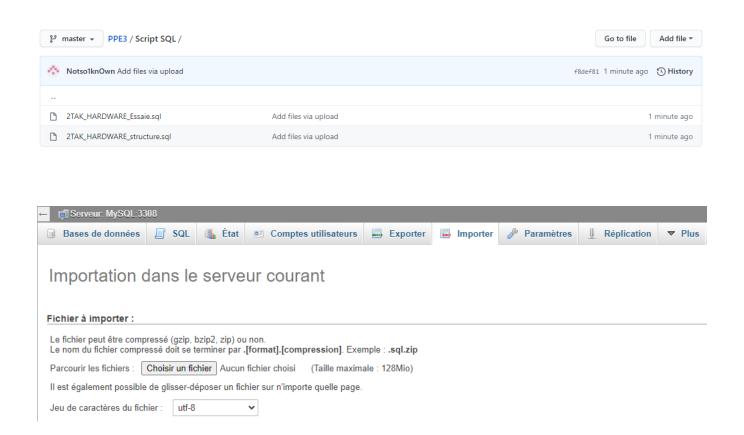
#### Importation de la base de données

Dans le répositorie, l'archive ou même le répertoire ou est contenu le projet, vous allez pouvoir trouver un dossier « Script SQL » :



Ce dossier comprend l'ensemble des requêtes permettant la création de la structure de votre base de données ; en clair il va créer le squelette de votre BDD ce dernier se nomme « 2TAK HARDWARE Structure.sql ».

Vous allez importer ce fichier dans votre base de données à travers l'onglet de l'image ci-dessous :



Maintenant que la structure de votre base de données est prête il faut bien la remplir.

Pour ceci vous allez pouvoir trouver un deuxième fichier « 2TAK\_HARDWARE\_Essaie.sql » qui regroupe l'ensemble des requêtes permettant de remplir la base de données avec des valeurs par défauts ; valeurs que vous pourrez supprimer, modifier par la suite.

Et voilà votre base de données est prête. Maintenant il est temps de l'exploiter.

Relier votre base de données au projet

Lancez votre IDE (netbeans, Intellij...) et ouvrez le fichier « DaoSIO.java » contenu dans le répertoire :

« src\main\java\dev\lurcat\ppe3\Class\BaseDeDonnee ».

```
🔳 Project 🔻
 > lcones
   Images
 > 🖿 lib
 > nbproject

✓ Image: src

    🗸 🖿 main
                                                             public class DaoSIO {

✓ ■ RaseDeDonnee

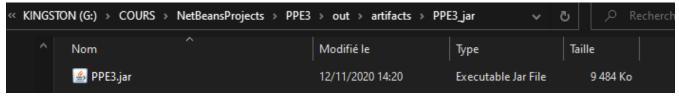
                  Bdd
                  O DaoSIO
                                                                 private static String nomServeur = "127.0.0.1";
                                                                  private static String port = "3308";
                                                                  private static String nomBdd = "ppe3";
                🚚 SetExemple.sql
                🗂 setTest.sql
                                                                  private static String nomUtilisateur = "root";
                                                               ♀ private static String motDePαsse = "";
           Interface

    Authentification

                                                                  private static String chaineConnexion;
                🗂 Catalogue.form
                © ClientForm
                📋 ClientForm.form
                ClientFormTest
                                                                  private static DaoSIO monDαo = null;
                🍯 Gestion
```

Il vous faudra modifier les valeurs indiqué dans l'image ci-dessus avec celles concernant la machine qui accueille les services concernant votre base de données ainsi que l'identifiant et mot de passe de l'utilisateur qui se connectera à la base de données.

Ceci étant fait vous pouvez effectuer un build du projet et récupérer le .jar y étant rattaché. En clair ceci vous permettra d'utiliser l'application sans l'IDE et de manière plus conventionnelle.



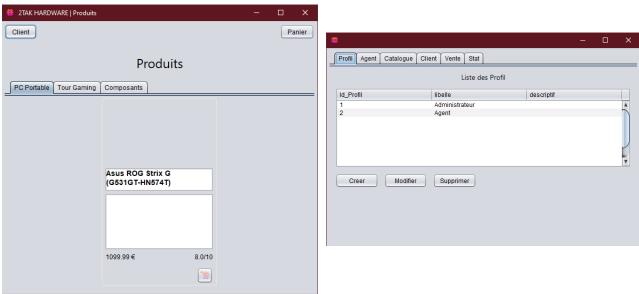
## Manuel d'utilisation

#### La connexion



Lorsque que vous lancez l'application un formulaire de connexion vous est présenté rentrez les informations relatif à votre profil et connectez-vous.

Dans le cas où vous êtes un administrateur ceci vous redirigera vers une fenêtre de gestion ; dans le cas contrainte ceci vous redirigeras vers le catalogue des produits.



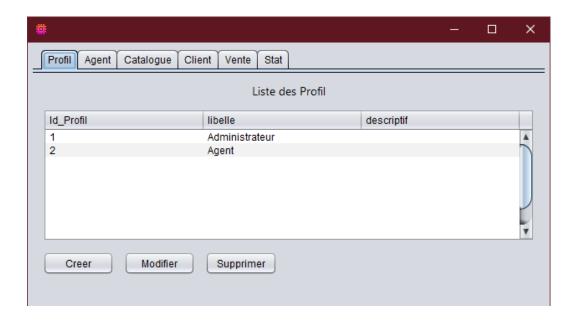
**Utilisation Administrateur** 

Un administrateur possède les autorisations nécessaires pour la gestion des produits, des ventes, des profils, du personnel agent et non administrateur excepté lui-même et enfin le visionnage de différentes statistiques.

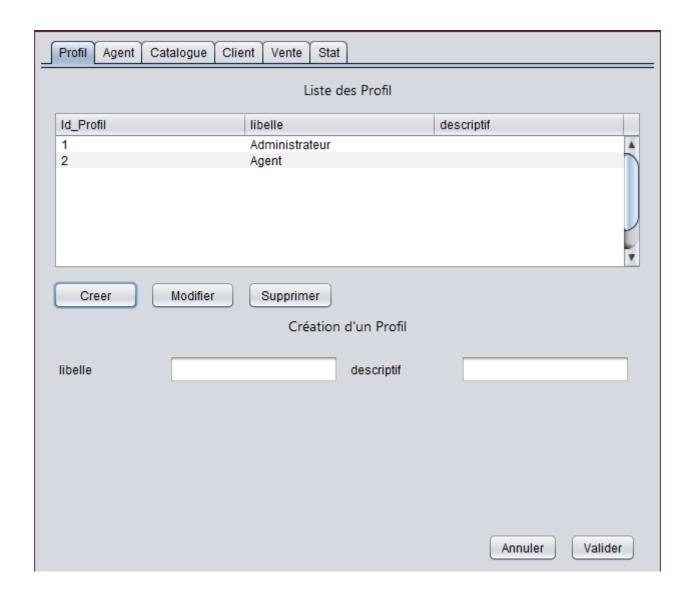
#### Gestion générale

Les onglets profils, agent, catalogue et vente se présentent de la même façon :

- Un tableau contenant les données de la base de données
- Un panel de gestion permettant la création, modification et suppression de données s'apparentant à la notion.

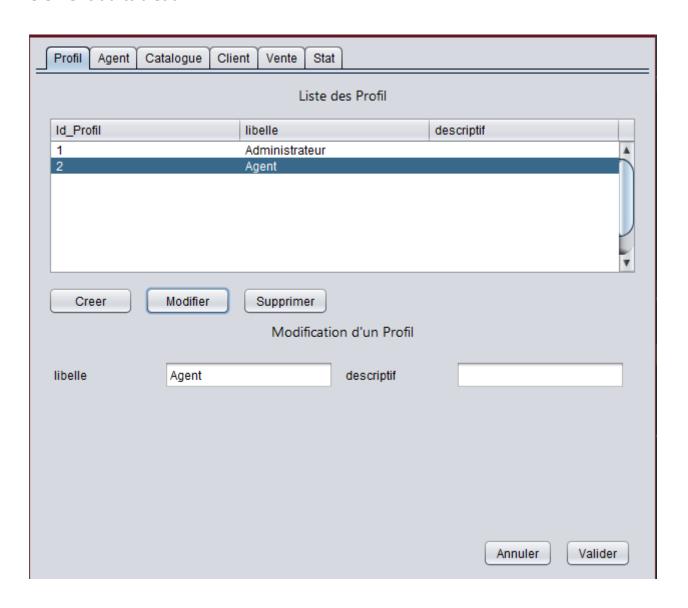


Lorsque l'on clique sur le bouton créer un panel s'affiche :



Il suffit donc d'indiquer les données et de valider. Lors de l'insertion des données rentrées dans les champs un pop-up s'affichera pour indiquer le résultat soit la réussite de l'insertion ou non.

Dans le cas où vous cliqueriez sur Modifier, il faut au préalable sélectionner un élément du tableau :

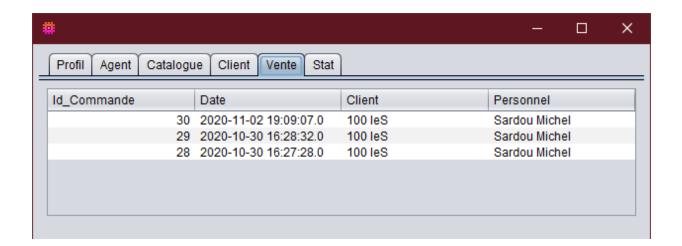


Un Panel de gestion apparait s'il n'était pas déjà présent et se complète avec les données que vous voulez modifier. Il suffit donc aussi de valider les modifications pour avoir le retour de la pop-up et le résultat de l'insertion.

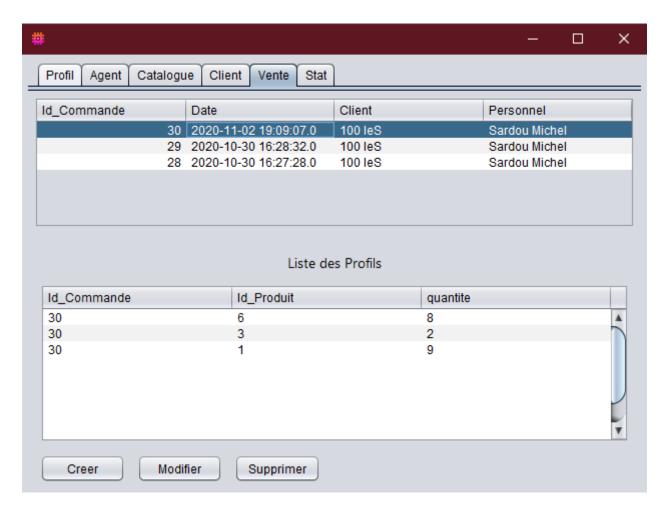
Dans le cas où vous cliqueriez sur supprimer les données de la ligne sélectionné serait supprimé de la base de données et ne s'afficherait plus sur le tableau.

#### **Gestion des ventes**

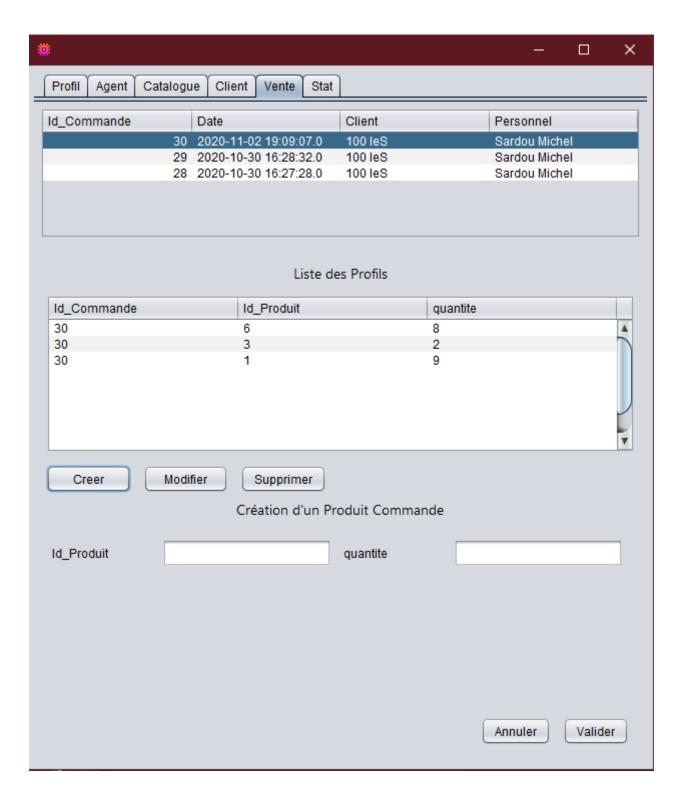
L'onglet vente possède un tableau répertoriant l'ensemble des ventes contenues dans la base de données.



Pour pouvoir modifier une vente il vous suffit de cliquer sur la ligne lui étant correspondante.

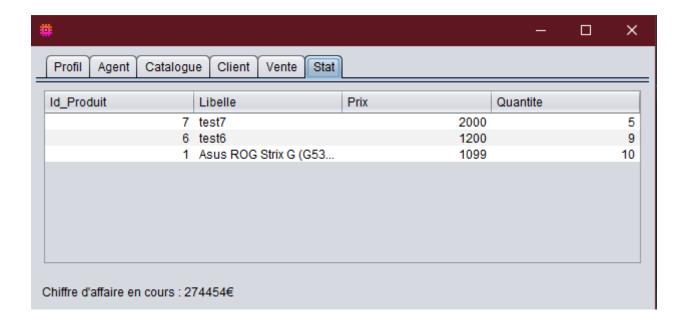


La modification des produits contenus dans la vente est possible avec le même concept que pour la modification des produits dans le catalogue.



## **Statistiques**

L'onglet statistique présente les produits avec un stock faible (inférieur ou égal à 10) ainsi que le chiffre d'affaire actuel.

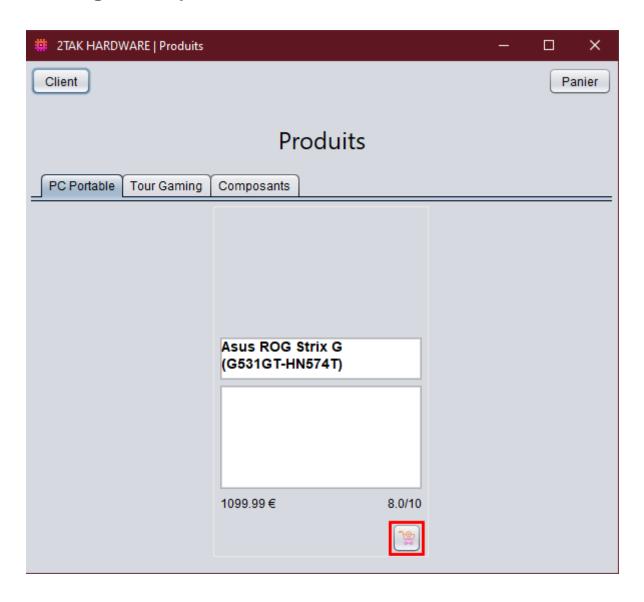


Aucune modification n'est possible.

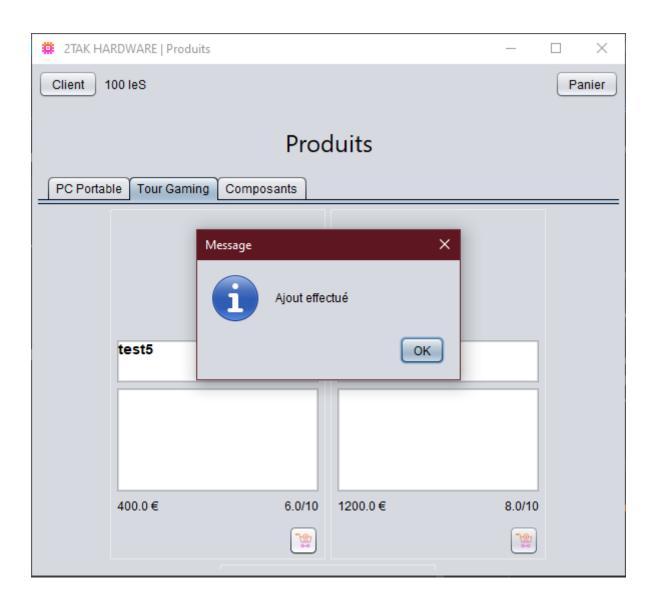
### **Utilisation Agent**

Un Agent peut parcourir un catalogue de produit et ajouter dans un panier provisoire les produits du catalogue dans leur limite de stock. Il peut aussi relier ou ajouter un client au vu de la réalisation d'une vente correspondant à ce même client. Il peut aussi accéder au PDF généré par la réalisation de la vente qui indique l'ensemble des produits de la vente.

#### Catalogue des produits



Le catalogue de produit permet la présentation des produits ainsi que leur ajouter dans le panier à travers le bouton indiquer ci-dessus.



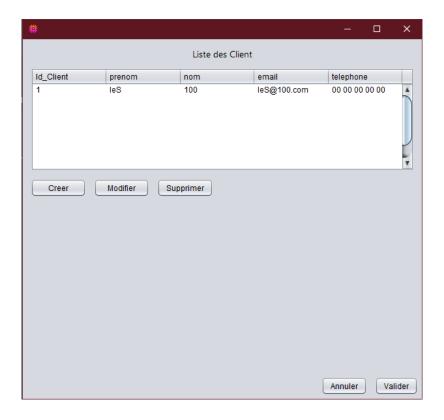
Lorsque le produit est ajouté au panier suite au clic du bouton ajouter dans le panier une pop-up s'ouvre pour informer l'agent de l'ajout dans le panier ou bien si la limite de stock a déjà été atteinte d'une impossibilité d'ajout dans le panier au vu d'une quantité de produit égalant le stock actuel.

#### Client

Un client peut être ajouté au niveau du catalogue de produit. Dans le cas où le client a été sélectionné sont nom et prénom sont indiqué à côté du bouton.

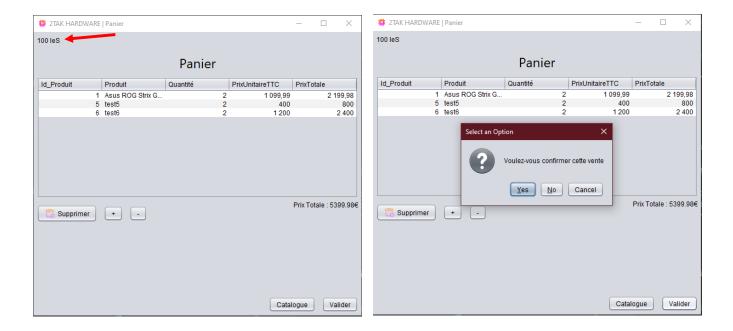


La page d'ajout de client se présente de la même manière que la gestion générale et suit donc les mêmes principes de gestion.



#### **Panier**

La page de panier permet à l'agent de modifier la quantité de produit dans le panier dans la limite des stocks, de supprimer un produit du panier, et enfin de réaliser la vente si un client est indiqué



Dans le cas où le client est indiqué le clic sur le bouton valider affichera une popup de confirmation. Si le clic se fait sur « Yes » la vente sera enregistrée et un PDF sera généré sur le bureau de l'ordinateur de l'agent.