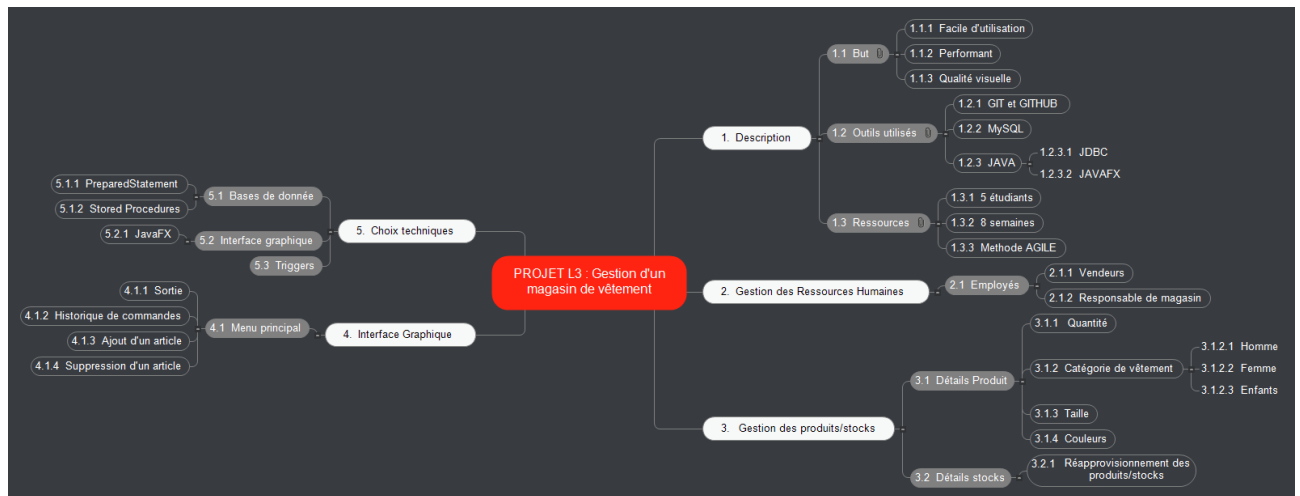


PROJET L3 : GESTION D'UN MAGASIN DE VETEMENT



Description 3

But	3
Facile d'utilisation.....	3
Performant	3
Qualité visuelle	3
Outils utilisés	3
GIT et GITHUB.....	3
MySQL	3
JAVA.....	3
Ressources.....	3
5 étudiants.....	3
8 semaines.....	3
Methode AGILE.....	3
Gestion des Ressources Humaines	3
Employés	3
Vendeurs	3
Responsable de magasin	3
Gestion des produits/stocks.....	4
Détails Produit	4
Quantité.....	4

Catégorie de vêtement.....	4
Taille	4
Couleurs.....	4
Détails stocks	4
Réapprovisionnement des produits/stocks	4
Interface Graphique	4
Menu principal	4
Sortie	4
Historique de commandes	4
Ajout d'un article	4
Suppression d'un article	4
Choix techniques	4
Bases de donnée	4
PreparedStatement	4
Stored Procedures	4
Interface graphique	4
JavaFX	4
Triggers	4

1 DESCRIPTION

1.1 BUT

Création d'un logiciel de gestion d'un magasin de vêtement

1.1.1 FACILE D'UTILISATION

1.1.2 PERFORMANT

1.1.3 QUALITE VISUELLE

1.2 OUTILS UTILISES

Le logiciel sera programmé En Java et on utilisera JavaFX pour l'interface Graphique.

L'utilisation de Git sera essentielle pour pouvoir échanger des informations et se tenir au courant de l'avancement du projet.

1.2.1 GIT ET GITHUB

1.2.2 MYSQL

1.2.3 JAVA

1.2.3.1 JDBC

1.2.3.2 JAVAFX

1.3 RESSOURCES

Le projet sera assuré Par un groupe de 5 personnes .

1.3.1 5 ETUDIANTS

1.3.2 8 SEMAINES

1.3.3 METHODE AGILE

2 GESTION DES RESSOURCES HUMAINES

2.1 EMPLOYES

2.1.1 VENDEURS

2.1.2 RESPONSABLE DE MAGASIN

3 GESTION DES PRODUITS/STOCKS

3.1 DETAILS PRODUIT

3.1.1 QUANTITE

3.1.2 CATEGORIE DE VETEMENT

3.1.2.1 HOMME

3.1.2.2 FEMME

3.1.2.3 ENFANTS

3.1.3 TAILLE

3.1.4 COULEURS

3.2 DETAILS STOCKS

3.2.1 REAPPROVISIONNEMENT DES PRODUITS/STOCKS

4 INTERFACE GRAPHIQUE

4.1 MENU PRINCIPAL

4.1.1 SORTIE

4.1.2 HISTORIQUE DE COMMANDES

4.1.3 AJOUT D'UN ARTICLE

4.1.4 SUPPRESSION D'UN ARTICLE

5 CHOIX TECHNIQUES

5.1 BASES DE DONNEE

5.1.1 PREPAREDSTATEMENT

5.1.2 STORED PROCEDURES

5.2 INTERFACE GRAPHIQUE

5.2.1 JAVAFX

5.3 TRIGGERS
