A picture containing text, clipart

Description automatically generatedLogo, icon

Description automatically generated

**Université Abdelmalek Essaadi**

**Ecole Nationale des Sciences Appliquées d'Al-Hoceima**

**Projet**

**JAVA SE**

**Conception et développement**

**D’une application Desktop de gestion**

**De paiement Bancaire**

**Département d’Informatique**

**G.I.2**

**Réalisé par :**

**Chilouh Faouzi**

**Nafid Amine**

**Chamlal Abdelahkim**

**Encadré par :**

**Pr. A. Bahri**

## **Année Universitaire :**

## **2020/2021**

**Table des matières**

Introduction générale2

**Chapitre 1 :** **Contexte générale du projet** 3

I-Introduction 5

II-Contexte générale5

III-Conclusion 5

**Chapitre2 : étude conceptuelle** 6

I-Introduction 7

II-Conception de la base de données 7

III-Diagrammes de cas d’utilisation 8

Identification des acteurs8

Diagrammes de cas d’utilisation globale8

IV - Conclusion 9

**Chapitre 3 : Réalisation**10

I-Introduction11

II-Environnement de développement 11

III- Interfaces de l’application11

IV - Conclusion 20

Conclusion Générale21

**Introduction générale :**

L’objectif de ce projet consiste à développer une application Desktop de gestion de paiement bancaire affectés qui permet de payer des factures, et de faire des recharges mobiles.

Cette application est réalisée en JAVA SE en respectant le modèle MVC à l’aide de NetBeans IDE et MySQL.

Dans la première partie on va expliquer le cahier des charges de cette application, ensuite nous allons faire une conception détaillée de notre application en présentant les différents modèles des données. En fin, les outils de développement, ainsi qu’un aperçu sur les résultats obtenus.

*Chapitre 1 :*

*Contexte général*

*Du projet*

1. **Introduction :**

Ce chapitre a pour objectif de situer le projet dans son cadre général, commençant par le cahier de charge de notre application, puis les fonctionnalités de cette dernière.

1. **Contexte générale :**

Le but de ce projet est la création d’une application réalisée en java SE permettant la gestion paiement bancaire online, pour payer des factures et faire des recharges.

* **Cahier des charges :**

L’application permet de faire payer les factures par choisir le type de paiement soit avec compte ou avec carte bancaire, l’utilisateur peut choisir aussi le type de facture à payer, ainsi de faire imprimer les informations de paiement.

* **Besoins fonctionnels :**

Les fonctionnalités ciblées de notre application sont les suivantes :

* Authentification
* Payer avec carte bancaire.
* Payer Avec compte bancaire.

1. **Conclusion :**

Au cours de ce chapitre nous avons étudié les besoins fonctionnels de notre application. Cette étude nous aidera dans l’étape de conception.

*Chapitre 2 :*

*Étude conceptuelle :*

1. **Introduction :**

Dans ce chapitre, nous allons reproduire les différents besoins cités précédemment mais sous forme des vues conceptuelles et des diagrammes UML.

* **Modèle MVC :**

1. **Conception de la base de données :**
2. **Diagramme de cas d’utilisation :**
3. **Identification des acteurs :**

L’application dispose de deux types d’utilisateurs :

1. **Diagramme de cas d’utilisation globale :**
2. **Conclusion :**

Dans ce chapitre nous avons défini les différents acteurs et leurs fonctionnalités, ainsi que les différentes vues conceptuelles d’application à travers les modèles UML nécessaires, afin de faciliter la phase de la réalisation

*Chapitre 3 :*

*Réalisation :*

1. **Introduction :**

Ce dernier chapitre présente dans un premier temps, les outils de développement de l'application. Ensuite, décrit le travail réalise en détaillant quelques captures d'écrans des fonctionnalités réalises.

1. **Environnement de développement :**

Dans cette partie on va situer les outils et les langages de programmation que nous avons utilisé pour réaliser cette application.

* **Les outils de développement :**
* **PhpMyAdmin :**

 C’est un système de gestion des bases de données relationnel pour notre application.

* **NetBeans IDE :**

 Est utilisé pour l'implémentation de notre application avec le langage de programmation java EE.

* **Langages de programmation :**

**-Java SE :**

Est une ..

**Bibliotiques :**

* **JDBC :**
* **Swing :**

1. **Interfaces de l’application :**
2. **Conclusion :**

Dans ce chapitre, nous avons réalisé une présentation des outils de développement et les langages utilisés pour la réalisation de cette application, ainsi que les interfaces de notre application.

**Conclusion Générale**

Ce projet consistait à réaliser et développer une application