

(إقرار المشرف)

أشهد بان عداد هذا المشروع الموسوم

والمعد من قبل الطلاب 1 - رهيب حمود كديمه 2 - عبدالرحمن بشير الجرفي

3 - قناف عبدالله الشخطة 4 - حسين صالح الشلال

5 - موسى عبده المصنف 6 - محمد عبدالحميد قايد

قد تم تحت إشرافي في كلية علوم الحاسوب المعلوماتية / جامعة ذمار

وهي جزء من متطلبات نيل شهادة البكالوريوس / علوم حاسوب

التوقيع:

التاريخ:

الفصل الأول

1 المقدمة (Introduction)

1.1 المقدمة (Introduction)

1.2 تعريف النظام (System Definition)

1.3 مشكلة البحث (Research Problem)

1.4 أهداف النظام (System Objectives)

1.5 التقنيات والأدوات المستخدمة (Techniques and Tools Used)

1.1 المقدمة : (Introduction)

أسهمت التطورات التقنية التي شهدتها العالم خلال العقود الماضية بغيرات هامة في مختلف مجالات الحياة الاقتصادية والاجتماعية والسياسية ... الخ، اذ أصبح أهم ما يميز بيئه العمل المحيطة بالمؤسسات المعاصرة هو التغيير السريع، والانفتاح، وتطور المجتمعات ومن أهم هذه التطورات ما يسمى اليوم بتكنولوجيا المعلومات.

فقد أحدثت التغيرات المهمة في بنية المؤسسات من خلال استخدام ادواتها الحديثة وعلى وجه الخصوص الحاسوب وشبكة المعلومات العالمية ووسائل الاتصالات المختلفة، فأصبح بإمكان العاملين تجميع البيانات والمعلومات وارسالها ومعالجتها واسترجاعها اختصاراً لوقت وتقليلها للكلفة.

وقد ادت الثورة التكنولوجية في مجال نظام المعلومات والاتصالات الى احداث نمو هائل في المعرفة وطرق واساليب اداء المؤسسات الانتاجية والخدمية على حد سواء من خلال الاستثمار الواسع في نظم المعلومات لتحقيق المزايا الهامة لنجاح عمل تلك المؤسسات ، وتعزز المعلومات المحاسبية الفاعلة والكافحة هي المورد الاساس والرئيس لحسابات اي مؤسسة وخاصة ونحن نعيش في مجتمع تكنولوجيا المعلومات المتتنوع الموارد لتلك المعلومات وان استخدام نظم المعلومات المحاسبية له اهمية كبيرة في ايجاد قاعدة بيانات اكثراً فاعلية وكفاءة في ظل استغلال كل الموارد المتاحة والتي لها اثر حيوي في تحقيق اهداف المؤسسة من خلال تطوير ادوات العمل المحاسبي عند استعمال القدرات التكنولوجية والاجهزة الحديثة لتضييف قيمة لنظم المعلومات المحاسبية من خلال رفع كفاءة انتاج المعلومات المحاسبية .

حيث جاءت فكرة المشروع من خلال ملاحظة صعوبة إدارة نظام المبيعات (تذاكر الألعاب) والمشتريات ومراقبة مخزون التذاكر وصعوبة في اعداد التقارير واسترجاع البيانات وقت الحاجة.

1.2 تعريف النظام : (System Definition)

هو عبارة عن برنامج سطح مكتب (Desktop) يختص بتنظيم وترتيب المعلومات المالية للمؤسسة (مدينة الألعاب الكهربائية) بحيث يوفر قواعد بيانات تسمح بتخزين معلومات عدبية وإجراء العديد من العمليات عليها من تصنيف، تقييم، وعرض الكشوفات وتسجيلها بحيث تعطي انطباعاً عن سير السنة المالية في نهايتها حيث يمتلك النظام العديد من الخصائص التي تسهم في إنجاحه ومنها:

- قابلية لفهم لدى المستخدمين.
- الملائمة.
- الموثوقية.
- دقة التوقيت.
- الموازنة بين التكلفة والعائد.
- الموازنة بين الخصائص النوعية.

وايضاً يقوم النظام بالتعبير عن المعلومات المالية الخاصة بالمؤسسة، ويضم النظام جميع المعلومات المالية التي تحدد وضع المؤسسة المالي، حيث يستند النظام على تقارير ووثائق مالية تحد من التلاعب، وتوضح المعلومات المالية ليسهل فهمها والتعامل معها ودراستها في نهاية العام المالي لمعرفة النتيجة التي حققتها المؤسسة من ربح أو خسارة.

1.3 مشكلة البحث : (Research Problem)

بداية أي مشروع تجاري جديد فإن صاحب المشروع قد يواجه صعوبة في إدارة المشروع وعليه يمكن تلخيص بعض المشاكل في النقاط التالية:

1. هدر الوقت: لا يخفى علينا أن المحاسبة اليدوية تستهلك وقتاً طويلاً والذي يقضى في تجميع جداول البيانات والمجلدات الورقية ومدخلات الدفاتر اليومية [دفتر تسجيل المبيعات والمستحقات] التي تم تسجيلها خلال فترة زمنية معينة، وإعداد قيود الإقفال [تصفيير الحسابات المؤقتة وتحديد صافي الربح أو الخسارة نهاية الشهر أو الربع أو السنة] والتحقق من صحتها ومعالجتها.

2. زيادة التكاليف التشغيلية في المؤسسة: حيث تقوم المنشأة بضخ ميزانية لدفع رواتب لتوظيف أكثر من محاسب يقوم كل منهم بمهمات محددة، ومن هنا تطرأ مشكلة إهار وقضاء وقت أطول في تناقل الأوراق فيما بينهم وتسوية البيانات وإجراء التدقيقات على الدفاتر بصورةها النهائية.
3. الأخطاء: يصعب اكتشاف واقفأء أثر الأخطاء المحاسبية عند تسجيلها بشكل يدوى، فعلى سبيل المثال، قد يتم تسجيل القيد [تسجيل العملية المالية بصورة طرفين: مدين ودائن بشكل أساسي] بصورة معكوسة أو كتابة الأرقام والفاصل بشكل خاطئ أو حتى السهو عن تسجيل تاريخ القيد. كل هذا قد يؤدي إلى إصدار قوائم مالية غير موثقة واتخاذ قرارات مستقبلية بناءً على هذه القوائم.
4. زيادة تكاليف المراجعة الخارجية: ستزيد تكاليف المراجعة المالية عند استخدام المحاسبة اليدوية لتزايد الوقت الذي يقضى في تلبية طلبات التدقيق واستهلاك وقت أطول في جمع البيانات المالية الخاصة بالمنشأة المطلوبة لعملية التدقيق، وقد تؤدي المحاسبة اليدوية لافتقار الرؤية الشاملة للوضع المحاسبي للمنشأة وبالتالي يزيد الوقت والتكلفة الإجمالية لعملية المراجعة.
5. صعوبة مراقبة سير حركة مخزون التذاكر.
6. التهمير وعدم التنظيم في فترات صيانة الألعاب الكهربائية.

1.4 أهداف النظام : (System Objectives)

1. الدقة في تسجيل التعاملات المالية اليومية:

يقلل البرنامج بشكل كبير من الأخطاء البشرية التي تحدث عادة عن إدارة الحسابات بصورة يدوية، حيث يقوم البرنامج بتسجيل كل الحركات اليومية مما يزيد كفاءة الإدارة المالية.

2. توافر المعلومات:

كل البيانات والتقارير التي تحتاجها ستكون متوفرة دائمًا تحت أيدي الموظفين في أي وقت وفي أي مكان يتواجدون به.

3. تحديث البيانات:

يمكنك النظام التقني المالي من تحديث كل السجلات المحاسبية وأرصدة الحسابات بصورة تلقائية، وذلك يتيح القدرة على متابعة دقة الوضع المالي.

4. المعلومات الإدارية:

يوفر النظام أيضاً البيانات والتقارير التي تساعد الإدارة على اتخاذ القرارات السليمة بالإضافة إلى أنها تمكنها من مراقبة ومتابعة التعاملات المالية، فيمكن تحديد الأرباح والخسائر والميزانية العامة من خلال تقارير الحسابات الختامية التفصيلية.

5. أفضل استغلال للوقت وموارد الشركة:

حيث يتحسن الوضع المالي وتتوافر السيولة المالية من خلال تحصيل الديون بصورة أفضل ومراقبة المخازن، كما تسهم النظم التقنية المحاسبية في تقليل الوقت المجهد الذي يبذل في الحسابات كما يقلل من نفقات المراجعات الحسابية ويقدم سجلات منظمة ودقيقة الصحة وتحدد بصورة دائمة.

6. سرعة إنجاز العمليات المشابهة في وقت واحد

حيث تُسجل عدد كبير من العمليات المحاسبية، واستخدام عدد أقل من الأفراد في وقت قصير.

7. أحكام الرقابة الداخلية والذاتية على تنفيذ العمليات:

بحيث يمكن تلافي الأخطاء في مراحل التشغيل المختلفة أول بأول، مما يحقق الدقة في استخراج المعلومات والنتائج النهائية، وذلك نظراً لاحتواء الحاسوب على وسائل للضبط والرقابة والتحقق من النتائج التي تمكن الإدارة من التثبت من صحة العمليات.

1.5 التقنيات والأدوات المستخدمة (Techniques and Tools) : (Used)

HTML 1.5.1

HTML (لغة ترميز النص الشعبي) هي لغة ترميز تستخدم لإنشاء صفحات الويب والمستندات الأخرى التي يمكن عرضها في متصفح الويب. تتكون وثائق HTML من سلسلة من العلامات التي تحدد هيكل ومحفوظ المستند. تتضمن هذه العلامات عناوين وفقرات وقوائم ووصلات وصور وعناصر أخرى من صفحة الويب HTML. هي تقنية تأسيسية للشبكة العالمية وتستخدم بالاقتران مع تقنيات الويب الأخرى مثل CSS و JavaScript لإنشاء صفحات وتطبيقات ديناميكية وتفاعلية على الويب. يستخدم CSS للتحكم في المظهر المرئي لصفحة الويب، بينما يستخدم JavaScript بالإضافة التفاعل والوظائف إلى صفحة الويب.

CSS3 1.5.2

CSS3 (Cascading Style Sheets 3) هي أحدث إصدار من لغة CSS، والتي تستخدم لتصميم وتنسيق مستندات HTML. يعتمد CSS3 على الإصدارات السابقة من CSS، مما يضيف ميزات ووظائف جديدة لتسهيل إنشاء صفحات ويب جذابة ومستجيبة بصرياً.

يتضمن CSS3 ميزات جديدة مثل استفسارات الوسائط، والتي تسمح للمطورين بإنشاء تصميمات سريعة الاستجابة تنكيف مع أحجام الشاشة والأجهزة المختلفة، وخيارات التخطيط وتحديد الموضع الجديدة، مثل flexbox والشبكة. كما يتضمن خيارات جديدة للرسوم المتحركة والانتقال، مما يسمح بصفحات ويب أكثر ديناميكية وتفاعلية.

بشكل عام، يوفر CSS3 مجموعة أدوات قوية لمطوري الويب لإنشاء صفحات وتطبيقات ويب جذابة ومستجيبة وдинاميكية.

Bootstrap 1.5.3

Bootstrap هو إطار عمل أمامي مفتوح المصدر شائع يستخدم لإنشاء تطبيقات ويب سريعة الاستجابة ومتعدلة أولاً. تم تطوير Bootstrap بواسطة Twitter، ويوفر مجموعة من مكونات HTML وCSS وJavaScript المصممة مسبقاً، بما في ذلك قوائم التنقل والأشكال والأزرار والطباعة والمزيد.

تم تصميم Bootstrap لتسهيل قيام المطورين بإنشاء صفحات وتطبيقات ويب سريعة الاستجابة تنكيف مع أحجام وأجهزة الشاشة المختلفة. يستخدم نظام شبكة مكون من 12 عموداً لتوفير هيكل تخطيط مرن، ويتضمن مجموعة واسعة من فئات CSS والمرافق لتصميم المحتوى وتنسيق.

يتضمن Bootstrap أيضاً ملحقات JavaScript لإضافة ميزات تفاعلية مثل الوسائط والدوارات والقوائم المنسدلة والأدوات، مما يسهل على المطورين إضافة التفاعلية والوظائف إلى تطبيقات الويب الخاصة بهم.

jQuery 1.5.4

jQuery هي مكتبة JavaScript شهيرة تبسيط عملية الكتابة والتفاعل مع رمز JavaScript على صفحات الويب. يوفر مجموعة من الوظائف والطرق التي تسهل التعامل مع مستندات HTML والتعامل مع الأحداث وإضافة التفاعل والرسوم المتحركة إلى صفحات الويب. يسهل jQuery كتابة رمز متواافق مع المتصفح المتقطع، لأنها يتعامل مع العديد من المراوغات والتناقضات الخاصة بالمتصفح بطريقة موحدة. كما أنه يبسّط طلبات AJAX ، مما يسهل استرداد البيانات من الخادم دون الحاجة إلى إعادة تحميل صفحة الويب بأكملها. باستخدام jQuery ، يمكن للمطورين إنشاء صفحات ويب معقدة وديناميكية برمز أقل مما يحتاجون إلى الكتابة بدونه. لدى jQuery مجتمع كبير من المطوريين والملحقات، مما يعني أن هناك مجموعة واسعة من الموارد المتاحة لمساعدة المطوريين على البدء واستكشاف المشاكل.

MS Project 1.5.5

Microsoft Project (MS Project) هو برنامج برمجي لإدارة المشاريع طورته Microsoft. وهو مصمم لمساعدة مديرى المشاريع على وضع الخطط وتخصيص الموارد وتتبع التقدم المحرز وإدارة ميزانيات المشاريع ذات الأحجام والتعقيدات المختلفة. يتيح مشروع MS Gantt للمستخدمين إنشاء خطط المشروع باستخدام مجموعة متنوعة من الأدوات، بما في ذلك مخططات Gantt وخطط الشبكة والجداول الزمنية. يوفر البرنامج مجموعة من الميزات لتتبع المهام والمعلمات والموارد، ويسمح للمستخدمين بإعداد التقارير وتحليل بيانات المشروع لتحديد المخاطر والتأخيرات المحتملة. يتكامل مشروع MS مع برامج Microsoft Office الأخرى مثل Excel وWord وPowerPoint، كما يقدم أيضًا التعاون القائم على السحابة وقرارات المشاركة من خلال Microsoft Teams.

Unified Modeling Language (UML) 1.5.6

لغة النمذجة الموحدة (UML) هي لغة نمذجة رسومية موحدة تستخدم لتمثيل وتصور أنظمة البرمجيات. يوفر مجموعة من الأدوات المرئية والرموز لوصف وتصميم أنظمة البرمجيات، بما في ذلك الفصول والأشياء والعلاقات والسلوكيات. يمكن استخدام مخططات UML لتوضيح بنية وسلوك أنظمة البرمجيات، ويمكن استخدامها في مراحل مختلفة من دورة حياة تطوير البرمجيات، من المتطلبات التي يتم جمعها إلى الاختبار والصيانة. تتضمن UML مجموعة واسعة من أنواع الرسوم البيانية، مثل الرسوم البيانية للفئة والرسوم البيانية للتسلسل ورسوم تخطيطية للاستخدام ورسوم تخطيطية للحالة. يمثل كل نوع من الرسوم البيانية جوانب مختلفة من نظام البرمجيات، مما يسمح للمطورين والمصممين وأصحاب المصلحة بالتواصل والتعاون بشكل فعال.

MySQL

MySQL هو نظام إدارة قاعدة بيانات علائقية مفتوح المصدر (RDBMS) يسمح للمستخدمين بتخزين البيانات وإدارتها واستردادها. وهو نظام قاعدة بيانات يستخدم على نطاق واسع ويحظى بشعبية بين مطوري الويب لإنشاء موقع وتطبيقات ديناميكية على الويب.

يستخدم MySQL لغة الاستعلام المهيكلة (SQL) للتفاعل مع قاعدة البيانات وأداء عمليات مثل إنشاء الجداول وإدخال البيانات وتحديث البيانات واسترداد البيانات. إنه قابل للتطوير بدرجة عالية ويمكنه التعامل مع كميات كبيرة من البيانات، مما يجعله خياراً جيداً للتطبيقات التي تتطلب الكثير من تخزين البيانات ومعالجتها.

MySQL متوافقة مع مجموعة واسعة من أنظمة التشغيل ولغات البرمجة، ويمكن دمجها بسهولة مع منصات تطوير الويب الشهيرة مثل PHP و Python و Ruby on Rails. كما أنه يدعم ميزات مثل إدارة المعاملات وأمن البيانات ونسخ البيانات احتياطيًا واستردادها، مما يجعلها حلاً موثوقًا وقوياً لقاعدة بيانات للعديد من التطبيقات.

PHP

هي لغة كتابة نصية مفتوحة المصدر تستخدم بشكل أساسي لتطوير الويب. تم تصميمه لإنشاء صفحات وتطبيقات ديناميكية وتفاعلية على الويب، غالباً ما يتم استخدامه جنباً إلى جنب مع نظام إدارة قواعد البيانات مثل MySQL. PHP هي لغة متعددة الاستخدامات يمكن تضمينها مباشرة في رمز HTML ، مما يسمح لمطوري الويب بإضافة محتوى ديناميكي إلى مواقع الويب وتطبيقات الويب الخاصة بهم. يمكن استخدامه لأداء مجموعة واسعة من المهام، من معالجة الشكل البسيط إلى تطبيقات الويب المعقدة التي تعتمد على قاعدة البيانات. تستهل PHP أيضاً بمكتبة الواسعة من الوظائف والإضافات، والتي يمكن استخدامها لأداء مهام مثل التحقق من صحة البيانات ومعالجة الملفات ومعالجة الصور. كما أنه يدعم إطار تطوير الويب الشهير مثل Laravel و Symfony و CodeIgniter ، مما يسهل على المطورين بناء تطبيقات الويب المعقدة.

الفصل الثاني

2 تحليل النظام (System Analysis)

- 2.1 المقدمة (Introduction)
- 2.2 جمع البيانات (Tool of Research)
- 2.3 طرق تسجيل البيانات (Tools of Data Logging)
- 2.4 دراسة الجدوى (Feasibility Study)
 - 2.4.1 الجدوى التقنية (Technical Feasibility)
 - 2.4.2 الجدوى التنظيمية (Organizational Feasibility)
 - 2.4.3 الجدوى الاقتصادية (Economic Feasibility)
 - 2.5 منهجية البحث (Methodology of Research)
- 2.6 توصيف المتطلبات (Requirements Specification)
 - 2.6.1 متطلبات المستخدم (User Requirements)
 - 2.6.2 المتطلبات الوظيفية (Functional Requirements)
 - 2.6.3 المتطلبات الغير وظيفية (Non-Functional is)
 - 2.7 مخطط جانت (Gant Chart)

2.1 المقدمة : (Introduction)

تحليل النظام هو جزء من العناصر المترابطة فيما بينها والتي نجدها تتفاعل لكي تقوم بوظيفة محددة، وذلك بداعي وبغرض تحقيق هدف معين، أو لتحقيق مجموعة أهداف حيث يعرف التحليل كانت وتعني هنا بمصطلح التحليل (analysis) هو الفهم التام والإدراك للنظام القائم المطلوب تحويله إلى شكل محوس، بحيث يتم من خلاله تحويل مكوناته وعناصره الموجودة إلى جزيئات صغيرة تصل بالنتهاية إلى وضع وتقديم المفهوم والتصور الملائم لوضع هذا النظام المحوس الجديد .

2.2 جمع البيانات : (Tool of Research)

إن من أهم الأدوات المستخدمة في جمع البيانات ما يلي: -

١- الملاحظة:

الملاحظة كواحدة من أدوات جمع البيانات تقوم على جمع البيانات عن طريقة مراقبة عينة مجتمع الدراسة، وملاحظة مختلف السلوكيات، دون إخفاء أي عنصر أو إهماله، حيث يتم من خلال هذه الأداة دراسة العينة دراسة شاملة وتحليلها للحصول على النتيجة التي يهدف البحث لمعرفتها.

٢- المقابلة:

المقابلة هي أداة من أدوات البحث يتم بموجبها جمع المعلومات التي تمكن الباحث من إجابة تساؤلات البحث، أو اختبار فرضياته من خلال طرح الباحث لعدة أسئلة والإجابة عليها من قبل المبحوثين وقد تم إجراء المقابلة الشخصية مع مسؤول الحسابات في الحديقة وتم التعرف على العمليات الحسابية التي تجري في الحديقة من إعداد تقارير الرواتب الشهرية والإجازات للموظفين والجرد السنوي.

٣- البحث والتفتيش:

عند زيارة الحديقة تم تزويدنا من الإدارة العامة بوثائق رسمية تدعم النظام الحالي للحديقة مثل سندات البيع والشراء.

2.3 طرق تسجيل البيانات : (Tools of Data Logging)

عملية التسجيل ذات أهمية كبيرة في حفظ المعلومات وعدم ضياعها ويتم عرضها بشكل منظم منسق من خلال توثيقها بشكل صحيح عن طريق العمليات التالية: -

١- الكتابة اليدوية

هذه الطريقة التي استخدمناها أثناء جمعنا للمعلومات وخاصة في المقابلات الشخصية

٢- الكتابة الآلية

قد تم طباعة وتنسيق ما تم جمعه من المعلومات بشكل تقارير

٣- الاستنساخ والتصوير

تم أخذ نسخة من كل وثيقة ونموذج يستخدم في النظام الحالي (النظام اليدوي) وقمنا بتصوير جميع الوثائق التي تخص الأقسام التي تم زيارتها.

٤.٢ دراسة الجدوى (Feasibility Study):

تهتم هذه الدراسة بتحديد ما إذا كان النظام الجديد ذو جدوى أم لا وهي تحديد الفوائد لأي مشروع وذلك مقارنة بالتكليفات التي يطلبها المشروع كما تهدف دراسة الجدوى إلى تحديد نقاط القوة ونقاط الضعف بالنسبة للنظام وتتم الدراسة من عدة نواحي فنية (تقنية) واقتصادية، وتبرز أهمية دراسة الجدوى فيما يلي:-

١- أنها وسيلة وعملية تساعد أصحاب رؤوس الأموال على اتخاذ القرار السليم.

٢- وسيلة علمية وعملية تساعد متخذ القرار على تصويب وتعديل خطط الإنتاج والتشغيل بما يتلاءم مع الظروف المتغيرة والطارئة.

٣- تعتبر دراسة الجدوى خطوة من الخطوات الهامة لنجاح أي مشروع في كافة نواحيه وذلك للتغلب على الصعوبات التي قد ت تعرض طريق تقدم ونجاح المشروع مستقبلاً سواء من الناحية الاقتصادية والتقنية وغيرها.

وتنقسم دراسة الجدوى إلى كلاً من:

٤.٥ الجدوى التقنية (Technical Feasibility):

تعتبر الجدوى التقنية أو الجدوى الفنية من أهم المراحل التي يتم اتخاذها قبل البدء بالمشاريع، وترتبط هذه الدراسة بالเทคโนโลยيا المستخدمة وإمكانية تطويرها أو استبدالها لكي تتناسب مع النظام الجديد والتكنولوجيا المستخدمة في النظام المقترن هي الاستفادة من أجهزة الكمبيوتر في تنظيم وتسهيل العمليات الإدارية والمحاسبية في إدارة الحديقة لتسهيل استرجاع المعلومات والحصول على تقارير صحيحة ودقيقة بوقت قصير وقد لاحظنا أن الإدارة لديها القدرة على شراء أفضل الأجهزة لتسهيل عملها بشكل ملائم حيث أنها ينقصها النظام الآلي كما أن الجدوى التقنية توفر

للتسهيل على العاملين على النظام للحصول على المعلومات الصحيحة بسهولة وبدقة عالية وعدم ضياع أو نقص فيها.

2.6 الجدوى التنظيمية (Organizational Feasibility)

تتضمن دراسة الجدوى التنظيمية دراسة المواقف العملية بالمشروع بكل أنواعها ومستوياتها وهيأكلها في جانبها الإداري بالإضافة إلى تحديد المسؤوليات والالتزامات التي يتطلبها نظام العلم بالمشروع والذي يجب تحقيقه والتركيز على كيفية دعم النظام الجديد والاستراتيجية التي يمكن التعامل معها في العمل والأولويات، ومدى تأثير هذا النظام الجديد على المؤسسة في المدى البعيد.

2.7 الجدوى الاقتصادية (Economic Feasibility)

هذه المرحلة تهتم بالدراسة من ناحية الأموال والاقتصاد ولها معيارين أساسيين يتم الأخذ بها وهيا كالتالي:

١ - التكلفة التي يتطلبها النظام.

٢ - العوائد والفوائد التي يتم الحصول عليها من النظام.

فإذا كانت الفوائد والمنافع أكبر من تكلفة النظام يتم تطبيق النظام والعمل به، مع العلم أن المنافع يتم تقييمها فقط لمدة خمس سنوات كحد أقصى وذلك لتغير البرمجيات والتكنولوجيا مع العصر وظهور مشاكل جديدة.

• حصر التكاليف:

يمثل حصر تكاليف النظام بكافة التكاليف المادية والبرمجية وتكاليف الأعمال المفقودة أثناء مرحلة التطوير والتكاليف الشخصية لفريق العمل.

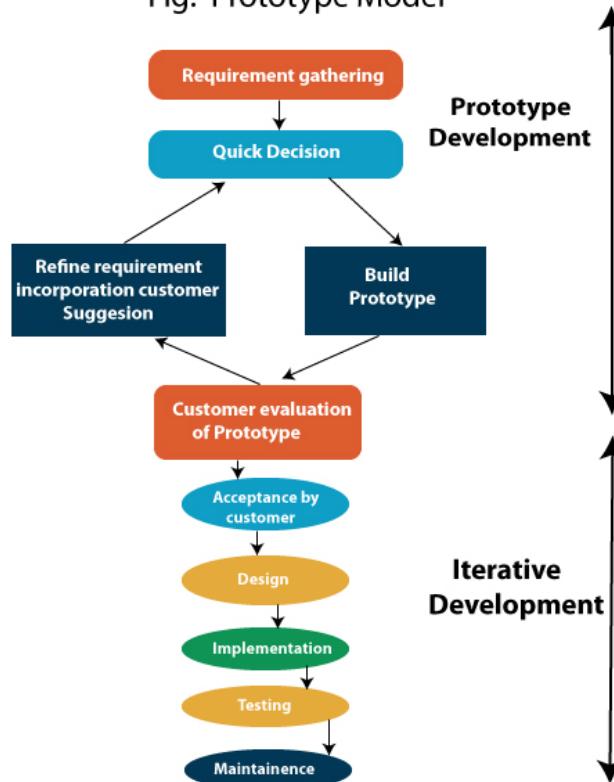
• حصر الفوائد:

1. توفير الوقت والسرعة والجهد لعملية استخراج التقارير.
2. توفير الوقت لعملية معرفة حركة البيع.
3. توفير الأمانة العالية وسرية المعلومات.
4. توفير أداء عالي في النظام بحيث يتم الحصول على مخرج بيانات صحيح دائم.
5. الاستغناء عن بعض العاملين في الحسابات.
6. سهولة الحصول على تقارير خاصة في أي وقت.

2.8 منهجية البحث : (Methodology of Research)

سيتم استخدام الـ **Prototype Model** لبناء هذا المشروع وذلك لأن هذه المنهجية تعتمد على رؤيا واضحة لبناء النظم وتستخدم في المشاريع الكبيرة نوعاً ما وتحتاج إلى وقت تنفيذ قصير جداً فهذه أنساب منهجية لبناء مشروعنا بالإضافة إلى أن العمل في هذه المنهجية يعطي تواصل بين المستخدم والمبرمج أثناء مرحلة التطوير بحيث أن المبرمج أو مطور النظام يقوم بتصميم نموذج أولي لأجزاء من النظام ويعرضه على المستخدم ويأخذ آرائه ومن ثم التعديل على النظام أن لزم الأمر، ولهذا فإن نموذج **Prototype** يضمن عدم فشل المشاريع و يجعل المستخدم يعمل على أجزاء من النظام أثناء مرحلة التطوير حتى يكتمل النظام وتفادياً للأخطاء إن وجدت. ويتم تقسيم المراحل في هذا النموذج إلى مراحل عديدة موضحة في الشكل الآتي:

Fig: Prototype Model



شكل (2.1) Prototype Model

2.9 توصيف المتطلبات : (Requirements Specification)

هي عبارة عن معلومات تصف الخدمات التي يوفرها التطبيق والقيود المفروضة على عمله وهذه المتطلبات تعكس احتياجات المستخدمين لتطبيق معين وهذه الاحتياجات تساعدهم على حل بعض الإشكاليات التي يواجهونها ويتم أيضًا تحويل هذه المتطلبات إلى صيغة مفهومة من قبل كلاً من محل النظام ومبرمج النظام.

2.10 متطلبات المستخدم : (User Requirements)

متطلبات المستخدم هي الوظائف التي يجب أن يكون النظام المستهدف قادرًا على تحقيقها للمستخدم؛ والمتطلبات تنقل توقعات المستخدمين عن المنتج البرمجي؛ ويمكن أن تكون المتطلبات واضحة أو مخفية؛ معروفة أو غير معروفة متوقعة أو غير متوقعة من وجهة نظر العميل.

2.11 المتطلبات الوظيفية : (Functional Requirements)

المتطلبات الوظيفية هي المتطلبات التي تحدد وظائف النظام أو أنظمته الفرعية وتعتبر جوهر النظام وهي المتطلبات التي من أجلها وجد النظام.

1. خدمة التقارير:

تقوم هذه الخدمة بإصدار تقارير حسب الطلب أو بشكل دوري.

2. إدارة بيع التذاكر.

3. إدارة المتصروفات.

4. دارة المبيعات.

2.12 المتطلبات الغير وظيفية : (Non-Functional Requirements)

المتطلبات غير الوظيفية هي المتطلبات التي تحدد المعايير التي يمكن استخدامها للحكم على تشغيل النظام. تستخدم المتطلبات الوظيفية لوصف وظائف النظام حيث تصف المتطلبات غير الوظيفية خصائص جودة النظام أو سمات الجودة.

تعتبر المتطلبات الغير وظيفية من القيود المفروضة على تشغيل النظام وهي المتطلبات التي تعطي مرونة للنظام وتكون من الآتي:

(1) متطلبات الأداء (Performance Requirements)

نسعى إلى أن يعمل النظام كما هو متوقع منه أن يعمل بسرعة؛ وجودة؛ ودقة ويتتحقق

من ذلك بالآتي:

أ- تكلفة استهلاك النظام (System Cost):

يجب ألا يسهم النظام أكثر من التكلفة المحددة سابقاً.

ب- زمن الاستجابة (Time Response):

يجب أن يكون زمن استجابة النظام لتنفيذ العمليات سريع جداً ومعالجة العديد من الطلبات في نفس الوقت وستجيب بأقل من 5 ثوان.

ت- الطاقة الإنتاجية (Throughput):

نهدف إلى أن يكون عدد العمليات المنجزة في فترة من الزمن أكثر ما يمكن.

ث- الحماية (Security):

يجب أن يكون النظام محمي من التطفل أو الاختراق أو الدخول غير المصرح به.

(2) متطلبات البيانات (Data Requirements):

وهي المتطلبات والقيود التي يتم فرضها على البيانات وقاعدة البيانات ويمكن تحديدها كالتالي:

أ- يجب أن يتوفّر للنظام قاعدة بيانات تعمل على أكثر من نظام تشغيل.

ب- يجب أن تكون هناك نسخ احتياطية للبيانات.

(3) متطلبات الدعم والتطوير (Requirements Supportability):

نعمل على أن يكون النظام قابلاً للتطوير مستقبلاً لمواكبة متطلبات المؤسسة ويكون كالتالي:

١- إمكانية نقل النظام (Portability):

النظام قابل للنقل من مكان لأخر وفي أي وقت وبطبيعة النظام فإنه قابل للتنقل بشكل سريع ومرن.

٢- قابلية الصيانة (Maintainability):

النظام قابل للصيانة عند حصول أي مشاكل ويكون قابل للتحديث وإضافة أي ميزات أو مهام أخرى إلى النظام الحالي مع استمرار عمل النظام.

(4) المتطلبات البرمجية (Software Requirements):

أ- المتطلبات التطبيقية (Implementation):

سيتم استخدام بيئة SQL SERVER 2019 لبناء قاعدة البيانات وسوف يتم استخدام لغة C# كما سيتم استخدام بيئة Visual Studio 2019 لتصميم وبرمجة تطبيقات النظام.

ب- الواجهات (Interface)

يجب أن تكون واجهات التطبيق سهلة وذابة للمستخدمين.

ت- متطلبات التشغيل (Operational Requirements)

سيتم تحديد الصالحيات والقيود على المستخدمين بحسب تصنيفهم في الهيكل التنظيمي للنظام.

(Dependability) (5) متطلبات الاعتمادية**1. الثقة (Reliability)**

العمل على أن يقوم النظام بتزويد الأطراف المستفيدة من النظام ببيانات صحيحة ودقيقة وسهلة الفهم والاستيعاب.

2. القوة (Robustness)

استمرارية عمل النظام أثناء القيام بالصيانة أو أثناء حدوث أي أخطاء وعرض رسائل تحذيرية قبل كل حادثة مما يعلم على منع حصول أي خطأ أو عطل للخدمة.

3. السلامة (Safety)

النظام بطبيعته لا يؤثر ولا يشكل أي تهديد للمستخدمين أو المستفيدين منه.

4. الأمانة (Security)

البيانات الموجودة في قاعدة بيانات النظام مشفرة ومحفوظة بسرية وأمان ولا يمكن لأي أحد غير مخول الدخول إلى النظام واستعراض البيانات أو تعديلها أو إجراء أي عملية غير قانونية.

2.13 مخطط جانت (Gant Chart)

مخطط جانت هو مخطط زمني يحدد سير العمليات الذي تم بناء المشروع فيه وتطبيقه، الجدول (2.1) يوضح المخطط الزمني.

جدول (2.1) مخطط جانت

اسم المهمة	المدة	بدء التنفيذ
تحديد المشاكل	٧ يوم	٢٦/١١/٢٢
تحليل النظام	١٤ يوم	٢٦/١١/٢٢
جمع المتطلبات	٧ يوم	٢٦/١١/٢٢
تحليل المتطلبات	٧ يوم	٠٤/١٢/٢٢
تصميم النظام	٢٠ يوم	١٥/١٢/٢٢
تصميم الواجهات	٨ يوم	٠٧/٠١/٢٣
تصميم معمارية النظام	٦ يوم	١٦/٠١/٢٣
هيكلية النظام	٦ يوم	٢٣/٠١/٢٣
تطوير النظام	٣٧ يوم	٣٠/٠١/٢٣
الأختبار والصيانة	٢٢ يوم	١٤/٠٣/٢٣
تنفيذ النظام	١٥ يوم	٠٩/٠٤/٢٣

الفصل الثالث

3- تصميم النظام (System Design)

1.3 تصميم النظام (System Design)

2.3 مخطط الـ (Use case)

3.3 كينونات النظام (System Entity)

4.3 مخطط تدفق البيانات (Data Flow Diagram)

5.3 مخططات تسلسل العمليات (Process Sequence Diagram)

6.3 مخطط العلاقات والكينونات (Entity Relationship Diagram)

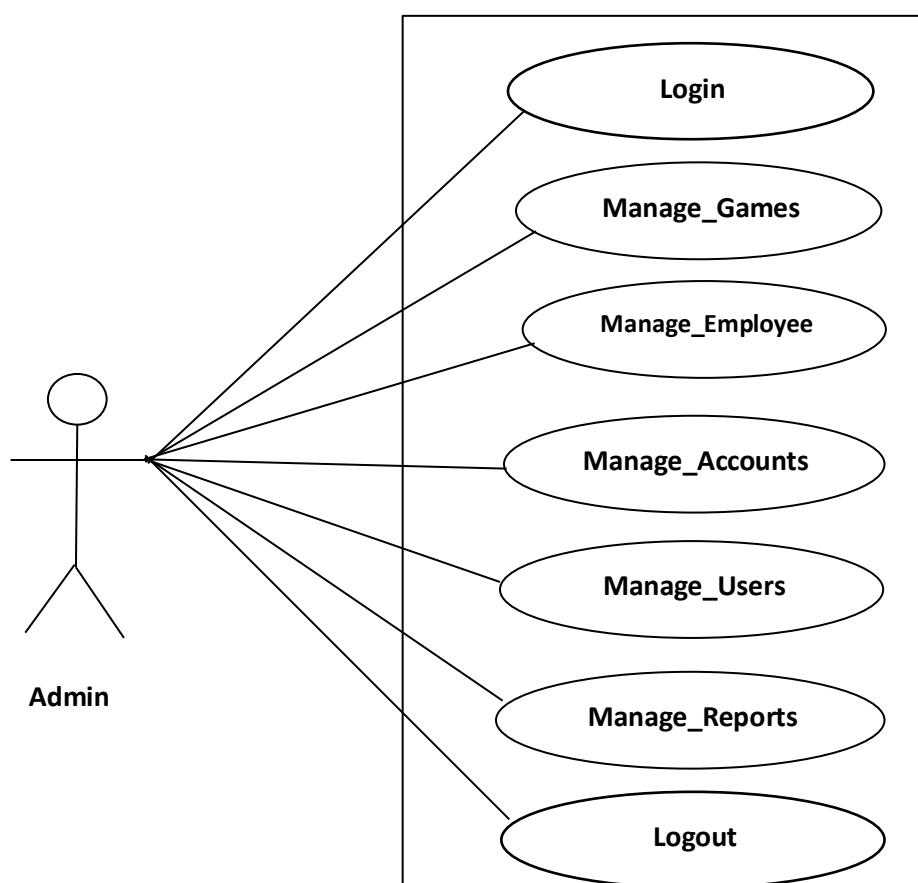
7.3 قاموس البيانات (Data Dictionary)

1.3 تصميم النظام (System Design)

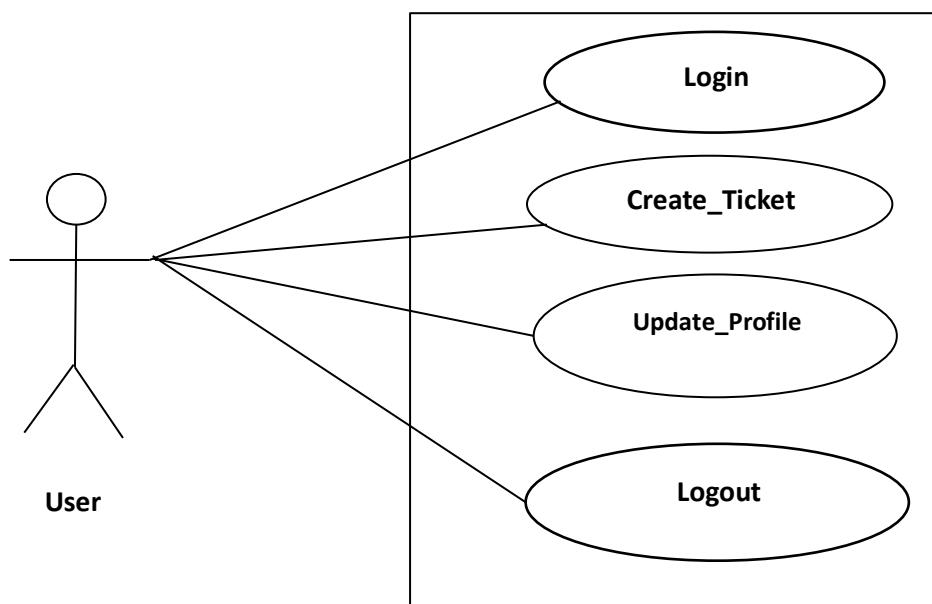
في هذا الفصل سنتناول مرحلة التصميم والتي تعتبر المرحلة التالية لمرحلة التحليل والمقصود بالتصميم هو صنع النموذج العام للتطبيق بحيث يكون متصفاً بالكفاءة والتفاعل والتناسق بين أجزاء التطبيق، والتي سيتم فيها التطرق إلى البنية التركيبية للنظام وكيفية تصميم ووصف مخطط سير النظام (System Charts).

2.3 مخطط الـ use case

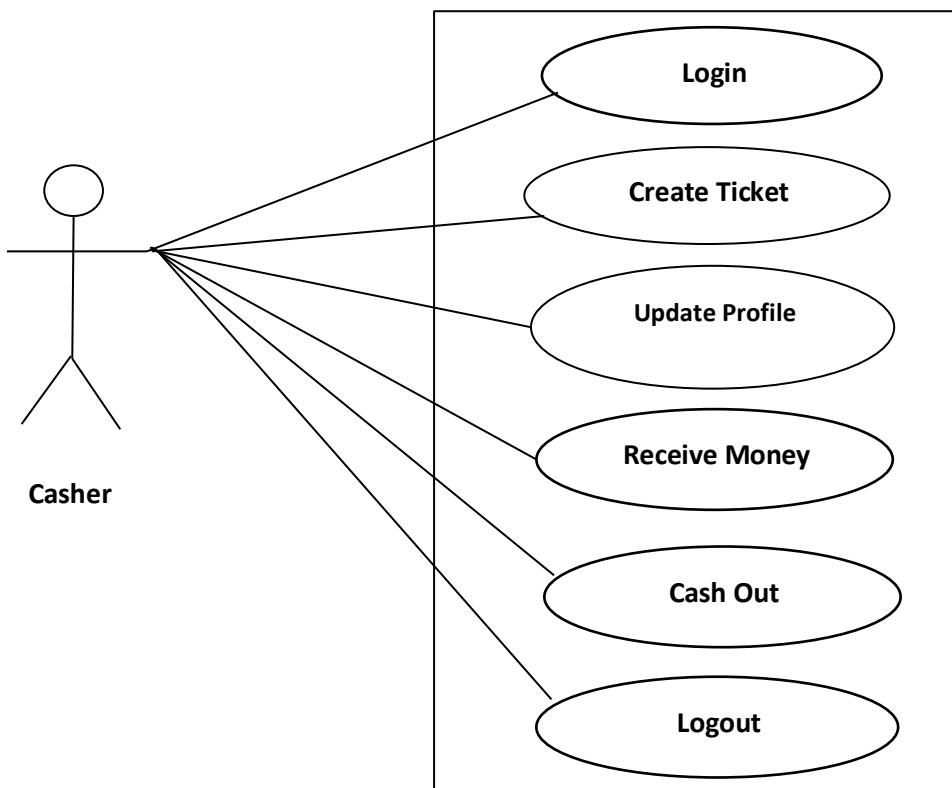
مخطط حالة الاستخدام هو أبسط عرض لتفاعلات المستخدم مع النظام حيث تمثل حالات الاستخدام على شكل دوائر أو أشكال بيضاوية، وهو يعرض العلاقات بين المستخدم وحالات الاستخدام المختلفة التي يشارك فيها. يمكن لمخطط الاستخدام أيضاً أن يعرض أنواع المستخدمين وحالات الاستخدام المختلفة وهو يستخدم غالباً إلى جانب أنواع أخرى من المخططات.



شكل (1-3) Admin Use Case



شكل (2-3) User Use Case (2-3)

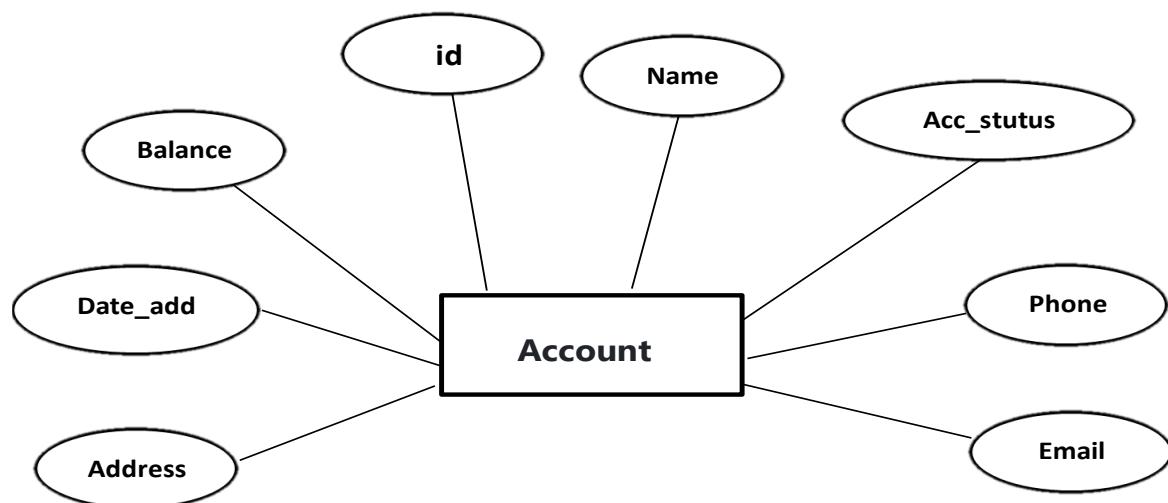


شكل (3-3) Cashier Use Case (3-3)

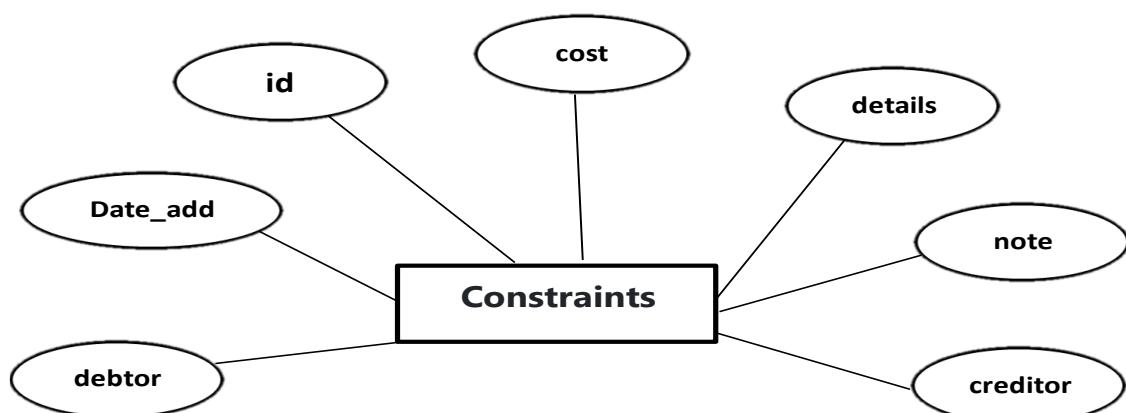
3.3 كينونات النظام (System Entity)

كائنات النظام.

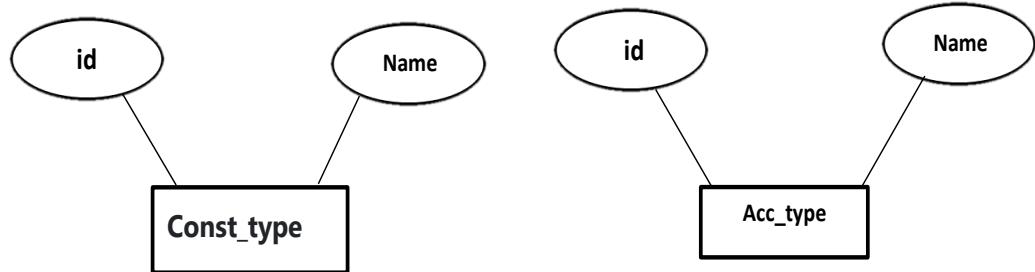
الكيان (Entity) هو عبارة عن كائن أو شيء محظوظ الاهتمام في النظام وعليها أن نقوم بجمع وتسجيل البيانات عن هذا الكيان. ويمكن أن ننظر إلى الكيان على أنه فئة من البيانات.



شكل (4-3) كينونة الحساب

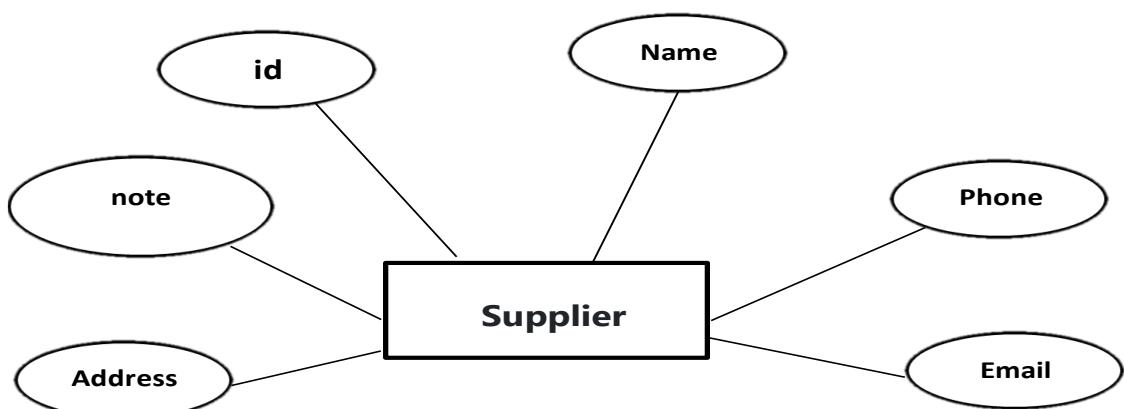


شكل (5-3) كينونة القيد

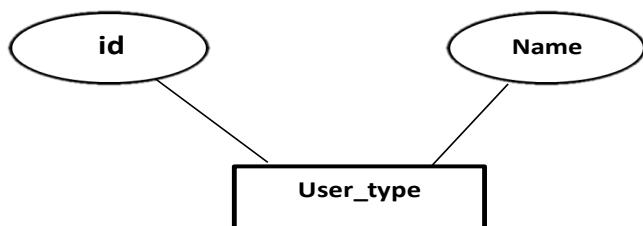


شكل (7-3) كينونة نوع القيد

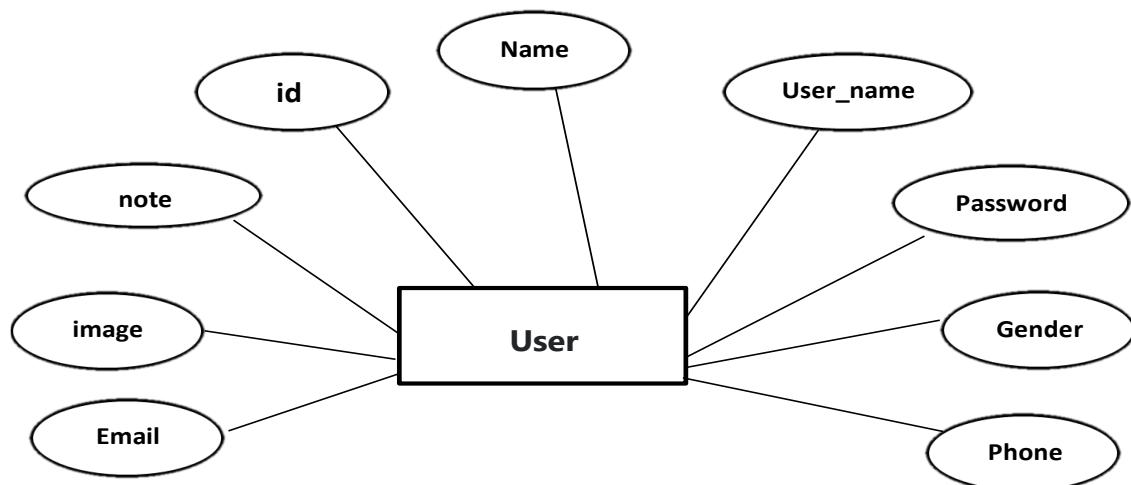
شكل (6-3) كينونة نوع الحساب



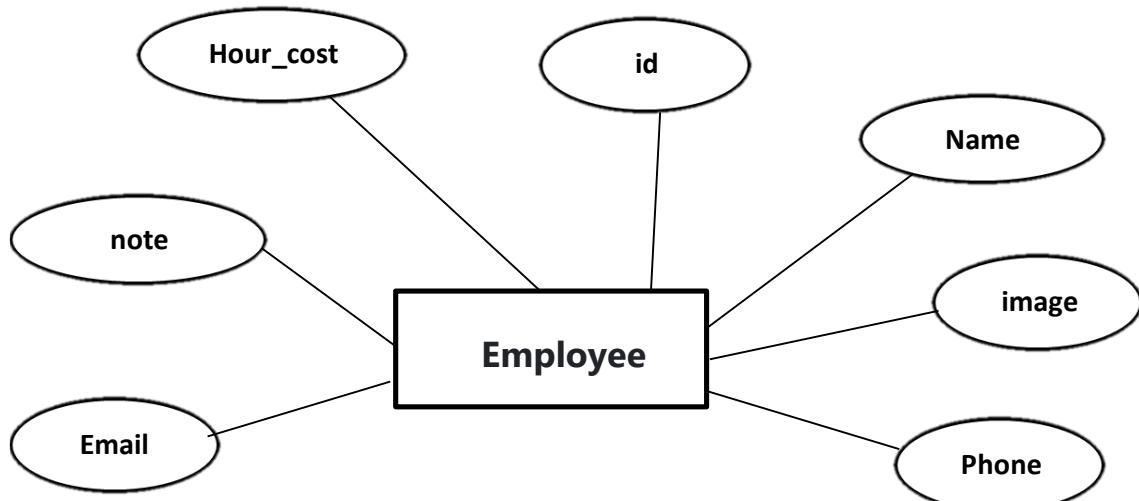
شكل (8-3) كينونة المورد



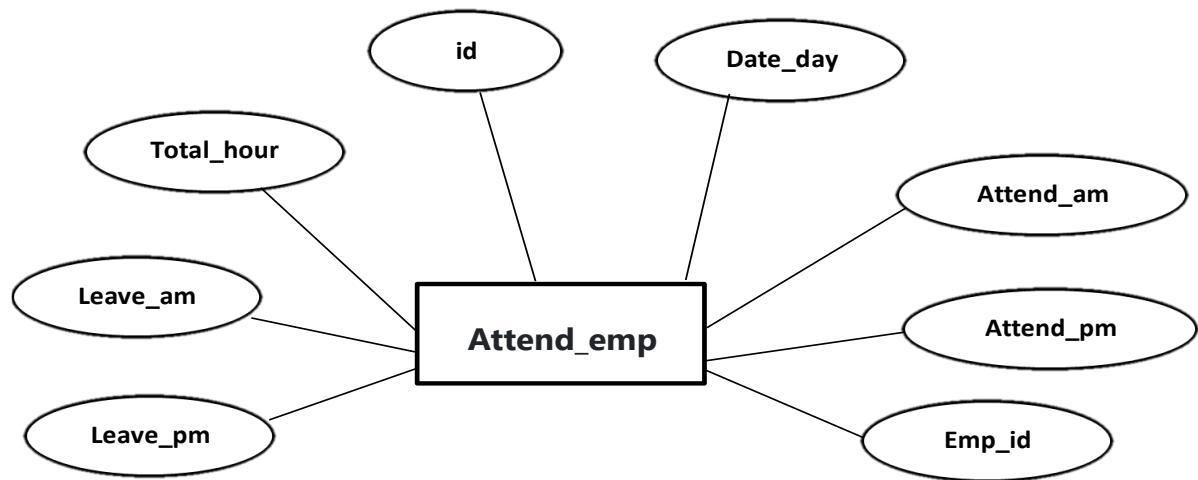
شكل (9-3) كينونة نوع المستخدم



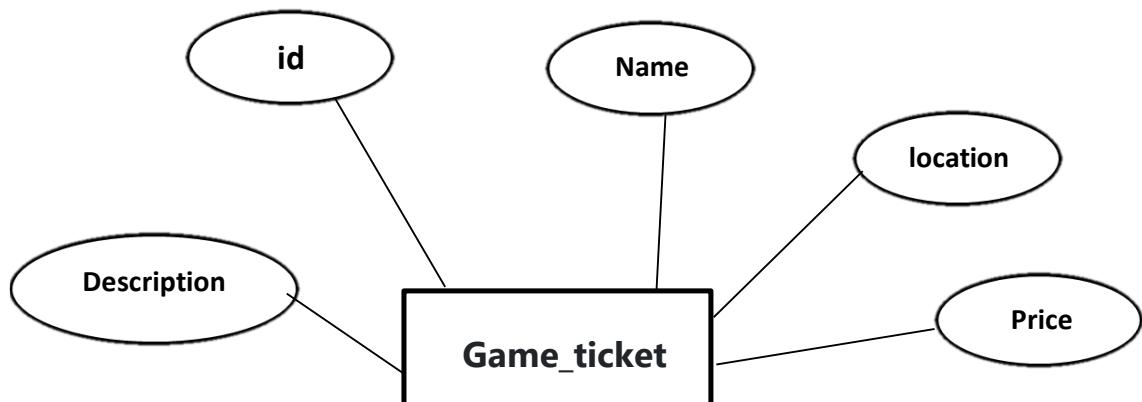
شكل (10-3) كينونة المستخدم



شكل (11-3) كينونة الموظف



شكل (12-3) كينونة حضور الموظف



شكل (13-3) كينونة تذكرة اللعبة

4.3 مخطط تدفق البيانات (Data Flow Diagram)

مخطط تدفق البيانات هو رسم بياني لتدفق البيانات بين مختلف العمليات في الاعمال التجارية وهو أيضا تقنية رسم بياني تصور تدفق المعلومات التي تطبق في نقل البيانات من المدخلات إلى المخرجات. وتوفر بطريقة بسيطة وبديهية وصف العمليات التجارية دون التركيز على التفاصيل من النظم الحاسوبية. ويمكن وصف مخطط تدفق البيانات بأنه الرسم الذي يوضح حركة البيانات بين الكيانات الخارجية والعمليات ومخازن البيانات داخل النظام.

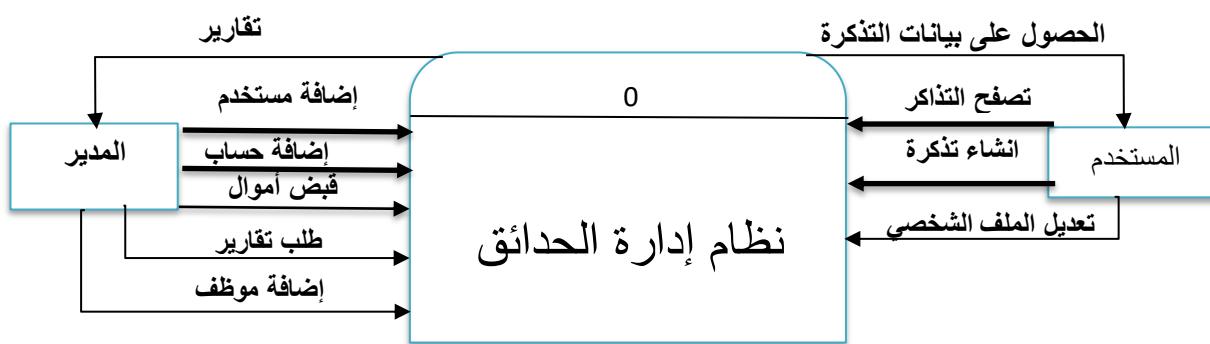
• عناصر مخطط تدفق البيانات : (Elements of DFD)

1. العملية (Process): هو النشاط الذي يحول المدخلات إلى المخرجات (المعالجة).
2. تدفق البيانات (Date Flow) هي حركة البيانات في النظام.
3. مخزن البيانات (Date store): هي مكان تخزين البيانات لحين الحاجة إليها (ملف قاعدة البيانات).
4. كينونة (Entity): أي عنصر خارج النظام وله دور رئيسي في تزويد النظام بالبيانات او استلام المعلومات منه.
5. العلاقات والقواعد (Relationship and Rules): العلاقات والقواعد التي يجب اتباعها في الرسم.

• المستوى البيئي :

يوضح مخطط DFD المستوى البيئي (Context Diagram) العمليات الرئيسية للنظام وكيفية اتصال هذه العمليات بعضها البعض حيث انه يحتوي على دائرة واحدة فقط المقصود بها العملية وتمثل النظام بأكمله وتظهر أسم المدخلات والمخرجات ولا تظهر فيه بيانات المخازن الموجودة داخل النظام وهو نظرة عامة أساسية من النظام او العملية الكاملة للنظام مصمم لكي يعطي نظرة عامة عن

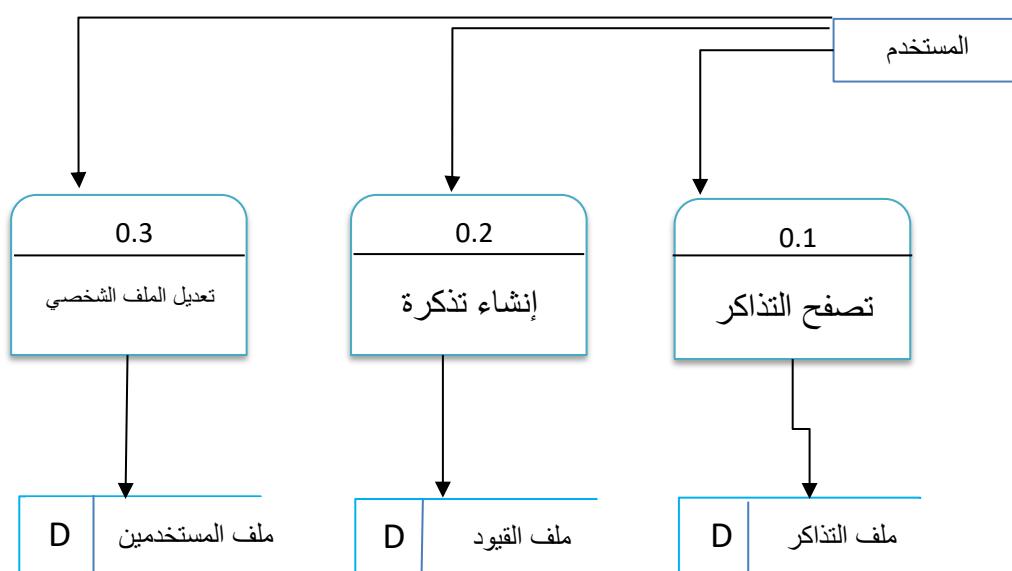
المشروع نظرة عالية المستوى وعلاقته مع الكيانات الخارجية من خلال المخطط يستطيع المصممون والمحللون معرفة النظام بسهولة.



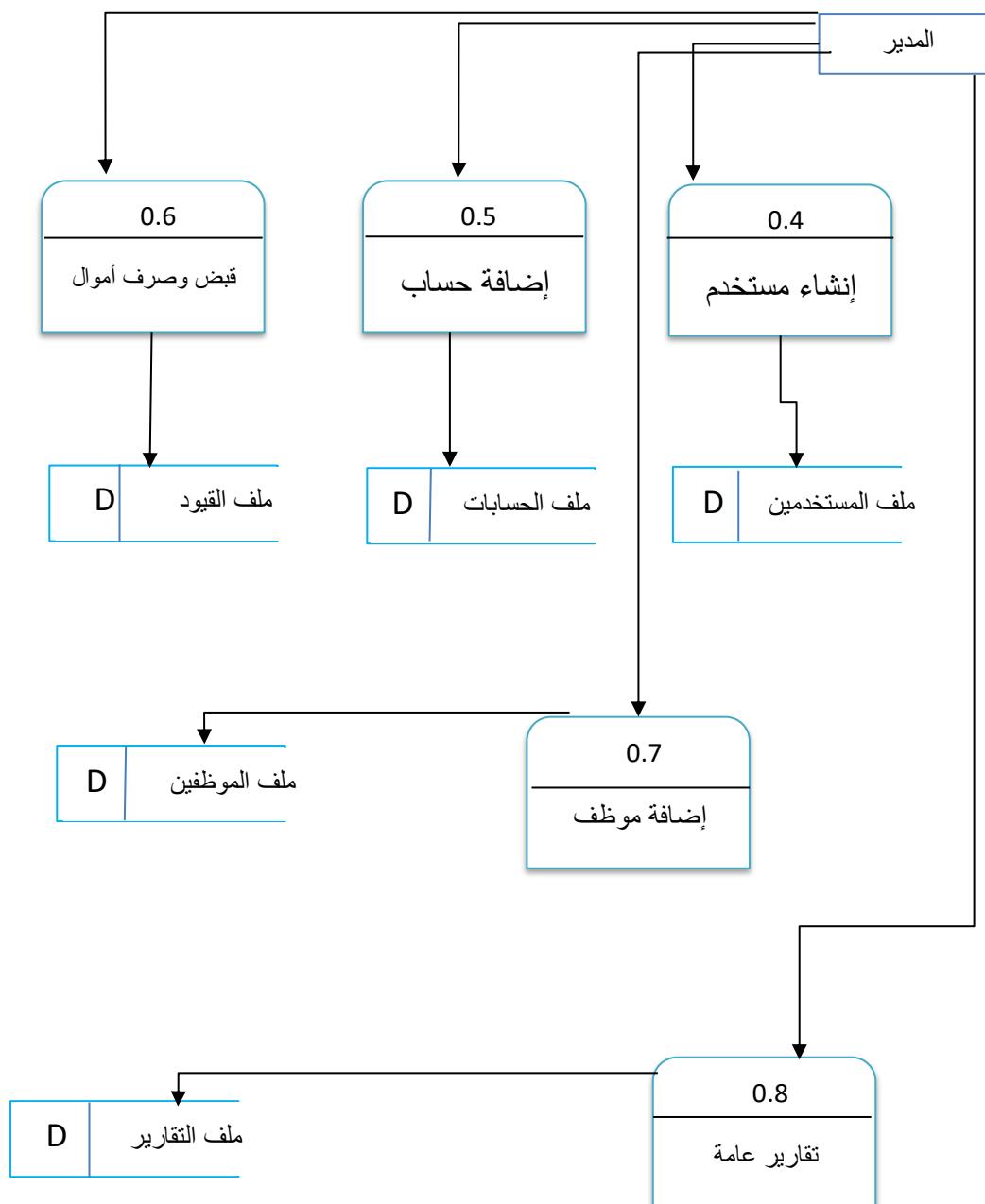
شكل (14-3) مخطط المستوى البيئي

• مخطط المستوى الصوري (Level 0):

يعكس الوظائف الرئيسية للنظام وكافة المصادر الخارجية التي تتعامل مع النظام وكافة مخازن البيانات الموجودة في النظام (المخازن الداخلية) وكافة تدفقات البيانات بين كافة الوظائف الخارجية ومخازن البيانات.

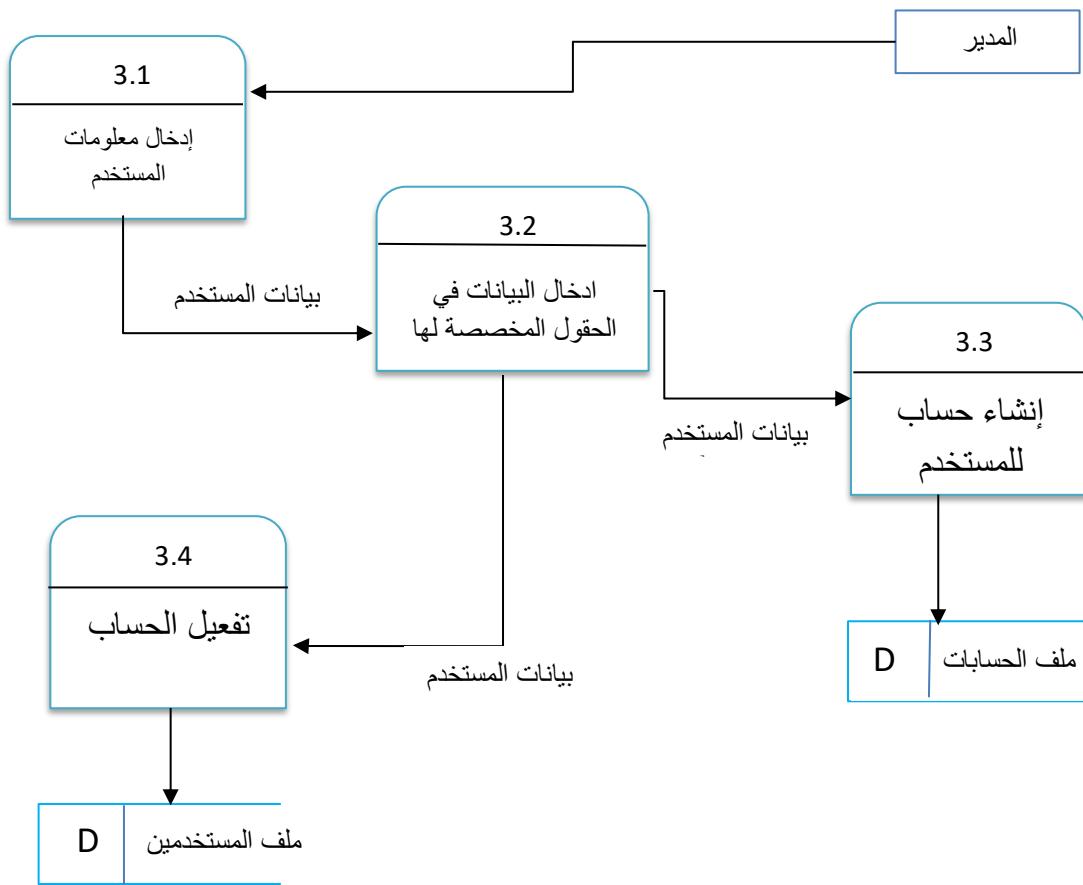


شكل (15-3) المخطط الصوري للمستخدم

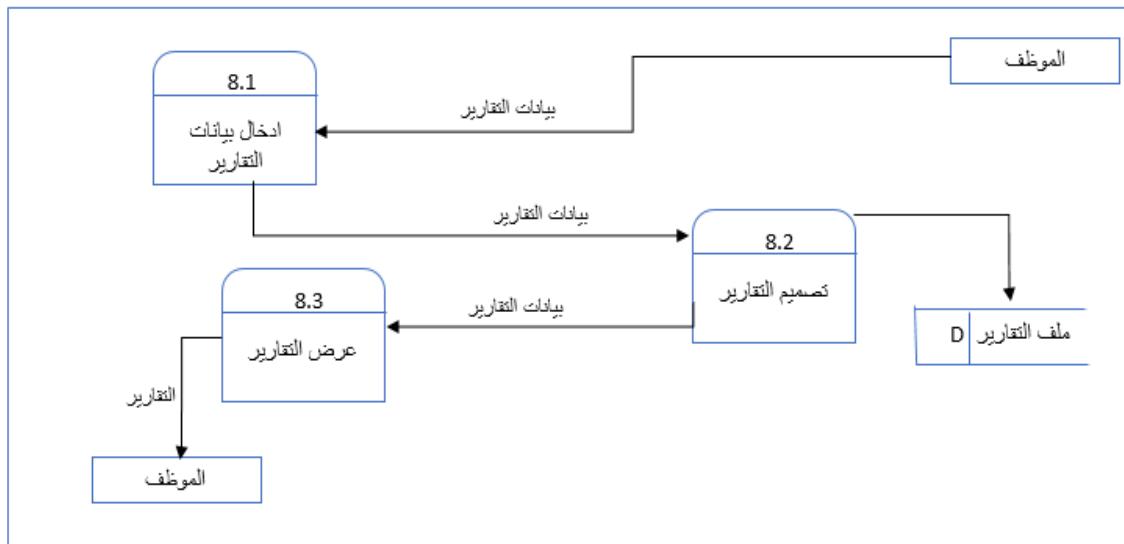


شكل (16-3) المخطط الصوري للمدير

• مخطط المستوى الأول (Level1) :



شكل (17-3) المخطط الأول لإنشاء مستخدم

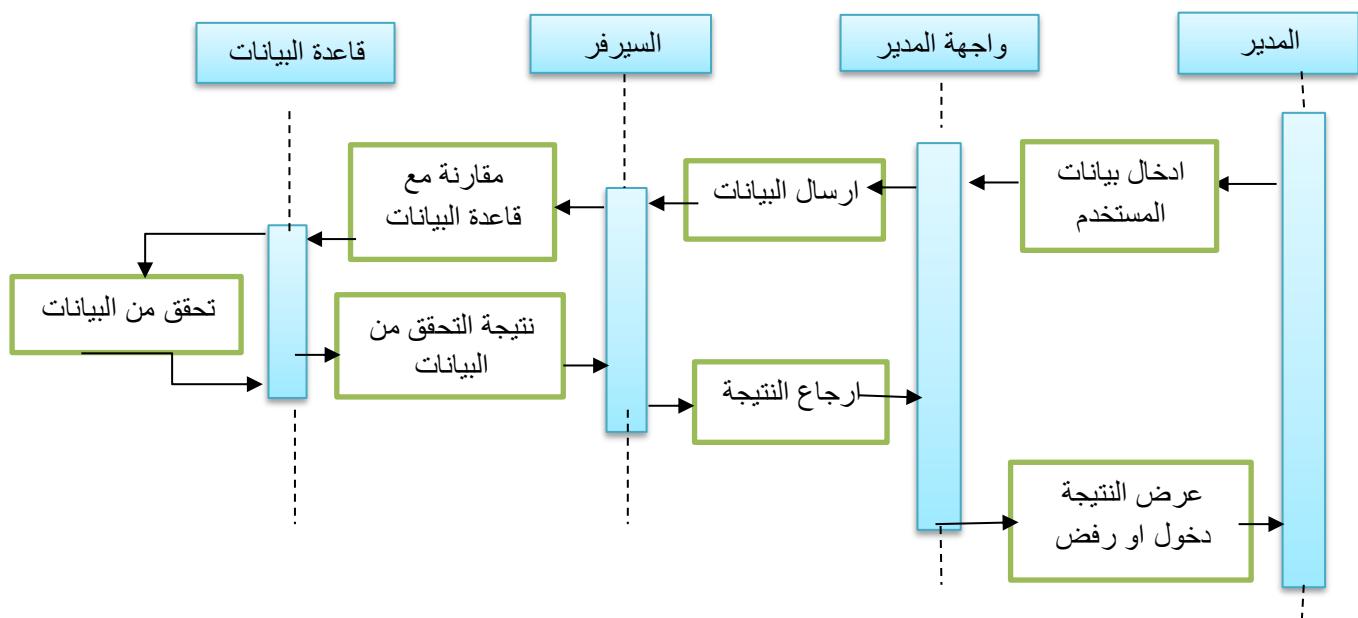


شكل (18-3) المخطط الأول لعملية التقارير

5.3 مخططات تسلسل العمليات (Process Sequence Diagram)

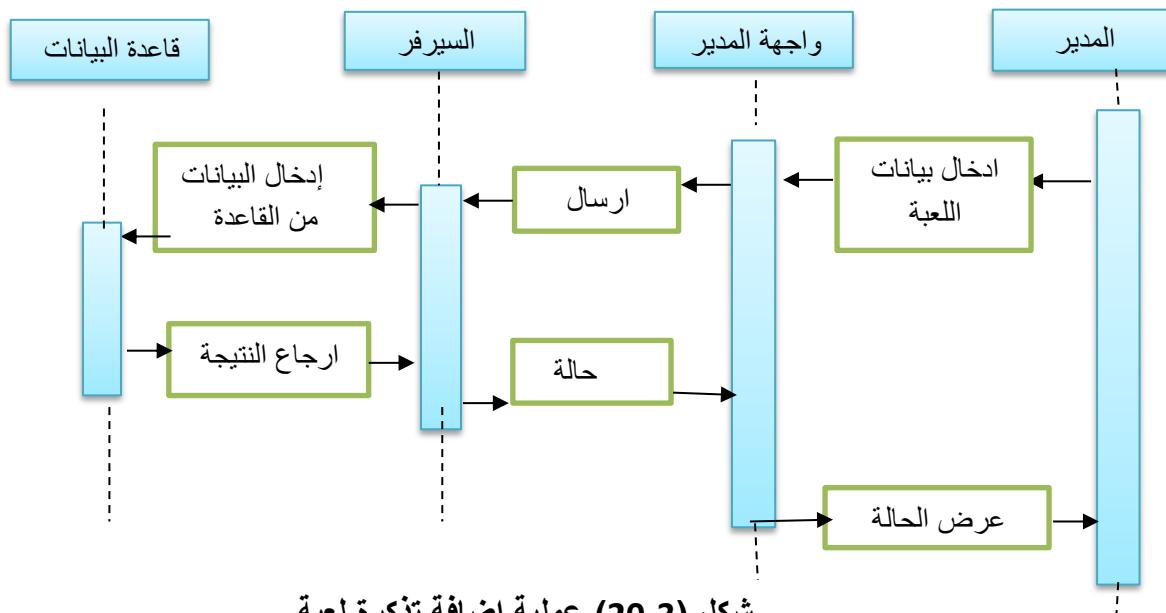
مخطط التتابع أو مخطط التسلسل أو رسم تخطيطي تسلسلي وهو من أحد أنواع مخططات الفئة في لغة النمذجة الموحدة يوضح التفاعل بين العناصر خلال تسلسل زمني ويصور الكائنات والأصناف التي يتضمنها سيناريون برمجي معين وتسلسل الرسائل المتبادلة بين الكائنات لتنفيذ السيناريو بشكل صحيح كما يطلق عليه أيضاً مخطط العمليات.

- عملية دخول الموقع للمدير، يقوم بها مدير الشركة بعد ادخال ال Password حيث يقوم النظام بالتأكد من صحة البيانات المدخلة من قبل المدير، او المستخدم قبل الدخول.



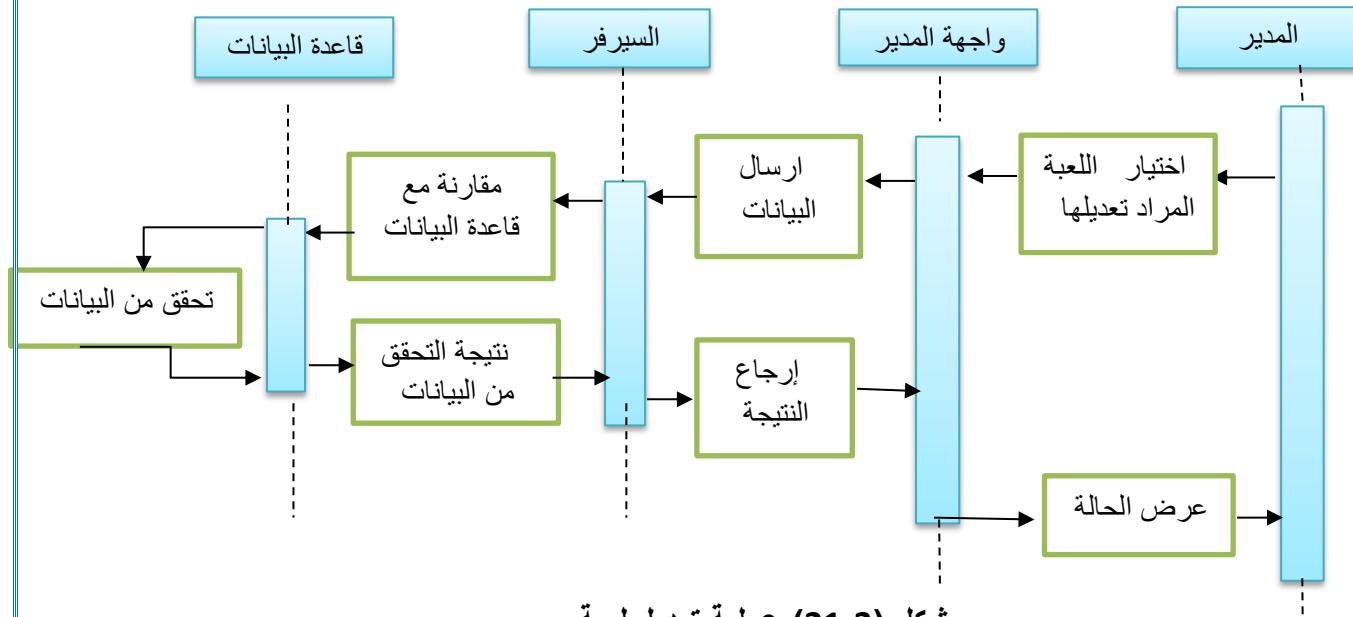
شكل (19-3) مخطط عملية تسجيل الدخول

عملية إضافة تذكرة لعبة يقوم بها مدير النظام وذلك عند الحاجة لإضافة لعبة جديدة للحديقة.



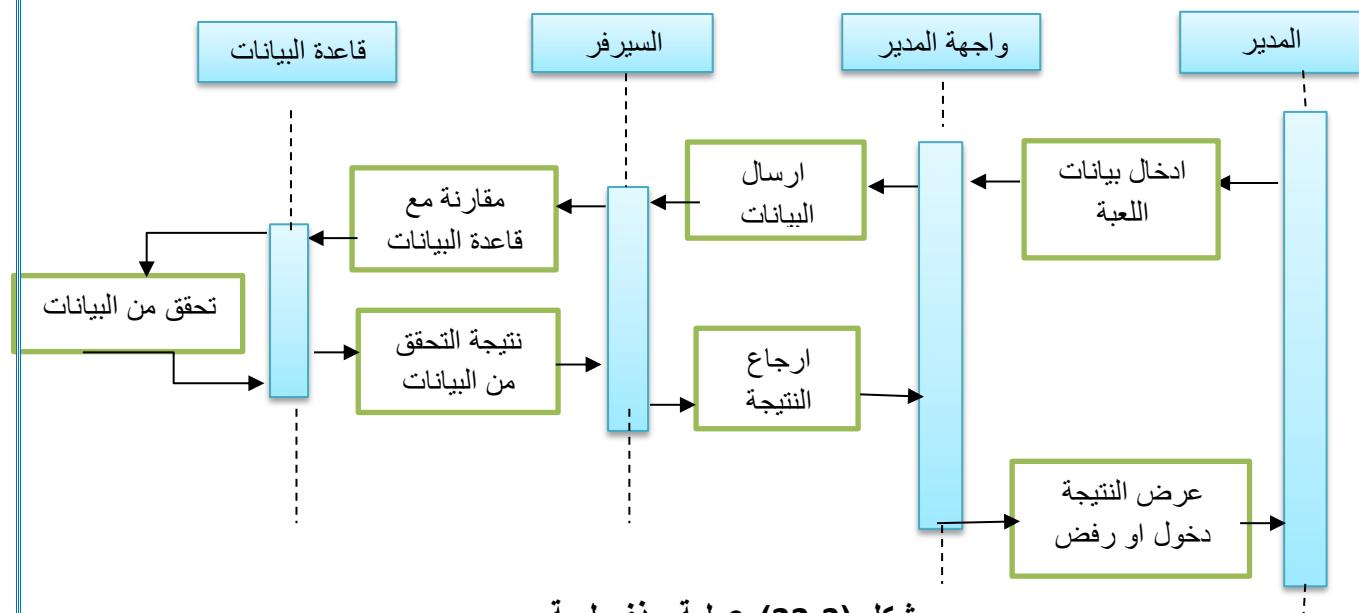
شكل (20-3) عملية إضافة تذكرة لعبة

- عملية تعديل لعبة يقوم بها مدير الحديقة عند الحاجة لتعديل بيانات لعبة معينة



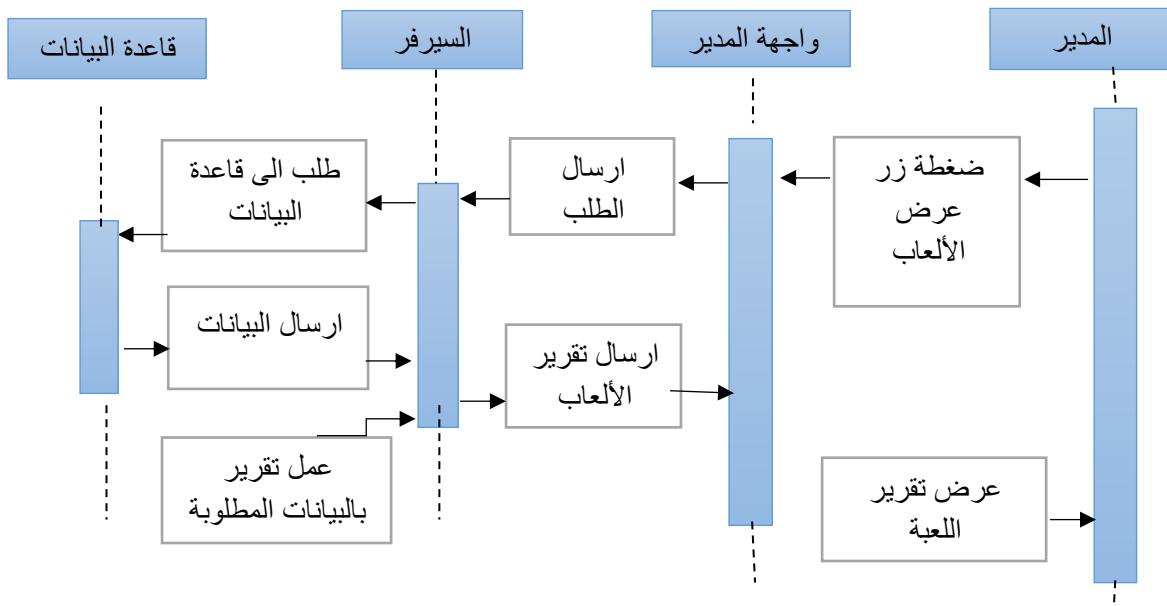
شكل (21-3) عملية تعديل لعبة

- عملية حذف تذكرة لعبه يقوم بها مدير الحديقة وذلك عند الحاجة لحذف لعبه



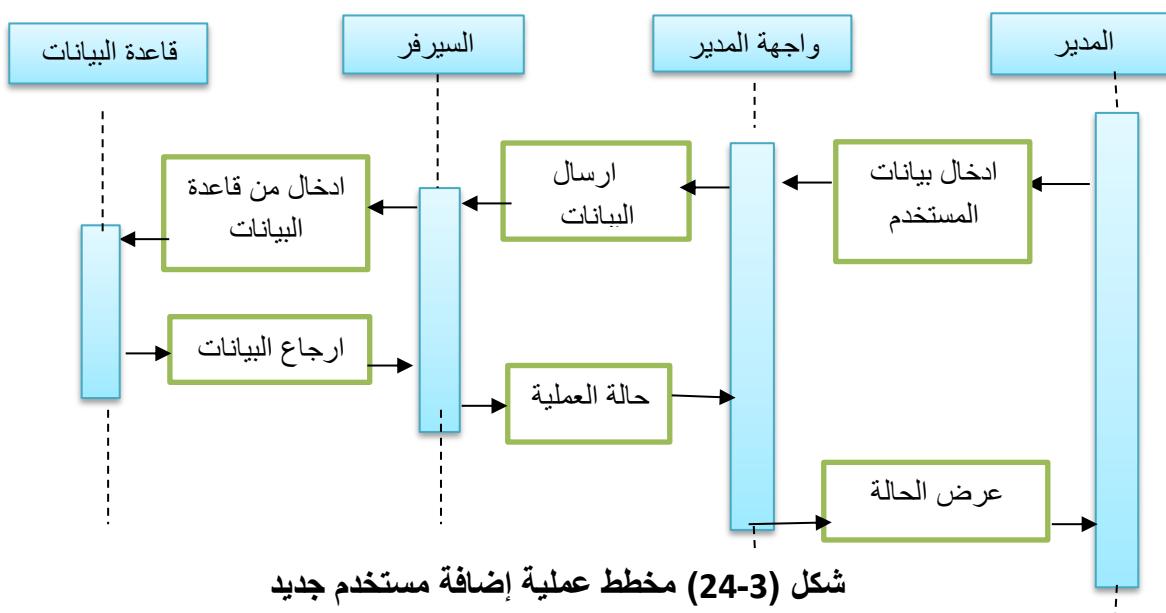
شكل (22-3) عملية حذف لعبه

- عملية عرض الألعاب يقوم مدير الحديقة بعرض بيانات لعبة معنية.

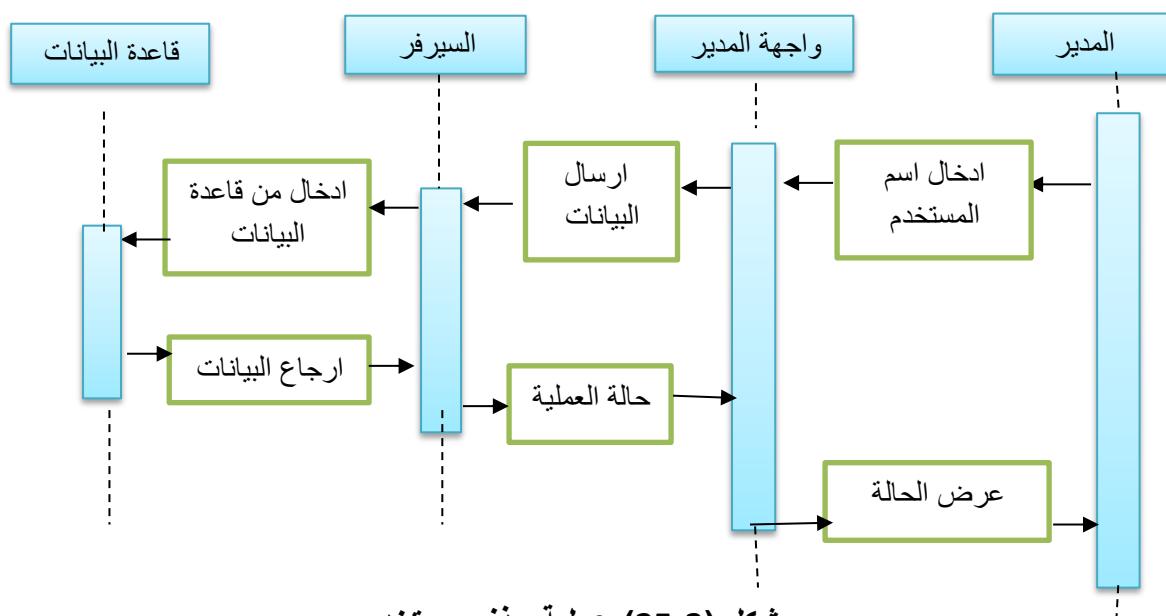


شكل (23-3) عملية عرض الألعاب

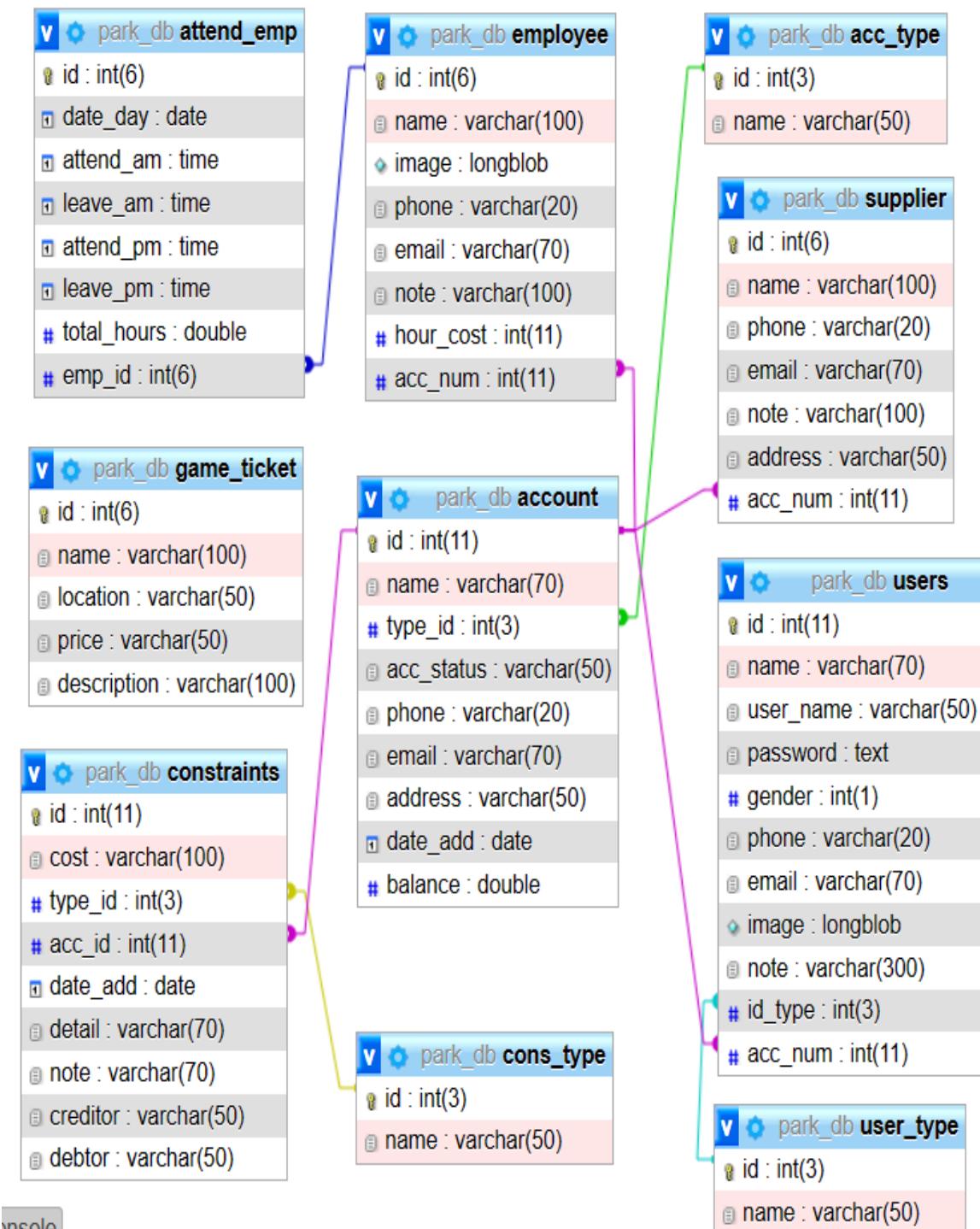
- عملية إضافة مستخدم يقوم بها مدير الحديقة في حال وجود مستخدم جديد للنظام.



- عملية حذف مستخدم يقوم بها مدير الحديقة وذلك عند الحاجة لحذف مستخدم



6.3 مخطط العلاقات والكينونات (Entity Relationship Diagram)



شكل (26-3) مخطط العلاقات والكينونات

3.3 قاموس البيانات (Data Dictionary)

هي مجموعة من أوصاف البيانات، والتي تفيد المبرمجين والأشخاص الآخرين الذين يحتاجون لمحتويات البيانات الموجودة في النظام. يحتوي قاموس البيانات على المعلومات المتعلقة بقاعدة البيانات.

يجب ان يلزم انشاء قاموس البيانات بالقواعد التالية:

1. يجب ان يتضمن قاموس البيانات أسماء لحقول ذات قيمة غير قابلة للتجزئة.
2. يجب الا يحتوي على أسماء ذات لفظ متجانس.
3. تجمع البيانات على شكل مجموعات بيانية.
4. يجب تعين الاسم المعرف للمجموعة البيانية.

جدول (1.3) بيانات انوع الحسابات Account type

الطول	النوع	اسم الحقل في قاعدة البيانات	اسم الحقل	رقم الحقل
3	int	Account_type_Id	PK رقم نوع الحساب	1
Max	varchar	Account_type_name	اسم نوع الحساب	2

جدول (2.3) بيانات الحسابات Accounts

الطول	النوع	اسم الحقل في قاعدة البيانات	اسم الحقل	رقم الحقل
11	int	Account_Id	PK رقم الحساب	1
70	varchar	Account_name	اسم الحساب	2
3	int	Account_type_Id	PK رقم نوع الحساب	3
50	varchar	Acc_status	حالة الحساب	4
20	varchar	Phone	رقم الهاتف	5
70	varchar	Email	البريد الإلكتروني	6
50	varchar	Address	العنوان	7
	date	Date_add	تاريخ الإضافة	8
	double	balance	الرصيد	9

جدول (3.3) بيانات أنواع القيود

الطول	النوع	اسم الحقل في قاعدة البيانات	اسم الحقل	رقم الحقل
3	int	Const_type_id	رقم النوع	1
50	varchar	Const_type_name	الاسم	2

جدول (4.3) بيانات القيود

الطول	النوع	اسم الحقل في قاعدة البيانات	اسم الحقل	رقم الحقل
11	int	Constraint_Id	رقم القيد	1
100	varchar	Cost	المبلغ	2
3	int	Cons_type_id	رقم نوع القيد FK	3
11	int	Account_id	رقم الحساب FK	4
	date	Date_add	تاريخ الإضافة	5
70	varchar	Detail	التفاصيل	6
70	varchar	Note	الملحوظات	7
50	varchar	debtor	مدين	8
50	varchar	creditor	دان	9

جدول (5.3) بيانات تذاكر الألعاب

الطول	النوع	اسم الحقل في قاعدة البيانات	اسم الحقل	رقم الحقل
6	int	Game_Id	رقم اللعبة	1
100	varchar	Game_Name	اسم اللعبة	2
50	varchar	Game_price	سعر اللعبة	3
50	varchar	Game_location	مكان اللعبة	4
100	varchar	Game_Description	وصف اللعبة	5

جدول (6.3) بيانات أنواع المستخدمين

الطول	النوع	اسم الحقل في قاعدة البيانات	اسم الحقل	رقم الحقل
3	int	User_type_id	رقم النوع	1
50	varchar	User_type_name	الاسم	2

جدول (7.3) بيانات المستخدمين

الطول	النوع	اسم الحقل في قاعدة البيانات	اسم الحقل	رقم الحقل
11	int	User_id	رقم النوع	1
70	varchar	name	الاسم	2
50	varchar	User_name	اسم المستخدم	3
	text	password	كلمة المرور	4
	boolean	User_gender	الجنس	5
20	varchar	Phone	رقم الهاتف	6
70	varchar	email	البريد الإلكتروني	7
70	longblob	User_image	الصورة	8
300	varchar	note	الملاحظات	9
3	int	User_type_Id	رقم نوع المستخدم	PK 10
11	int	Account_Id	رقم الحساب	PK 11

جدول (8.3) بيانات الموظفين

الطول	النوع	اسم الحقل في قاعدة البيانات	اسم الحقل	رقم الحقل
6	int	emp_id	رقم النوع	1
100	varchar	Emp_name	الاسم	2
	longblob	emp_image	الصورة	3
20	varchar	Phone	رقم الهاتف	4
70	varchar	email	البريد الإلكتروني	5
100	varchar	note	الملاحظات	6
11	int	Hour_cost	تكلفة الساعة	7
11	int	Account_Id	رقم الحساب	PK 8

جدول (9.3) بيانات الموردين

الطول	النوع	اسم الحقل في قاعدة البيانات	اسم الحقل	رقم الحقل
6	int	sup_id	رقم النوع	1
100	varchar	sup_name	الاسم	2
20	varchar	Phone	رقم الهاتف	3
70	varchar	email	البريد الإلكتروني	4
100	varchar	note	الملاحظات	5
50	varchar	address	العنوان	6
11	int	Account_Id	رقم الحساب	PK 7

جدول (10.3) بيانات حضور الموظفين

الطول	النوع	اسم الحقل في قاعدة البيانات	اسم الحقل	رقم الحقل
6	int	attend_id	رقم الحضور	1
	date	Date_day	تاريخ اليوم	2
	time	Attend_am	حضور الصباح	3
	time	Leave_am	انصراف الصباح	4
	time	Attend_pm	حضور المساء	5
	time	Leave_pm	انصراف المساء	6
	double	Total_hours	مجموع الساعات	7
6	int	emp_Id	رقم الموظف	PK
				8

الفصل الرابع

- تنفيذ النظام 4
(System Implementation)
دليل المستخدم 1.4
(user guide)

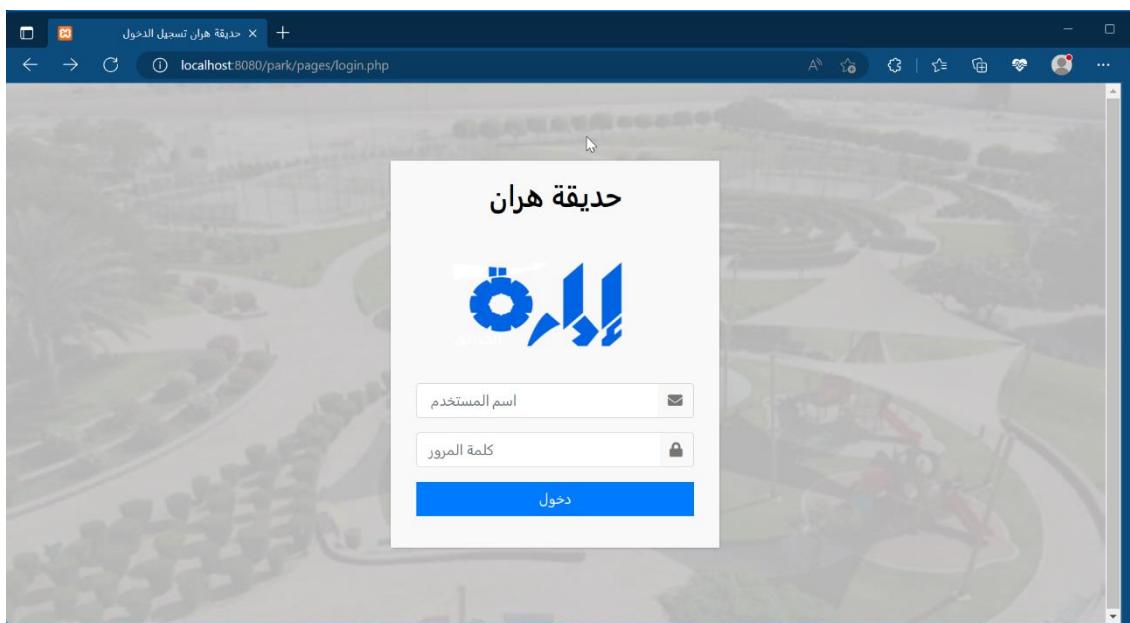
4-تنفيذ النظام (System Implementation)

هي النتائج التي نحصل عليها من مرحلتي التحليل التصميم التي سبق التحدث عنها. في هذا الجزء سوف نوضح الواجهات الرئيسية وشاشات الإدخال وغيرها مع كيفية استخدام النظام بنوع من الإيجاز.

1.4 دليل المستخدم (User guide)

- نافذة تسجيل الدخول.

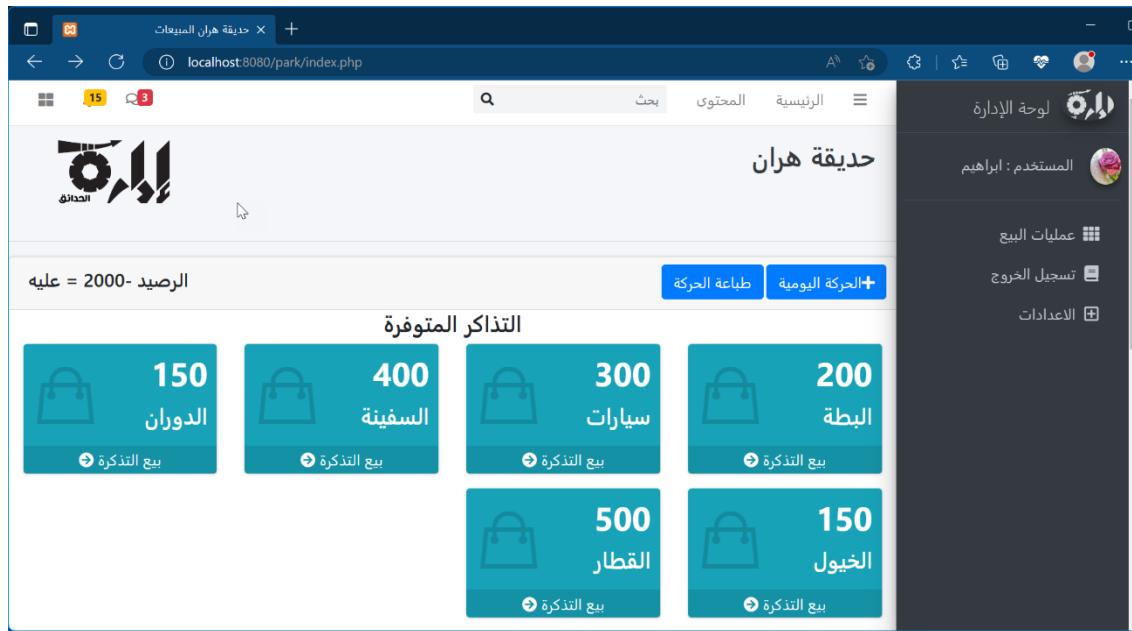
تحتوي شاشة تسجيل الدخول على مدخلين اسم المستخدم وكلمة المرور لكافية الصلاحيات في الموقع وبعد التحقق من المدخلات يتم نقل المستخدم إلى شاشة المبيعات كما في الشكل التالي.



شكل (1-4) نافذة تسجيل الدخول

- نافذة المبيعات.

تحتوي هذه النافذة على عمليات البيع في النظام لمختلف أصناف الألعاب حيث تتمكن المستخدم من استعراض كافة تذاكر الألعاب و اختيار اللعبة المناسبة للعميل و حجزها بالعدد المطلوب للمستخدم كما موضحة بالشكل أدناه.



شكل (2-4) نافذة المبيعات

• نافذة حركة المبيعات.

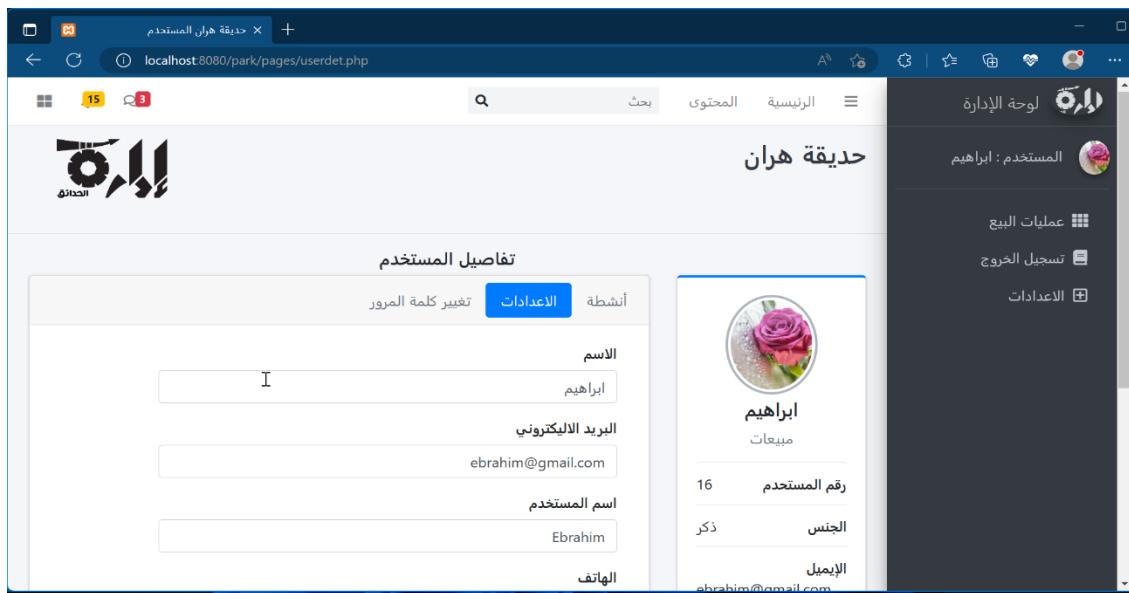
هذه النافذة تمكن المستخدم من استعراض حركة المبيعات اليومية له ومعرفة الرصيد الحالي له كما في الشكل التالي.

حركة المبيعات						
<input type="text"/> :Search						
المدين	التاريخ	التفاصيل	نوع القيد	التكلفة	رقم القيد	
2000	2023-04-18	قبض من المبيعات	قبض	2000	102	
500	2023-04-18	مبيعات	مبيعات	500	103	
500	2023-04-18	مبيعات	مبيعات	500	104	
500	2023-04-18	مبيعات	مبيعات	500	105	
200	2023-04-18	مبيعات	مبيعات	200	106	
300	2023-04-18	مبيعات	مبيعات	300	107	
2000	2023-04-18	قبض من المبيعات	قبض	2000	109	
1000	2023-04-18	مرجوع الى حسابه	استلام نقد	1000	115	

شكل (3-4) نافذة حركة المبيعات

• نافذة إعدادات الملف الشخصي.

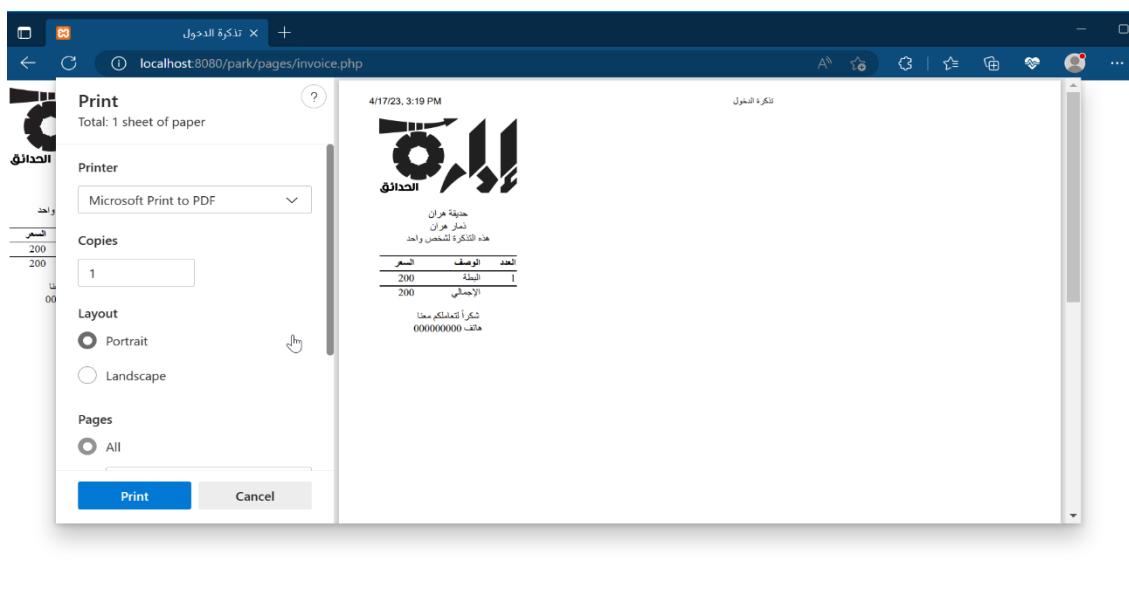
تمكن هذه النافذة المستخدم من تغيير إعدادات الملف الشخصي له من كلمة المرور واسم المستخدم والصورة الشخصية وغيرها كما في الشكل التالي.



شكل (4-4) نافذة الملف الشخصي

• نافذة فاتورة التذكرة.

هذه النافذة توضح صورة فاتورة التذكرة التي يمكن للعميل الدخول بها كما في الشكل التالي.



شكل (5-4) نافذة تذكرة الدخول

• نافذة قبض أموال.

هذه النافذة خاصة بصلاحية الصناديق حيث تمكن المستخدم من استلام المبيعات من البائعين ومن أي دخل إلى الصندوق كما في الشكل أدناه.

شكل (6-4) نافذة قبض استلام أموال

• نافذة سند القبض.

هذه النافذة توضح شكل سند القبض بعد عملية الاستلام كما في الشكل التالي.

شكل (7-4) نافذة سند استلام الأموال

نافذة صرف أموال.

هذه النافذة خاصة بصلاحية الصناديق حيث تمكن المستخدم من صرف أي أموال لأي حساب كما هو موضح أدناه.



حديقة هران

صرف الأموال

الرصيد 6400 لـ

بحث

المحتوى

الرئيسية

الإدارة

طباعة الجدول
+الحركة اليومية

بيان

اسم الحساب

مبلغ

رقم الحساب

تأكيد

تأكيد الصرف

ملاحظات

لوحة الإدارة

المستخدم : علي نوح طاهر

عمليات البيع

الصناديق

قبض أموال

صرف أموال

تسجيل الخروج

الاعدادات

شكل (8-4) نافذة صرف الأموال

• نافذة سند الصرف.

هذه النافذة توضح شكل سند صرف الأموال كما في الشكل التالي.

Document

localhost:8080/park/pages/receipt_spend.php

طباعة المستند

حذف هرآن
ثاني هرآن
الإيميل : herran@gmail.com
الهاتف : 12345678

الراجح

سند صرف عمالء نقد

رقم السند : 936988#
تاريخ السند: 18-04-2023
13:37:49

المبلغ: 2500 •
الحالة: تم الصرف

الديزل	اصرفاً من حساب:
2500 ريال يعني لا غير	مبلغ وقده :
الديزل	مناوله الشخص :
خمسة لتر ديزل	وذلك بمقابل :

..... التوقيع
اسم المستلم :
استلمت المبلغ المذكور أعلاه كاملاً وهو في حالة جيدة

الإدارة العامة لحدائق هرآن

الراجح

شكل (9-4) نافذة سند صرف الأموال

• نافذة حركة الصرف.

هذه النافذة توضح حركة الصرف اليومية للصندوق ومعرفة الرصيد الحالي في الصندوق كما في الشكل التالي.

The screenshot shows a web-based application interface for managing a park's financial movements. The main title is "حركة الصرف اليومية" (Daily Movement). The table displays three entries:

التاريخ	التفاصيل	نوع القيد	التكلفة	رقم القيد
2023-04-18	خمسة لتر ديزل	مصاروفات	2500	110
2023-04-18	ضربيه بيع	مصاروفات	1000	112
2023-04-18	مرجوع الى حسابه	مصاروفات	1000	114

Details in the sidebar include: المستخدم : علي نوح طاهر, لوحة الإدارة, عمليات البيع, الصناديق, قبض أموال, صرف أموال, تسجيل الخروج, الاعدادات.

شكل (10-4) نافذة حركة الصرف

• نافذة تذاكر الألعاب.

هذه النافذة من صلاحيات المدير حيث تمكنه من حذف وإضافة وتعديل بيانات تذكرة لعبة كما هو موضح في الشكل التالي.

The screenshot shows a web-based application interface for managing game tickets. The main title is "بيانات تذاكر الألعاب". The table displays three entries:

الرقم	الاسم	السعر	الموقع	الوصف	حذف	تعديل
1	البطة	200	في الوسط	دوران	حذف	تعديل
2	سيارات	300	الجهة الغربية	قيادة للسيارات	حذف	تعديل
3	السفينة	400	جنوب الحديقة	لا يوجد	حذف	تعديل

Details in the sidebar include: المستخدم : المدير, لوحة الإدارة, عمليات البيع, التذاكر والألعاب, الحسابات, القيدو المحاسبية, إدارة الموظفين, المستخدمين, الموردين, التقارير, تسجيل الخروج.

شكل (11-4) نافذة تذاكر الألعاب

● نافذة المستخدمين.

هذه النافذة من صلاحيات المدير حيث تمكّنه من حذف وإضافة وتعديل بيانات المستخدمين وتعديل صلاحياتهم كما هو موضح أدناه.

	تعديل	حذف	نوع المستخدم	الصورة	ملاحظات	البريد الالكتروني	الهاتف	الجنس	رقم الحساب	الاسم	الرقم
	تعديل	حذف	مبيعات		not	ebrahim@gmail.com	22222	1	1000003	ابراهيم	16
	تعديل	حذف	رئيسية		not	ameen@gmail.com	122333	1	1000011	المدير	19
	تعديل	حذف	صندوق		Not found	ali@gmail.com	121212	1	1000014	علي	20

شكل (12-4) نافذة المستخدمين

● نافذة الحسابات.

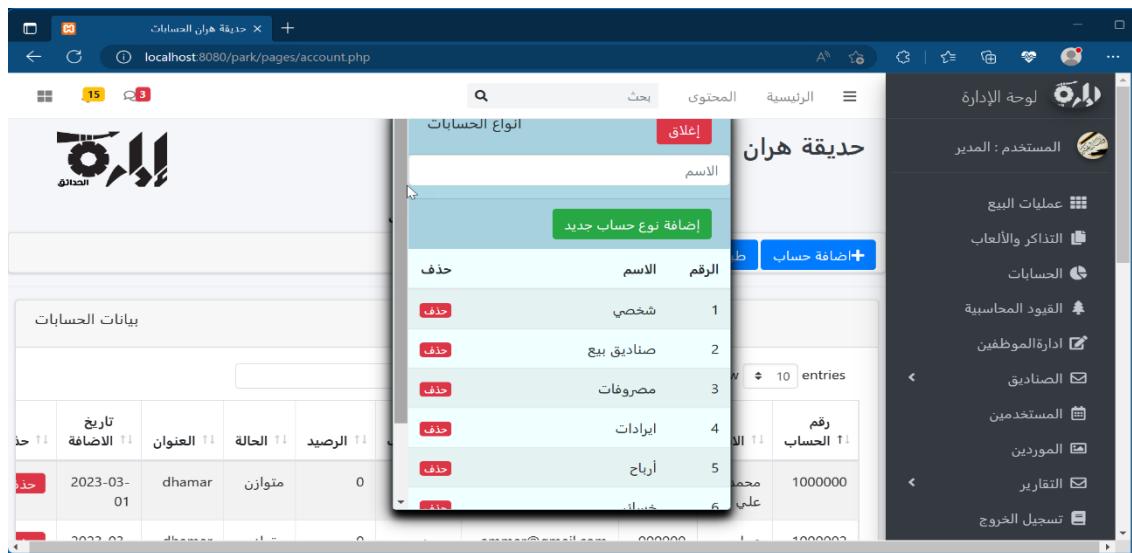
هذه النافذة من صلاحيات المدير حيث تمكّنه من حذف وإضافة وتعديل بيانات حساب معين ومعرفة الرصيد لكل حساب ومعرفة الدائن والمدين كما هو موضح أدناه.

	تعديل	حذف	تاريخ الاضافة	العنوان	الحالة	الرصيد	نوع الحساب	البريد الالكتروني	الهاتف	الاسم	رقم الحساب
	تعديل	حذف	2023-03-01	dhamar	متوازن	0	شخصي	moha@gmail.com	11111	محمد علي	1000000
	تعديل	حذف	2023-03-01	dhamar	متوازن	0	موردين	ammar@gmail.com	000000	عمار الوصايفي	1000002
	تعديل	حذف	2023-03-01	ذمار	عليه	2000-	صناديق بيع	ebrahim@gmail.com	3333	ابراهيم	1000003
	تعديل	حذف	2023-03-	متوازن		0	شريك	ahmed@gmail.com	05555	احمد	1000004

شكل (13-4) نافذة الحسابات

• نافذة أنواع الحسابات.

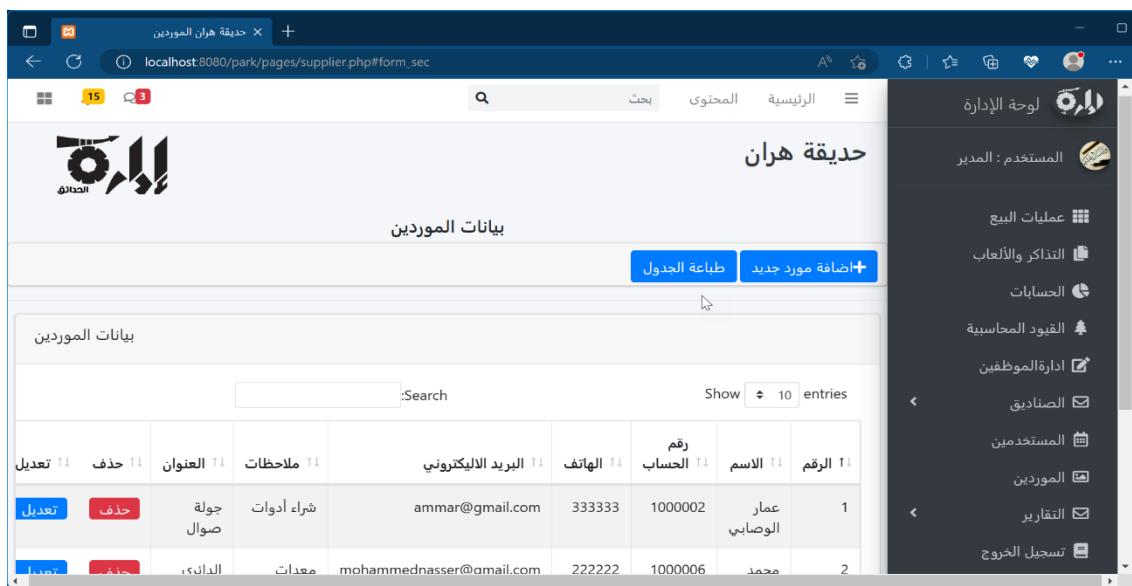
هذه النافذة تمكن المدير من استعراض أنواع الحسابات وإضافة أي نوع ممكناً كما في الشكل التالي.



شكل (14-4) نافذة أنواع الحسابات

• نافذة الموردين.

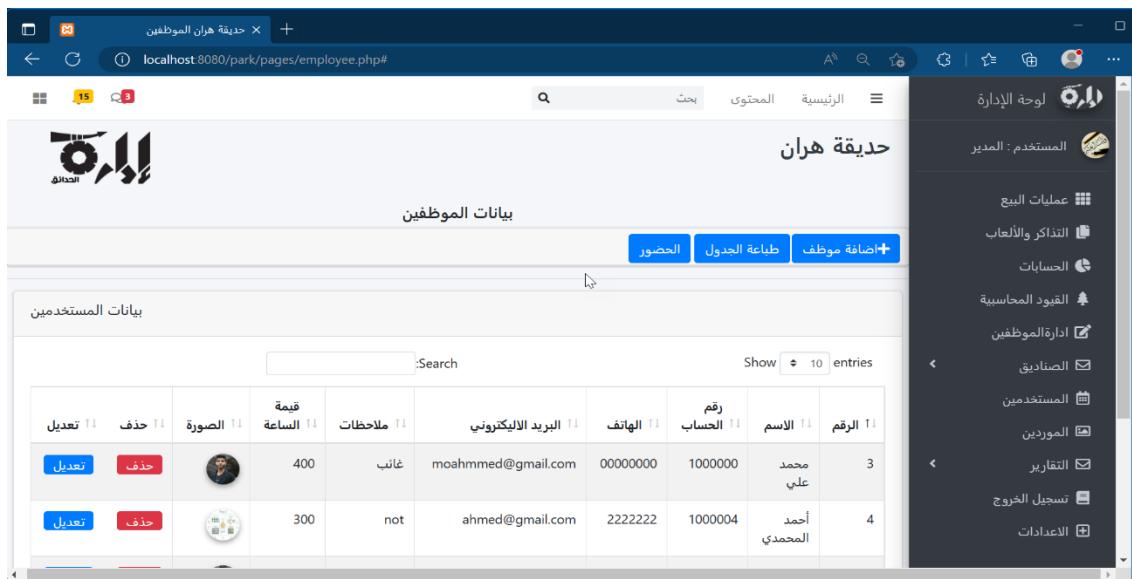
هذه النافذة تمكن المدير من استعراض وحذف وتعديل وإضافة الموردين كما هو موضح أدناه.



شكل (15-4) نافذة الموردين

• نافذة الموظفين.

هذه النافذة تمكن المدير من استعراض وتعديل وحذف وإضافة الموظفين كما هو موضح أدناه.



شكل (16-4) نافذة الموظفين

• نافذة حضور الموظفين.

هذه النافذة تمكن المدير من التسجيل اليومي لحضور الموظفين ومعرفة عدد الساعات التي يحضرها الموظف.

حضور المساء	02:30 PM	اسم الموظف	محمد علي
مفادة المساء	06:00 PM	حضور الصباح	ـ
التاريخ	03/15/2023	مفادة الصباح	ـ

[تعديل الحضور](#) [تسجيل الحضور](#)

شكل (17-4) نافذة حضور الموظفين

• نافذة تقارير المبيعات.

هذه النافذة تمكن المدير من استعراض تقارير المبيعات ضمن فترة زمنية معينة كما في الشكل الموضح أدناه.

The screenshot shows a web-based application interface for managing a park. On the right, a sidebar menu lists various administrative functions: لوحة الإدارة (Dashboard), المستخدم : المدير (User: Manager), عمليات البيع (Sales Operations), التذاكر والألعاب (Tickets and Games), الحسابات (Accounts), إدارة الموظفين (Employee Management), الصناديق (Lockers), المستخدمين (Users), الموردين (Suppliers), التقارير (Reports), تسجيل الخروج (Logout), and الأعدادات (Settings). The main content area is titled 'تقارير المبيعات' (Sale Reports) and includes search filters for 'ابحث' (Search), 'من بداية' (From Start), 'إلى نهاية' (To End), and date inputs '04/22/2023' and '04/01/2023'. Below these filters is a green button labeled 'ابحث الآن' (Search Now). A table displays six rows of sales data:

الرقم	تاريخ القيد	البائع	المبلغ	التفاصيل	ملاحظات
107	2023-04-18	ابراهيم	300	مبيعات	بيع
106	2023-04-18	ابراهيم	200	مبيعات	بيع
105	2023-04-18	ابراهيم	500	مبيعات	بيع
104	2023-04-18	ابراهيم	500	مبيعات	بيع
103	2023-04-18	ابراهيم	500	مبيعات	بيع
100	2023-04-17	المدير العام	500	مبيعات	بيع

شكل (18-4) نافذة تقارير المبيعات

• نافذة تقارير الإيرادات.

هذه النافذة تمكن المدير من استعراض تقارير الإيرادات والدخل ضمن فترة زمنية معينة كما في الشكل الموضح أدناه.

The screenshot shows the same web-based application interface for managing a park. The sidebar menu is identical to the previous screenshot. The main content area is titled 'تقارير الإيرادات' (Income Reports) and includes search filters for 'ابحث' (Search), 'من بداية' (From Start), 'إلى نهاية' (To End), and date inputs '04/22/2023' and '04/07/2023'. Below these filters is a green button labeled 'ابحث الآن' (Search Now). A table displays three rows of income data:

الرقم	تاريخ القيد	المستلم	المبلغ	التفاصيل	ملاحظات
108	2023-04-18	علي نوح طاهر	2000	قبض من المبيعات	مبيعات
101	2023-04-18	علي نوح طاهر	2000	قبض من المبيعات	قبض يومي
93	2023-04-16	علي نوح طاهر	1000	قبض من المبيعات	مبيعات

شكل (19-4) نافذة تقارير الإيرادات

• نافذة تقارير المصروفات.

هذه النافذة تمكّن المدير من استعراض تقارير المصروفات ضمن فترة زمنية معينة كما في الشكل الموضح أدناه.

ملاحظات	التفاصيل	المبلغ	صرف له	تاريخ القيد	الرقم
مرجوع	مرجوع الى حسابه	1000	علي نوح طاهر	2023-04-18	114
ضريبة	ضريبة بيع	1000	علي نوح طاهر	2023-04-18	112
ديزل يومي	خمسة لتر ديزل	2500	علي نوح طاهر	2023-04-18	110
لترین	صرف لترین ديزل	600	علي نوح طاهر	2023-04-16	88

شكل (20-4) نافذة تقارير المصروفات