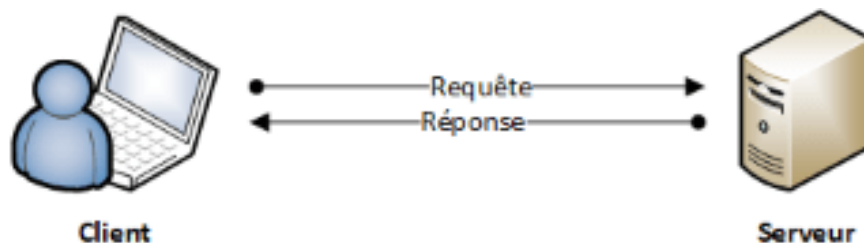


# RAPPORT DE PROJET



## CLIENT/SERVEUR

MASTER 1 MIAGE | 2018-2019 | AMIENS

- Réalisé par : **AMINE SALAMAT.**  
**SYLLA Issiaka**
- Professeur : **SEME David**



## 1.Introduction :

Le but de ce projet est de mettre en place un système informatique pour la gestion de stock d'un magasin de sport. Le projet doit être architecturé sous un modèle de client-serveur en offrant un ensemble de fonctionnalité.

## 2. Réponse à la demande:

Pour réaliser ce projet, on a choisi pour la classification de Gartner Group les données distribuées, en effet la présentation, les traitements et les requêtes se font directement cote client (caisse) et les fonctions de gestions de données c'est à dire les changements importants tels que les modifications de prix, sauvegarde des factures et gestion des personnels.

## 3. Mécanisme de communication :

Le type de communication qu'on a choisi c'est la communication asynchrone RPC (sans connexion) car tous les utilisateurs de notre système de gestion ont besoin de mettre en route le server. Ainsi les utilisateurs doivent faire une demande vers le serveur et attendre la réponse de ce dernier. Le server vérifié au niveau de la base de données que l'utilisateur est bien renseigné dans la base de données, si c'est vérifié cet utilisateur peut se connecter.

## 4. Conception:

Après avoir eu connaissance du sujet, on a schématisé le système de gestions qui nous ait demandé, en suivant le modèle donné distribuées. Dans un premier temps on créer des dossiers qui se nomment :

- Sièges: il comprend un serveur , une base de données et une interface homme machine qui permet les opérations suivant: consultation des factures, modification des prix et l'ajout d'un employé.
- Magasin: il comprend une base de données, une interface homme machine qui sert de caisse elle permet de faire des opérations tels que vente ou ajout des articles, consulter des factures, etc..
- RMI: Le but est de permettre l'appel, l'exécution et le renvoi du résultat d'une méthode exécutée depuis le Serveur.
- Serveur général : il comprend une base de données général, celui-ci permet de se logger.

## 5. Difficulté :

La première difficulté qu'on a rencontrée c'est manque de temps, car on essayait d'avancer sur les projets en dehors des heures prévus pour le cours, sachant qu'on a plusieurs projets à faire durant la même période. La seconde difficulté c'est l'implémentation du RMI car on avait déjà avancé sur la partie client (la caisse) en créer plusieurs fonctionnalités demandées, il s'avérait difficile pour nous d'implémenter tous le RMI côté client.



## Introduction :

Ce chapitre vise à capter les besoins ainsi d'identifier les rôles des utilisateurs qui utilisent le système et préparer le plan de réalisation.

## Analyse Du Système :

Dans cette section nous présentons la base de données avec laquelle on a travaillé ce projet.

+ Options

					id	id_user	utilisateur	Mot_De_Passe	type
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer		8	22	sd	ds	employer
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer		6	10	Ishaq	123	directeur
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer		7	11	sa	sq	directeur
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer		4	22	admin	admin	Cashier

☐ Tout cocher
 Avec la sélection :
 Éditer
 Copier
 Supprimer
 Exporter

Figure 1 : Table d'utilisateur dans le magasin.

La table « utilisateur » magasin contient plusieurs attribue :id, id\_user, utilisateur, Mot\_De\_Passe ,type.

Elle nous permet de s'identifier sur l'interface authentification du magasin.

+ Options

					id	id_user	utilisateur	Mot_De_Passe	type
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer		1	22	amine	amine	Cashier

☐ Tout cocher
 Avec la sélection :
 Éditer
 Copier
 Supprimer
 Exporter

Figure 2 : Table d'utilisateur dans le serveur.

La table « utilisateur1 » siège contient plusieurs attribue :id, id\_user, utilisateur, Mot\_De\_Passe ,type.

Elle nous permet de s'identifier sur l'interface authentification du siège.

Options

			id	num_facture	code_produit	reference	prix_vente	stock_sortie	subtotal	date	
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	104	1	1134	REF1	12	1	12	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	105	1	5685	REF3	44	10	440	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	106	2	5685	REF3	44	3	132	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	107	2	1134	REF1	12	6	264	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	108	2	7896	REF4	4	1	4	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	109	3	1134	REF1	12	2	24	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	110	3	3456	REF6	8	3	24	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	111	4	1134	REF1	12	1	12	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	112	1	1134	REF1	12	3	36	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	113	5	1134	REF1	12	3	36	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	114	6	1134	REF1	12	1	12	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	115	6	2	REF2	700	2	1400	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	116	7	7896	REF4	4	2	8	24/03/2019
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	117	7	1134	REF1	12	1	12	24/03/2019

Tout cocher

Avec la sélection :

Éditer

Copier

Supprimer

Exporter

Figure 3 : Table des ventes.

Cette table « vente » nous permet de enregistrer chaque produit vendu avec son numéro de facture .

+ Options

				id	code_produit	reference	Famille	prix	stock
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	1	1134	REF1	Musculation	12	930
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	2	2	REF2	Football	700	94
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	3	5685	REF3	Musculation	44	10
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	5	7896	REF4	Football	4	7
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	6	3453	REF5	Natation	90	9
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	7	3456	REF6	Musculation	8	100
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	8	1463	REF7	Basketball	1	21

Figure 4 : Table des produits.

La table « produit » contient toutes les informations sur un produit.

## Présentation du logiciel :

Dans cette partie, nous allons détailler les étapes du développement de l'application, les langages et le choix des outils.

- **WampServer**



« WampServer est une plate-forme de développement Web sous Windows pour des applications Web dynamiques à l'aide du serveur Apache2, du langage de scripts PHP et d'une base de données MySQL. Il possède également PHPMyAdmin pour gérer plus facilement les bases de données. » Nous avons décidé d'utiliser WampServer car c'est un logiciel que nous avons déjà utilisé et c'est celui que nous connaissons le mieux. De plus il est régulièrement mis à jour et propose le français parmi ses langues d'utilisation.

- **NetBeans**



NetBeans est un environnement de développement intégré (EDI), placé en open source par Sun en juin 2000 sous licence CDDL (Common Development and Distribution License) et GPLv2. En plus de Java, NetBeans permet la prise en charge native de divers langages tels le C, le C++, le JavaScript, le XML, le Groovy, le PHP et le HTML, ou d'autres (dont Python et Ruby) par l'ajout de greffons. Il offre toutes les facilités d'un IDE moderne (éditeur en couleurs, projets multi-langage, refactoring, éditeur graphique d'interfaces et de pages Web).





## Les affichages:

### 1. Le magasin:

Cette section vous présente quelques captures d'écran de l'application avec une brève description.

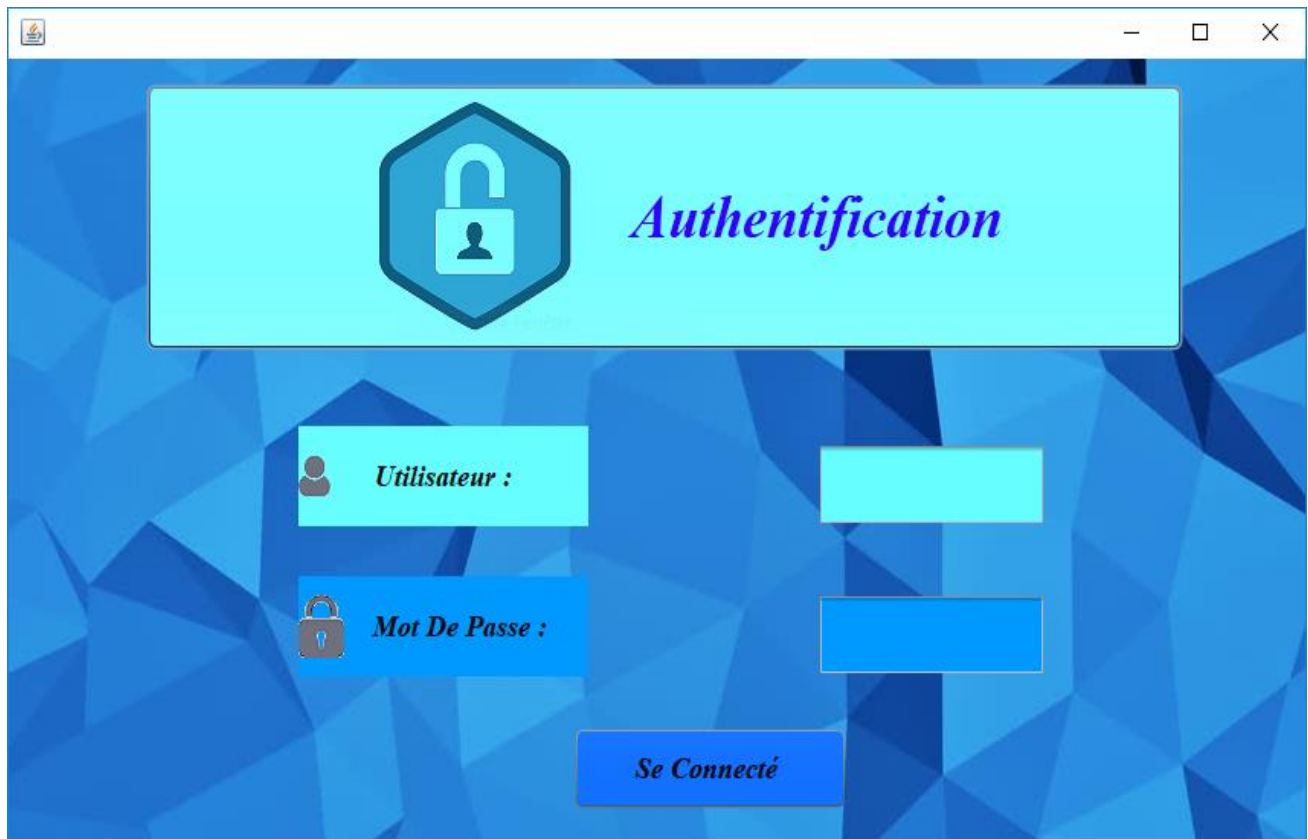


Figure 5 : Authentification magasin.

Cette figure illustre l'interface de l'authentification du magasin, attribuant à chaque utilisateur un niveau d'accès permettant de gérer ses autorisations sur les différents éléments de l'application.

➤ Après le clic sur le bouton :

**Se Connecté**

Nous permettons à accéder à un menu.



Figure 6 : Menu.

Après le clic sur le premier bouton « Acheter Des Produits » en sera ramener sur la page des achats.

The screenshot shows a window titled 'Panier' with a light blue background. At the top, there is a search bar labeled 'Référence Du Produit :'. Below this is a table with 5 columns: 'code\_produit', 'reference', 'Famille', 'prix', and 'stock'. The table contains 6 rows of data. Below the table, there are input fields for 'Code Produit', 'Référence', 'Famille Produit', 'Prix', and 'Nombre D'article'. To the right of these fields is a 'Numéro De Facture' input field and a 'Date' field showing 'lundi-25-mars-2019 07:42'. Below the input fields is a table with 7 columns: 'num\_facture', 'code\_produit', 'reference', 'prix\_vente', 'stock\_sortie', 'subtotal', and 'date'. The table contains 1 row of data. At the bottom, there is a summary section with 'Nombre D'article\*Prix : 12.0' and 'TOTAL: 12'. There are also two buttons: 'Ajouter au vente' and 'Retour Payer'.

code_produit	reference	Famille	prix	stock
1134	REF1	Musculation	12	929
2	REF2	Football	700	94
5685	REF3	Musculation	44	10
7896	REF4	Football	4	7
3453	REF5	Natation	90	9
3456	REF6	Musculation	8	100

num_facture	code_produit	reference	prix_vente	stock_sortie	subtotal	date
8	1134	REF1	12	1	12	25/03/2019

Figure 7 : Panier.

On regarde qu'on a tous les produits récupérés de la base de donner.

Leur de click sur le bouton « Payer »,en sera rediriger vers la page du mode de paiement.

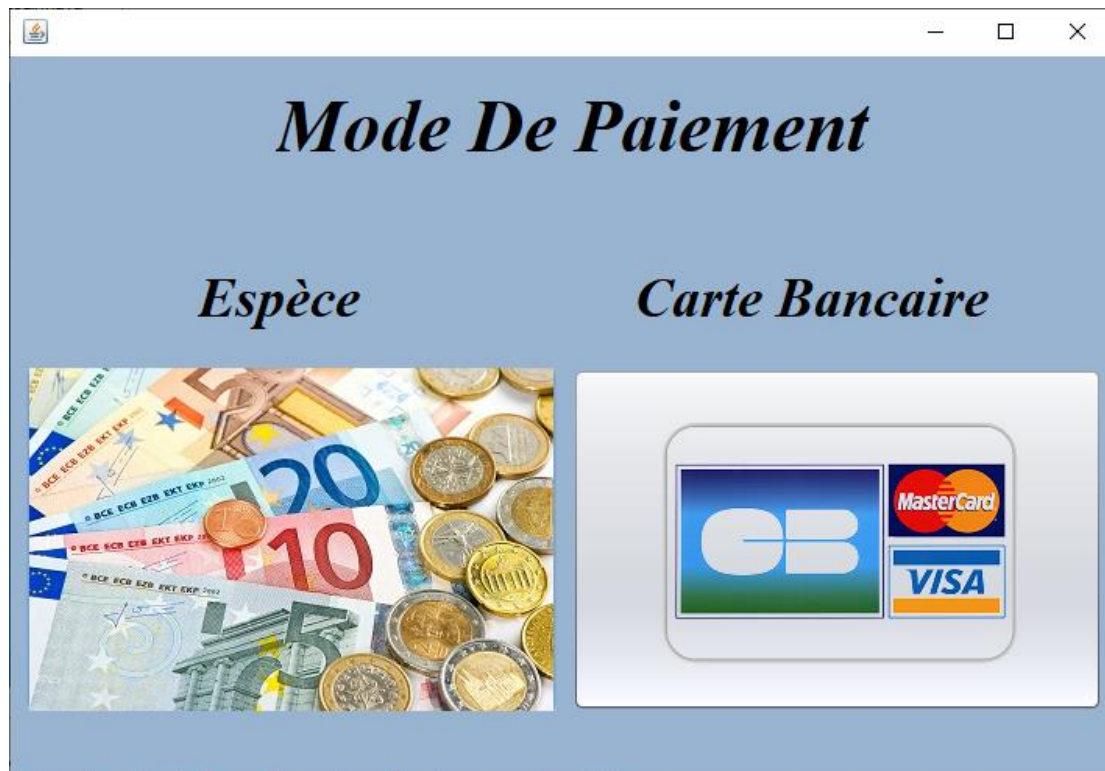


Figure 8 : Mode de Paiement.

On choisit le mode de paiement.

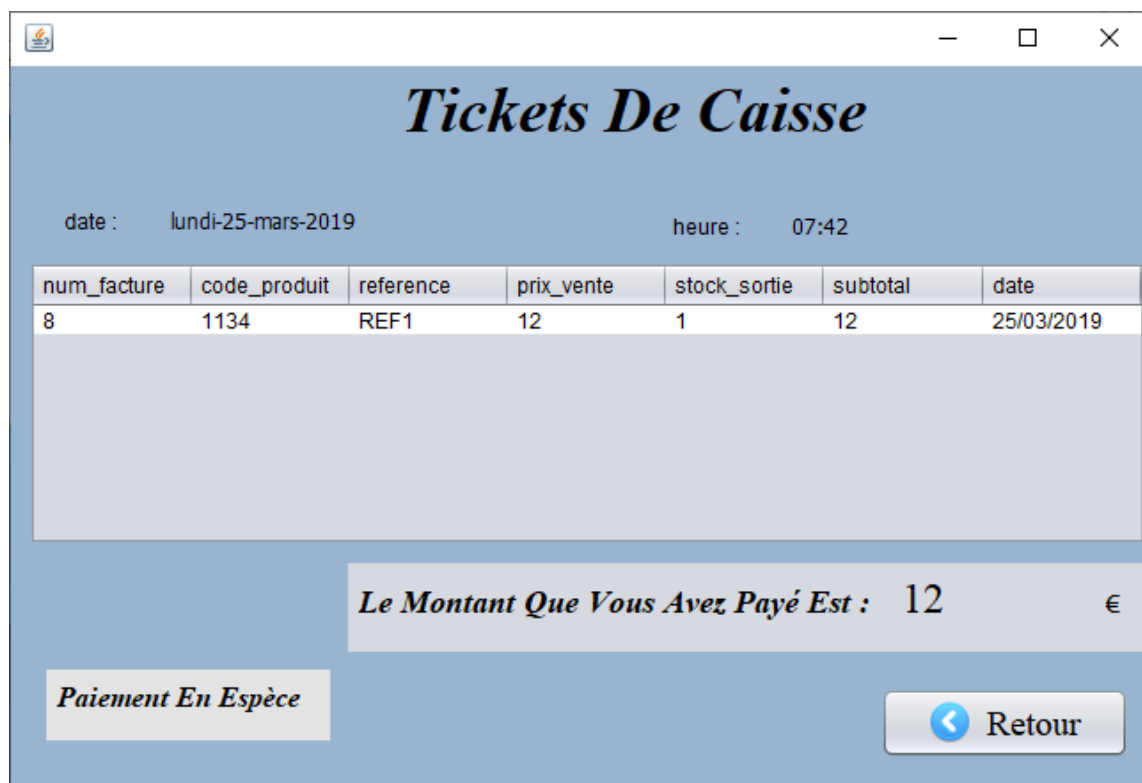


Figure 9 : Tickets de caisse.



Figure 10 : Ajouter des produits.

Après qu'on clic sur ce bouton on sera amené à l'interface d'ajout des produits.

code_produit	reference	Famille	prix	stock
1134	REF1	Musculation	12	929
2	REF2	Football	700	94
5685	REF3	Musculation	44	10
7896	REF4	Football	4	7
2452	REF5	Netball	88	8

On sera capable d'ajouter le stock des produits.

➤ Après le clic sur le bouton :



**Rechercher Un Article**

La Famille D'Articles :  Chercher

reference	Famile	stock
REF1	Musculation	929
REF2	Football	94
REF3	Musculation	10
REF4	Football	7
REF5	Natation	9
REF6	Musculation	100

Retour

Figure 11 : Rechercher un article.

Chercher l'article par sa famille.

➤ Après le clic sur le bouton :

**Consulter Factures**

**Consulter Une Facture**

Numéro Du Facture :  Chercher

num_facture	code_produit	reference	Prix de vente	Stock sortie	total

**TOTAL: 0**

Retour

Figure 12 : Consulter une facture

Cette figure nous retourne les factures.

➤ Après le clic sur le bouton :



Figure 13 : Chiffre d'affaire

Cela nous permet de calculer le chiffre d'affaire pour chaque jour.

## 2. Le siège:

Figure 14 : Authentification siège

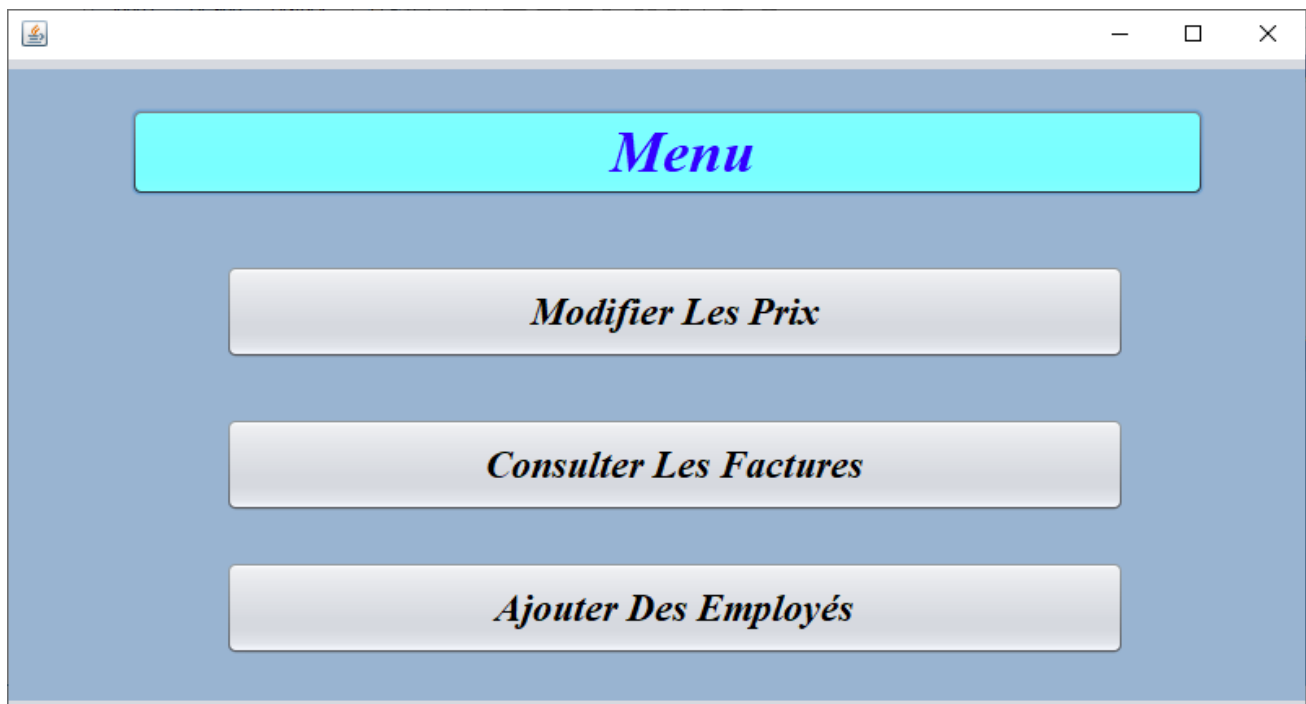


Figure 15 : Authentification magasin.

➤ Après le clic sur le bouton :



Figure 16 : Modifier le prix

Dans cette interface le serveur permet de modifier les prix.

➤ Après le clic sur le bouton :





**Consulter Facture**

Numéro Du Facture :  Chercher

num_facture	code_produit	reference	prix_vente	stock_sortie	subtotal	date
1	1134	REF1	12	1	12	24/03/2019
1	5685	REF3	44	10	440	24/03/2019
2	5685	REF3	44	3	132	24/03/2019
2	1134	REF1	12	6	264	24/03/2019
2	7896	REF4	4	1	4	24/03/2019
3	1134	REF1	12	2	24	24/03/2019
3	5685	REF3	44	3	132	24/03/2019
3	7896	REF4	4	1	4	24/03/2019

**TOTAL: 0**

Date: lundi-25-mars-2019 09:19

Retour

Figure 17 : Consulter Facture

Tous les factures faites par le magasin, son stocker dans le serveur.

➤ Après le clic sur le bouton :

**Ajouter Des Employés**

**Gestion Des Utilisateurs**

id	id_user	utilisateur	Mot_De_Passe
4	22	admin	admin
6	10	Ishaq	123
7	11	sa	sq
8	22	sd	ds

**Ajouter**
**Supprimer**
**Actualiser**

Identifiant : 
 Mot De Passe :

Utilisateur : 
 type : Type

Retour

Figure 18 : Gestion des utilisateurs

Le serveur siège il a le droit d'ajouter des utilisateurs aux magasins.

## Remarques

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.