

جامعة السلطان مولاي سليمان
كلية العلوم والتقنيات بني ملال

N° : .. /2020

Projet de Fin d'Etudes
Présenté en vue de l'obtention de la
Licence Sciences et Techniques
en Informatique.

Application de gestion d'un village de pêches

Réalisé par :
BAGARI AISSAM
BELAIDI AYOUB

Encadré par :
Mr Abdellatif HAIR

Soutenu le 15 juillet 2020 devant les membres de jury :

Mme. N. Idrissi
Mr. M. Erritali

Professeur à la FST Béni Mellal
Professeur à la FST Béni Mellal

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	5
Introduction Générale	6
1 Contexte Général du projet	7
1 ORGANISME D'ACCUEIL	7
2 PRÉSENTATION DU PROJET	10
2.1 Cadre général et but du projet	11
2.2 Description du travail demandé	11
3 OUTILS DE DEVELOPPEMENT	11
3.1 Langage de Développement	12
3.1.1 JAVA	12
3.1.2 MySQL	13
3.2 Logiciels de Conception et de Développement	13
3.2.1 WampServer	13
3.2.2 PhpMyAdmin	14
3.2.3 NetBeans	14
3.2.4 StarUML	15
2 Analyse et Conception de L'application	16
1 Problématique	16
2 Solution proposée	16
3 Modélisation UML	16
3.1 Diagrammes UML	17
3.1.1 Diagramme de cas d'utilisation	17
3.1.2 Scénario des cas d'utilisation	17
3.1.3 Diagramme de Séquences	18
3.1.4 Diagramme de classes	21
3.1.5 Diagramme d'activités	24
3.1.6 Diagramme de composants	24
3.1.7 Diagramme de déploiement	27
3 Réalisation	
1 Présentation de l'application	28

1.1	Interface le choix d'un métier	28
1.2	Authentification Caissier	29
1.3	Authentification Identificateur (pesée)	30
1.4	Espace Identificateur (pesée)	31
1.4.1	Interface Gestion de Bateaux	31
1.4.2	Interface Gestion des produits.....	32
1.5	Espace Caissier	33
1.5.1	Interface Gestion des Achats	33
1.5.2	Interface Gestion des Factures.....	34
1.5.3	Interface Analyse Mercuriale	38
1.5.4	Interface Gestion des statistiques	40



TABLE DES FIGURES

1.1	Organigramme.....	9
1.2	Le système de gestion MAYA.....	10
1.3	Logo du JAVA.....	12
1.4	Logo du MySQL.....	13
1.5	Logo du WampServer.....	14
1.6	Logo du PhpMyAdmin.....	14
1.7	Logo du NetBeans.....	15
1.8	StarUML.....	15
2.1	Diagramme de cas d'utilisation.....	17
2.2	Diagramme de Séquences.....	20
2.3	Diagramme de classes.....	23
2.4	Diagramme d'activités.....	24
2.5	Diagramme de composants.....	25
2.6	Diagramme de déploiement.....	27
3.1	choix d'un métier.....	28
3.2	Interface Authentification Caissier.....	29
3.3	Interface Authentification Identificateur (pesée).....	30
3.4	Interface Gestion de Bateaux.....	31
3.5	Interface Gestion des produits.....	32
3.6	Interface Gestion des Achats.....	33
3.7	Interface Gestion des Factures.....	34
3.8	Interface Gestion des Factures.....	35
3.9	facture de traçabilité.....	36
3.10	facture de paiement.....	37
3.11	Interface Analyse Mercuriale.....	38
3.12	facture Analyse Mercuriale.....	39
3.13	Interface Gestion des statistiques.....	40
3.14	Statistique du stock.....	41
3.15	Statistique du Prix.....	42
3.16	Statistique du mareyeur.....	43



REMERCIEMENTS

Au nom d'Allah le tout puissant,

Avant de présenter ce travail, on tient à remercier dans un premier lieu, Monsieur le Directeur Régional d'Office National des Pêches MOUSSAOUM'HAMED qui nous a donné cette précieuse opportunité de réaliser notre projet de fin d'études au sein de son entreprise.

Dans un deuxième lieu, on remercie spécialement nos encadrants d'entreprise Mr. MOHAMED ALOUAN, Mr. HALLAL ABDELKARIM ainsi que Mr. HADDAOUI HAMID, qui nous ont beaucoup aidés et accordés leur temps pendant toute la période de notre stage.

On tient à remercier aussi Mr. ABDELLATIF HAIR pour tous les conseils qu'il nous a donnés afin de nous aider à mieux réaliser ce travail.

Notre gratitude va également à l'équipe pédagogique de la Faculté des Sciences et de Techniques de Béni Mellal et plus particulièrement, le département de l'informatique, qui ont assuré le déroulement de ce projet.

Finalement, on remercie énormément nos familles qui n'arrêtaient pas de nous soutenir et de nous encourager.



INTRODUCTION GÉNÉRALE

Dans le monde d'aujourd'hui qui est de plus en plus régi par les lois de l'informatisation et des nouvelles technologies de l'information vu sa performance et son efficacité, les entreprises et les sociétés marocaines ont opté pour une stratégie d'informatisation afin de profiter de ces technologies de l'information ainsi que de mettre à jour les services présentés et effectuer un profit maximum.

En vertu de cette stratégie, l'Office National des Pêches (ONP) intègre des applications informatiques et met en place un système d'information qui permet l'analyse et la diffusion de l'information utile pour ces besoins, dans le but de faciliter le déroulement du travail au sein de cette dernière.

C'est dans ce cadre que s'inscrit notre projet fin d'étude « Gestion des achats, des produits, des Statistiques et des factures » qui cible à informatiser le système de gestion de halle (village de Pêche) de l'ONP Safi.

Dans ce rapport, nous définissons en premier lieu le fonctionnement et les différentes fonctionnalités assurées par notre application.

Le premier chapitre définit le contexte général du projet, il débute par une présentation de l'organisme d'accueil. La deuxième partie est réservée à la présentation du projet et des outils de développement.

Le deuxième chapitre est consacré à l'analyse et la conception de notre système à développer.

Le dernier chapitre illustrera la partie réalisation de notre travail par des exemples tout en détaillant le processus de développement à l'aide de notre système.



CHAPITRE 1

CONTEXTE GÉNÉRAL DU PROJET

1 ORGANISME D'ACCUEIL

L'ONP première entreprise publique marocaine évaluée par une agence européenne de notation sociale. L'ONP a connu depuis sa création en 1964 des mutations profondes et des évaluations remarquable, pour qu'elle soit aujourd'hui parmi les secteurs prioritaires de l'économie nationale.

Le secteur des Pêches Maritimes revêt une importance stratégique pour le développement économique et social du Royaume. L'amélioration de sa compétitivité passe par la mise à niveau de l'ensemble des maillons de la filière. L'ONP, entreprise publique au service du secteur, s'est engagé dans une profonde réorganisation interne afin d'accompagner, de manière soutenue et efficace, la mise à niveau et la modernisation du secteur de la pêche.

Dans ce cadre et au-delà de ses missions de service public, l'ONP veille à accompagner les opérateurs de la filière pêche côtière et artisanale et à agir en partenariat avec l'ensemble des parties prenantes de la filière en apportant un soutien actif aux initiatives citoyennes visant notamment la préservation des ressources halieutiques, la protection de l'environnement, le développement social et humain.

Fidèle à son ambition d'être une entreprise publique de référence, dédiée au développement et à l'accroissement de la compétitivité de la filière pêche, gérée selon les critères de rentabilité, de partenariat, de service public et de service client, l'ONP s'efforce d'intégrer pleinement la dimension sociale, éthique et environnementale dans sa politique managériale. Cette approche est privilégiée non seulement au sein de l'entreprise, mais fait également l'objet d'une politique de diffusion et de promotion auprès de ses partenaires pour partager les mêmes valeurs et les faire adhérer aux mêmes objectifs de développement durable et socialement responsable.

Afin d'établir un bilan objectif de sa réorganisation interne et de déterminer les axes de progrès en matière de responsabilité sociale, l'ONP a confié à Vigeo, agence européenne de notation, une mission d'évaluation - notation de la responsabilité sociale. A ce titre, l'ONP est la première entreprise publique marocaine à être évaluée dans ce domaine.



En s'appuyant sur un référentiel international opposable et précis comportant 29 critères, cette notation a porté de façon exhaustive sur les 6 domaines suivants :

1. Le respect des droits humains dans la société et sur les lieux du travail.
2. La valorisation des ressources humaines et l'amélioration continue des relations sociales.
3. La sauvegarde de l'environnement.
4. La valorisation des intérêts des clients et des fournisseurs.
5. La bonne gouvernance d'entreprise.
6. L'engagement sociétal.

Dans l'ensemble, cinq des six domaines audités sont évalués à un niveau égal ou supérieur à 3, c'est à dire un niveau où l'entreprise est "active", voire même "engagée".

Aperçu global de la notation Notation comparée des domaines Notation et tendance par domaine.

Les résultats obtenus font ressortir que l'ONP est située au niveau "engagée " dans le domaine "Sociétal". Pour les auditeurs de Vigeo, cet engagement "souligne une conception de la responsabilité sociale essentiellement centrée sur la prise en compte prioritaire des attentes sociétales au sens large et confirme l'image d'entreprise citoyenne déjà acquise par l'ONP".

Parallèlement, l'ONP est considérée comme une entreprise "active" dans les domaines "Gouvernement d'entreprise", "Clients fournisseurs ", " Environnement " et "Droits Humains".

Le domaine des Ressources Humaines est classé dans la catégorie " prudente ", il n'en demeure pas moins que les auditeurs de Vigeo constatent qu'il s'agit d'un domaine "en progression". Ce constat tient au fait que l'ONP est actuellement régi par le statut de la fonction publique qu'il conviendra de modifier afin d'introduire les mesures de motivation, de reconnaissance du mérite, ou encore de gestion des compétences et des carrières.

Ainsi, le rapport d'évaluation fait ressortir que affiche des performances appréciables dans tous les domaines de la Responsabilité Sociale. De manière générale, l'ONP se positionne clairement comme une entreprise publique au service du développement de la compétitivité du secteur et à l'écoute de l'ensemble de ses parties prenantes ; gouvernement, profession, société civile et le personnel de l'entreprise.

Le Maroc et vu l'importance du secteur maritime a bien structuré ces offices, en effet il y a un siège à Casablanca et plusieurs délégations, et en particulier celle de Safi qui suit l'organigramme ci-dessous :

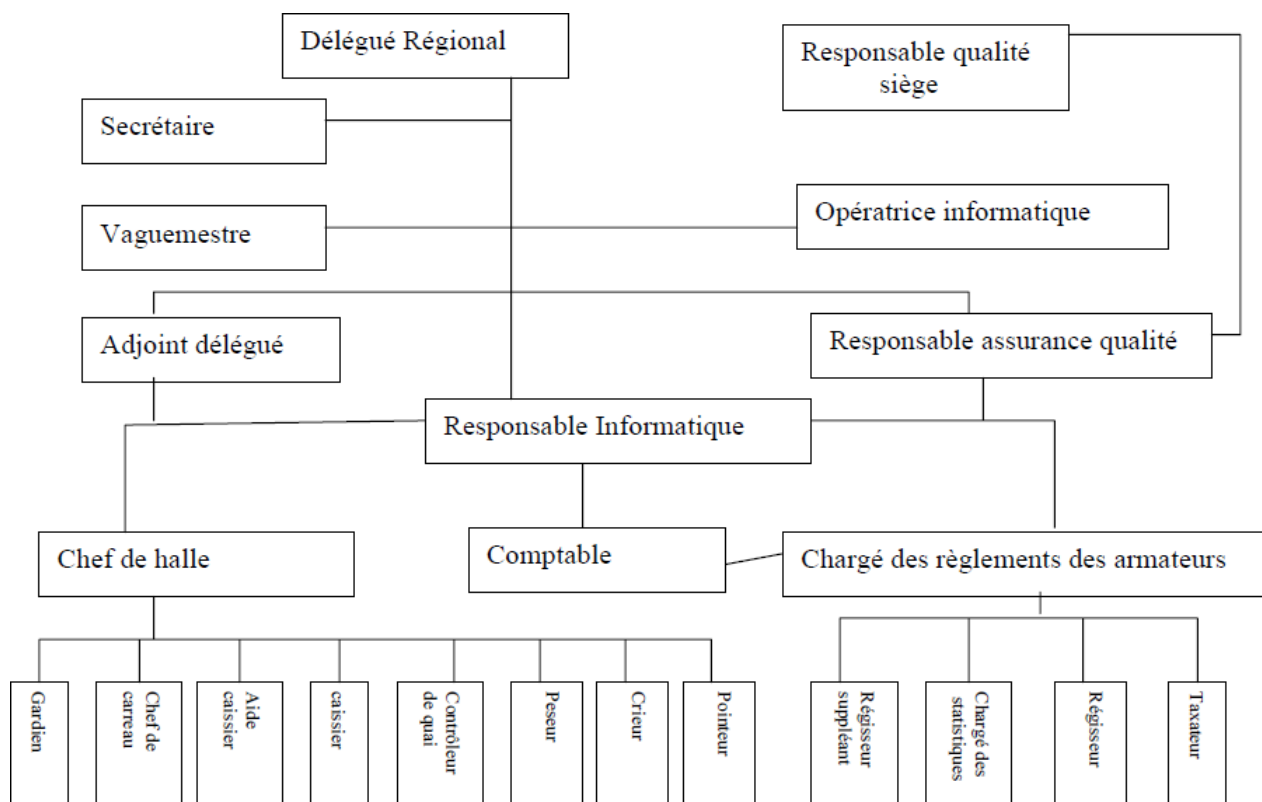


Figure 1.1 Organigramme

Dans le cadre de l'informatisation des activités de l'ONP, ce dernier travaille avec un système d'information MAYA qui est un outil de gestion. On présente dans la figure 1.2 qui suit le fonctionnement du système.

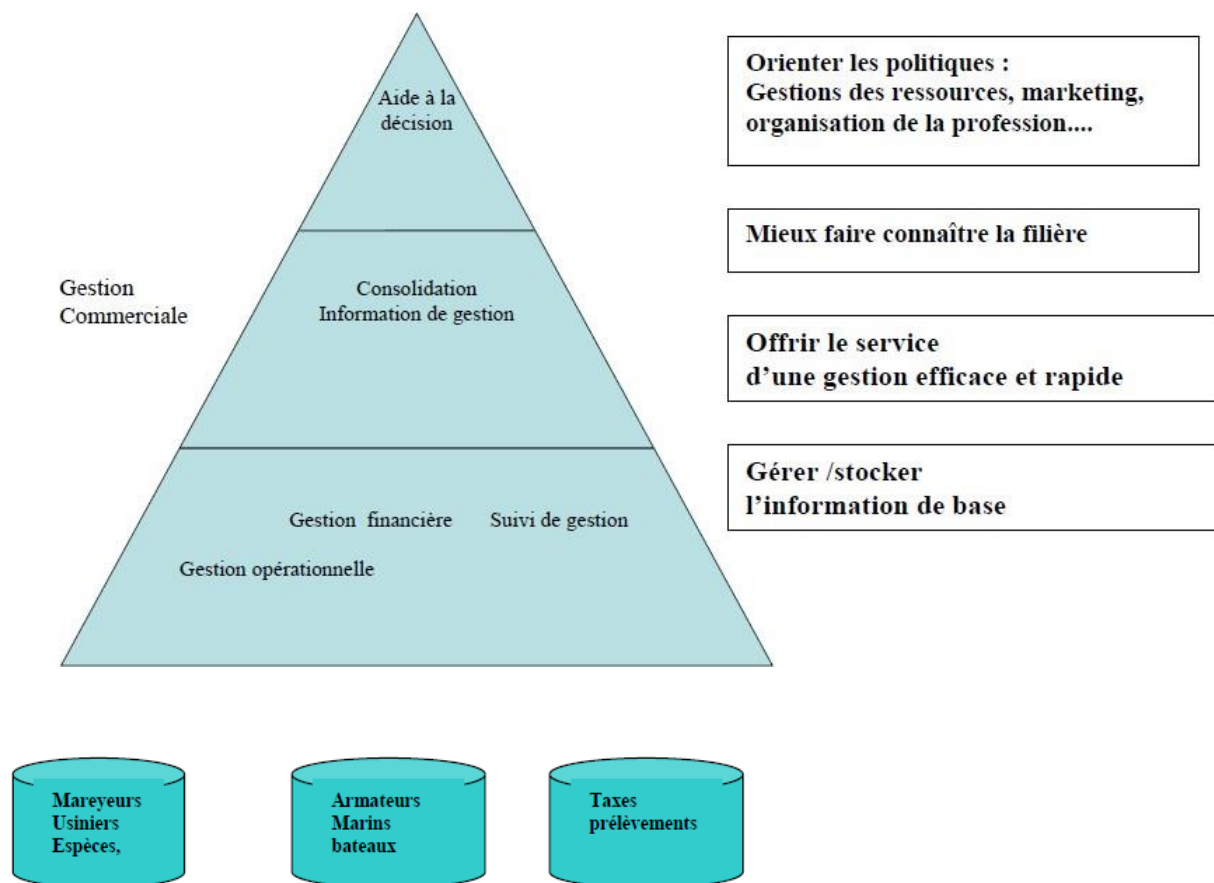


Figure 1.2 Le système de gestion MAYA

2 PRÉSENTATION DU PROJET

Cette partie est consacrée à décrire le cahier des charges du système à développer au cours de notre stage.



2.1 Cadre général et but du projet

Les informations de l'office national de pêche sont archivées sur le papier, ce qui augmente la possibilité de les perdre (Recherche d'un type de poisson précis acheté par un mareyeur déterminé par un code), en plus cette façon de gestion ne permet pas de gagner le temps de la recherche, alors pour remédier ces défauts, l'ONP nous a affecté ce stage qui a pour but l'informatisation du système de gestion de halle, ainsi que la gestion de leurs services.

2.2 Description du travail demandé

L'application à développer, doit permettre aussi la gestion des achats tel que le mareyeur (Acheteur) qui discute avec le caissier (Responsable des achats, des factures et des statistiques) sur le bateau (portant les poissons) qu'il souhaite d'acheter, et après le caissier sélectionne le bateau concerné après avoir saisi les données du mareyeur, le caissier a aussi la possibilité d'imprimer 3 type de factures :

1. La facture de paiement : contenant les informations du mareyeur, le code de bateau acheté, le prix d'un kilo des produits en dirhams, la quantité totale de chaque type de poisson (SARDINE, SOLE, PAGEOT, ROUGET, MERLIN), le prix TTC et le TVA.
2. La facture de traçabilité : indique l'emplacement des produits achetés, elle sera après étiquetée dans les différentes boîtes.
3. La facture d'analyse mercuriale : donne une vue sur les prix et les quantités journalières du marché (prix minimal, prix maximal, prix moyen, quantité minimale, quantité maximale, quantité moyenne).

Les bateaux et les produits sont ajoutés par l'identificateur (Responsable de la gestion des bateaux et des produits). En ce qui concerne les statistiques, le caissier gère 3 types, ce qui permet de faire une comparaison claire pour bien analyser le marché:

- 1-Statistique de stock: Associe à chaque type de poisson, le poids et le pourcentage disponible dans le stock.
- 2-Statistique de prix: Donne le prix d'un kilo en dirhams, pour chacun des 5 types de poissons.
- 3-Statistique du mareyeur: Fait une comparaison entre les acheteurs (Grands acheteurs, petits acheteurs).

En effet toutes les informations sur les produits, les mareyeurs, les vendeurs, les statistiques, les sociétés des intervenants, doivent être archivées, et ces données sont saisies par l'utilisateur (l'identificateur et le caissier). L'application doit remplir les tâches suivantes:

1. Sauvegarder l'historique des opérations effectuées sur les données de l'office.
2. Mettre à jour les informations.
3. Rechercher les informations et leurs impressions.

3 OUTILS DE DEVELOPPEMENT

Pour réaliser notre application, et avant d'entamer sa phase de conception, on doit tout d'abord passer par la présentation des différents outils nécessaires pour faire cette réalisation.



Dans ce chapitre, on va aborder les outils et logiciels qu'on a utilisé pour développer cette application.

3.1 Langage de Développement

3.1.1 JAVA

Java est un langage de programmation orienté objet créé par James Gosling et Patrick Naughton, employés de Sun Microsystems, avec le soutien de Bill Joy (cofondateur de Sun



Figure 1.3 Logo du JAVA

Microsystems en 1982), présenté officiellement le 23 mai 1995 au SunWorld. La société Sun a été ensuite rachetée en 2009 par la société Oracle qui détient et maintient désormais Java. Une particularité de Java est que les logiciels écrits dans ce langage sont compilés vers une représentation binaire intermédiaire qui peut être exécutée dans une machine virtuelle Java (JVM) en faisant abstraction du système d'exploitation.

3.1.2 MySQL



Figure 1.4 Logo du MySQL

MySQL est un Système de Gestion de Bases de Données Relationnelles (SGBDR). Il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde, autant par le grand public (applications web principalement) que par des professionnels, en concurrence avec Oracle, PostgreSQL et Microsoft SQL Server.

3.2 Logiciels de Conception et de Développement

3.2.1 WampServer

WampServer (anciennement WAMP5) est une plateforme de développement Web de type WAMP, permettant de faire fonctionner localement (sans avoir à se connecter à un serveur externe) des scripts PHP. WampServer n'est pas en soi un logiciel, mais un environnement comprenant trois serveurs (Apache, MySQL et MariaDB), un interpréteur de script (PHP), ainsi que phpMyAdmin pour l'administration Web des bases MySQL.



WampServer

Figure 1.5 Logo du WampServer

3.2.2 PhpMyAdmin



Figure 1.6 Logo du PhpMyAdmin

phpMyAdmin (PMA) est une application Web de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MySQL réalisée principalement en PHP et distribuée sous licence GNU GPL. Il s'agit de l'une des plus célèbres interfaces pour gérer une base de données MySQL .

3.2.3 NetBeans

NetBeans est un environnement de développement intégré (EDI), placé en open source par Sun en juin 2000 sous licence CDDL (Common Développment and Distribution License) et GPLv.



Figure 1.7 Logo du NetBeans

3.2.4 StarUML

StarUML est un logiciel de modélisation UML, qui a été "cédé comme open source" par son éditeur, à la fin de son exploitation commerciale, sous une licence modifiée de GNU GPL.

Aujourd'hui la version StarUML V3 n'existe qu'en licence propriétaire.

StarUML gère la plupart des diagrammes spécifiés dans la norme UML 2.0.

StarUML est écrit en Delphi, et dépend de composants Delphi propriétaires (non open-source).

L'export peut se faire dans les formats JPEG, WMF, SVG et PNG.



Figure 1.8 Logo de StarUML



CHAPITRE 2

ANALYSE ET CONCEPTION DE L'APPLICATION

1 Problématique

L'office national de pêches fait face à une augmentation dans la perte des données au cours du temps, à cause d'accumulation des données au fur et à mesure, cette grande masse d'information rend la recherche une opération ennuyeuse, la chose qui prend une grande durée d'heurs jusqu'à jours, ce qui n'est pas tolérable dans le monde d'aujourd'hui connu par la vitesse.

Tous ça fait partie d'un grand problème, c'est la question d'organisation du travail tel que les fonctionnaires trouvent des difficultés de savoir les dernières nouvelles à l'instant, aussi les clients soufferts d'une manque d'information.

2 Solution proposée

La solution retenue est celle de développer une application en Java swing qui assure le stockage des données, le calcul des opérations désirées et qui répond à tous les besoins cités dans le cahier de charge. Il s'agit donc d'une application desktop (Gestion d'un Village de Pêches), qui donnera aux utilisateurs la possibilité d'insérer, modifier, supprimer de la base de données et extraire les résultats de calcul.

3 Modélisation UML

3.1 Diagrammes UML

3.1.1 Diagramme de cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation capture le comportement d'un système, d'un sous système, d'une classe ou d'un composant tel qu'un utilisateur extérieur le voit. Il scinde la fonctionnalité du système en unités cohérentes, les cas d'utilisation, ayant un sens pour les acteurs.

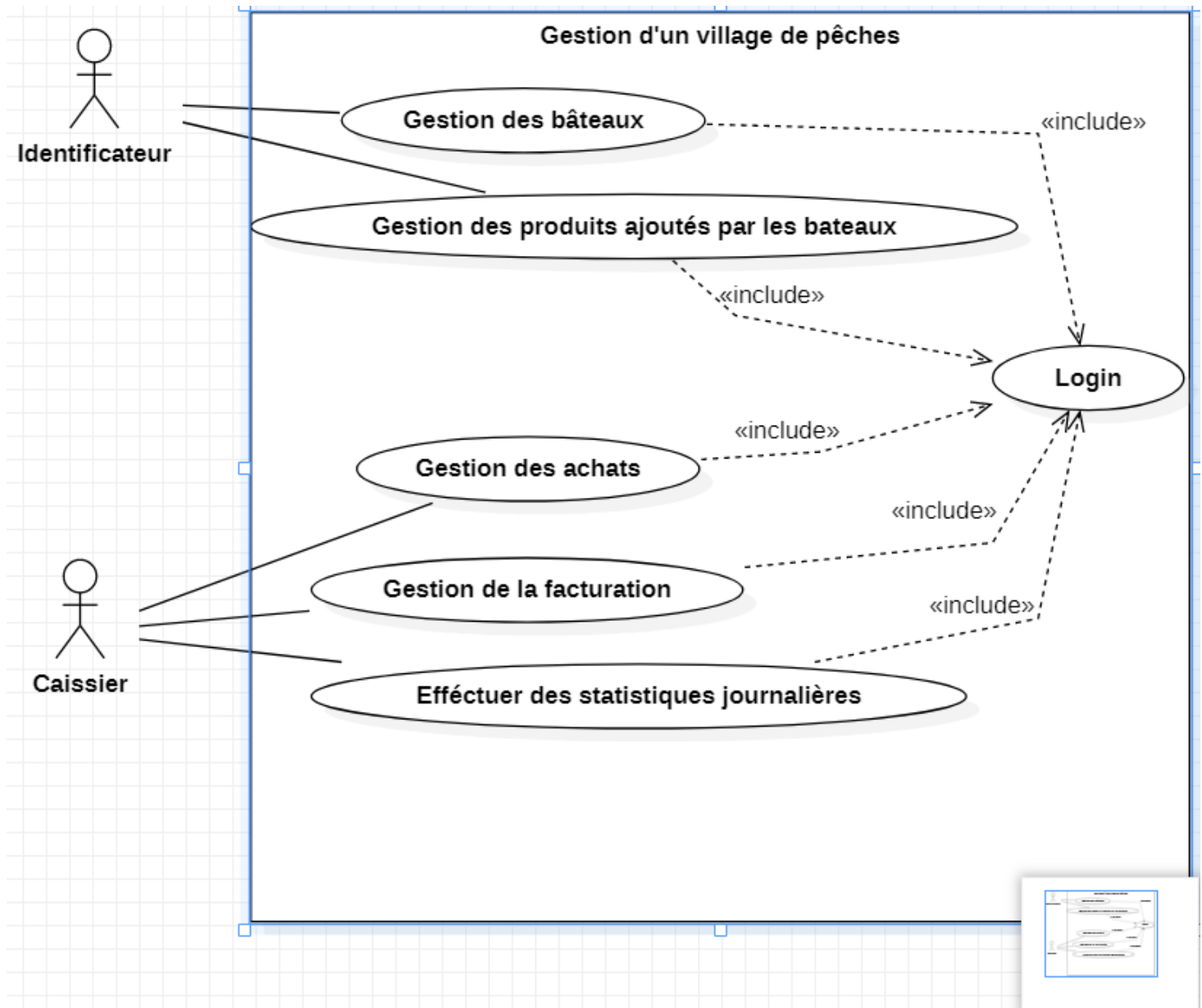


Figure 2.1 Diagramme de cas d'utilisation pour application de gestion d'un village de pêches

3.1.2 Scénario des cas d'utilisation

Identification:

1- Le système affiche une page d'accueil avec un choix (Identificateur ou Caissier).



- 2-L'identificateur entre à sa page.
- 3-le système lui demande de saisir son mot de passe.
- 4-L'identificateur saisie le mot de passe (Numéro permis de travail).
- 5-Le système offre 3 boutons: Gestion des bateaux, Gestion des produits

Gestion des bateaux:

- 6-L'identificateur clique sur Gestion des bateaux.
- 7-Le système demande de saisir les données d'un nouveau bateau à ajouter.
- 8-L'identificateur tape les données du bateau concerné: Code bateau, Nom bateau, Code gérant, Nom gérant, Origine (Ville), Photo (du gérant).
- 9-L'identificateur effectue son choix (valider, supprimer ou modifier).

Gestion des produits:

- 10-L'identificateur clique sur Gestion des produits.
- 11-Le système demande de saisir la quantité et le prix des différents types de poisson avec le code de bateau source.
- 12- L'identificateur remplit ces données.
- 13- L'identificateur valide ou Annule.

Gestion d'achat:

- 14-Le Caissier clique sur Gestion d'achat.
- 15- Le système demande de saisir les informations du Mareyeur (Acheteur): Nom, Téléphone, Ville, Code Mareyeur, Situation (Consommateur ou commerçant) et le code du bateau qu'il a choisit.
- 16-Le Caissier valide ou annule.

Gestion de la facturation:

- 17-Le Caissier clique sur Gestion de la facturation.
- 18-Le système donne la possibilité d'imprimer la facture de paiement sous forme PDF ou papier.

Gestion des statistiques:

- 19-Le Caissier clique sur Gestion des statistiques.
- 20-Le système offre la possibilité de voir les statistiques de stock et de les imprimer PDF ou papier.

Variante 1 en (4): si le mot de passe est erroné, le système affiche le mot erreur en rouge.

Variante 2 de l'identification: 1-Le système affiche une page d'accueil avec un choix (Identificateur ou Caissier).

2-Le Caissier entre à sa page.

3-Le système lui demande de saisir son nom d'utilisateur et son mot de passe.

4-Le Caissier donne son identification.

5-Le système offre 3 boutons : Gestion d'achat, Gestion des statistiques et Gestion de la facturation.

Variante 3 en (18): Le système offre deux autres factures: La facture de traçabilité et l'analyse mercuriale qui seront aussi sous forme PDF ou papier.

Variante 4 en (20): Il y'a aussi les statistiques de prix et les statistiques de mareyeur qui seront disponible en PDF ou papier.

3.1.3 Diagramme de Séquences



Le diagramme de séquence permet de montrer les interactions d'objets dans le cadre d'un scénario d'un Diagramme des cas d'utilisation. Dans un souci de simplification, on représente l'acteur principal à gauche du diagramme, et les acteurs secondaires éventuels à droite du système. Le but étant de décrire comment se déroulent les actions entre les acteurs ou objets.

La dimension verticale du diagramme représente le temps, permettant de visualiser l'enchaînement des actions dans le temps, et de spécifier la naissance et la mort d'objets. Les périodes d'activité des objets sont symbolisées par des rectangles, et ces objets dialoguent à l'aide de messages.

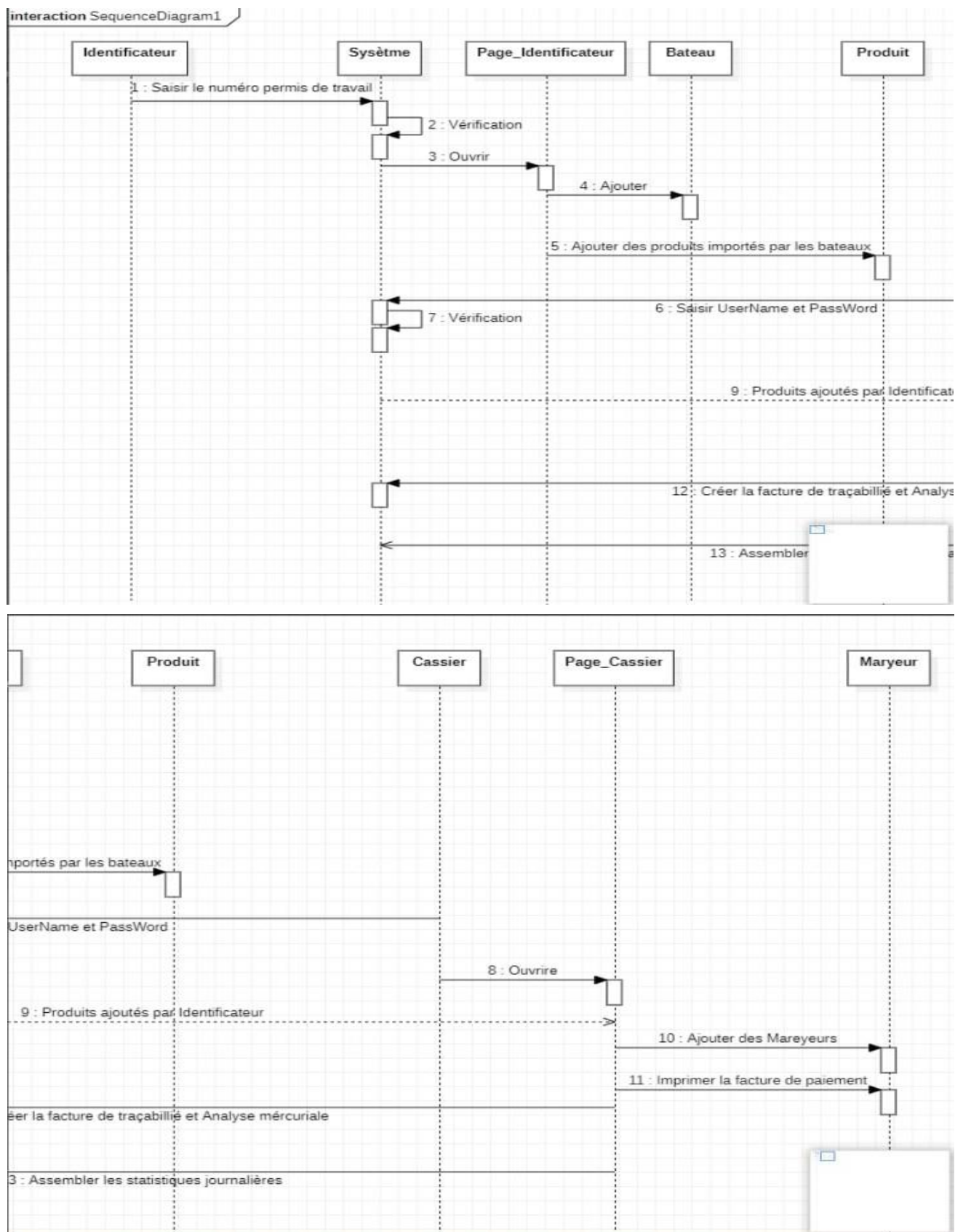


Figure 2.2 Diagramme de Séquences associe au scénario



3.1.4 Diagramme de classes

Le diagramme de classe permet de fournir une représentation abstraite des objets du système qui vont interagir pour réaliser les cas d'utilisation. Il s'agit d'une vue statique, car on ne tient pas compte du facteur temporel dans le comportement du système.

Personne : décrit la page d'accueil, elle contient 2 attributs String (UserName et PassWord) de visibilité protégée et effectue une opération (connexion()) de droit d'accès protégé.

Identificateur : décrit la page d'authentification consacrée à l'identificateur, elle hérite de **Personne** mais contient un seul attribut String (PassWord) de visibilité privée, elle effectue une opération (connexion()) de droit d'accès public.

Cassier : décrit la page d'authentification consacrée au caissier, elle hérite de **Personne** sauf que ses 2 attributs sont de visibilité différente : UserName de visibilité publique et PassWord de visibilité privée, elle effectue aussi une opération (connexion()) de droit d'accès public.

Bateau : Contient 6 attributs de type String et de visibilité publique : codeBateau, nomBateau, codeGérant, nomGérant, origineBateau, photoGérant, elle a 3 méthodes de la même visibilité : Ajouter (), Modifier (), supprimer (). Cette classe est gérée par **Identificateur** et concerne les bateaux à ajouter.

ProduitsAjoutés : Décrit les produits ajoutés par les bateaux, elle est caractérisée par 3 attributs de visibilités publiques (quantité de type double, prix de type double et codeBateau de type String) et 2 méthodes de la même visibilité : Valider (), Annuler (). Elle a 5 classes héritières : **Sardine**, **Pageot**, **Sole**, **Rouget**, **Merlin**.

StatistiquesJournalières : Décrit les statistiques enregistrées à chaque jour, elle est gérée par le caissier, elle a 3 classes héritières de mêmes méthodes (afficher ()) de visibilité publique) et des attributs différents portant même droit d'accès (public)

StatistiqueStock : poids de type double, pourcentage de type String, typePoisson de type String.

StatistiqueMareyeur : netPaye de type double, TVA de type double.

StatistiquePrix : prix de type double, typePoisson de type String.

GestionAchat : contrôlée par le caissier, elle a comme attributs codeMareyeur et codeBateau qui sont de type String et de visibilité publique et comme opérations valider () et annuler () de mêmes visibilités.

Mareyeur : contenue dans **GestionAchat** (donc mêmes méthodes), caractérisée par 5 attributs de type String et de visibilités publiques: codeMareyeur, nom, télé, situation, ville.

Contenus : est une classe d'association liant deux classes : **ProduitsAjoutés** et **GestionAchat**. Elle a 3 attributs de type String et de visibilités publiques (codeMareyeur, codeBateau et quantité).

GestionFacture : manipule les différents types de factures qu'elles peuvent être imprimées par le caissier. Elle a 3 classes héritières de même méthode (imprimer ()) de visibilité publique) et des attributs différents portant un droit d'accès public :



FacturePaiement : nomMareyeur de type String, ville de type String, situation de type String, poidGlobal de type double, codeBateau de type String, TVA de type double, TTC de type double, date de type date et heur de type String.

Traçabilité : codeBateau de type String, date de type date, heur de type String, adresse de type String, télé de type String, fax de type String, port de type String.

AnalyseMercuriale : typePoisson de type String, quantité de type double, prix de type double.

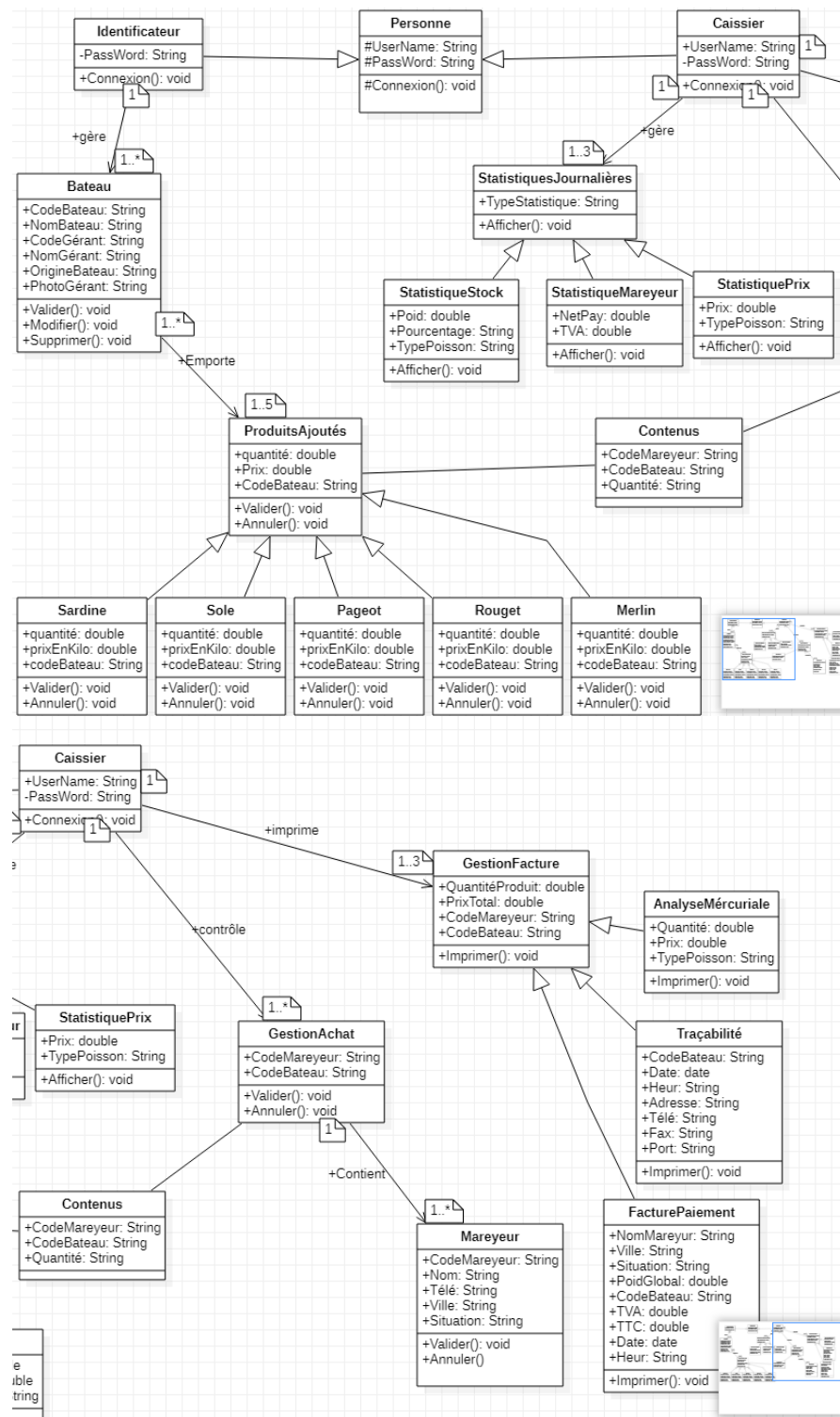


Figure 2.3 Diagramme de classes du système gestion d'un village de pêches

3.1.5 Diagramme d'activités

La fiche descriptive d'un cas d'utilisation peut contenir plusieurs scénarios alternatifs et/ou d'exception. Il est alors difficile d'avoir une vision de l'ensemble des actions. Le diagramme d'activité est un moyen graphique pour donner cette vision d'ensemble. Dans ce cas l'activité de gestion d'un village de pêche.

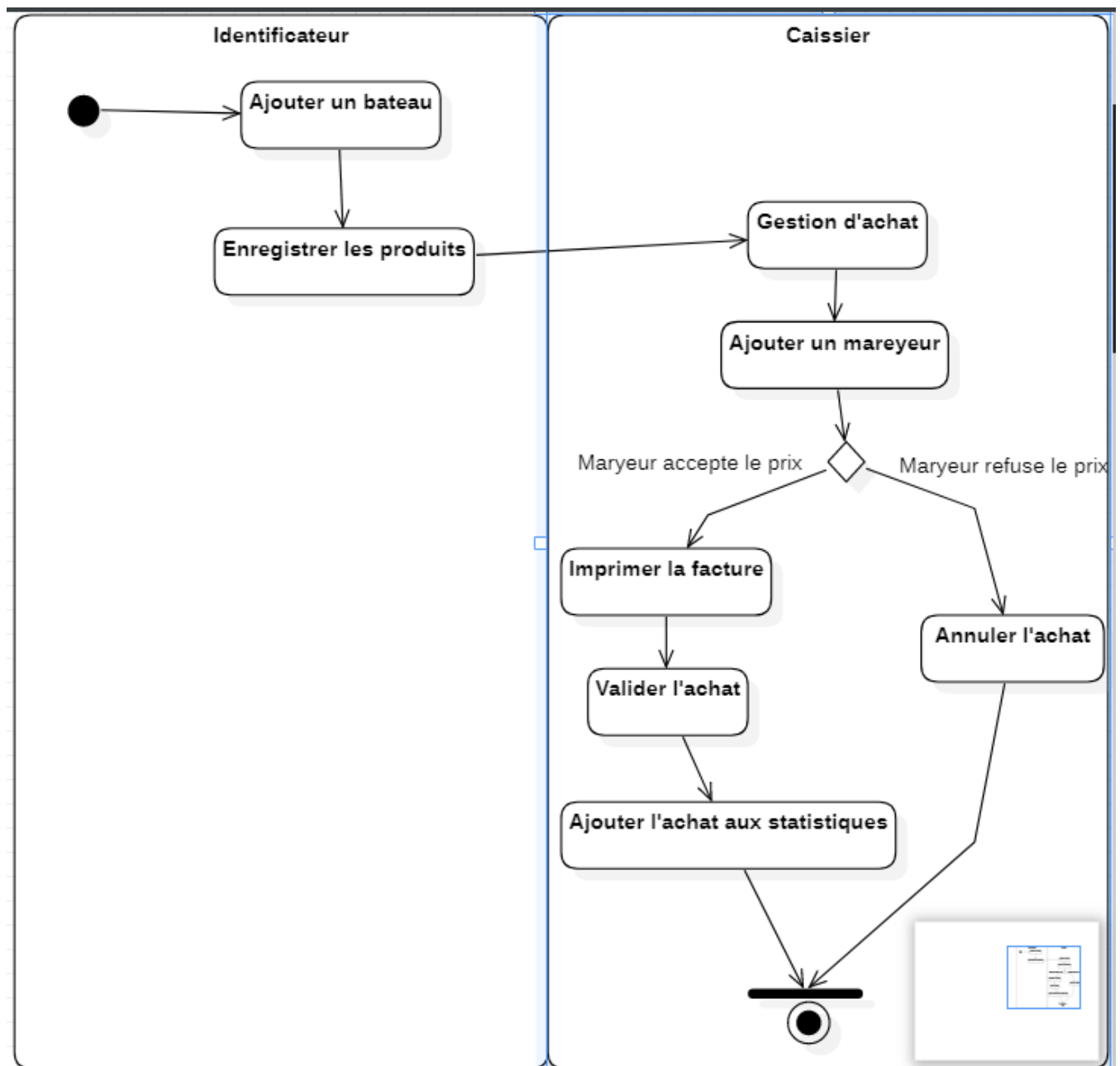


Figure 2.4 Diagramme d'activités

3.1.6 Diagramme de composants

Ce diagramme permet de mettre en évidence les dépendances entre les composants.

Description des composants :

Bateau: Un bateau est ajouté par l'identificateur.

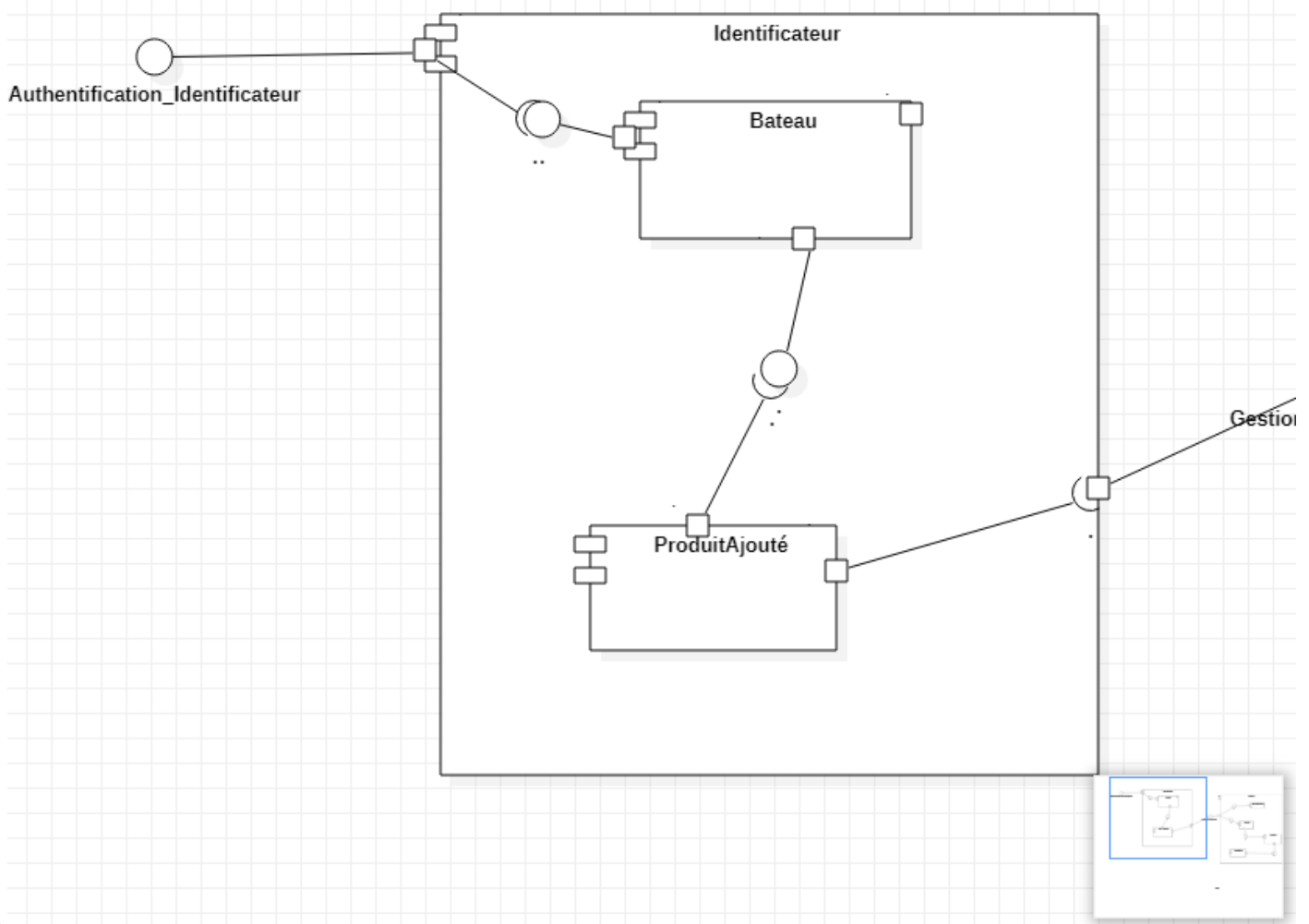
ProduitAjouté: Ce sont des poissons emportés par un bateau.

PageStatistique: contient 3 types de statistiques (statistique de stock, statistique de prix, statistique de mareyeur). Les produits ajoutés sont enregistrés dans les statistiques de stock et de prix.

Facture: Il y'a 3 (facture de paiement, traçabilité, mercuriale), les données des produitsAjouté permettent de créer celles de paiement et de mercuriale.

Mareyeur: Le caissier imprime la facture de paiement pour un mareyeur, cette facture contient a la fois les informations du mareyeur et des produits ajoutés.

PageAchat: constituée d'une zone consacrée à l'ajout du mareyeur, et une autre zone montrant les informations du bateau choisi par ce mareyeur.



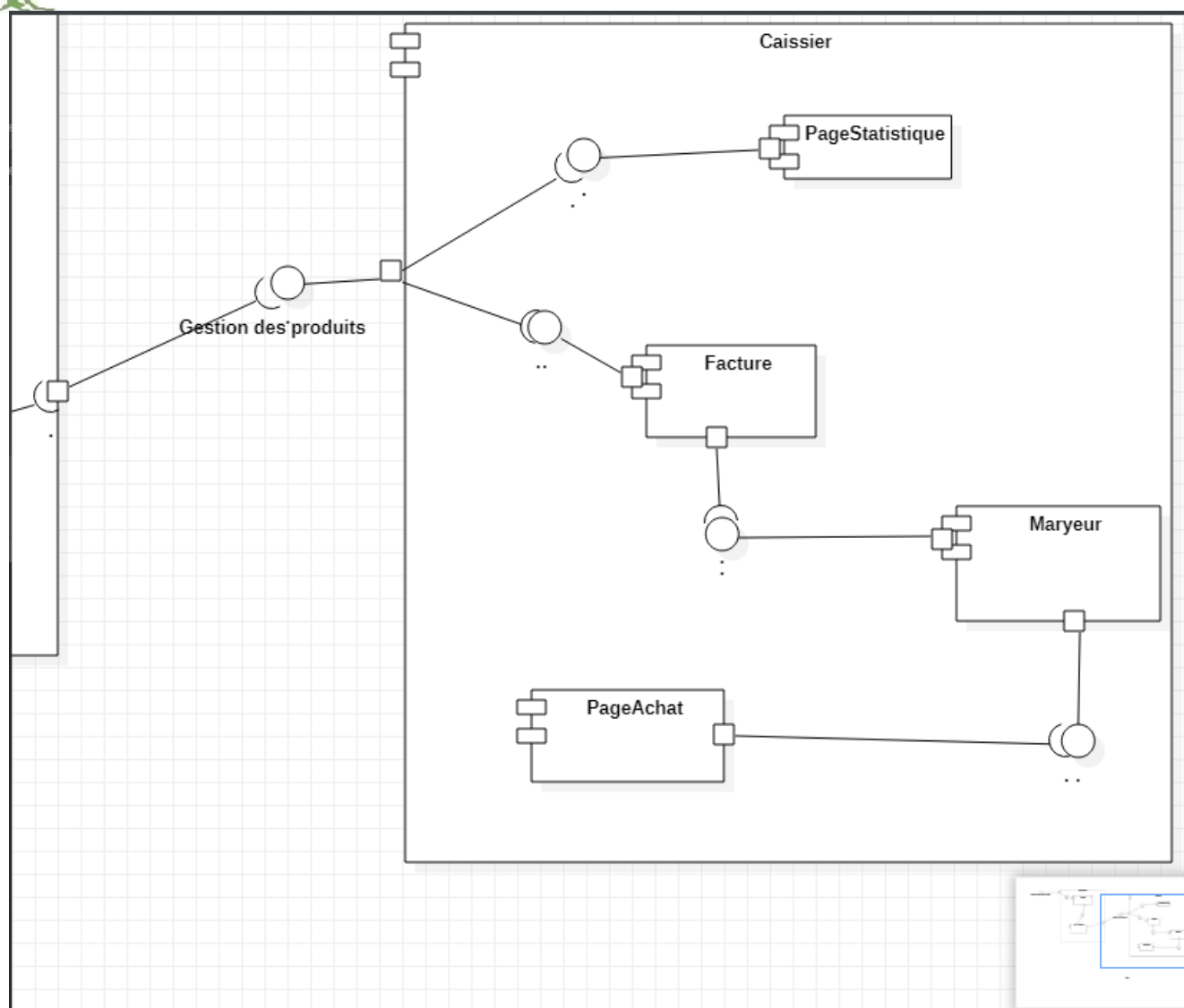


Figure 2.5 Diagramme de composants

3.1.7 Diagramme de déploiement

Un diagramme de déploiement est une vue statique qui sert à représenter l'utilisation de l'infrastructure physique.

Description :

Pc-Identificateur: C'est le PC utilisé par l'identificateur, il est caractérisé par un fichier file.ini contenant les informations d'un bateau et de ses produits.

Pc_Caissier : c'est le pc utilisé par le caissier, caractérisé par un fichier de type doc.hlp, contenant les données, les diagrammes et les photos.

ServeurBaseDonnee : Il sauvegarde toutes les données ajoutées par l'identificateur et le caissier.

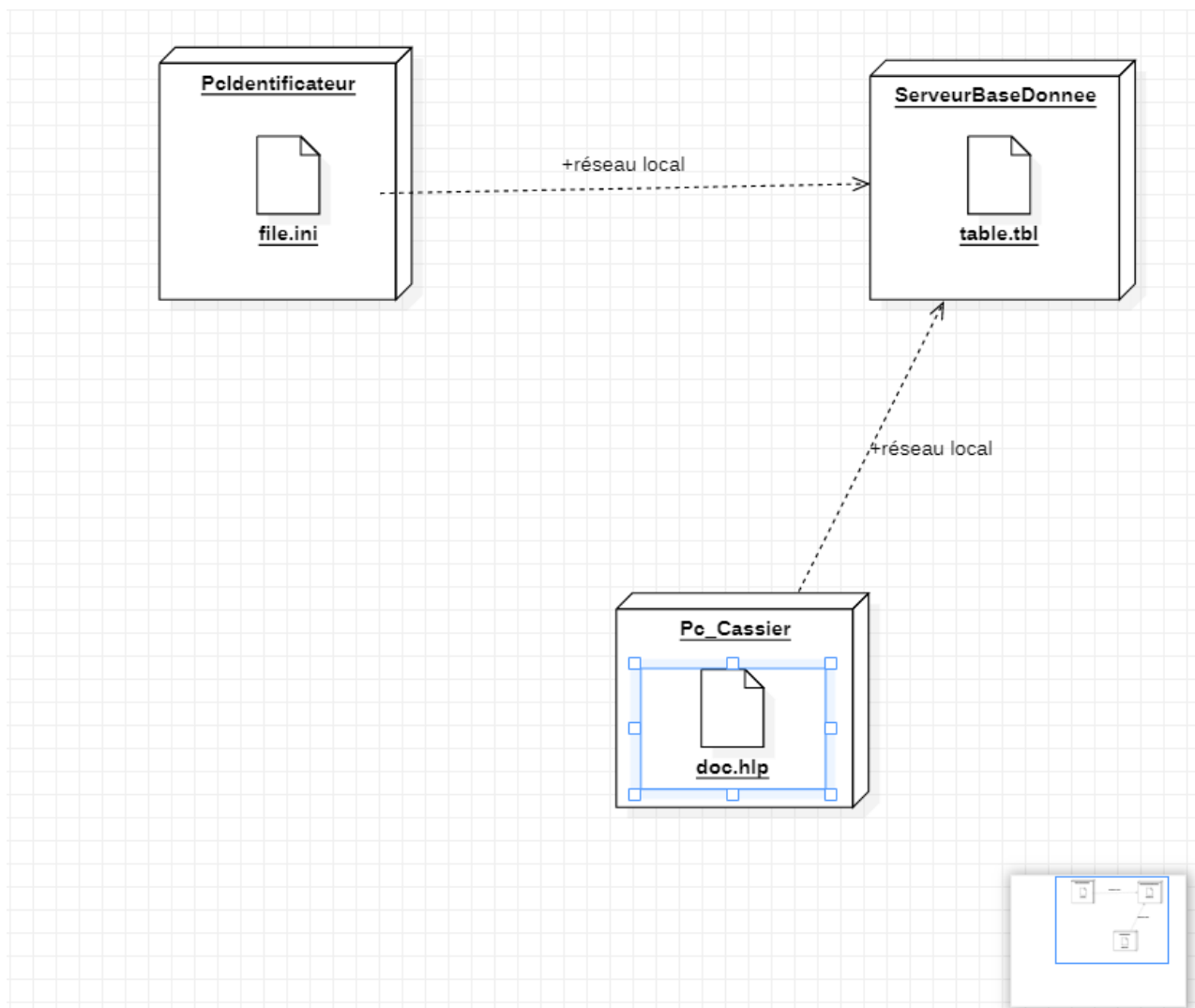


Figure 2.6 Diagramme de déploiement

CHAPITRE 3

REALISATION DE L'APPLICATION: GESTION D'UN VILLAGE DE PECHES

1 Présentation de l'application

1.1 Interface le choix d'un métier

Cette interface propose deux sortes d'utilisateurs pour l'identification: Identificateur (pesée) et Caissier, chaque bouton mène à une interface appropriée.

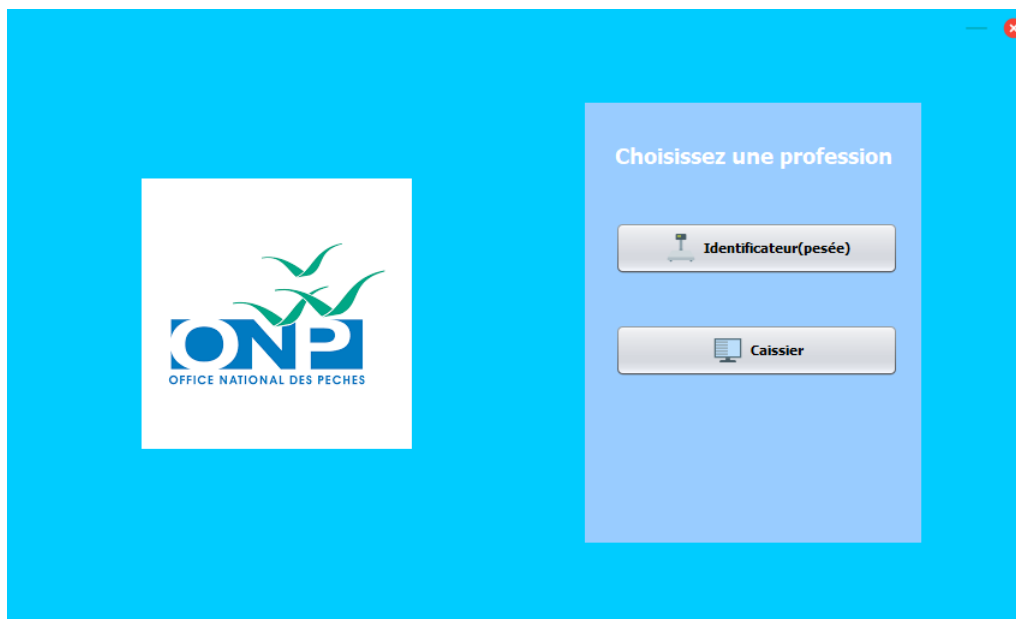


Figure 3.1 choix d'un métier

1.2 Authentification Caissier

L'interface de l'authentification Caissier contient un formulaire à deux champs, un pour l'identifiant de l'utilisateur et l'autre pour le mot de passe, après l'authentification, si les données saisies sont incorrectes, un message d'erreur sera affiché dans la même page.

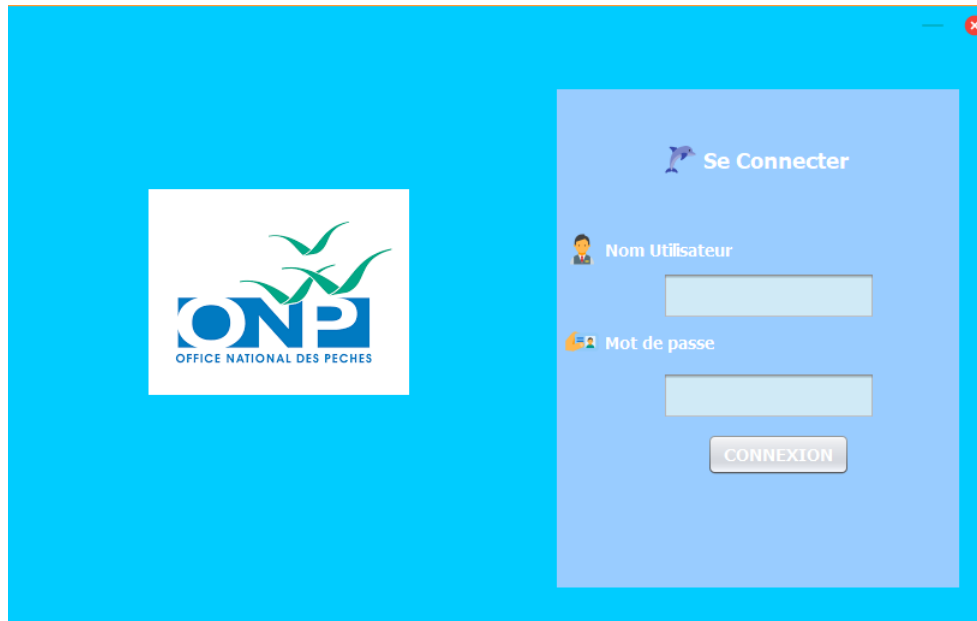
The screenshot shows a web application window with a bright blue background. On the left, there is a white square containing the ONP logo. On the right, there is a light blue rectangular box titled 'Se Connecter' with a small fish icon. Inside this box, there are two input fields: the first is labeled 'Nom Utilisateur' with a person icon, and the second is labeled 'Mot de passe' with a key icon. Below these fields is a button labeled 'CONNEXION'.

Figure 3.2 Interface Authentification Caissier

1.3 Authentification Identificateur (pesée)

L'interface de l'authentification Identificateur (pesée) contient un formulaire à un seul champ: Le mot de passe (numéro de permis), après l'authentification, si les données saisies sont incorrectes, un message d'erreur sera affiché dans la même page.

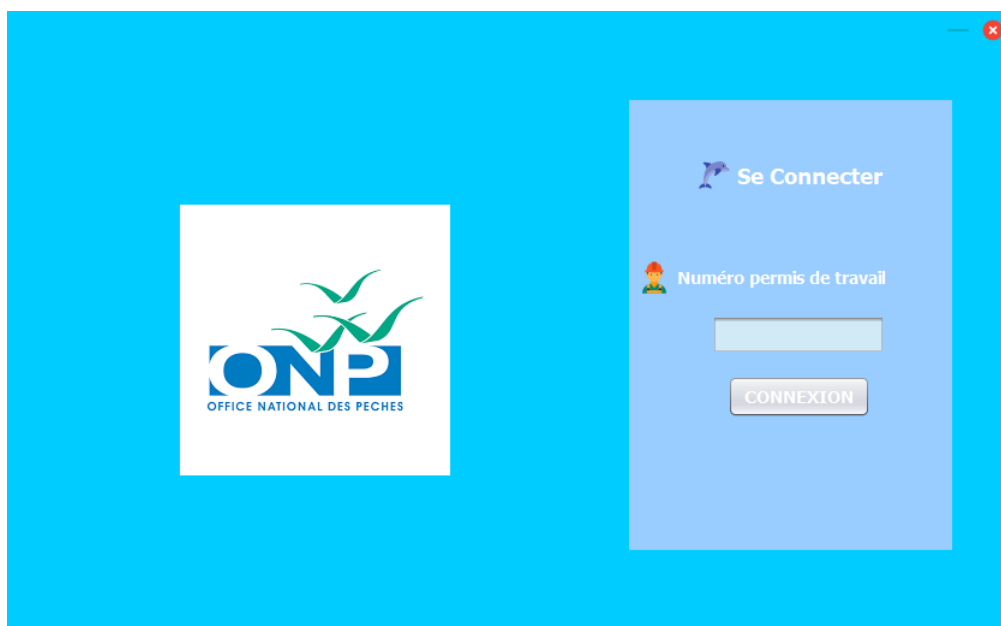



Figure 3.3 Interface Authentification Identificateur (pesée)

1.4 Espace Identificateur (pesée)




Une fois un utilisateur est authentifié, il sera automatiquement redirigé vers l'interface contenant trois boutons, chacun présente un type d'opération : Gestion de bateau, Gestion de produits, Météo.

1.4.1 Interface Gestion de Bateaux

Cette interface permet à l'identificateur (pesée) d'insérer un bateau dans la base de donnée, l'interface suivante contient un petit formulaire caractérisé par 5 champs (nom bateau, code bateau, nom gérant, code gérant), une photo du gérant et l'origine du bateau sous forme d'une liste déroulante. Au-dessous un tableau affiche les bateaux enregistrés dans la base de donnée, y compris la date d'ajout de chaque bateaux réalisée automatiquement par le système, La zone d'action donne à l'identificateur la possibilité de valider, supprimer ou modifier ces données.



AU SERVICE DU DEVELOPPEMENT DE LA FILIERE PECHE DEPUIS **1969**

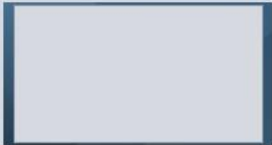
 Gestion de Bateau
  Météo
  Gestion de produit

Identification bateau

Code bateau:
Nom bateau:

Code Gérant:
Nom Gérant:

Origine: Safi



Action


Recherche :

Code Bateau	Nom Bateau	Code Gérant	Nom Gérant	Origine	Date Inscription	photo
145785	ELBAHRI	2457896	ABDLHAMID	Safi	2020-07-02	
145786	ELMAHDIA	125488	MOHAMED BAADAOU	Safi	2020-07-02	
1457852	SATOURI	124578	BENCHAMS	Safi	2020-07-02	
1578963	EL MZRAKA	1257896	ABDNEBI SALHI	Souiria lakdima	2020-07-02	

Figure 3.4 Interface Gestion de Bateau

1.4.2 Interface Gestion de produit

Cette interface permet à l'identificateur (pesée) d'insérer le prix et la quantité journalière de la charge des bateaux.



المكتب الوطني للصيد
OFFICE NATIONAL DES PÊCHES

AU SERVICE DU DEVELOPPEMENT DE LA FILIERE PECHE DEPUIS **1969**

Gestion de Bateau

Météo

Gestion de produit

Gestion des poissons

SARDINE

Quantité:

Prix:

SOLE

Quantité:

Prix:

PAGEOT

Quantité:

Prix:

ROUGET


Quantité:

Prix:

MERLIN

Quantité:

Prix:



Action

Annuler

Valider

Code Bateau :

6

Figure 3.5 Interface Gestion de produits

1.5 Espace Caissier

1.5.1 Interface Gestion d'Achats

Lorsque vous remplissez le formulaire et sélectionnez le bateau souhaité, le système calcule automatiquement le poids total, le prix et les taxes, et ne reste que valider ou annuler le choix.

Espace Caissier

AU SERVICE DU DEVELOPPEMENT DE LA FILIERE PECHE DEPUIS 1969

Gestion des Achats
Gestion des Statistique
Gestion de la Facturation

Mareyeur

Nom :
Code Mareyeur:
Téléphone:
Ville : Midelt
Situation :
☐ Consommateur
☐ Commerçant

Bateau

Recherche:
Recherche

	SARDINE		SOLE		PAGEOT		ROUGET		MERLIN	
Code Bateau	Quantité Sardin	Prix Sardin	Quantité SOLE	Prix SOLE	Quantité PAGEOT	Prix PAGEOT	Quantité ROUG...	Prix ROUGET	Quantité MERLIN	Prix MERLIN
15	500	10	501	11	502	12	503	13	504	14
123456	50	2	56	5	40	3	45	2	58	6
2565665	15	2	46	5	46	5	41	12	53	5
84884864	554	474	44	4	45	45	85	4	884	185

Prix Total (dh) :
Tva (dh):
TTC(dh) :
Poids global(kg):
Code Bateau:

Fermier
Annuler
Valider

Figure 3.6 Interface Gestion d'Achats



1.5.2 Interface Gestion des Factures

Espace Caissier

AU SERVICE DU DEVELOPPEMENT DE LA FILIERE PECHE DEPUIS 1969

Gestion des Achats | Gestion des Statistique | Gestion de la Facturation

المكتب الوطني للصيد
OFFICE NATIONAL DES PÊCHES

Commande

Recherche: Recherche

Code Mareyeur	Nom Mareyeur	téléphon	Ville	Situation	Code Bateau	Prix Total	TVA	Net à Payer	Poids Global	Date Commande
5	H	5	Midelt	Commerçant	123456	938	66	1004	249	2020-05-18
558	z	85	Item 1	Commerçant	588	30130	2109	32239	2510	2020-05-07
12453	BELAIDI AYQUB	662833234	Midelt	Commerçant	15	30130	2109	32239	2510	2020-07-06
44444	aujkh	4555	Midelt	Commerçant	5255555	8880	622	9502	1480	2020-05-15

Nom mareyeur: Code mareyeur: Ville: TTC(dh): poids(kg): TVA(dh): Code bateau: Situation:

Action

Facture de Paiement | traçabilité | Analyse Mercuriale

Figure 3.7 Interface Gestion des Factures



L'interface de la facturation offre trois types de facture: La facture de paiement, Traçabilité et Analyse mercuriale, il suffit de sélectionner le code mareyeur voulu, et appuyer sur la facture désirée en choisissant le format (Papier ou PDF).

Espace Caissier

AU SERVICE DU DEVELOPPEMENT DE LA FILIERE PECHE DEPUIS **1969**

Gestion des Achats

Gestion des Statistique

Gestion de la Facturation

المكتب الوطني للصيد
OFFICE NATIONAL DES PÊCHES

Commande

Recherche:

Code Mareyeur	Nom Mareyeur	téléphon	Ville	Situation	Code Bateau	Prix Total	TVA	Net à Payer	Poids Global	Date Commande
5	H	5	Midelt	Commerçant	123456	939	66	1004	249	2020-05-18
558	z	85	Bem 1	Commerçant	588	30130	2109	32239	2510	2020-05-07
12453	BE LAIDI AYOUB	662031234	Midelt	Commerçant	15	30130	2109	32239	2510	2020-07-06
44444	aykhn	4555	Midelt	Commerçant	5255555	9880	622	9502	1480	2020-05-15

Nom mareyeur: LAIDI AYOUB Code mareyeur: 12453.0 Ville: Midelt TTC(dh): 32239.0 poids(kg): 2510.0 TVA(dh): 2109.0 Code bateau: 15.0 Situation: Commerçant

Action

Facture de Paiement

traçabilité

Analyse Mercuriale

Figure 3.8 Interface Gestion des Factures



Facture de traçabilité: Est la facture portant les données à savoir: la source du poisson, le numéro du bateau, l'adresse et les informations sur la halle des produits.

Facture de Traçabilité

Thu May 28 22:46:10 WEST 2020

21, port de Pêche

Tél 1:
06 60 54 67 28
Fax:
05 24 46 23 66

21, port de Pêche


Bateaux
Code Bateau
15.0

Signature

Figure 3.9 Facture de traçabilité



Facture de paiement: Est la facture qui nous fournit des informations de type: le prix, les obligations fiscales et les informations sur Mareyeur (Acheteur).



OFFICE NATIONAL DES PÊCHES

Facture de paiement

Thu May 28 22:46:05 WEST 2020

Facture						
Nom	Ville	Situation	poids global	Code Bateau	TVA	TTC
aissam bagari	Meknes	Commerçant	2510.0	15.0	2109.0	32239.0

Signature

Figure 3.10 Facture de paiement

1.5.3 Interface Analyse Mercuriale

Analyse Mercuriale

	Quantité				Prix		
	Minimum	Maximum	Moyenne		Minimum	Maximum	Moyenne
SARDINE	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="554"/>	<input type="text" value="130.3077"/>		<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="474"/>	<input type="text" value="41.0769"/>
SOLE	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="501"/>	<input type="text" value="98.7692"/>		<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="11"/>	<input type="text" value="4.5385"/>
PAGEOT	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="502"/>	<input type="text" value="96.0769"/>		<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="55"/>	<input type="text" value="12.7692"/>
ROUGET	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="503"/>	<input type="text" value="70.9231"/>		<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="55"/>	<input type="text" value="9.5385"/>
MERLIN	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="884"/>	<input type="text" value="134.0769"/>		<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="5585"/>	<input type="text" value="449.6154"/>



Analyse Mercuriale


Imprimer

Figure 3.11 Interface Analyse Mercuriale



Facture d'Analyse Mercuriale: Est une facture qui vous permet de connaître les différents prix de tous les produits du poisson, de plus cher au moins cher, aussi donne une comparaison entre les quantités déposées dans le jour.



OFFICE NATIONAL DES PÊCHES

Analyse Mécuriale

Sun May 31 23:18:47 WEST 2020

Facture						
Type Poisson	Min(prix)	Max(prix)	Moy(prix)	Min(qun)	Max(qun)	Moy(qun)
SARDINE						
ROUGET						
PAGEOT						
SOLE						
MERLIN						

Signature

Figure 3.12 Facture d'analyse Mercuriale

1.5.4 Interface Gestion des statistiques

L'interface des statistiques offre 3 types de statistiques sous forme des rectangles contenant le mot afficher, il suffit d'appuyer sur ce dernier pour profiter les statistiques désirées.

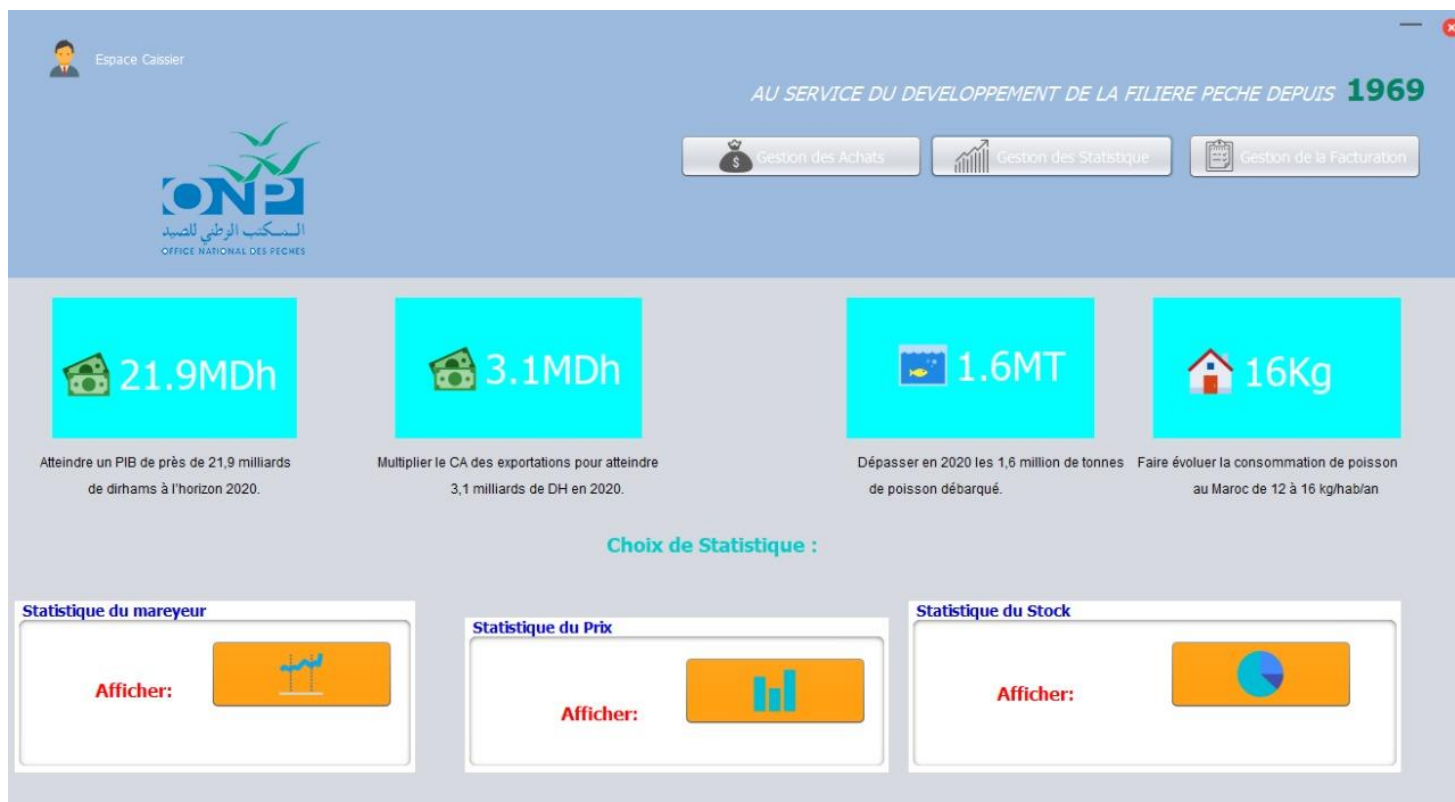


Figure 3.13 Interface Gestion des statistique

Statistique du stock: Est un graphique circulaire montrant le pourcentage et le poids journalier de chaque type de poisson.

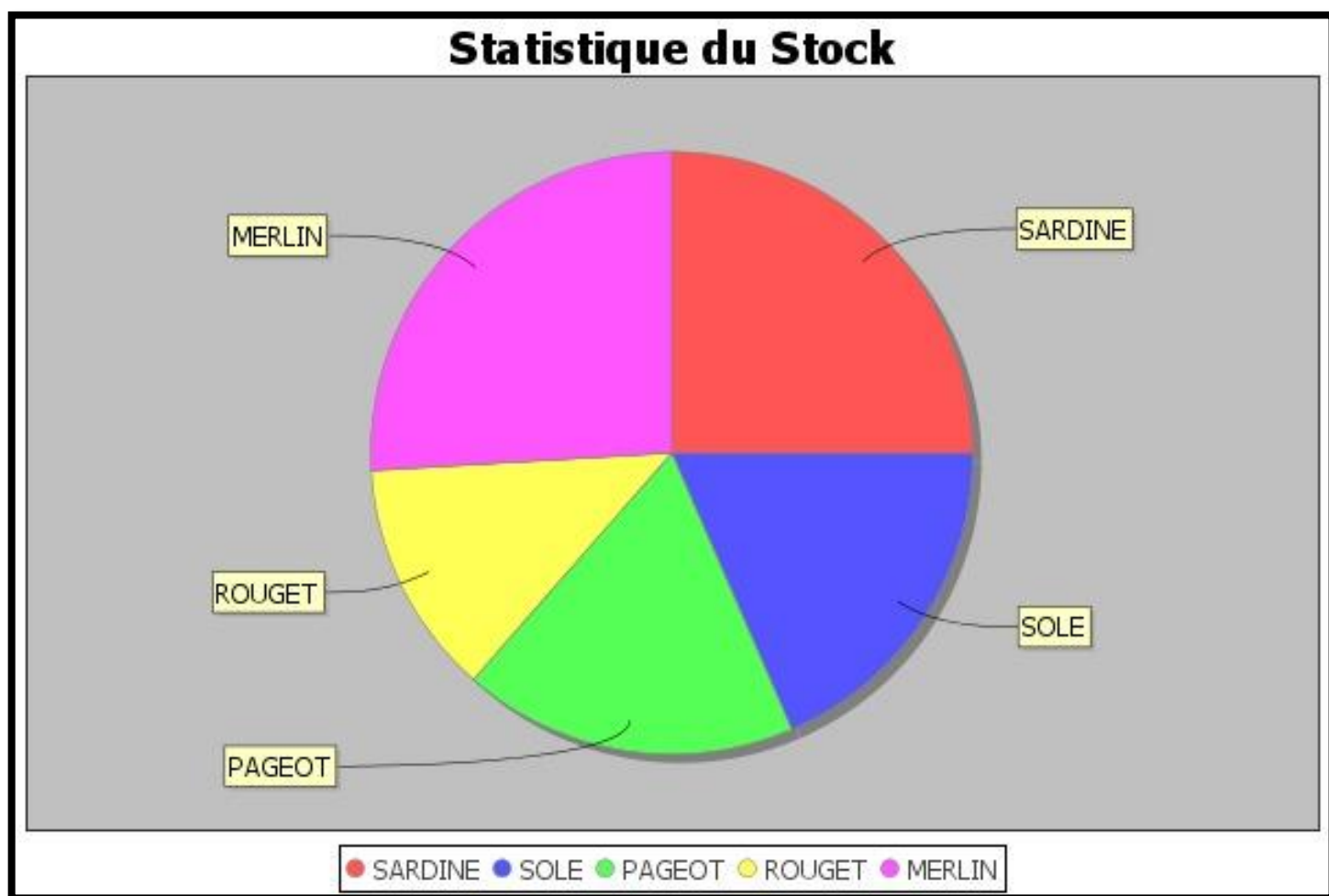


Figure 3.14 Statistique du stock

Statistique du prix: Est un graphique en tuyaux d'orgue, qui donne une vue globale sur les prix journaliers de chaque type de poisson.

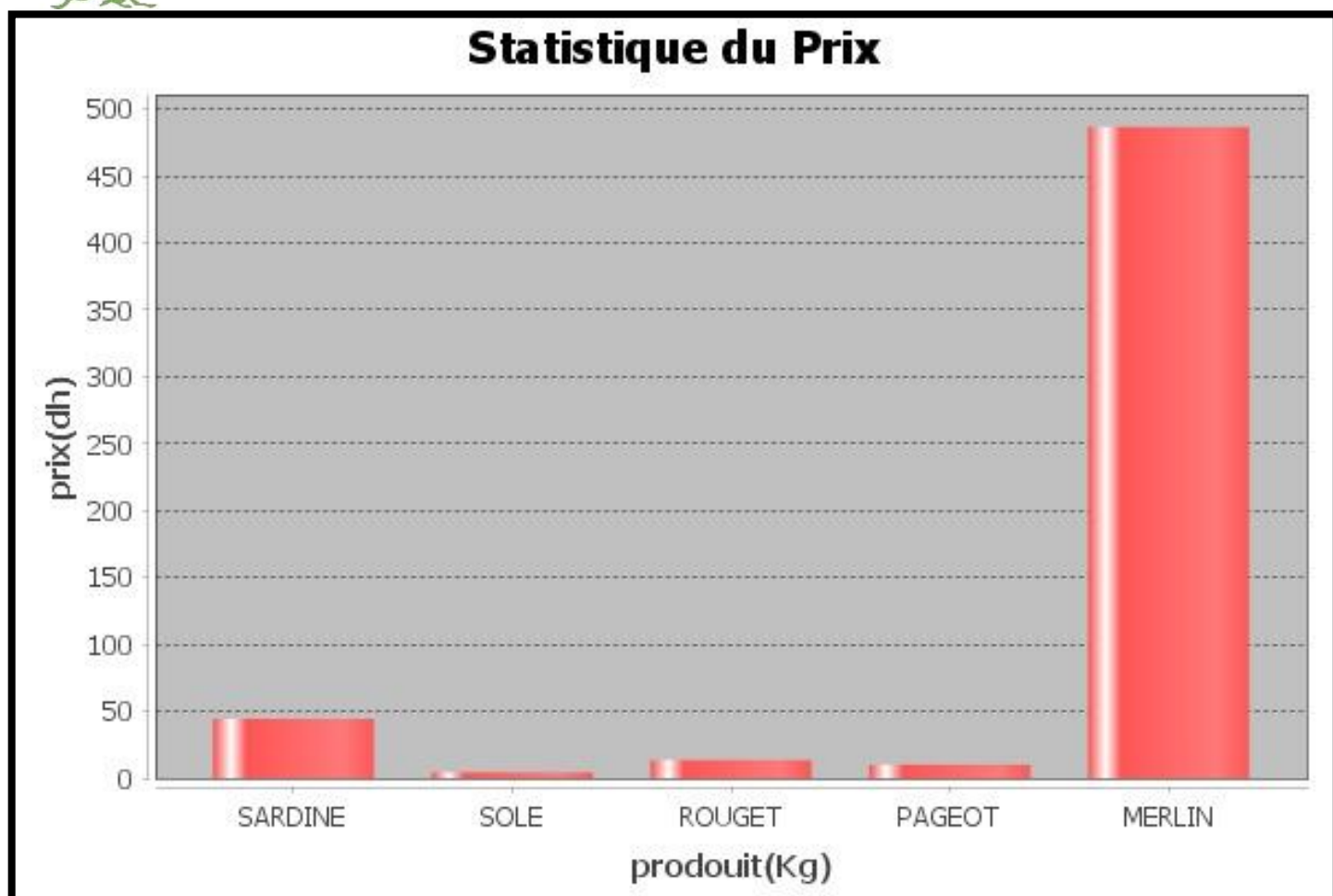


Figure 3.15 Statistique du prix

Statistique du mareyeur: Est sous forme du diagramme à lignes brisées afin de bien montrer la relation entre les taxes et le prix net.

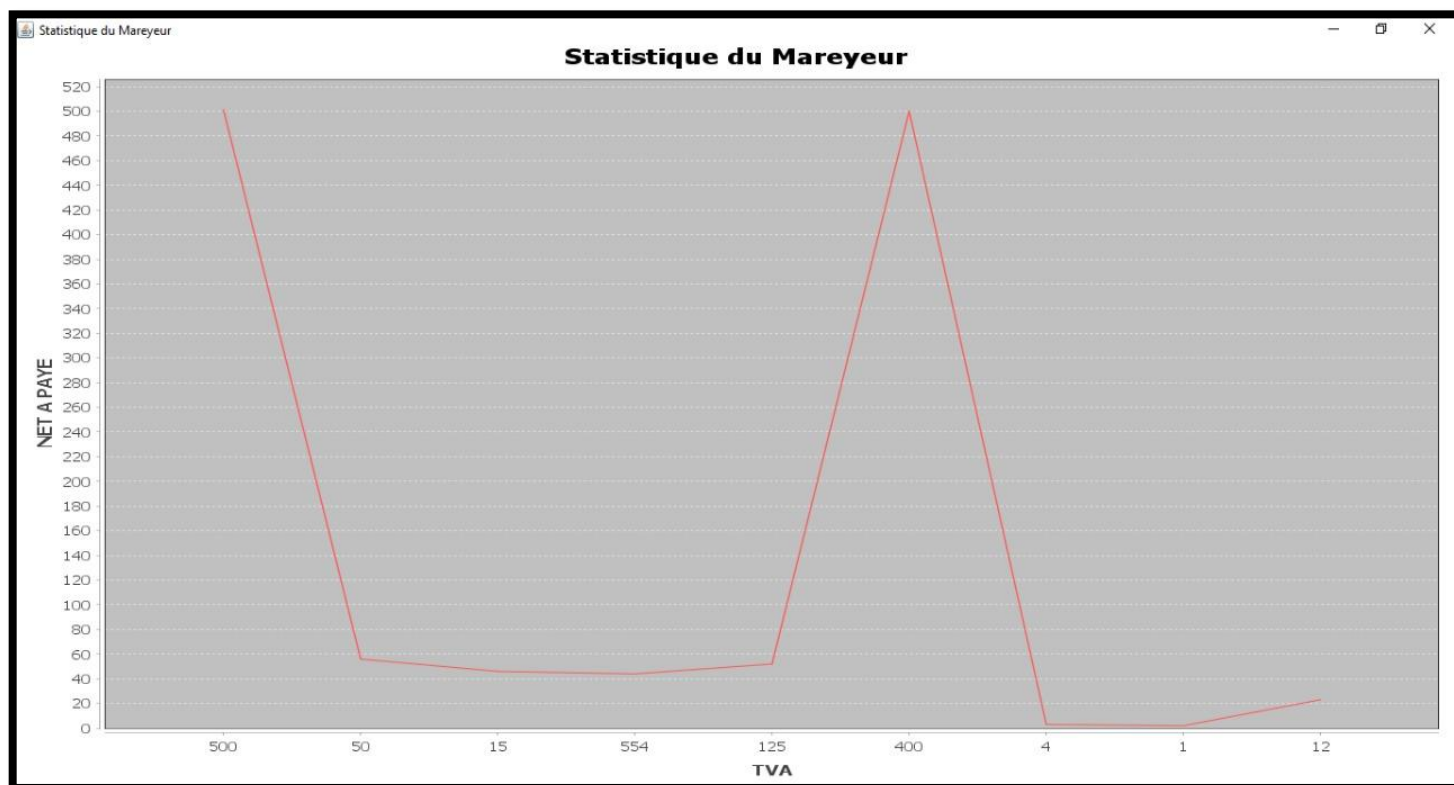


Figure 3.16 Statistique du mareyeur



CONCLUSION ET PERSPECTIVES

Au cours de ce stage, on a réalisé une application qui permet à l'Office National des Pêches la gestion des achats, des produits, des statistiques et de la facturation. Les utilisateurs de cette application sont de deux types: le caissier et l'identificateur (pesée), ils ont la possibilité d'ajouter des nouveaux bateaux et d'enregistrer leurs charges avec la valeur de chacune, et aussi assembler les statistiques et les factures journalières, ce qui accélère le processus de vente entre l'acheteur et le propriétaire du bateau.

Ce projet est de double profit, d'une part on a maîtrisé des outils de développement et de conception, à savoir : Java Swing, UML et SQL et on a pu aussi approfondir notre connaissance en matière de base de données. D'autre part, on a appris beaucoup de choses concernant le monde du travail et plus particulièrement l'environnement de l'office national des pêches.

Malgré la période du confinement, qui nous empêche d'assister physiquement, en raison d'arrêter la propagation de la pandémie covid-19, on a récupéré ce manque par le renforcement du contact avec les encadrants et de profiter leurs conseils pour rendre notre travail comme il est maintenant.

Nous espérons que ce rapport sera d'un bénéfice pour tous ceux qui le consultent ainsi que pour l'office national des pêches.