Système de gestion de stock d’un magasin en JAVA

Vous devez développer un système de gestion de stock en utilisant :

* les interfaces graphiques en java SWING,
* Et une base de données avec MySQL.

Le système représente la gestion de toutes les données et les enregistrements d’un magasin liés aux achats, aux ventes, et au gestion de stock.

Vous pouvez créer la première interface du projet pour principalement 3 types d’utilisateurs – le responsable d’achat, le responsable de vente et le magasinier afin que chacun puisse se connecter au système avec un nom d’utilisateur/mot de passe valide, voir ses coordonnées et effectuer ses opérations respectives.

Les fonctionnalités du système :

*Les fonctionnalités principale qu'un responsable de vente peut se faire sont :*

* Gérer les clients
* Gérer les commandes clients
* Effectuer des recherches sur les articles et sur les catégories d’articles

*Les fonctionnalités principale qu'un responsable d’achat peut se faire sont :*

* Gérer les fournisseurs
* Gérer les bons d’achat
* Gérer les articles
* Effectuer des recherches sur les articles et sur les catégories d’articles

*Les fonctionnalités principale qu'un magasinier peut se faire sont :*

* Gérer l’entrée des articles en stock.
* Gérer la sortie des articles en stock.
* Visualiser les articles en stock.

Exemple pour l’interface de la gestion des articles : elle contient une liste qui représente les descriptions des articles dans un magasin. En plus, elle doit contenir 5 boutons nommés : <<Ajouter>>, <<Modifier>>, <<Supprimer>>, <<Enregistrer>>, <<Fermer>>.

Le bouton <<Ajouter>> permet d’insérer dans la liste un article. Le bouton << Modifier >> permet de changer les données d’un article qui existe déjà dans la liste. Le bouton << Supprimer >> permet de supprimer un article. Le bouton <<Enregistrer>> permet d’enregistrer la liste des articles dans la base de données et le bouton <<Fermer>> pour quitter l’interface.

***Rapport du projet :***

Le rapport présentera de manière synthétique votre projet. Il comportera la conception (en UML), les détails de la structure de chaque table et le schéma relationnel. Enfin tous ce que vous jugez nécessaires à mettre en valeur votre travail.

***Le rapport ne doit pas dépasser 20 pages, et sera à remettre par voie électronique.***

***Projet à rendre au plus tard la semaine 15.***