



CONCEPTION ET MODELISATION D'UN SYSTEME DE GESTION D'UNE ALIMENTATION

REDIGEE PAR : RONELYAM NGUETIGAL

ENSEIGNANT : KHALIL HISSEIN

Année 2021-2022

Table des matières

CAHIER DE CHARGES	4
I. OBJET DE LA DEMANDE	4
II. PRESENTATION DE L'ENTREPRISE	4
III. ETUDE DE L'EXISTANT	4
IV. PRESENTATION DU PROJET	4
V. LA PROBLEMATIQUE	5
VI. CONCEPTION ET MODELISATION DU NOUVEAU SYSTEME	5
VII. VISUALISATION DE LA BASE DE DONNEE	8

TABLE DES ILLUSTRATIONS

<i>Figure 1:Diagramme de cas d'utilisation.....</i>	<i>6</i>
<i>Figure 2:Diagramme de séquence</i>	<i>7</i>
<i>Figure 3:Diagramme de classe</i>	<i>8</i>
<i>Figure 4:Visualisation de la base de données</i>	<i>9</i>

CAHIER DE CHARGES

I. OBJET DE LA DEMANDE

L'entreprise « **SONY** » à travers son alimentation souhaite mettre en place un système de vente de ses produits en ligne(e-commerce).

II. PRESENTATION DE L'ENTREPRISE

SONY, est une entreprise agro-alimentaire qui dispose d'une alimentation de ventes de plusieurs gammes de produits : Boissons gazeuses, eau minérale, les bouillons culinaires, le lait demi-écrémé et les boîtes de conserve. Il dispose d'un gérant et vend au minimum **100 cartons confondus** de produit par jour. L'alimentation est implantée à N'Djamena dans le quartier chagoua.

III. ETUDE DE L'EXISTANT

Avant de concevoir un système informatique, il est essentiel de faire une analyse du domaine afin d'observer les différentes lacunes et de proposer une solution aux problèmes existants.

L'analyse de l'existant constitue l'étape fondamentale de l'étude préalable. Elle consiste à étudier toutes les procédures existantes au niveau de l'alimentation afin d'examiner la situation de gestion actuelle en vue de l'améliorer par des procédures et des méthodes bien adaptées.

Les étapes qui vont suivre dans cette étude sont basées sur la technique des questionnaires et observations.

IV. PRESENTATION DU PROJET

De nos jours toute alimentation est soumise à des opérations permanentes telles que : le ravitaillement, la gestion des sorties, et la distribution.

Éventuellement le gérant a pour mission d'assurer la traçabilité des sorties de produits, vérifier l'état stock et la livraison des produits demandés vers les différents clients.

L'entreprise « **SONY** », nous a demandé d'élaborer une application web de vente en ligne pour permettre :

- Aux clients de :
 - Rechercher et commander en ligne les différents produits ;
- Au gérant de :
 - établir les commandes, modifier, supprimer et valider les commandes rapidement.

V. LA PROBLEMATIQUE

D'après nos recherches nous avons constaté une notoire dans le traitement des informations relatives aux commandes des clients qui retardent les livraisons. Auxquels nous avons essayé de suggérer des solutions.

a) Les problèmes recensés

- Retard sur les livraisons ;
- Traitement des informations de façon manuelle.

VI. CONCEPTION ET MODELISATION DU NOUVEAU SYSTEME

Pour la phase de conception ,nous avons utilisé le langage de modélisation UML(nous avons utilisé le logiciel STARUML) pour la modélisation .Notre modèle est réalisé par étapes successives c'est à dire le processus de développement en cascade qui découpe le projet en phase distinct, lorsqu'une phase est achevée, son résultat sert de point d'entrée à la phase suivante, les unes après les autres.

1. IDENTIFICATIONS DES ACTEURS

- le gérant
- le client

2. LES DIFFERENTS DIAGRAMMES UML

Dans notre projet, nous avons utilisé 3 digrammes qui sont les plus utilisés lors de la modélisation (cas d'utilisation, séquence, classes).

a) Analyse des besoins

L'analyse des besoins est la première étape de la conception qui consiste à analyser la situation pour tenir compte des contraintes et des risques.

C'est une méthode qui permet de caractériser le besoin exprimé. Notre système doit faire la mise à jour du fichier auxiliaire, avec des entrées est des sorties des articles et permettre aussi de faire la comparaison entre le fichier auxiliaire et le physique existant lors des inventaires et de faire ressortir, par la suite, les différences.

Ce système permet au responsable de contrôler le patrimoine de son entreprise et de lui permettre de suivre son développement futur.

Ces informations doivent être fiables, synthétiques et disponibles.

b) Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation représente la structure des grandes fonctionnalités nécessaires aux utilisateurs du système. C'est le premier diagramme du modèle UML, celui où s'assure la relation entre l'utilisateur et les objets que le système met en œuvre.

- Diagramme de cas d'utilisation

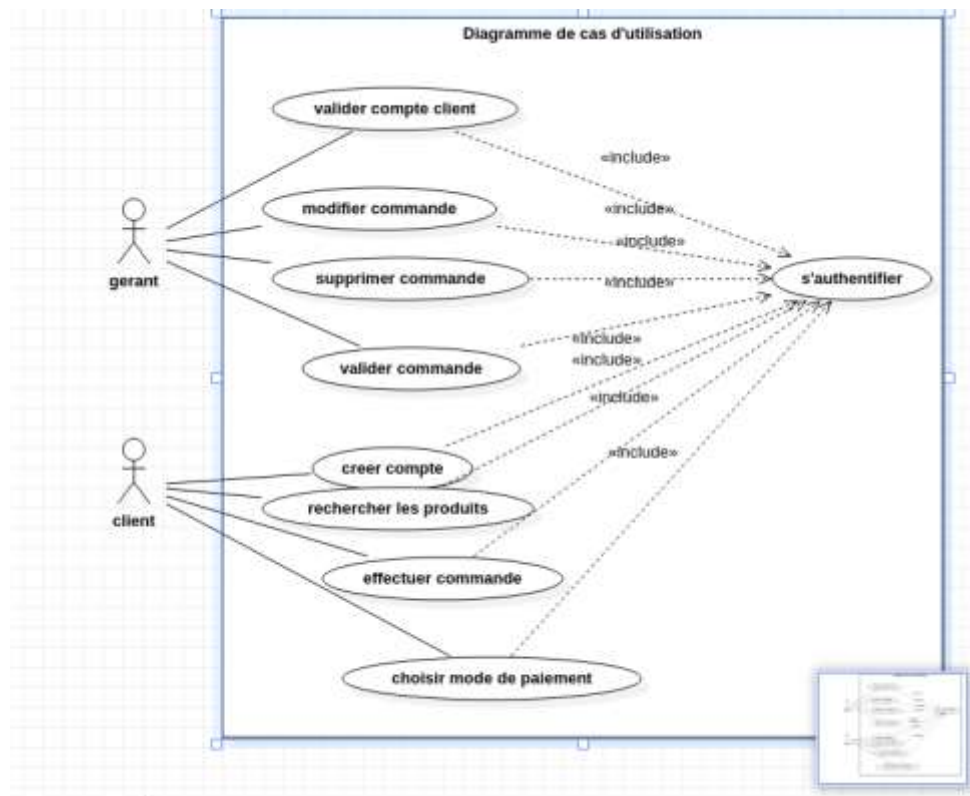


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation

c) Diagramme de séquence

Le diagramme de séquence est un diagramme d'interaction mettant l'accent sur la chronologie de l'envoi des messages.

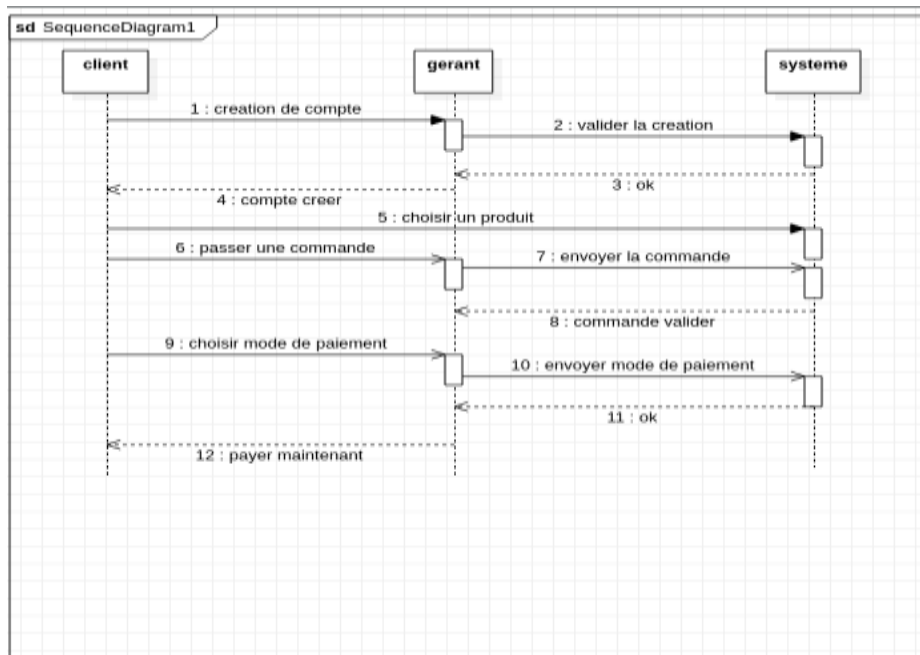


Figure 2: Diagramme de séquence

d) Diagramme de classe

Le diagramme de classes met en œuvre des classes, contenant des attributs et des opérations, et reliées par des associations ou des généralisations.

- Un client est caractérisé par son ID, nom, nom de famille, e-mail, il peut passer une ou plusieurs commandes, la commande concerne un seul client ;
- Une commande est caractérisée par son ID, le libellé et la quantité, elle peut contenir un ou plusieurs produits, un produit peut être dans plusieurs commandes ;
- Un gérant est caractérisé par son ID, nom et e-mail, il peut valider une ou plusieurs commandes, une commande peut être validée par un seul gérant

Client (ID Client, Nom, nom_famille, E-mail)

Commande (ID_commande, libellé, la quantité, id_client, id_agent, id_produit)

Produit (ID_Prod, Name_produit, description, price)

Agent (ID_gerant, nom, prenom, email)

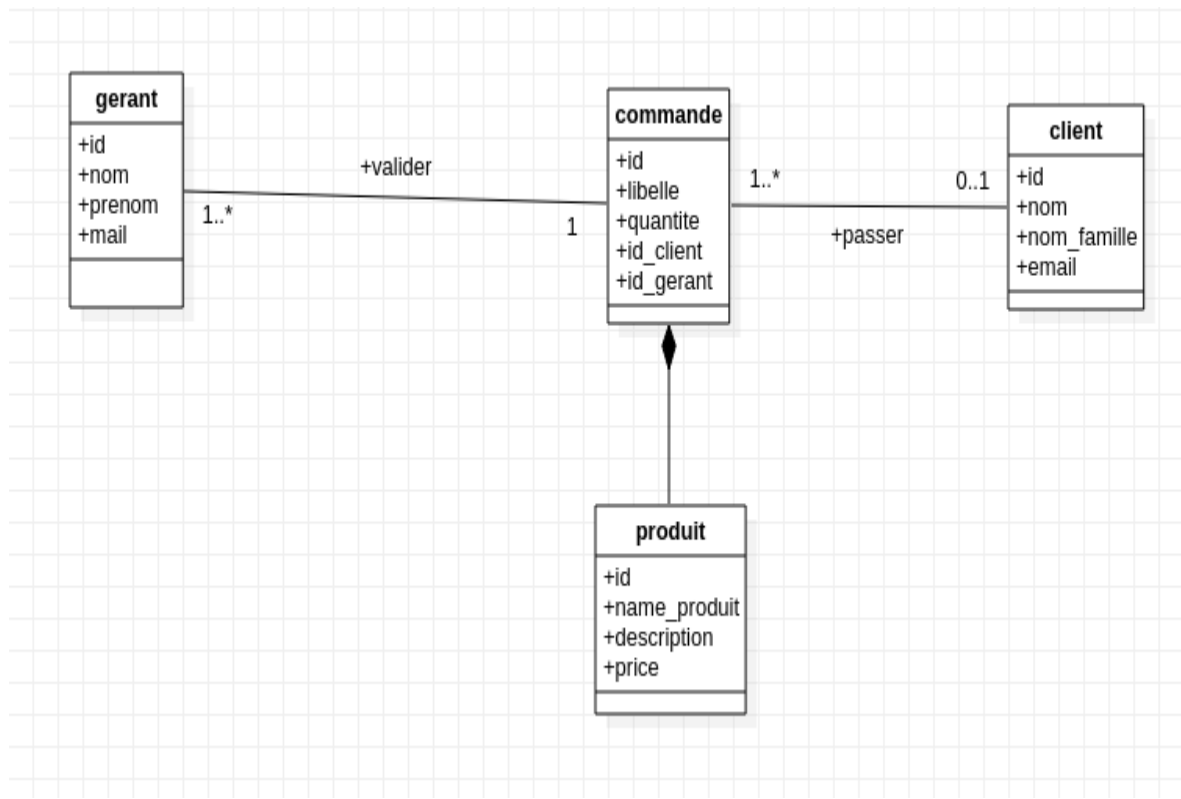


Figure 3:Diagramme de classe

VII. VISUALISATION DE LA BASE DE DONNEE

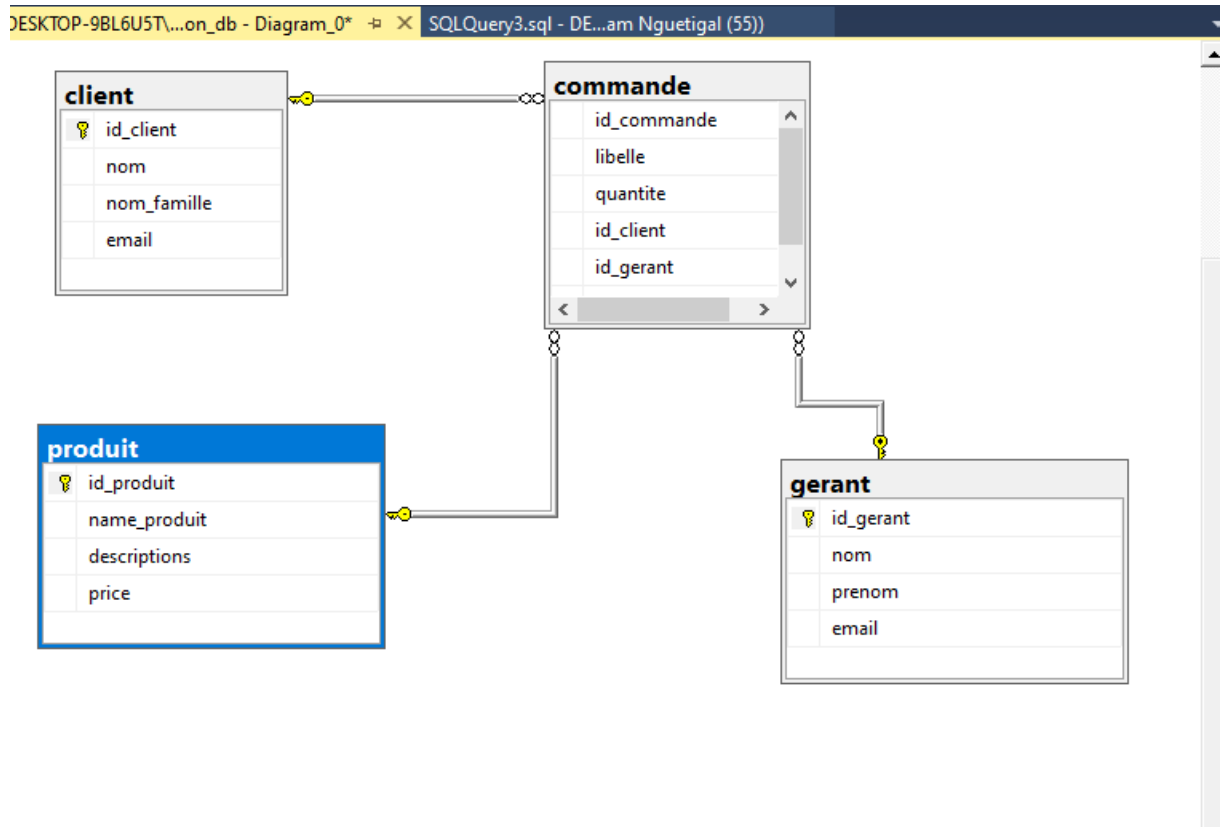


Figure 4: Visualisation de la base de données