

Notice d'utilisation

SAE Graphes Juin 2025

UNIVERSITÉ DU LITTORAL CÔTE D'OPALE
IUT CALAIS

Rue Louis David - 62100 Calais

COUSIN Bastien
DELDALLE Pierre
DEQUIDT Clément
GROUÉ Sébastien

Table des matières

• INTRODUCTION.....	1
• OBJECTIFS.....	1
• 1 UTILISATION ETAPE PAR ETAPE DU LOGICIEL.....	2
• Etape 1 : Création du magasin.....	2
• Etape 2 : Choisir les produits à vendre.....	3
• Etape 3 : Placements des articles en magasin.....	4
• 2 AUTRES FONCTIONNALITÉS.....	5
• 3 PROBLEMES COURANTS.....	6
• 5 AUTEURS DE L'APPLICATION.....	8
• 6 CONTACT.....	8

PRÉSENTATION DE L'APPLICATION

Faire ses courses dans un supermarché est une contrainte pour beaucoup de vos clients. Trouver les produits dans les rayonnages peut prendre beaucoup de temps. Une solution possible : connaître le chemin dans le magasin permettant de collecter une liste de produits, le plus rapidement possible. C'est ce que cette application vous permet de faire pour vos clients!

Objectifs

Cette application a pour objectif de faciliter l'aménagement des rayons de votre magasin de manière numérique. Elle permet d'optimiser le parcours d'achat de vos clients en rendant la collecte des articles plus rapide et plus efficace.

En tant que gérant, vous pouvez ajouter votre magasin dans le logiciel, puis sélectionner les produits que vous souhaitez proposer à la vente. La dernière étape consiste à disposer ces produits dans les rayons, selon l'organisation qui vous convient le mieux.

UTILISATION ÉTAPE PAR ÉTAPE DE L'APPLICATION

À l'ouverture de l'application, une petite fenêtre s'affichera pour vous demander un mot de passe.

Le mot de passe est : **SAE_Graphes**.

Sans ce mot de passe, vous ne pourrez pas accéder à la suite de l'application.

Étape 1 : Création du magasin

Lorsque vous lancez l'application, vous accédez à la page de création de votre magasin (voir photo ci-dessous).

Vous devrez y renseigner les informations suivantes :

- Le nom du projet
- Votre nom
- La date de création dans l'application
- Le nom officiel de votre magasin
- L'adresse complète du magasin

Tous les champs sont obligatoires. Une fois le formulaire complété, vous pourrez passer à l'étape suivante en cliquant sur le bouton "Valider".

The image shows a dark-themed web form titled "Création d'un nouveau magasin". It contains several input fields: "Nom du projet :" with a placeholder "Saisissez le nom du projet", "Votre nom :" with a placeholder "Saisissez votre nom", "Date de création :" with a date picker showing "12/06/2025", "Nom du magasin :" with a placeholder "Nom du magasin", and "Adresse du magasin :" with a placeholder "Adresse complète". At the bottom is a blue button labeled "Valider".

Image de l'interface de création d'un nouveau magasin

Étape 2 : Choisir les produits à vendre

Une fois l'enregistrement de votre magasin terminé, une page affichant l'ensemble des produits disponibles apparaîtra. Il vous suffira alors de sélectionner ceux que vous vendez. Pour vous aider à vous y retrouver plus facilement, la sélection est répartie sur plusieurs pages, chacune regroupant 3 catégories de produits (voir photo ci-dessous). Afin de valider votre sélection, vous devez choisir au minimum 20 articles et vous n'avez pas de limite maximale.

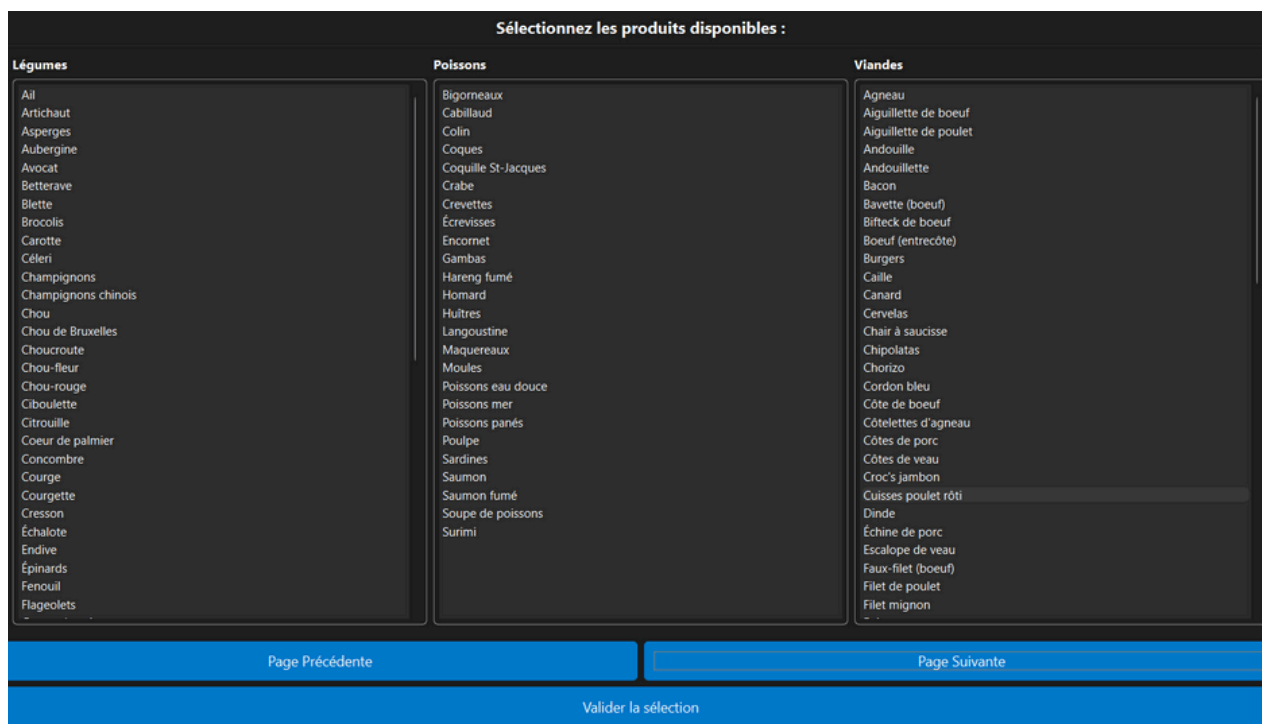


Image de l'interface de sélection des produits disponibles

Étape 3 : Placement des articles en magasin

Maintenant que vous avez sélectionné les articles que vous souhaitez vendre dans votre magasin, il ne vous reste plus qu'à les positionner sur le plan. Pour cela, la liste de vos articles se trouve à gauche, et le plan du magasin à droite. Cliquez sur un article, maintenez le clic enfoncé, puis faites glisser l'article jusqu'à l'emplacement souhaité sur le plan. Relâchez ensuite le clic pour le déposer. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire. Une fois tous vos articles placés, vous pourrez enregistrer définitivement l'agencement de votre magasin.

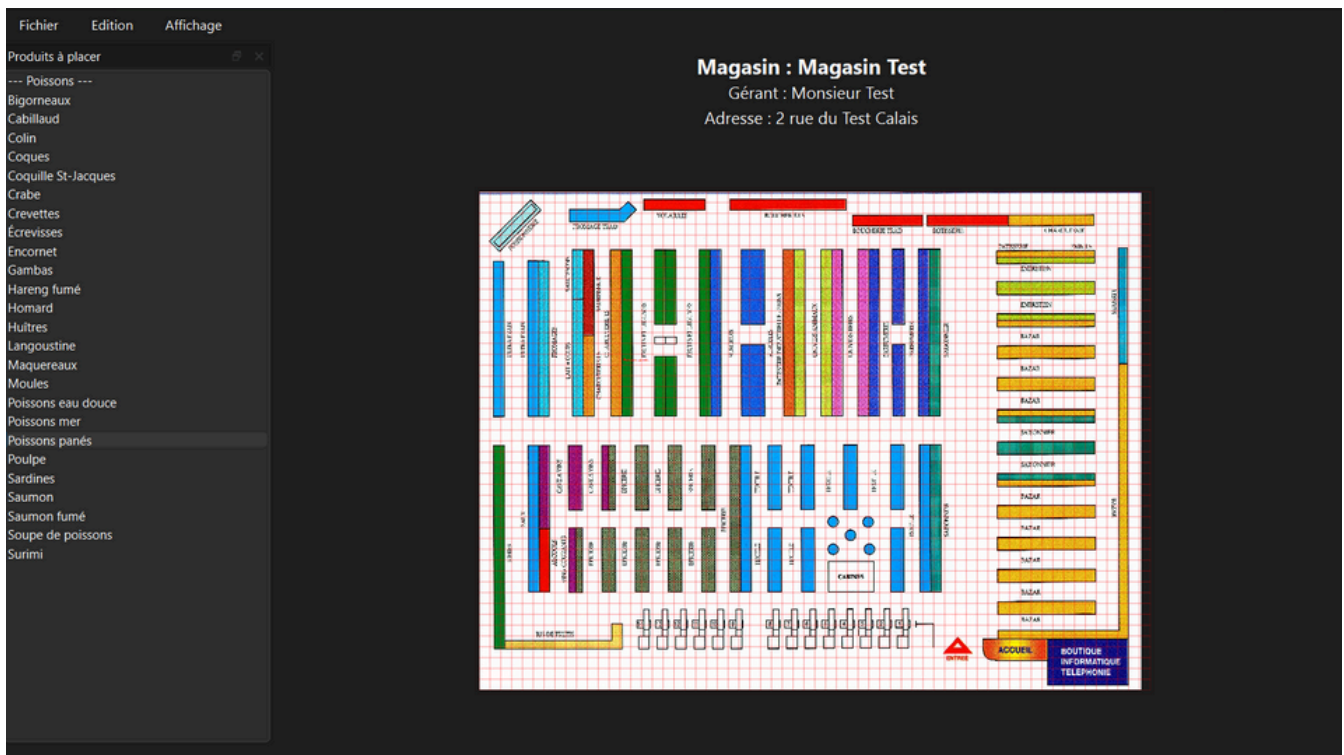


Image de l'interface pour placer comme on le souhaite les produits

Fonctionnalités supplémentaires

En haut de la troisième page (placement des articles dans le magasin), vous trouverez une barre de menu contenant plusieurs options :

- Fichier : permet de créer un nouveau magasin, d'enregistrer le magasin en cours de création, d'ouvrir un magasin déjà existant ou de quitter l'application.
- Édition : permet d'annuler ou de rétablir une action.
- Affichage : permet d'afficher ou de masquer la liste de courses.

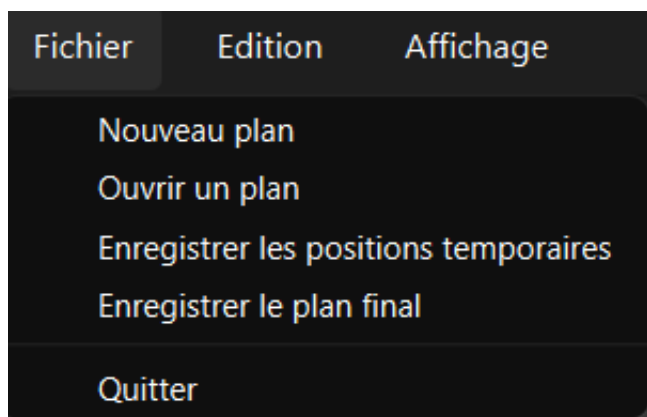


Image de l'onglet "Fichier" et ses fonctionnalités

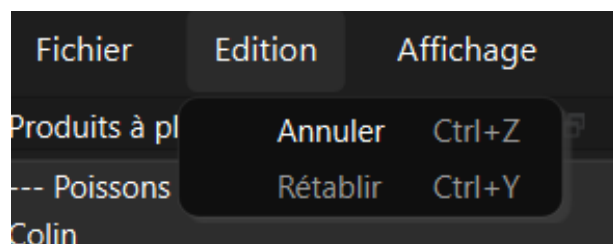


Image de l'onglet "Edition" et ses fonctionnalités

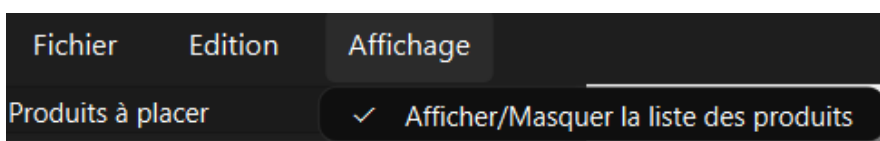


Image de l'onglet "Affichage" et sa fonctionnalité

Problèmes courants

Quelques problèmes mineurs peuvent survenir lors de la création de votre magasin. Par exemple, si vous ne remplissez pas tous les champs obligatoires dans le formulaire de création, un message d'erreur s'affichera pour vous indiquer qu'il est nécessaire de compléter toutes les informations avant de poursuivre.



Image de l'erreur de complétion du formulaire de création

Dans la liste des produits disponibles, une erreur s'affichera si vous ne sélectionnez pas suffisamment d'articles. Par exemple, si vous en choisissez seulement 17 au lieu des 20 requis, un message d'erreur vous informera que vous avez sélectionné 17 produits, ce qui est inférieur au minimum requis.

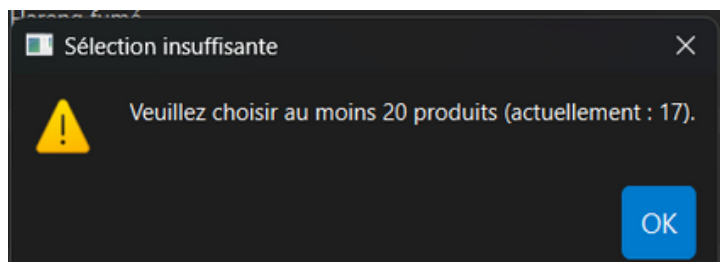


Image de l'erreur de nombre d'articles sélectionnés

Auteurs de l'application

Ce logiciel a été développé dans le cadre de la SAE Graphe de Juin 2025 en BUT 1.

Développeurs de l'application :

- Bastien COUSIN
- Pierre DELDALLE
- Clément DEQUIDT
- Sébastien GROUÉ

Date de développement : du 10/06 au 13/06

Contacts

Pour toute question, suggestion ou problème concernant l'utilisation de cette application, vous pouvez contacter :

Bastien COUSIN :

bastien.cousin@etu.univ-littoral.fr