

PARTIE 1: INTRODUCTION

L'objectif de l'application est de gérer les différentes missions dans une entreprise qui travaille dans le secteur de la transportation, l'application est destinée aux contrôleurs qui peuvent créer et suivre les missions, pour créer une mission il faut affecter un chauffeur, un trajet, un camion ou bien un bus et d'autres informations supplémentaires, le contrôleur peut faire les opérations de CRUD sur le chauffeur, les missions et les véhicules.

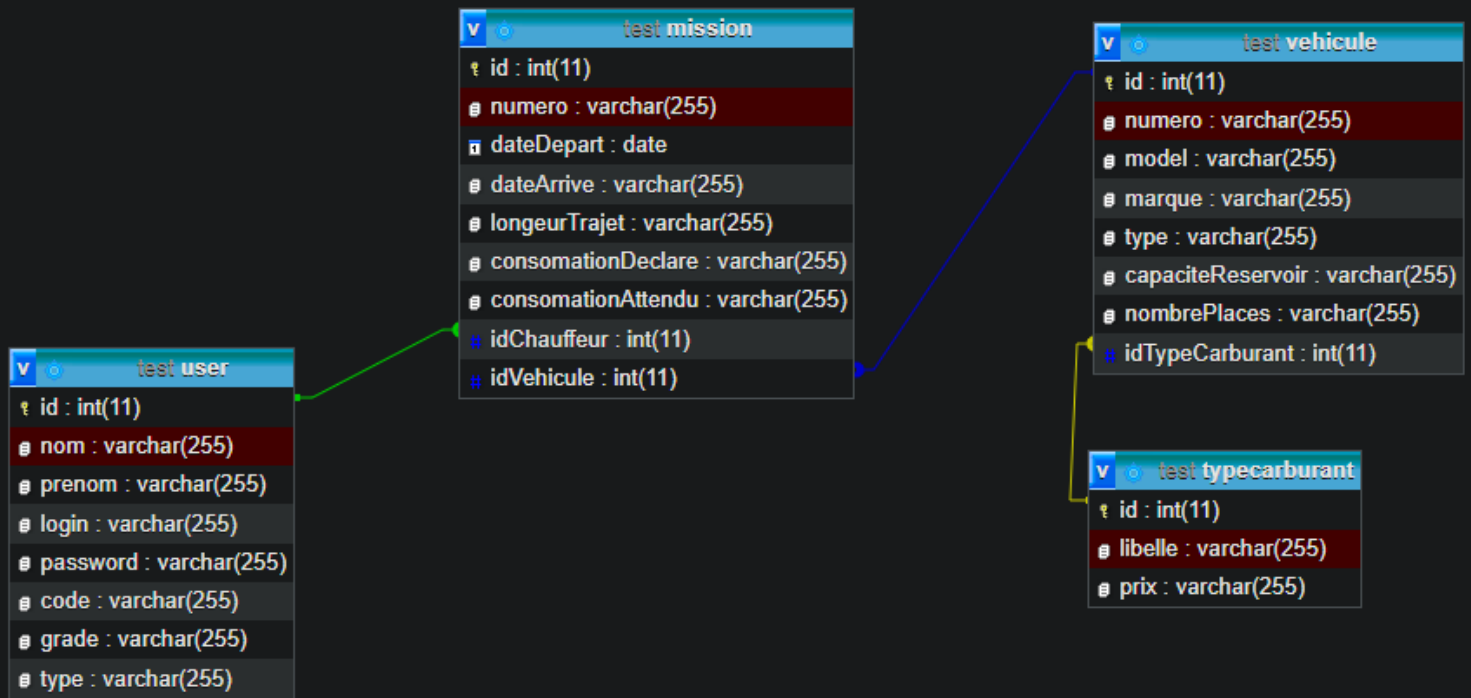
On tient à remercier notre professeurs **MR El Mokhtar EN-NAIMI et MR Lotfi EL AACHAK** qui nous a donné La chance de réaliser ce projet.

Nous sommes heureux d'avoir eu ce Mini Projet qui se révèle de plus en plus complet au fil du temps. Il nous permet de travailler sur divers techniques et approfondir nos connaissances sur les différentes étapes de la création d'un projet informatique de la conception jusqu'à la réalisation d'interface graphique et la manipulation de la base de données.

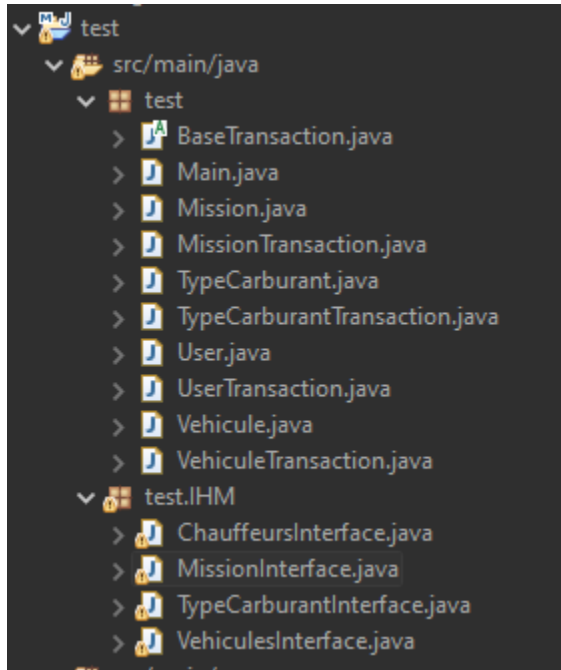
Ce projet fait aussi appel à notre créativité et à un véritable travail de réflexion sur la manière de le concevoir pour remplir à bien les besoins des utilisateurs c'est-à-dire le cahier des charges. Cela nous permet de comprendre les difficultés d'un projet entre les choses que nous voulons réaliser et les contraintes auxquelles nous devons faire face et nous adapter en tout état de cause.

Il est clair que ce projet nous apportera beaucoup autant en termes de connaissances techniques, qu'en termes d'humain étant donné que nous devons nous organiser, nous coordonner, nous mettre d'accord sur des choix car ce projet reste assez libre sur la manière de le concevoir.

PARTIE 2: CREATION DE LA BASE DE DONNEES ET TRADUCTION DE DIAGRAMME



PARTIE 3: VUE GLOBALE SUR NOTRE SOLUTION



Dans la première partie on a trois types de classes:

- Les classes (TypeCarburant.java , Mission.java, Véhicule.java, User.java) qui représentent les tables de la base de données, elles contiennent les attributs, les setters, les getters et les constructeurs
- Les classes Transaction (TypeCarburantTransaction.java , MissionTransaction.java, VéhiculeTransaction.java, UserTransaction.java) spécifique à chaque table qui permet de manipuler ces tables dans la base de données (les opérations CRUD).
- La classe BaseTransaction qui permet la connexion à la base de données et les prototypes des fonctions de manipulation implémentées par les classes de transaction.

Dans la deuxième partie on a les interfaces graphique pour utiliser ces tables:

- ChauffeurInterface représente l'interface graphique qui permet d'utiliser la classe User et ainsi de suite

MissionsVéhiculesChauffeursTypes Carburants

LibelleDIESEL

Prix (DH/L)14.31

AjouterModifierSuppri...

Id	Libelle	Prix (DH/L)
----	---------	-------------

MissionsVéhiculesChauffeursTypes Carburants

Libelle

Prix (DH/L)

AjouterModifierSuppri...

Id	Libelle	Prix (DH/L)
12	DIESEL	14.31

