

RÉALISATION D'APPLICATION

RAPPORT PHASE ANALYSE

Modélisation de Gestionnaire de stock

Fiche de cas d'utilisation

Auteurs
Groupe 5
LOKO Loïc
GHOUIBI Ghassen
BOUCHICHA Abdelrahim

Sommaire

I Présentation Itération I	5
I. Diagramme de cas d'utilisation	5
II. Acheter un article	5
II.1 Acteurs	6
II.2 Description	6
II.3 Pré-conditions	6
II.4 Le scénario nominal	6
II.5 Les scénarios alternatifs	6
II.6 Post-conditions	6
III. Retourner un article	6
III.1 Acteurs	6
III.2 Description	7
III.3 Pré-conditions	7
III.4 Le scénario nominal	7
III.5 Les scénarios alternatifs	7
III.6 Post-conditions	7
IV. Authentification	7
IV.1 Acteurs	7
IV.2 Description	7
IV.3 Pré-conditions	8
IV.4 Le scénario nominal	8
IV.5 Les scénarios alternatifs	8
IV.6 Post-conditions	8
V. Scanner un article	8
V.1 Acteurs	8
V.2 Description	8
V.3 Pré-conditions	8
V.4 Le scénario nominal	8
V.5 Les scénarios alternatifs	9
V.6 Post-conditions	9
VI. Changement de poste	9
VI.1 Acteurs	9
VI.2 Description	9
VI.3 Pré-conditions	9
VI.4 Le scénario nominal	9
VI.5 Les scénarios alternatifs	9
VI.6 Post-conditions	9
VII. Impression	10
VII.1 Acteurs	10
VII.2 Description	10
VII.3 Pré-conditions	10
VII.4 Le scénario nominal	10
VII.5 Les scénarios alternatifs	10

VII.6 Post-conditions	10
VIII. Solder la caisse	10
VIII.1 Acteurs	10
VIII.2 Description	10
VIII.3 Pré-conditions	11
VIII.4 Le scénario nominal	11
VIII.5 Les scénarios alternatifs	11
VIII.6 Post-conditions	11
IX. Saisie automatique	11
IX.1 Acteurs	11
IX.2 Description	11
IX.3 Pré-conditions	11
IX.4 Le scénario nominal	11
IX.5 Les scénarios alternatifs	12
IX.6 Post-conditions	12
X. Saisie manuelle	12
X.1 Acteurs	12
X.2 Description	12
XI. Pré-conditions	12
XII. Le scénario nominal	12
XIII. Les scénarios alternatifs	12
XIV. Post-conditions	13
XV. Annuler la saisie	13
XV.1 Acteurs	13
XV.2 Description	13
XV.3 Pré-conditions	13
XV.4 Le scénario nominal	13
XV.5 Les scénarios alternatifs	13
XV.6 Post-conditions	13
XVI. Calculer total	13
XVI.1 Acteurs	13
XVI.2 Description	14
XVI.3 Pré-conditions	14
XVI.4 Le scénario nominal	14
XVI.5 Les scénarios alternatifs	14
XVI.6 Post-conditions	14
XVII. Trasaction	14
XVII.1 Acteurs	14
XVII.2 Description	14
XVII.3 Pré-conditions	14
XVII.4 Le scénario nominal	15
XVII.5 Les scénarios alternatifs	15
XVII.6 Post-conditions	15
XVIII. Mise à jour du stock	15
XVIII.1 Acteurs	15

XVIII.2	Description	15
XVIII.3	Pré-conditions	15
XVIII.4	Le scénario nominal	15
XVIII.5	Les scénarios alternatifs	16
XVIII.6	Post-conditions	16
XIX.	Lister les elements en dessous du seuil	16
XIX.1	Acteurs	16
XIX.2	Description	16
XIX.3	Pré-conditions	16
XIX.4	Le scénario nominal	16
XIX.5	Les scénarios alternatifs	16
XIX.6	Post-conditions	16
XX.	Passer une commande	17
XX.1	Acteurs	17
XX.2	Description	17
XX.3	Pré-conditions	17
XX.4	Le scénario nominal	17
XX.5	Les scénarios alternatifs	17
XX.6	Post-conditions	17
XXI.	Lister tous les articles	17
XXI.1	Acteurs	17
XXI.2	Description	17
XXI.3	Pré-conditions	17
XXI.4	Le scénario nominal	18
XXI.5	Les scénarios alternatifs	18
XXI.6	Post-conditions	18
XXII.	Ajouter ou Supprimer ou Modifier Un Article	18
XXII.1	Acteurs	18
XXII.2	Description	18
XXII.3	Pré-conditions	18
XXII.4	Le scénario nominal	18
XXII.5	Les scénarios alternatifs	18
XXII.6	Post-conditions	18
XXIII.	Ajouter ou Supprimer ou Modifier Un Fournisseur	19
XXIII.1	Acteurs	19
XXIV.	Description	19
XXV.	Pré-conditions	19
XXV.1	Le scénario nominal	19
XXV.2	Les scénarios alternatifs	19
XXV.3	Post-conditions	19
XXVI.	Arrivé d'une commande	19
XXVI.1	Acteurs	19
XXVI.2	Description	19
XXVI.3	Pré-conditions	20

XXVI.4	Le scénario nominal	20
XXVI.5	Les scénarios alternatifs	20
XXVI.6	Post-conditions	20
XXVII.	Annuler une commande	20
XXVII.1	Acteurs	20
XXVII.2	Description	20
XXVII.3	Pré-conditions	20
XXVII.4	Le scénario nominal	20
XXVII.5	Les scénarios alternatifs	20
XXVII.6	Post-conditions	20
XXVIII.	Interface :Homme-Machine	21
XXVIII.1	Présentation	21
XXVIII.2	Interface Détaillant	21
XXVIII.3	Fournisseur	23
XXVIII.4	Caisse	24
II	Présentation Itération II	25
III	Etude Du Model Statique	25
I.	Diagramme De Classe	25
II.	Dictionnaire Des Données	26
II.1	Description De La Classe Article	26
II.2	Description De La Classe Client	27
II.3	Description De La Classe Caissier	27
II.4	Description De La Classe Détaillant	27
II.5	Description De La Classe Fournisseur	27
IV	Etude Du Modèle Dynamique	27
I.	Diagramme de séquence	27
II.	Diagramme d'états	28

I Présentation Itération I

Ce document contient la description de chaque élément du diagramme de cas d'utilisation pour le projet gestion de stock.

Le but d'un diagramme de cas d'utilisation c'est détaillé les fonctions de l'application pour pouvoir se partager les tâches dans une équipe et aussi pour le client donc il doit compréhensible par les développeurs et aussi le client.

I Diagramme de cas d'utilisation

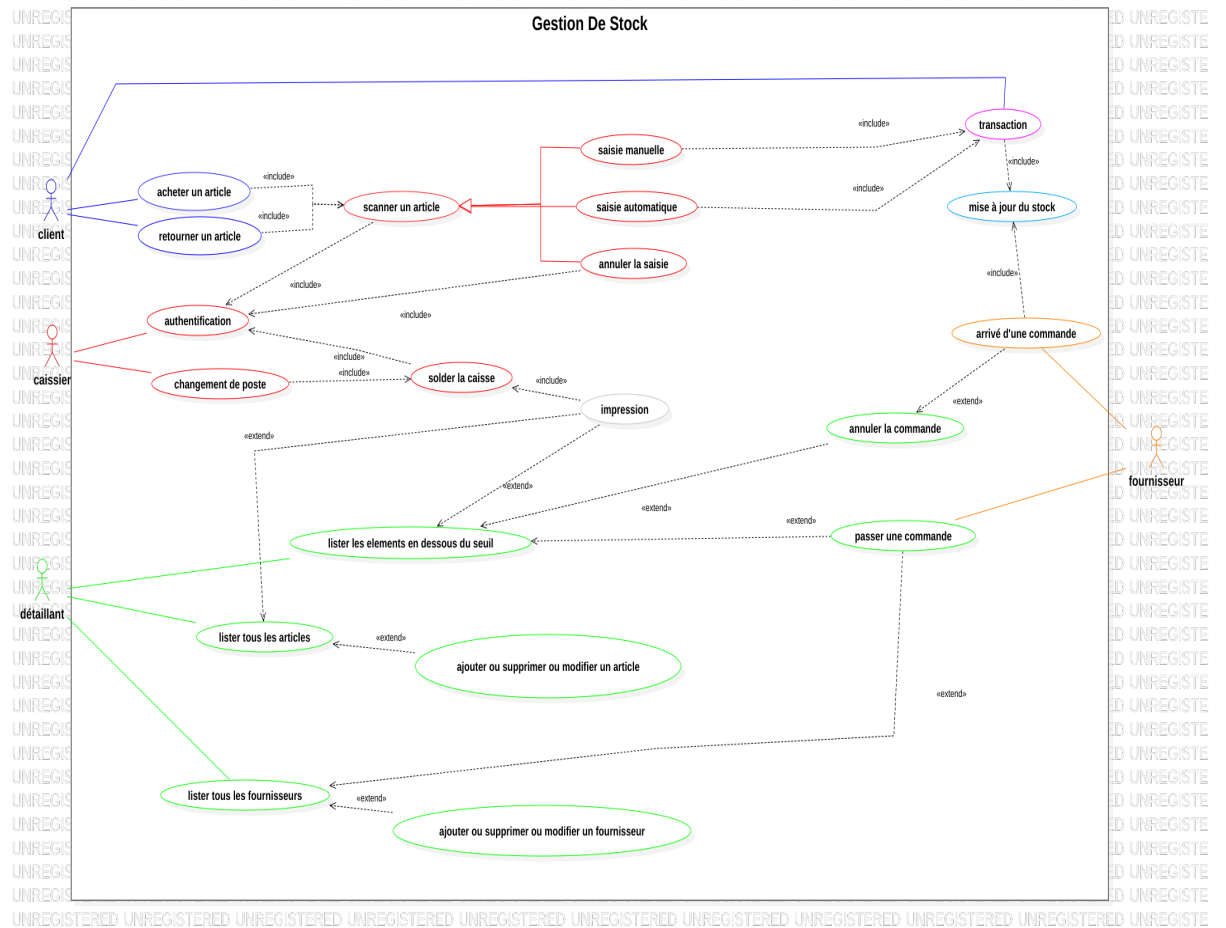


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation pour le gestion de stock

II Acheter un article

II.1 Acteurs

Client

II.2 Description

le cas d'utilisation suivant permet au client d'acheter un article bien sûr après que ce dernier fait son choix.

II.3 Pré-conditions

aucune condition n'importe qu'elle personne physique peut effectuer des achats dans le magasin.

II.4 Le scénario nominal

1. Le client entre dans l'établissement
2. Le client choisi un article
3. Le client ajouter un article a son panier(ou autres)
4. Le client passe en caisse
5. Le client paye l'article

II.5 Les scénarios alternatifs

- 1.b Le client sort du magasin
- 2.b Le client change l'article(ou rend l'article à sa place)
- 4.b Le client demande un remboursement (ou demande des informations)
- 5.b Le client dépasse ses fonds donc il procède a un retour d'article

II.6 Post-conditions

1. scénario nominal:l'achat de l'article provoque le passage en caisse qui sera de son tour amené a être scanné par le caissier.

III Retourner un article

III.1 Acteurs

Client,Caissier

III.2 Description

Un client peut procéder un retour d'un article acheter en magasin .

III.3 Pré-conditions

Le client à acheté l'article dans le magasin .

Le client doit répondre à la question suivante pourquoi il effectue un retour.

Le client n'a pas dépasser la durée légal du retour(fixé par le détaillant)

III.4 Le scénario nominal

1. Le client entre dans l'établissement
2. Le client passe en caisse
3. Le client présente l'article a retourner
4. Le caissier vérifie l'article
5. Le caissier scan l'article
6. Le caissier rembourse le client

III.5 Les scénarios alternatifs

- 3.b Le caissier refuse l'article vu le client n'a pas respecter les conditions
- 4.b Le caissier trouve que l'article n'est pas valide

III.6 Post-conditions

1. scénario nominal:le retour d'un article provoque le passage en caisse qui sera de son tour amené a être scanné par le caissier.

IV Authentification

IV.1 Acteurs

Caissier

IV.2 Description

Chaque caissier possède une clé d'authentification qui va lui permettre de se connecter à la caisse et ouvrir une session.

IV.3 Pré-conditions

Le caissier est une personne physique qu'est attaché à l'établissement par un contrat.

L'établissement fourni une clé unique à chaque caissier.

IV.4 Le scénario nominal

1. Le caissier se connecte à traves la clé sur le terminal de la caisse.
2. Le caissier effectue ses heures de travail
3. Le caissier se déconnecte

IV.5 Les scénarios alternatifs

- 2.b Le caissier annule une saisie
- 2.c Le caissier effectue un changement de poste

IV.6 Post-conditions

1. scénario nominal:le caissier peut maintenant scanner des articles

V Scanner un article

V.1 Acteurs

Caissier,caisse

V.2 Description

Lors de passage d'un client à la caisse le caissier doit scanner les articles présenté par le client.

V.3 Pré-conditions

Il faut que le caissier soit connecter pour pouvoir scanner des articles.

V.4 Le scénario nominal

1. Le caissier scanner les articles
2. La caisse émet un bip et affiche le nom de l'article et son prix
3. La caisse conserve la trace de passage d'article
4. Le caissier appuye sur total pour imprimer un ticket de caisse

V.5 Les scénarios alternatifs

- 1.b La caisse n'a pas pu identifier l'article (saisie manuelle)

V.6 Post-conditions

1. scénario nominal: le caissier effectue trois opérations soit la saisie automatique ou la saisie manuelle (dans le cas où la caisse n'arrive pas à identifier l'article) sinon il peut annuler la saisie.

VI Changement de poste

VI.1 Acteurs

Caissier

VI.2 Description

Chaque caissier a des heures de travail définies par l'établissement. Dans un cas on aura un changement de poste entre deux caissiers si on prend en exemple un le matin et un le soir.

VI.3 Pré-conditions

Caissier dispose d'une clé.

Caissier qui a fini ses heures de travail.

VI.4 Le scénario nominal

1. Le caissier appuie deux fois sur la touche total
2. La caisse provoque l'ouverture du tiroir
3. La caisse imprime la liste complète des tickets de caisse
4. Le caissier compare le montant de la caisse avec la liste complète des tickets de caisse.
5. le nouveau caissier se connecte grâce à sa clé

VI.5 Les scénarios alternatifs

- 4.b Fin de journée

VI.6 Post-conditions

le caissier doit solder la caisse et cette dernière action doit être liée avec la liste des transactions.

VII Impression

VII.1 Acteurs

Caissier, Détaillant

VII.2 Description

L'appuie deux fois sur la touche total provoque l'ouverture du tiroir et l'impression de ticket pour une demande de solder la caisse.

Le système imprime la liste de tous les articles en dessous du seuil fixé par le détaillant.

VII.3 Pré-conditions

Demande effectuée par le caissier soit en changement de poste ou fin de journée.

Le caissier est déjà connecté.

Demande effectuée par le détaillant pour avoir la liste de tous les articles en dessous du seuil.

VII.4 Le scénario nominal

1. Le caissier appuie deux fois sur la touche total
2. La caisse provoque l'ouverture de tiroir et imprime le ticket

VII.5 Les scénarios alternatifs

- 1.b Le détaillant se connecte sur le terminal
- 1.c Le détaillant clique sur le bouton pour lister les articles sous le seuil
- 1.d Le détaillant clique sur imprimer

VII.6 Post-conditions

Aucun post-conditions dans ce cas

VIII Solder la caisse

VIII.1 Acteurs

Caissier

VIII.2 Description

Effectuer le solde de la caisse

VIII.3 Pré-conditions

Le caissier doit être connecté

VIII.4 Le scénario nominal

1. Le caissier appuie deux fois sur la touche total
2. La caisse provoque l'ouverture de tiroir et imprime le ticket
3. Le caissier doit coïncider le montant dans le ticket avec le solde de la caisse

VIII.5 Les scénarios alternatifs

- 2.b Le caissier trouve un excès ou un déficit (ce cas n'est pas renseigné dans le cahier de charge on propose de contacter le responsable) caisse

VIII.6 Post-conditions

Aucun post-conditions dans ce cas

IX Saisie automatique

IX.1 Acteurs

Caissier

IX.2 Description

Lors d'un passage d'un article en caisse ,cette dernière contient les informations de l'article a traves son code-barre qui nous permettra de reconnaître le prix.

IX.3 Pré-conditions

Le caissier doit être connecté.

L'article doit exister dans la base de données de la caisse.

IX.4 Le scénario nominal

1. Le caissier se connecte
2. Le caissier scanne l'article
3. La caisse émet un bip
4. Le caissier continue son travail

IX.5 Les scénarios alternatifs

- 2.b la caisse ne reconnaît pas l'article (donc saisie manuelle s'impose)
- 4.b Le caissier passe le prochain article
- 4.c Le caissier procède au calcul du total

IX.6 Post-conditions

Le caissier clique sur le bouton total pour calculer le total

X Saisie manuelle

X.1 Acteurs

Caissier

X.2 Description

Lors de passage d'un article en caisse ,cette dernière peut ne pas reconnaître le code-barre d'un article dans se cas le caissier doit saisir le code-barre.

XI Pré-conditions

Le caissier doit être connecté.

L'article doit exister dans la base de données du système.

XII Le scénario nominal

1. Le caissier se connecte
2. Le caissier scanne l'article
3. La caisse n'émet pas de bip
4. Le caissier saisie le code-barre
5. La caisse émet un bip
6. Le caissier continue son travail

XIII Les scénarios alternatifs

- 6.b Le caissier passe le prochain article
- 6.c Le caissier procède au calcul du total

XIV Post-conditions

La caisse enregistre cette saisie dans la base de données.

XV Annuler la saisie

XV.1 Acteurs

Caissier,caisse

XV.2 Description

Lors de passage d'un article en caisse ,le client veut annuler un article donc on est dans le cas de saisie erroné le caissier peut annuler cette saisie.

XV.3 Pré-conditions

Le caissier doit être connecté.

L'article doit être scanner.

XV.4 Le scénario nominal

1. Le caissier se connecte
2. Le caissier scanne l'article
3. La caisse émet un bip
4. Le caissier enlève sa clé
5. Le caissier se connecte
6. Le caissier continue son travail

XV.5 Les scénarios alternatifs

pas de scénarios alternatifs dans ce cas.

XV.6 Post-conditions

Le caissier doit se connecte de nouveau vu qu'il aura plus de session connecter.

XVI Calculer total

XVI.1 Acteurs

Caissier,caisse

XVI.2 Description

La caisse se mémorise de tous les passages d'articles soit en saisie manuelle ou automatique et lance le calcul de tous les articles.

XVI.3 Pré-conditions

Le caissier doit être connecté.

Le processus de scan des articles doit être terminé.(c'est à dire on a passé tous les articles fourni par le client)

XVI.4 Le scénario nominal

1. Le caissier se connecte
2. Le caissier scanne les articles
3. Le caissier clique sur le bouton total

XVI.5 Les scénarios alternatifs

pas de scénarios alternatifs dans ce cas.

XVI.6 Post-conditions

Le tiroir de la caisse s'ouvre pour procéder au paiement ou remboursement donc réaliser la transaction.

XVII Transaction

XVII.1 Acteurs

Caissier,Client

XVII.2 Description

Après le calcul de total la caisse imprime un ticket de caisse et l'ouverture de tiroir on procède soit au paiement ou remboursement.

XVII.3 Pré-conditions

Le caissier doit être connecté.

Le processus de scan des articles doit être terminé.(c'est à dire on a passé tous les articles fourni par le client) .

XVII.4 Le scénario nominal

1. Le caissier se connecte
2. Le caissier scanne les articles
3. Le caissier clique sur le bouton total
4. Le client effectue la transaction
5. Le caissier effectue la transaction
6. Le caissier ferme le tiroir

XVII.5 Les scénarios alternatifs

- 5.b Le caissier rembourse le client
- 5.c Le caissier encaisse l'argent du client

XVII.6 Post-conditions

Le système met à jour la base de données du stock

XVIII Mise à jour du stock

XVIII.1 Acteurs

Système

XVIII.2 Description

Le système met à jour le stock grâce aux informations transmises après la transaction.

XVIII.3 Pré-conditions

Le caissier doit être connecté et les articles doivent être déjà scannés et le calcul du total effectué également la transaction.

XVIII.4 Le scénario nominal

1. Le caissier se connecte
2. Le caissier scanne les articles
3. Le caissier clique sur le bouton total
4. Le caissier effectue la transaction

5. Le caissier ferme le tiroir
6. Informations transite de la caisse vers la base de données.
7. Le système met à jour le stock

XVIII.5 Les scénarios alternatifs

- 7.b Le système incrémente le stock
- 7.c Le système décrémente le stock

XVIII.6 Post-conditions

Aucun post-conditions dans ce cas il sera relié directement vers l'unité centrale.

XIX Lister les elements en dessous du seuil

XIX.1 Acteurs

Détaillant

XIX.2 Description

Le système liste tous les articles en dessous du seuil fixer par le détaillant.

XIX.3 Pré-conditions

Le détaillant demande d'avoir les articles en dessous du seuil.

XIX.4 Le scénario nominal

1. Le détaillant se connecte sur le terminal
2. Le détaillant clique sur le button pour lister les articles sous le seuil

XIX.5 Les scénarios alternatifs

- 2.b Lister tous les articles

XIX.6 Post-conditions

Lister tous les articles ou le passage d'une commande

XX Passer une commande

XX.1 Acteurs

Détaillant

XX.2 Description

Le détaillant souhaite commander un article après avoir vu qu'il était en dessous du seuil.

XX.3 Pré-conditions

Le détaillant demande d'avoir les articles en dessous du seuil.

XX.4 Le scénario nominal

1. Le détaillant se connecte sur le terminal
2. Le détaillant clique sur le bouton pour lister les articles sous le seuil
3. Le détaillant clique sur commander

XX.5 Les scénarios alternatifs

- 2.b Lister tous les articles
- 3.b Le détaillant imprime la liste des articles en dessous du seuil

XX.6 Post-conditions

aucun post-condition dans ce cas vu que la commande sera reçu par le fournisseur.

XXI Lister tous les articles

XXI.1 Acteurs

Détaillant, unité centrale

XXI.2 Description

Le détaillant demande d'avoir la liste de tous les articles

XXI.3 Pré-conditions

Le détaillant demande d'avoir la liste de tous les articles.

XXI.4 Le scénario nominal

1. Le détaillant se connecte sur le terminal
2. Le détaillant clique sur le bouton pour lister tous les articles

XXI.5 Les scénarios alternatifs

- 2.b Lister les articles en dessous du seuil

XXI.6 Post-conditions

aucun poste conditions dans ce cas.

XXII Ajouter ou Supprimer ou Modifier Un Article

XXII.1 Acteurs

Détaillant

XXII.2 Description

Le détaillant souhaite supprimer un article du stock.

Le détaillant souhaite ajouter un article en stock.

Le détaillant souhaite modifier les informations d'un article en stock .

XXII.3 Pré-conditions

Le détaillant demande la liste de tous les articles.

XXII.4 Le scénario nominal

1. Le détaillant se connecte sur le terminal
2. Le détaillant clique sur le bouton pour lister tous les articles
3. Le détaillant sélectionne l'article
4. Le détaillant clique sur le bouton supprimer un article

XXII.5 Les scénarios alternatifs

- 4.b Le détaillant clique sur le bouton ajouter un article
- 4.c Le détaillant clique sur le bouton modifier

XXII.6 Post-conditions

La modification d'un article sera prise en compte que lors d'un solde de caisse

XXIII Ajouter ou Supprimer ou Modifier Un Fournisseur

XXIII.1 Acteurs

Détaillant

XXIV Description

Le détaillant souhaite modifier les informations d'un fournisseur ou ajoute un nouveau fournisseurs moins cher par exemple ou encore supprimer un fournisseur.

XXV Pré-conditions

Le détaillant demande la liste de tous les fournisseurs.

XXV.1 Le scénario nominal

1. Lister tous les fournisseurs.
2. ajouter un fournisseur.

XXV.2 Les scénarios alternatifs

- 2.b Modifier les informations concernant le fournisseur
- 2.c supprimer un fournisseur
- 3.d Le détaillant ajoute un article
- 4.b Le détaillant modifie les informations concernant un article

XXV.3 Post-conditions

Aucun post-conditions.

XXVI Arrivé d'une commande

XXVI.1 Acteurs

Fournisseur

XXVI.2 Description

Une nouvelle commande arrivé donc il faudra bien mettre à jour la base de données du stock.

XXVI.3 Pré-conditions

Une commande à était passé .

XXVI.4 Le scénario nominal

1. L'arrivé de ma commande
2. La mise à jour du stock

XXVI.5 Les scénarios alternatifs

aucun scénario alternatifs dans ce cas

XXVI.6 Post-conditions

La mise à jour du stock s'impose avec l'arrivé des nouveaux articles.

XXVII Annuler une commande

XXVII.1 Acteurs

Détaillant

XXVII.2 Description

Le détaillant à déjà passé une commande,une commande arrive donc il faudra annuler si jamais la commande est passé deux fois.

XXVII.3 Pré-conditions

Une commande à était passé et arrivé.

XXVII.4 Le scénario nominal

1. L'arrivé de ma commande
2. Le détaillant annuler la commande en cours
3. La mise à jour du stock

XXVII.5 Les scénarios alternatifs

aucun scénario alternatifs dans ce cas

XXVII.6 Post-conditions

La mise à jour du stock s'impose

XXVIII Interface :Homme-Machine

XXVIII.1 Présentation

Une interface homme-machine est une interface utilisateur permettant à une personne d'être connectée à une machine, un système/appareil. Les interfaces homme-machine servent à afficher les données de façon visuelle, à surveiller les entrées et sorties des machines, etc. Elles pourront donc répondre aux besoins des utilisateurs, et lui fournir les informations nécessaires. Ainsi, dans le cadre de notre projet, plusieurs interfaces homme-machine ont été créées, nous allons les étudier ci-dessous.

XXVIII.2 Interface Détaillant

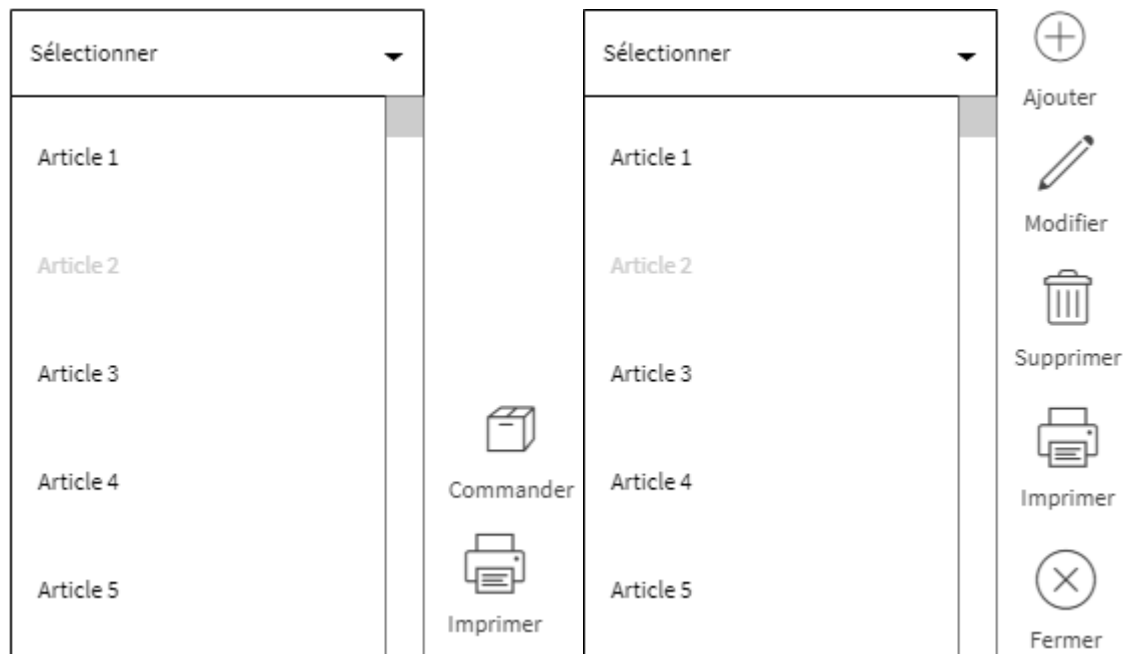


Figure 2: Interface du détaillant pour le seuil de réassortiment

Ce wireframe de l'écran inventaire est divisé en deux parties, d'une part la liste des articles présents dans l'inventaire et de l'autre un nombre de boutons dont l'usage permet de gérer les articles. En ce qui concerne le wireframe, nous disposons premièrement d'une liste d'articles où nous avons aussi la possibilité d'obtenir des informations telles que le fournisseur ou le stock de l'article. À l'instar de la maquette, lorsque l'utilisateur clique sur un article, le fond et la couleur du nom de l'article changent de couleur pour préciser l'article sélectionné. Une fois l'article sélectionner, il sera possible de le modifier ou de le supprimer. Un slider est aussi disponible pour accéder aux autres articles. On dispose du bouton ajouter qui permet d'ajouter un article dans l'inventaire avec différentes données, du bouton modifier, qui permet d'éditer les articles, par exemple modifier le nom de l'article, son stock. Ensuite, l'icône "Poubelle" permet de supprimer un article de la base de données et l'icône imprimante permet d'imprimer l'inventaire. Aussi, un bouton assez important est le bouton commander, qui permet d'effectuer une commande, en fin se trouve le bouton "fermer" qui permet de fermer l'inventaire.

XXVIII.3 Fournisseur





<div>     </div> <div> Ajouter Modifier Supprimer Commander </div>					
<input type="checkbox"/>	Produit	Nom	Adresse	Code postale	Téléphone
<input checked="" type="checkbox"/>	iPhone	Apple Inc	102 st boyced	8207	0784868975
<input checked="" type="checkbox"/>	Galaxy S7	Samsung	105 st eaerd	8208	0684848975
<input checked="" type="checkbox"/>	Huawei bx	Huawai	100 st burberry	8206	0584868975

Figure 3: Interface pour le détaillant en relation avec le fournisseur

Concernant la maquette pour la liste des fournisseurs, nous disposons d’une interface chaleureuse qui met à dispositions de l’utilisateur maintes de boutons et un tableau où s’associent les informations concernant les différents fournisseurs. Nous retrouvons dans notre tableau 6 colonnes, tout d’abord la colonne ”Appliquer à” qui permet d’appliquer de supprimer plusieurs fournisseurs ou d’effectuer plusieurs commandes en même temps. En outre, les 5 autres colonnes correspondent au nom du produit, au nom du fournisseur, à l’adresse et code postal du fournisseur et à son numéro de téléphone. En premier lieu, le bouton ”ajouter” représenter par une personne et un ”plus”, permet de rajouter une ligne à notre tableau de fournisseurs, ainsi de remplir cette ligne des différentes informations sur celui-ci. En seconde position, le bouton ”modifier”, tout comme l’interface inventaire, il dispose aussi d’un stylo caractérisant l’édition, il permet de modifier les données d’un fournisseur. Ensuite, figure le bouton ”supprimer” qui a la faculté d’éradiquer un fournisseur de la liste. Enfin, mis en relief par son icône dans la liste des boutons, le bouton ”commander” permet d’effectuer une commande.

XXVIII.4 Caisse

Style & Co Knit Blazer

Couleur : Bleu

Taille : M

\$24.99

Supprimer

Style & Co Knit Blazer

Couleur : Bleu

Taille : M

\$24.99

Supprimer

Style & Co Knit Blazer

Couleur : Bleu

Taille : M

\$24.99

Supprimer

1	2	3	+
4	5	6	-
7	8	9	C

Total: \$79,97

Valider

Figure 4: Interface caisse

Au sujet de l'interface caisse, l'utilisateur se retrouve dans une couche de belle apparence avec des couleurs favorisant une meilleure reconnaissance des boutons à l'utilisateur. Tout en haut à droite de l'écran représentant l'interface caisse, nous avons une icône "paiement" pour représenter simplement l'achat des articles.

En dessous se trouve la liste des articles scannés ou sélectionnés, ces articles sont représentés par des informations telles que le nom, la couleur, la taille, et le prix qui à la possibilité d'être modifié. Ensuite, un clavier numérique pour calculer le total des articles à la main dans le cas où une défaillance est présente dans le scanner. Enfin, un champ total pour afficher le total et un bouton "valider" pour valider l'achat.

II Présentation Itération II

Ce document contient la description de chaque classe du diagramme de classe pour le projet gestion de stock.

Notre choix se porte sur les classes importante et globale pour avoir une vue absolue sur le projet sans se limiter à ce nombre de classe bien entendu.

III Etude Du Model Statique

I Diagramme De Classe

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML car il fait abstraction des aspects temporels et dynamiques.

Une classe décrit les responsabilités, le comportement et le type d'un ensemble d'objets. Les éléments de cet ensemble sont les instances de la classe.

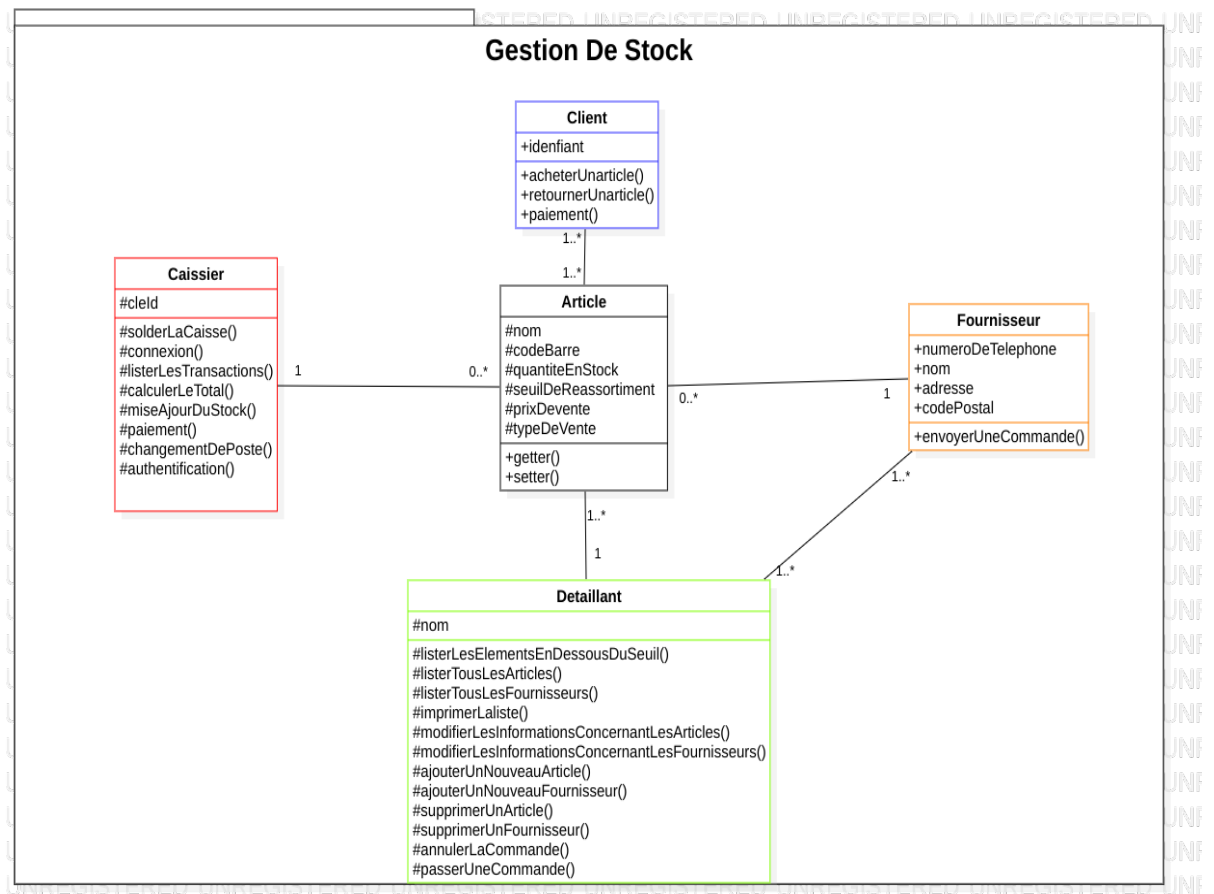


Figure 5: Diagramme de classe pour le gestion de stock

II Dictionnaire Des Données

II.1 Description De La Classe Article

La classe article permet la création d'objets "article", cette dernière est présente à cause de son importance au projet, en raison de nombreux des acteurs qui se servent de cette classe , c'est l'exemple de la caisse pour identifier le prix d'un article ou du client qui souhaite acheter un article.

Le choix des attributs se porte sur ce qui est précisé dans le cahier de charge. Tout dépendra de l'avancement du projet on a l'intention de créer deux classes, la première sera destinée à la génération d'un code-barre et la deuxième pour le changement de la monnaie courante, ce qui laissera plus de choix à l'utilisateur (dollar,dinar,euro ...) .

II.2 Description De La Classe Client

La classe Client se résume en deux étapes, acheter un article et le retourner.

Le client est une entité physique donc on peut lui assigner un numéro par exemple pour permettre d'identifier le nombre de clients par exemple par jour.

II.3 Description De La Classe Caissier

La classe Caissier permet les gérer les opérations entre le client et un article. Les opérations sur les articles aussi grâce à elle qu'on pourra mettre à jour le stock ou rembourser un client ou encore impression du ticket de caisse. historiqueDeCaisse comporte tous les opérations (par client) comme historique jusqu'à un solde de caisse ou fin de journée.

calcul cette variable comportera tout simplement les calculs accumulées et nous renvoie le resultat quand on le demandera avec la méthode scanner-LesArticles et qui appellera à son tour la méthode paiement.

nomDesArticles cette variable contient le nom d'articles pour l'impression de ticket de caisse.

II.4 Description De La Classe Détaillant

La classe détaillant permet de réaliser toutes les fonctions pour la gestion du stock.

II.5 Description De La Classe Fournisseur

La classe fournisseur se compose des attributs numéro de téléphone,nom,adresse et codePostal pour pouvoir être instancié par le détaillant.

IV Etude Du Modèle Dynamique

I Diagramme de séquence

A l'aide d'un diagramme d'état on va peut décrire le comportement interne d'un objet à l'aide des automates finis.

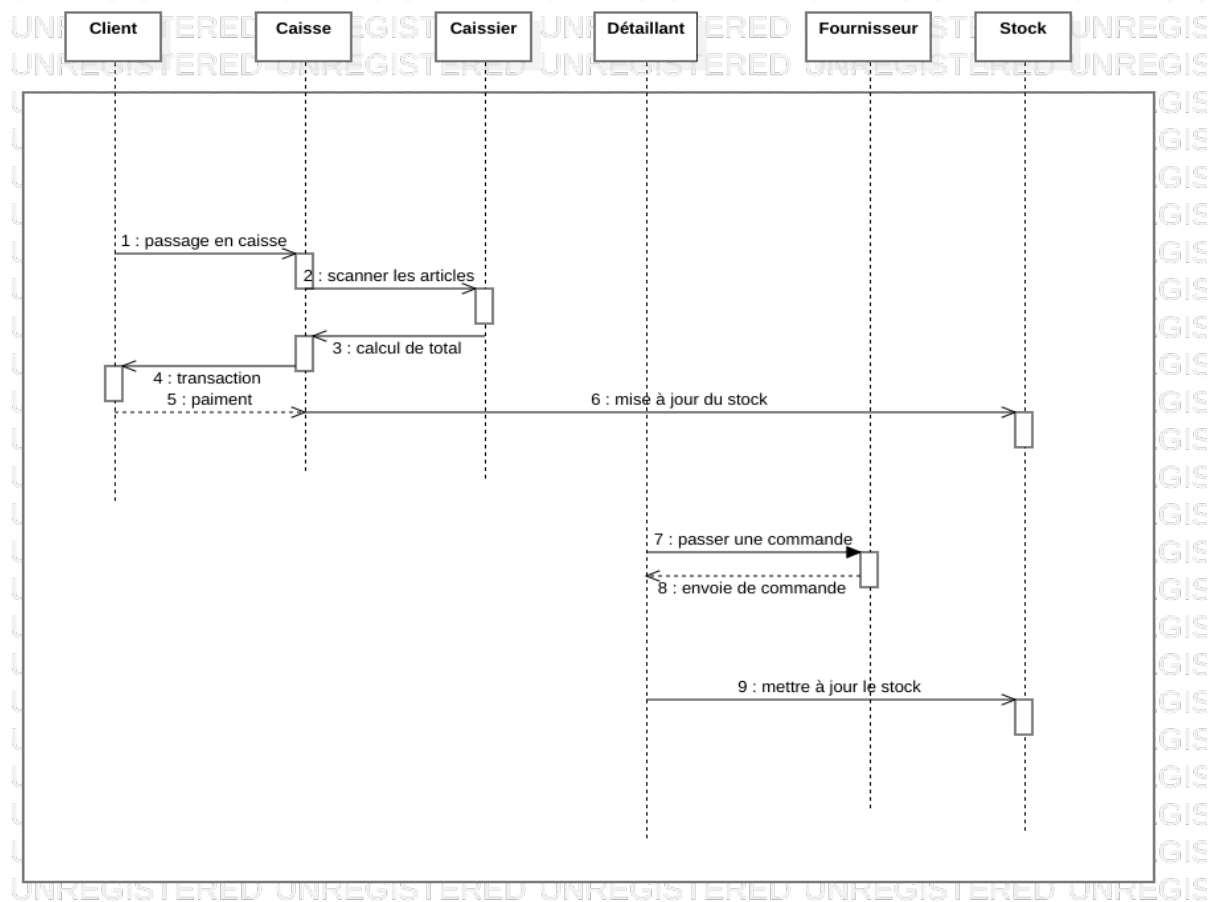


Figure 6: Diagramme de séquence

II Diagramme d'états

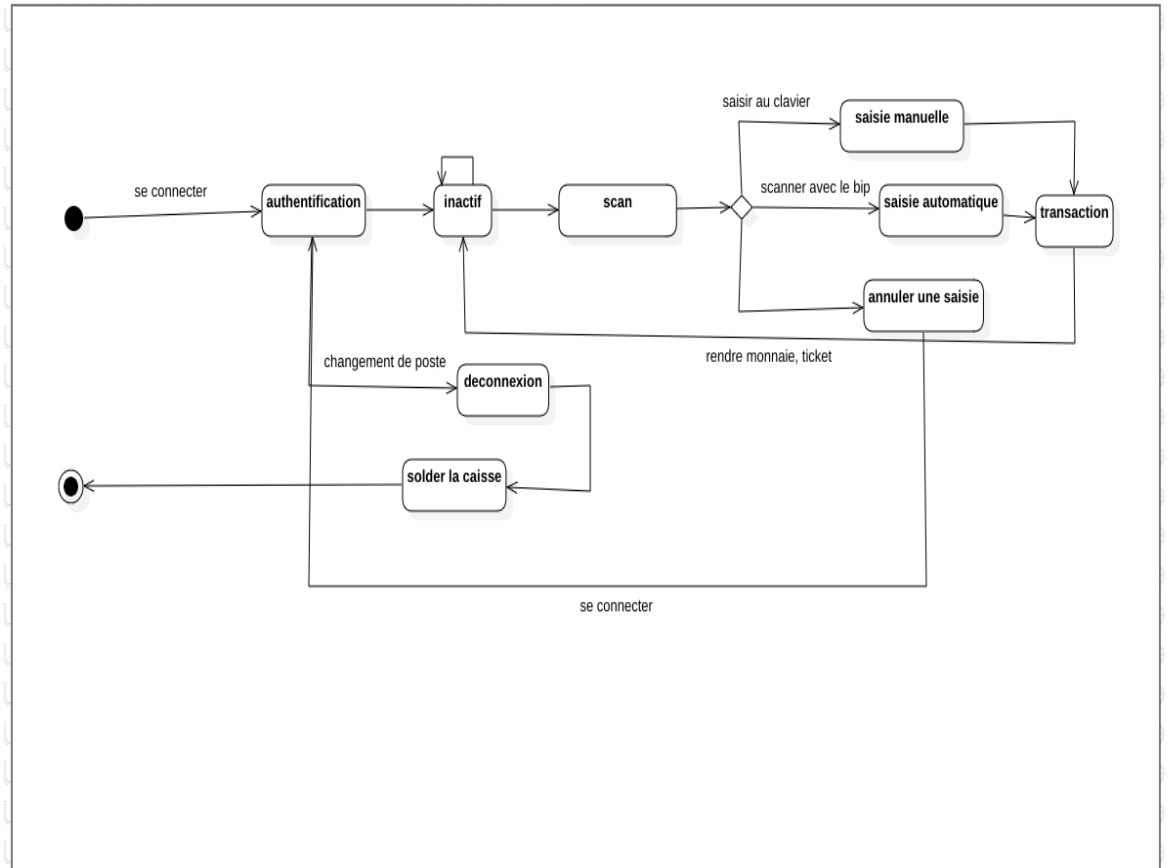


Figure 7: Diagramme d'état représentant l'interaction du caissier avec le système

Ce diagramme présente l'interaction du caissier avec le système au début le caissier doit *se connecter* pour ça le caissier doit s'**authentifier** après il passera dans l'état **inactif** le caissier attend d'avoir des articles à scanner donc il passe à l'étape **scan** donc trois cas s'offre à lui pour un *scan automatique* le caissier passe par l'étape **saisie automatique**, Dans le cas d'un *saisie au clavier* ou **annuler une saisie** et ces trois cas ,nous mène à l'étape de **transaction**. Le fait d'**annuler une saisie** nous renvoie dans le cas d'authentification vu l'annule consiste à enlever la clé de connexion. L'étape d'**authentification** permet *un changement de poste* qui suit une **deconnexion** qui à sont tour oblige le **solde de la caisse** et arrivé dans un état final.

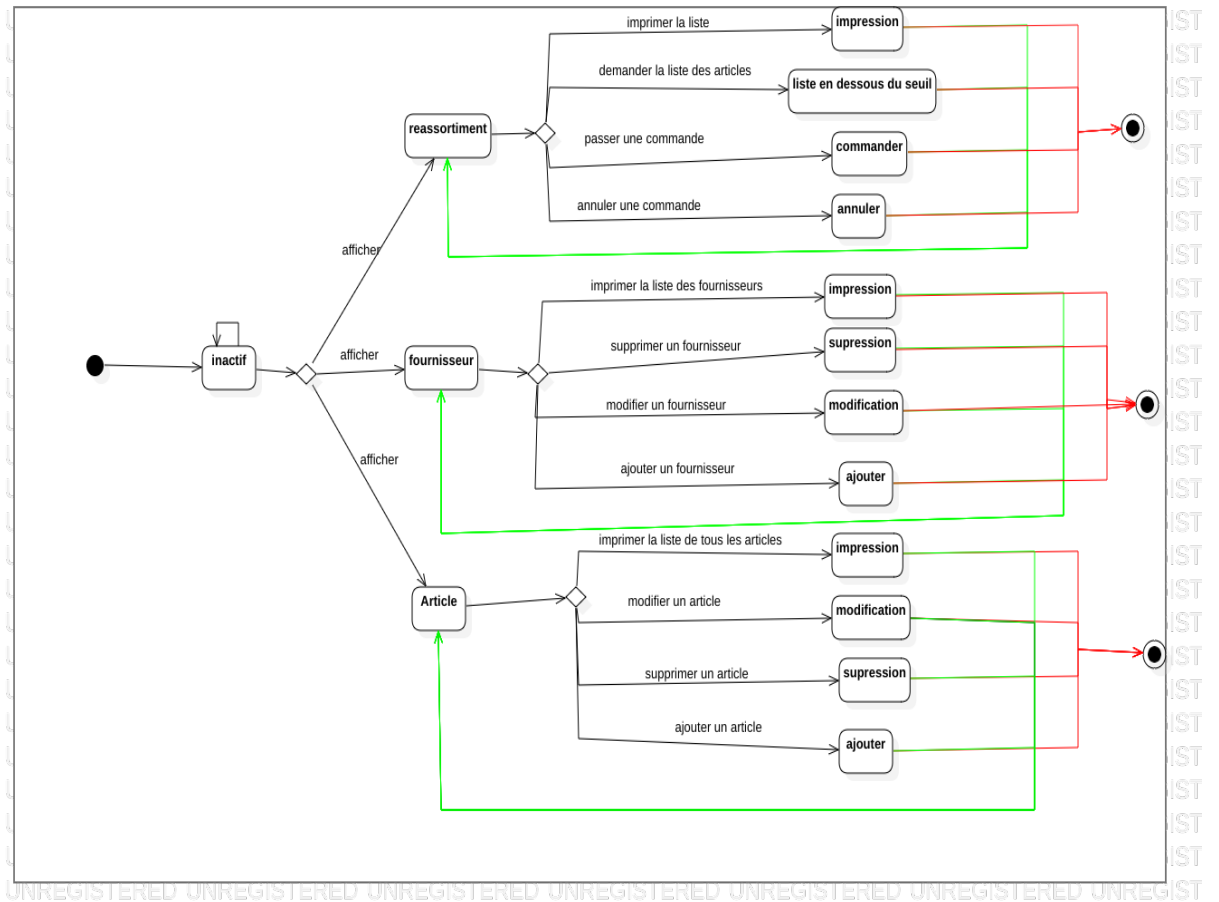


Figure 8: Diagramme d'état représentant l'interaction du détaillant avec le système

Ce diagramme représente l'interaction du détaillant avec le système au début le détaillant à le choix entre trois cas pour l'affichage soit d'un **réassortiment** ou du **fournisseur** ou **article** si le détaillant souhaite *imprimer la liste* des réassortiment il passera à l'état impression. Dans le cas où le détaillant *demande la liste des articles* qui nous mène dans l'état **liste en dessous du seuil** pour l'affichage de la liste. Dans le cas *passer une commande* cela enclenche la commande. Dans le cas de vouloir annuler une commande cela enclenche l'état **annuler** une commande. à la fin de ces états le détaillant pourra décider soit que ça soit un état final ou revenir dans l'état **inactif**. L'état **fournisseur** ou **(article)** si le détaillant souhaite *imprimer la liste des fournisseurs(article)* donc il sera dans l'état impression. si le détaillant veut *supprimer un fournisseur (article)* il sera dans le cas **suppression** ou *modifier un fournisseur(article)* il sera dans le cas **modification**. ou *ajouter un fournisseur(article)* il sera dans le cas **ajouter**. à la fin de ces états le détaillant pourra décider soit que ça soit un état final ou revenir dans l'état **inactif**.

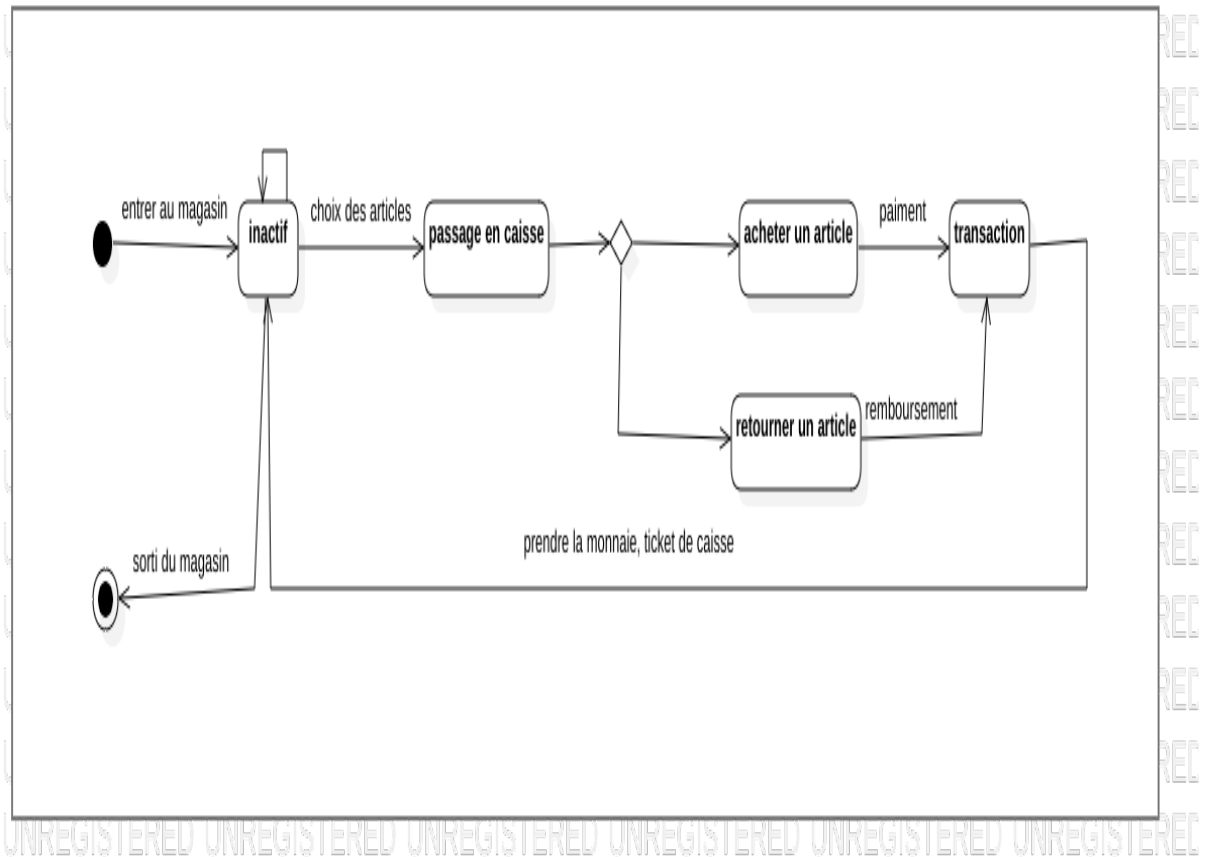


Figure 9: Diagramme d'état représentant l'interaction du client avec le système

Ce diagramme représente l'interaction du client au début un client va *entrer dans le magasin* donc il sera dans un état **inactif** en attendant le client fait son tour au magasin il pourra *choisir des articles* ensuite il fait son passage à la caisse **passage en caisse** donc ce cas deux choix s'offre au client, soit **acheter un article** ou **retourner un article** et les deux cas mènent à une **transaction** effectuer par un *remboursement* ou un *paiement* et la transaction nous mène tout simplement à *recuprer notre monnaie et prendre le ticket de caisse* à la fin le client pourra sortir du magasin.