# Projet java :

# Application de déménagement

Pisano Vincent

**Introduction :**

Parmi les sujets disponibles pour ce projet de java, j’ai choisi un des sujets de préparation au déménagement, le sujet 1.1 « Inventaire des meubles et aide à l’établissement du devis ». J’ai opté pour ce sujet car je trouve qu’il se démarque des autres par son utilité dans le cas d’un déménagement. En effet l’objectif du sujet 1.1 est la réalisation d’une application pour aider au déménagement. L’application est simple et interactive. Elle permet à tout utilisateur de réaliser l’inventaire de ses cartons et de ses meubles ainsi que le choix de services premium (qui augmentent le prix) ou de services économiques (qui diminuent le prix) pour déménager.

**Cas d’utilisation de l’application :**

**I-Déménagement**

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

**Outils utilisés :**

Les différents outils que j’ai utilisés pour réaliser mon projet sont :

NetBeans

Paint

Git

StarUML

phpMyAdmin

OneDrive

Draw.io

**Wireflow :**Une image contenant capture d’écran, ordinateur

Description générée automatiquement

**Wireframes :**

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

**Fonctionnalité :** La seule fonctionnalité dans cet écran de Confirmation d’informations est de confirmer(=bouton confirmer). Permet d’aller à l’écran de réalisation d’inventaire si on a rempli correctement les informations.

**Placement  :** J’ai placé les éléments dans cet écran afin que l’utilisateur puisse utiliser l’application correctement dans le sens de lecture ( de en haut à gauche à en bas à droite). De plus j’ai aligné les JLabel et JTextField pour plus de lisibilité. Enfin le bouton confirmer est placé en bas à droite pour plus d’accessibilité.

**Couleur :** L’application se veut simple d’utilisation. On y retrouve un fond gris qui fait ressortir le bouton rouge.

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

**Fonctionnalité :** Les 4 Fonctionnalitées sont les 4 boutons :

* Bouton RETOUR : dirige vers l’écran Confirmer Informations.
* Bouton FINALISER : dirige vers l’ écran Services Optionnels.
* Bouton CARTONS : dirige vers l’écran Inventaire des cartons
* Bouton MEUBLES : dirige vers l’écran Inventaire des meubles

**Placement  :** Les boutons RETOUR et FINALISER sont en bas à gauche et à droite pour être facile à activer en tenant l’écran verticalement. Les boutons MEUBLES et CARTONS sont au centre car ce sont les parties les plus importantes du projet. Grâce a leur position centrée il ont une plus forte présence dans l’esprit de l’utilisateur.

**Couleur :** Le fond gris fait ressortir les boutons de couleur vert, bleu et orange qui sont des couleurs distinctes.

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

**Fonctionnalité :** L’ajout de pièce dans la liste des pièces. Le choix du type de cartons ainsi que de sa quantité. Pour finir on peut ajouter ou supprimer la quantité de cartons à la pièce choisie. Le bouton retour fait revenir a l’écran réalisation de l’inventaire.

**Placement  :** Les caractéristique liées au carton sont présentes au milieu en haut de l’écran. Les boutons Ajouter et Supprimer sont en bas à droite des caractéristiques. Sur toute la partie milieu basse est présent la liste des cartons de l’inventaire présent de la pièce choisie. Le bouton retour est situé en bas à droite pour être le dernier élément que l’on voit.

**Couleur :** Les couleurs sont sobres gris pour le fond et noir pour le titre.

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

**Fonctionnalité :** détection d’un meuble, le choix de son nom, hauteur, largeur, longueur,descrption et de sa pièce d’arrivée. On peut Ajouter le meuble à la pièce choisie ou cliquer sur décription détaillée si c’est un meuble démontable. Ce qui renvoit l’utilisateur à l’écran Meuble Démontable. Le bouton retour fait revenir à l’écran réalisation de l’inventaire.

**Placement  :** Les caractéristiques liées au meuble sont présentes au milieu et en haut de l’écran. En bas de l’écran sont présent les boutons d’ajout de meuble et de description détaillée ainsi que la liste de meubles de la pièce. Le bouton retour est situé en bas à gauche pour être le dernier élément que l’on voit.

**Couleur :** Les couleurs sont sobres gris pour le fond et noir pour le texte.

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

**Fonctionnalité :** Préciser le nombre d’éléments du meuble démontable ainsi que le volume de chaque éléments. Si tous cela est fait alors on peut cliquer sur Terminer meuble ce qui renvoit à l’écran Inventaire des meubles.

**Placement  :** Les caractéristiques liées au meuble démontable sont présentes au milieu de l’écran. En bas de l’écran sont présent les bouton de valider volume et de Terminer meuble.

**Couleur :** Les couleurs sont sobres gris pour le fond et noir pour le texte.

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

**Fonctionnalité :** Choix du budget et des services optionnels. Le bouton RETOUR qui renvoit à la réalisation d’inventaire et le bouton TERMINER qui ferme l’application.

**Placement  :** Les caractéristiques liées aux services sont présentes au milieu de l’écran. En bas de l’écran sont présent les boutons de RETOUR à gauche et le Terminer à droite.

**Couleur :** Les couleurs sont sobres gris pour le fond, noir pour le texte, ce qui fait ressortir le bouton TERMINER en vert.

**Lancement du projet :**

Pour lancer mon projet de déménagement. Il faut se placer dans le répertoire « Demenagement/src ». De plus il faut être sûr d’avoir sur sa machine le driver de mariadb. Le driver pour ce projet est présent dans le dossier « Demenagement/dist/lib » sous le nom de mariadb-java-client-2.3.0.jar. Si jamais une erreur liée au driver survient il faut regarder dans le fichier DoConnection.java.

Si nous avons le driver mariadb et que nous nous sommes placés dans le répertoire « Demenagement/src ». Alors il suffit de lancer la compilation qui est :

javac demenagement/\*.java

Par la suite, une fois la compilation achevée, il faut l’exécuter l’exécutable grâce à la commande :

Sur Windows :

Java -cp ".;..\dist\lib\mariadb-java-client-2.3.0.jar" demenagement.Demenagement

Sur Linux (je ne suis pas sur car vous me l'aviez dit une seule fois en classe) :

java -cp ".:..\dist\lib\mariadb-java-client-2.3.0.jar" demenagement.Demenagement

J’ai testé la compilation et l’exécution de mon projet à de nombreuses reprises et cela fonctionne parfaitement. J'ai joint à mon projet la preuve, une capture d’écran de la compilation et de mon exécution.

**Explication du code :**

Dans le fichier ConfirmerInfo.java :

Dans ce premier écran on confirme toutes les informations (Lieu, Ville, Code postal, Etage et Distance) pour le déménagement. De plus lorsqu’on clique sur le bouton confirmer un message de confirmation apparait.

Dans le fichier Inventaire.java :

Il s’agit d’un écran de navigation où il y a 4 boutons. Un bouton « Cartons » qui redirige vers le fichier Cartons pour faire l’inventaire des cartons. Le second bouton « Meubles » envoie vers le fichier Meubles ou l’on réalise l’inventaire des meubles. Le troisième bouton est le bouton retour permettant de retourner au premier écran d’Informations dont le fichier s’appelle « ConfirmerInfo ». Le dernier bouton du nom de FINALISER envoie vers le dernier écran du projet ou on s’occupe du budget et des services.

Dans le fichier Cartons.java :

On réalise l’inventaire des cartons. Pour cela on commence par choisir la pièce du carton, son type (Petit, moyen, barrel, penderie, tableau) puis sa quantité désirée et enfin on peut l’ajouter ou supprimer le carton.

Dans le fichier Meubles.java :

Sur cet écran on réalise l’inventaire des meubles. Pour cela on peut détecter le meuble en cliquant sur le bouton « detecter meuble », sinon on peut donner le nom du meuble. Par la suite on peut donner le volume (hauteur, longueur, largeur) du meuble ainsi que sa quantité et sa pièce d’arrivée (= destination du meuble). Par la suite on peut ajouter le meuble en cliquant sur le bouton « Ajouter » sinon si on clique sur le bouton « description detaillee » cela signifie que le meuble est démontable et cela redirige l’utilisateur vers le fichier « MeublesDemontable ».

Dans le fichier MeublesDemontable.java :

L’on précise le nombre d’éléments démontables du meuble puis élément par élément on précise la hauteur, largeur et longueur puis on valide. Si on a validé le volume de tous les éléments (=nombre d’éléments) alors on peut cliquer sur terminer et revenir au fichier « Meubles ».

Dans le fichier OptionBudget.java :

On précise son budget pour le déménagement. Le budget minimum pour un déménagement est de 1000 €. Par la suite ont choisi les services que l’on désire que ce soit des services premium ou économique. Le bouton retour permet de revenir à l’écran d’inventaire. Si on a fini l’inventaire des meubles et des cartons et que l’on a rempli le budget et choisi les services alors on clique sur le bouton terminer ce qui ferme l’application de déménagement.

**Conclusion :**

La réalisation de ce projet de déménagement m’a plu à développer. Un développement java lié à l’utilisation d’une base de données (phpMyAdmin) était enrichissante. La création du makefile ainsi que le fonctionnement de la commande « make » m’a posé problème sous windows. Ce qui rend l’utilisation de la commande « make » impossible. Enfin ce projet est particulièrement intéressant car il est concret et a des applications dans la vie de tous les jours.