# SYSTEME INFORMATISE DE GESTION DES INCITATIONS

# **Guide d'utilisation**

Ministère de l'Agriculture, des Ressources Naturelles et du Développement Rural (MARNDR)



Turbo System S.A.

30, rue Garoute, Pacot. Port-au-Prince, HT 6112, Haïti. Phone: (509) 2943-4476 / 2813-0883 / 2943-1774 www.groupturbo.com

# TABLE DES MATIÈRES

AVA	NT-P	ROPOS	4
INTI	RODU	CTION	5
		Type de Culture (Référence) 26 Tenure Parcelle (Référence) 27 Type d'activité (Référence) 27 Type d'identification (Référence) 27 Type d'élevage (Référence) 28 Statut Commercial (Référence) 28	
	1.1.		
	1.1.		
	2.1.	·	
	2.2.		
	2.3.		
3. 1	L'INTE		
2	3.1.	L'En -Tête + Menu	14
	3.2.		
2	4.1.	Ajouter un enregistrement	19
4	4.2.		
4	4.3.	C	
4	4.4.	S .	
FLU	X D'E	XPLOITATION	20
CON	IFIGU	RATION	21
	5.1.		
	5.2.		
	5.2.1.		
	5.2.2.	,	
	5.2.3.		
	5.2.4.	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	5.2.5.	Type d'identification (Référence)	27
4	5.2.6.	Type d'élevage (Référence)	28
	5.2.7.	Statut Commercial (Référence)	28
	5.2.8.	Statut Activité (Référence)	28
	5.2.9.	Unité (Référence)	29
	5.2.10.	Type paquet (Référence)	29
	5.2.11.	Institution(Référence)	29
		Projets(Référence)	
		Groupes(Référence)	
		Pénalité Agriculteur (Référence)	
		Pénalité Fournisseur (Référence)	
AGR	RICUL	TEUR	32
6.	AGRI	CULTEUR	32

6.1. CREER (AGRICULTEUR)	
0.2. RECIERCIER (MORICULTEUR)	
FOURNISSEUR	
7. FOURNISSEUR	41
7.1. CREER (FOURNISSEUR)	41
7.2. RECHERCHER (FOURNISSEUR)	
PAQUET TECHNIQUE	
8. PAQUET TECHNIQUE	49
8.1. CREER (PAQUET TECHNIQUE)	49
8.2. RECHERCHER (PAQUET TECHNIQUE)	
INCITATION	
9. INCITATION	55
9.1. CREER (INCITATION)	55
9.2. RECHERCHER (INCITATION)	

## **AVANT-PROPOS**

Ce document est un guide d'utilisateur pour l'application Système Informatisé de Gestion des Incitations (**SIGI**) développée par le consortium TURBO SYSTEM S.A + PALO IT. Il décrit le fonctionnement général de l'application et les initialisations exigées. Il contient des instructions précises et concises, avec des images correspondantes décrivant les différentes étapes pour une utilisation judicieuse du système.

Tous les utilisateurs du système ou tous ceux qui désirent s'informer sur les potentialités de ce système, peuvent utiliser ce manuel. Il s'adresse aux administrateurs du système et aux utilisateurs finaux. Son contenu est construit sur des bases technologiques les plus solides, disponibles au moment de sa publication. Le consortium se réserve le droit d'en modifier les spécifications, au besoin.

Nous faisons toujours de notre mieux pour améliorer nos produits, et vos suggestions constituent un élément déterminant pour atteindre cet objectif. Nous vous prions de nous faire part de vos remarques et suggestions à <u>turbosystem@groupturbo.com</u> ou à notre adresse postale, Turbo System S.A. 30, rue Garoute, Pacot, Port-au-Prince.

Avertissement: Les données affichées dans ce guide sont arbitraires. Elles sont employées aux fins d'illustration.

## **INTRODUCTION**

L'application Système Informatisé de Gestion des Incitations (SIGI) répond à un éventail de besoins du Ministère de l'Agriculture, des Ressources Naturelles et du Développement Rural (MARNDR). Elle permettra aux décideurs autorisés de suivre et d'évaluer toutes les activités des incitations. Ce programme permet de gérer les différents projets qui interviennent dans le domaine d'incitation. Elle devrait permettre la circulation des informations de manière efficace et optimale à l'intérieur du MARNDR suivant des accès définis par les administrateurs des Projets (PMDN, RESEPAG et PTTA).

La flexibilité est l'une des caractéristiques clefs de cette application. Celle-ci est paramétrable, ce qui lui permet de s'adapter facilement et de satisfaire les besoins les plus divers en ce qui a trait à la gestion. Elle présente plusieurs fonctionnalités :

- De gérer les Agriculteurs
- De gérer les Fournisseur de service
- De monter le menu d'incitation (Paquet Technique)
- De gérer les demandes d'incitations
- De gérer les suivis d'une demande d'incitation

## **GENERALITES**

Cette partie présente des notions générales qui facilitent l'utilisation du système. La partie Généralités ne traite pas les détails du paramétrage et de la mise en opération du système. Elle présente plutôt les éléments suivants :

- 1. Navigation
- 2. L'interface utilisateur

## 1. NAVIGATION

La navigation se définit comme étant des déplacements à l'intérieur d'une application. Ces mouvements s'accomplissent en utilisant le **clavier** ou la **souris**.

## 1.1. Le clavier

Les touches du clavier permettant de naviguer dans l'application sont : la touche *Tab* et les *flèches de droite et de gauche* 

#### La touche Tab



Cette touche permet à l'utilisateur de se déplacer d'un champ à un autre dans un écran. La combinaison *Shift+TAB*, permet d'aller du champ précédant au champ courant.

## Les flèches de droite et de gauche



Les *flèches de droite et de gauche* permettent de se déplacer à l'intérieur d'un champ.

#### 1.2. La souris



En utilisant la souris, la navigation se fait en la déplaçant et en cliquant ses boutons de sélection. La souris est utilisée pour activer les fonctions, qui sont représentées par des liens, des boutons ou des images.

## 2. <u>DEPLOIEMENT, OUVERTURE DE SESSION ET DECONNEXION</u>

Bien avant la mise en opération de l'application SIGI, il faut la déployer sur Google App Engine et sur Cloud SQL. Pour ce faire, tout un ensemble de manipulations doivent être faites, lesquelles manipulations vont être décrites dans cette section du manuel.

Les informations au niveau de l'application étant confidentielles et extrêmement sensibles, le système s'assure que les personnes qui y accèdent sont des utilisateurs autorisés. Pour cela des mesures de sécurité sont prises et entrent en application au moment même où l'utilisateur tente d'ouvrir une session.

## 2.1. <u>Déploiement de l'application</u>

Pour déployer l'application sur Google App Engine, les étapes suivantes doivent être suivies:

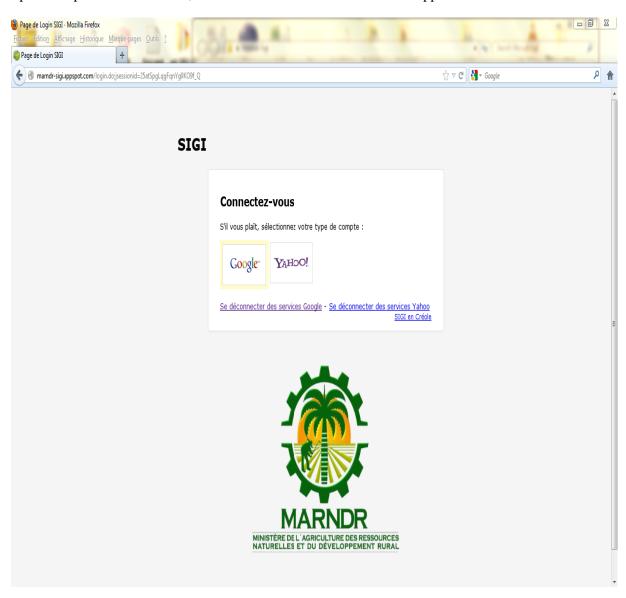
- 1. Créer un compte Gmail (aller sur Google et créer un compte).
- **2.** Enregistrer le compte créé sur le « App Engine » et donner un identifiant à l'application lors de l'enregistrement.
- 3. Déployer l'application sur le compte créé avec l'identifiant fourni.
- 4. Créer une instance de base de données (Cloud Sql) de Google.
- 5. Configurer l'application pour utiliser l'instance du Cloud Sql.

#### 2.2. Se connecter sur l'application

Pour se connecter sur l'application ou ouvrir une session, l'utilisateur doit :

- 1. Lancer le navigateur (Ex. Mozilla Firefox, Google Chrome).
- **2.** Taper l'URL de l'application dans la barre d'adresse du navigateur (Ex :marndr-sigi.appspot.com)
- 3. Presser la touche Enter du clavier.
- **4.** Dépendamment du navigateur et de sa version, choisir **OK** ou **Yes** dans les boîtes de dialogue relatives aux alertes de sécurité.

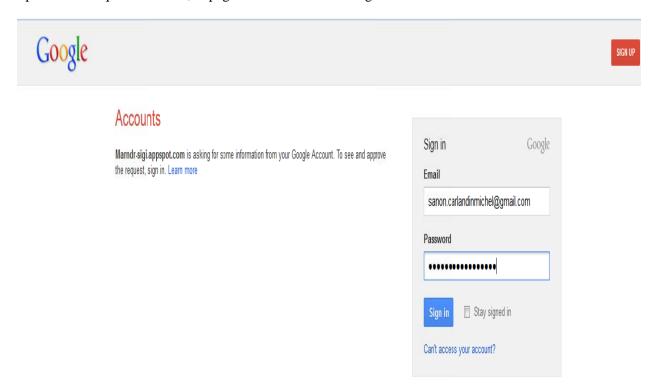
Après acceptation du certificat, la fenêtre d'ouverture de session de l'application sera alors affichée :



5. Cliquer sur le logo de votre choix (Google ou Yahoo). Le logo Google est cliqué



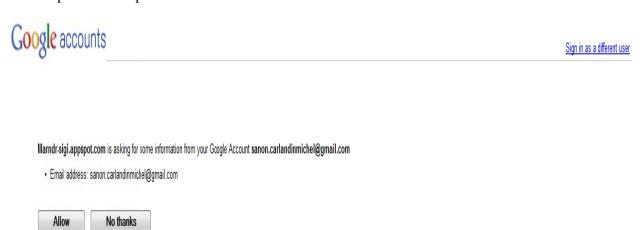
Après avoir cliqué sur ce lien, la page de connexion de Google s'affiche comme suit :



- **6.** Saisir un compte Google ainsi que le mot de passe associé (il faut avoir un compte Google valide)
- 7. Cliquer le bouton

Remember this approval

NB : Après avoir cliqué sur le bouton **Connexion**, dans certains cas une fenêtre comme celle illustrée cidessous peut afficher pour vous demander d'autoriser.

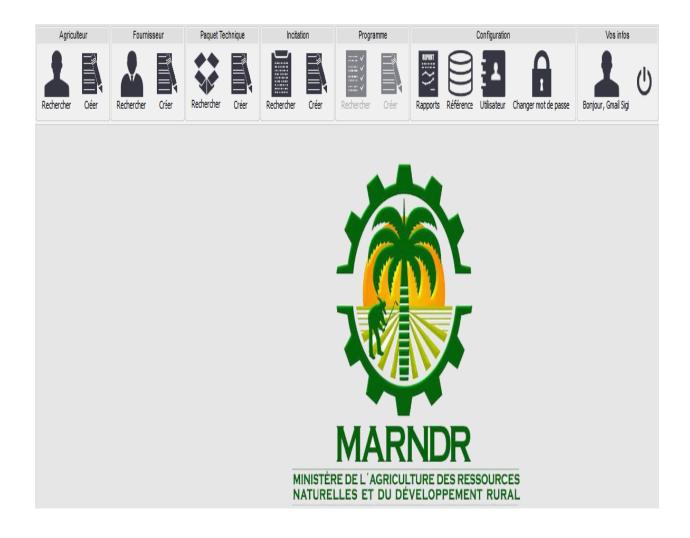


8. Cliquer sur le bouton en français, ou Allow en anglais pour donner accès à l'application SIGI.

**NB**: Après avoir autorisé l'accès, l'utilisateur est renvoyé sur l'application avec cette nouvelle page qui lui demande une deuxième authentification.



**NB**: Si le mot de passe rentré est correct. Cette nouvelle fenêtre s'affiche.



**NB**: Par ailleurs, si cette adresse email saisie n'a pas été déjà enregistrée au niveau du système (SIGI), un message est retourné disant que l'utilisateur n'a pas été trouvé, Donc vous devez contacter l'administrateur qui se chargera de créer un compte utilisateur pour cette adresse email.

Voici la page qui s'affiche si le message susmentionné est retourné :



## 2.3. Se déconnecter de l'application

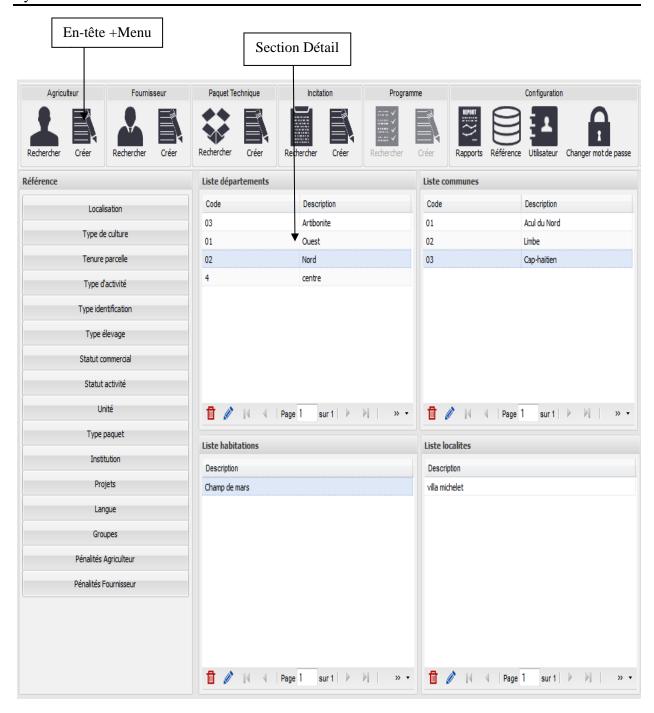
Pour se déconnecter c'est-à-dire fermer une session, l'utilisateur doit :

1. Cliquer sur le bouton situé dans l'entête de l'application.

## 3. L'INTERFACE UTILISATEUR

L'interface utilisateur de l'application est divisée en deux (2) cadres ou sections :

- 1. L'En-tête + Menu
- 2. La section Détail



## 3.1. <u>L'En -Tête + Menu</u>

Cette section contient le menu et l'information concernant l'utilisateur connecté. En général, un menu est une liste de fonctions de l'application disponibles à l'utilisation. Un simple clic, sur une de ces liens de fonctions, suffit pour l'activer (l'invoquer).

Chaque entrée du menu étant un lien, le curseur prend la forme d'une main une fois pointé dessus, alors l'utilisateur n'aura qu'à cliquer (clic gauche) pour afficher l'écran y relatif.



## **Agriculteur**

#### Rechercher

Ce lien permet de rechercher un agriculteur.

#### Créer

Ce lien permet d'enregistrer un agriculteur.

#### **Fournisseur**

#### Rechercher

Ce lien permet de rechercher un fournisseur.

#### Créer

Ce lien permet d'enregistrer un fournisseur.

## Paquet Technique

#### Rechercher

Ce lien permet de rechercher un paquet technique.

#### Créer

Ce lien permet d'enregistrer un paquet technique.

## **Incitation**

#### Rechercher

Ce lien permet de rechercher une incitation.

#### Créer

Ce lien permet d'enregistrer une incitation.

#### **Configuration**

#### Rapport

Ce lien permet de manipuler les rapports.

#### Référence

Ce lien permet de manipuler les données de référence.

#### Utilisateur

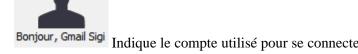
Ce lien permet de manipuler les utilisateurs du système.

#### Changer Mot de passe

Ce lien permet de changer le mot de passe de l'utilisateur.

#### **Vos Infos**

Le lien permet de se déconnecter de l'application, et se redirige vers la page d'ouverture.



Indique le compte utilisé pour se connecter à l'application. Une fois le curseur positionné sur cet icône, affiche les informations concernant les droits de l'utilisateur courant.

## 3.2. La section Détail

Cette section contient deux (2) parties: **les différents boutons** pour effectuer les différentes opérations et la **Zone de Données**.

#### A- les différents boutons



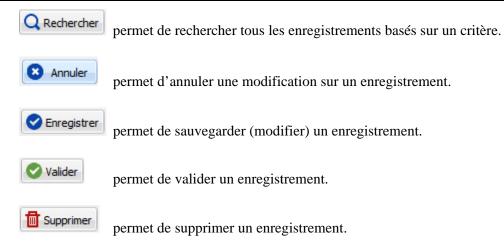
permet de créer un nouvel enregistrement.



permet de supprimer un enregistrement.



permet de rafraichir les données de la page.



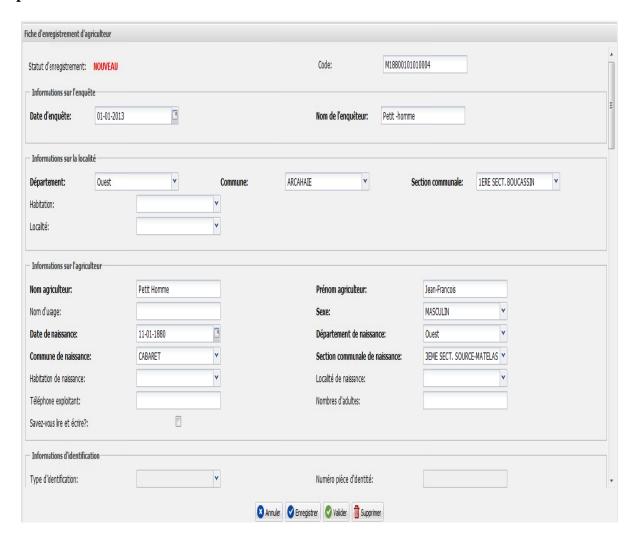
#### B- La zone de données

Pour manipuler les données, il existe dans la **zone de données** deux formes d'affichage : *la disposition de forme* et *la disposition tabulaire*.

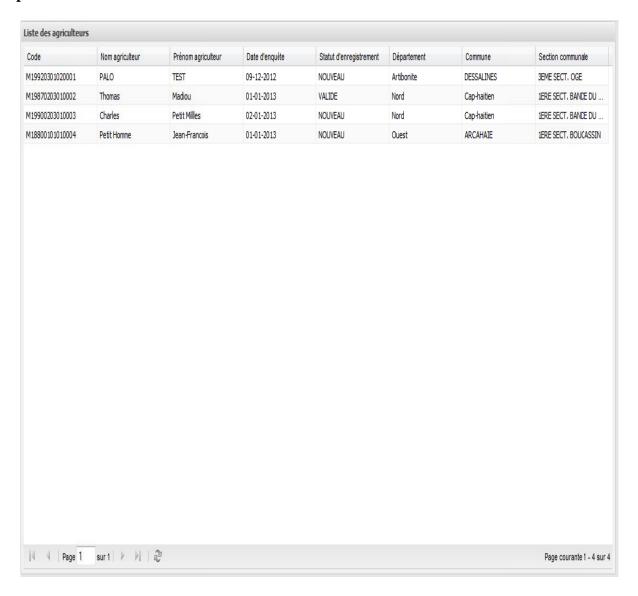
La zone de données est constituée essentiellement :

- a) de champs
- b) de listes déroulantes
- c) de listes de valeurs
- d) de petits calendriers
- e) du système de message.

## Disposition de Forme



## **Disposition Tabulaire**



# 4. LES OPÉRATIONS DE BASE

Toutes les opérations qu'aura à effectuer l'utilisateur tourneront autour des actions suivantes : **Ajout, Recherche, Modification** et **Suppression** d'enregistrement. Dans cette partie, ces opérations de base vont être décrites de manière détaillée.

## 4.1. Ajouter un enregistrement

L'ajout d'un enregistrement se fait généralement en trois étapes, peu importe la disposition de l'écran (disposition en forme ou tabulaire) :

- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton dans le cas où l'écran a une disposition tabulaire.
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

## 4.2. Rechercher un enregistrement

Les étapes pour pouvoir rechercher un enregistrement sont les suivantes :



- 1. Se mettre en mode recherche en cliquant sur le bouton
- 2. Vous pouvez faire votre recherche par critère et pressez le bouton Rechercher

## 4.3. Modifier un enregistrement

Modifier un enregistrement est une opération assez facile, l'utilisateur doit simplement :



- 1. Se mettre en mode recherche en cliquant sur le bouton Rec
- 2. Choisir l'enregistrement à modifier.
- 3. Cliquer sur le bouton Pour sauvegarder la modification.

## 4.4. Supprimer un enregistrement

Tout comme la modification, la suppression d'un enregistrement s'avère une opération très commode, l'utilisateur devra :

Pour un formulaire:



- 1. Se mettre en mode recherche en cliquant sur le bouton
- 2. Choisir l'enregistrement à modifier.
- 3. Cliquer sur le bouton pour supprimer l'enregistrement.

#### Pour un tabulaire:

- **1.** Se positionner sur l'enregistrement en question.
- 2. Cliquer sur le bouton

## **FLUX D'EXPLOITATION**

Pour que le système soit utilisé correctement, un flux logique opérationnel s'impose. Le flux d'exploitation décrit le processus opérationnel de l'utilisation du logiciel. Il consiste en des étapes successives, les unes dépendant souvent des autres. La première étape qui est la **Configuration** permet de définir le mode de gestion général du module en question ou de l'institution concernée; la partie **Référence**, permet d'enregistrer les données de référence, la partie **Utilisateur** permet d'enregistrer les utilisateur du système et la partie **Rapports** permettent de visionner soit sous forme de rapport soit directement à l'écran les données de la base de données.

Dans ce document seront présentés respectivement les modules **Agriculteur**, **Fournisseur**, **Paquet Technique**, **Incitation**, **programme** et la configuration ou le paramétrage de chaque module, les différentes opérations qu'on peut effectuer sur chacun d'eux seront abordés.

# **CONFIGURATION**

## 5. <u>CONFIGURATION</u>

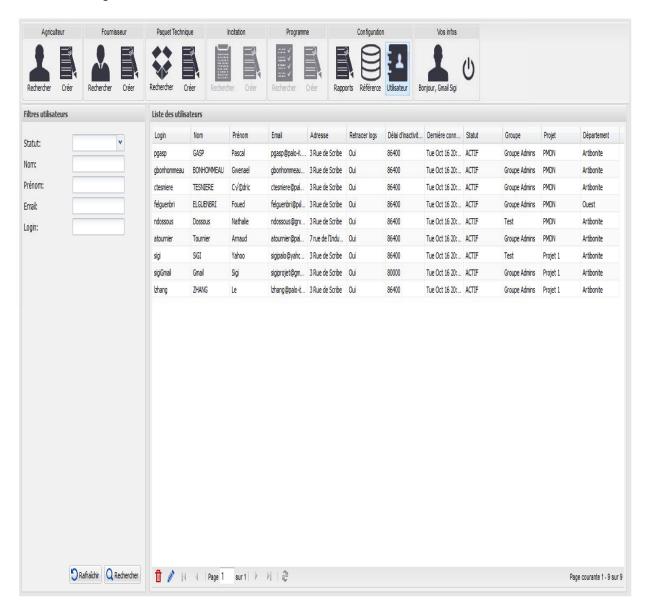
La configuration constitue la charpente de l'application. Elle consiste à fournir au système les paramètres d'initialisation et à définir les procédures de fonctionnement, ainsi que les éléments indispensables au démarrage du système. Les données de la configuration, dans ce cas-ci, sont des informations stables et fiables propres au module reflétant sa gestion.

Au démarrage de l'application, ces données doivent être saisies. Elles peuvent être modifiées en fonction des changements effectués dans le mode de gestion du module en question. Ces informations sont fournies essentiellement par les tables de référence.

#### 5.1. Utilisateur

C'est l'un des écrans de la configuration. Il permet de faire la saisie des utilisateurs qui vont utiliser le système.

<u>Chemin:</u> Configuration → Utilisateur



#### Champs:

- 1. Login
  - Ce champ identifie le nom de connexion pour l'utilisateur.
- 2. *Nom* 
  - Ce champ spécifie le nom de l'utilisateur.

3. Prénom

Ce champ spécifie le prénom de l'utilisateur.

4. E-mail

Ce champ indique l'email de l'utilisateur.

5. Adresse

L'adresse de l'utilisateur

6. Retracer Log

Permet de Controller tous les logs de l'utilisateur sur le système

7. Délai d'inactivité

La quantité de temps que le système doit rester actif sans aucune action de l'utilisateur.

8. Dernière Connexion

La date de la dernière connexion de l'utilisateur.

9. Statut

Le statut qui indique si l'utilisateur est nouveau ou actif ou autres.

10. Groupe

Il indique à quel groupe appartient l'utilisateur.

11. Projet

Il indique à quel projet l'utilisateur est associé.

12. Département

Il indique dans quel département l'utilisateur se trouve.

## Comment ajouter un utilisateur?

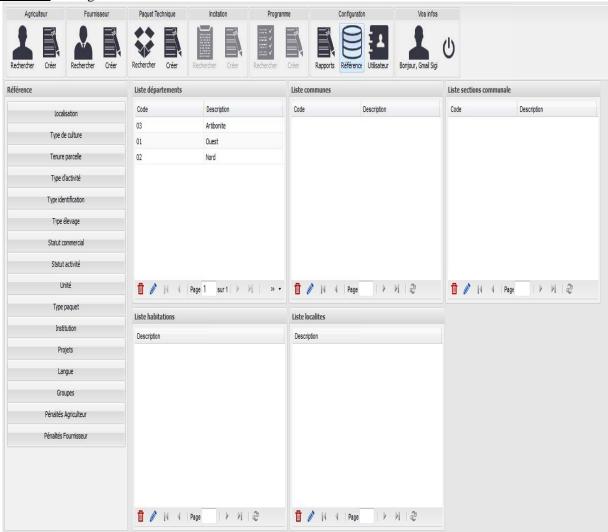
Pour ajouter un utilisateur, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton dans le cas où l'écran a une disposition tabulaire.
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

#### 5.2. Référence

C'est l'un des écrans de la configuration. Il permet de faire la saisie des données de référence.

<u>Chemin:</u> Configuration → Référence



## **5.2.1.** Localisation (Référence)

Pour la localisation, il faut configurer les 5 parties suivantes :

- 1-Liste Départements
- **2-Liste Communes**
- **3-Liste Sections Communales**
- **4-Liste Habitations**
- 5-Liste Localités

- 1- Liste départements qui contient 2 champs:
  - **A-Un code** pour identifier le département.
  - B-Une description pour décrire le département.

#### Comment ajouter un département ?

Pour ajouter un département, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.
- 2- Liste communes qui contient 2 champs:
  - **A-Un code** pour identifier la commune.
  - B-Une description pour décrire la commune.

#### Comment ajouter une commune?

Pour ajouter une commune, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Sélectionner le département pour lequel on veut ajouter une commune.
- 2. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 3. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 4. Cliquer sur le bouton our sauvegarder l'enregistrement.
- 3- Liste sections communales qui contient 2 champs:
  - **1-Un code** pour identifier la section communale.
  - **2-Une description** pour décrire la section communale.

#### Comment ajouter une section communale?

Pour ajouter une section communale, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Sélectionner la commune pour lequel on veut ajouter une section communale.
- 2. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 3. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- **4.** Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

#### 4- Liste Habitation qui contient :

**1-Une description** pour décrire l'habitation.

#### **Comment ajouter une habitation**

Pour ajouter une habitation, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Sélectionner la section communale pour lequel on veut ajouter une habitation.
- 2. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 3. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 4. Cliquer sur le bouton our sauvegarder l'enregistrement.

### 5- Liste Localité qui contient :

1-Une description pour décrire la localité.

#### Comment ajouter une localité ?

Pour ajouter une localité, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Sélectionner l'habitation pour lequel on veut ajouter une localité.
- 2. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 3. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 4. Cliquer sur le bouton our sauvegarder l'enregistrement.

## **5.2.2.** Type de Culture (Référence)

#### Le type Culture contient :

**1-Une description** pour décrire le type de culture.

#### Comment ajouter un type de culture ?

Pour ajouter un type de culture, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

## **5.2.3.** Tenure Parcelle (Référence)

#### La Tenure Parcelle contient :

1-Une description pour décrire la Tenure Parcelle.

#### Comment ajouter une Tenure Parcelle?

Pour ajouter une Tenure Parcelle, on doit suivre les étapes suivantes :

1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton



- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

## 5.2.4. Type d'activité (Référence)

## Le Type d'activité contient :

1-Une description pour décrire le Type d'activité.

#### Comment ajouter un Type d'activité?

Pour ajouter un Type d'activité, on doit suivre les étapes suivantes :

1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton



- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

# 5.2.5. Type d'identification (Référence)

#### Le Type d'identification contient 2 champs:

- **1-Une description** pour décrire le Type d'identification.
- **2-Un Format** pour décrire le format du type d'identification.

#### Comment ajouter un Type d'identification ?

Pour ajouter un Type d'identification, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

## 5.2.6. Type d'élevage (Référence)

#### Le Type d'élevage contient:

**1-Une description** pour décrire le Type d'élevage.

## Comment ajouter un Type d'élevage?

Pour ajouter un Type d'élevage, on doit suivre les étapes suivantes :

1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton



- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

## 5.2.7. Statut Commercial (Référence)

Le statut commercial contient :

1-Une description pour décrire le statut commercial.

#### Comment ajouter un statut commercial?

Pour ajouter un statut commercial, on doit suivre les étapes suivantes :

1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton



- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

# 5.2.8. Statut Activité (Référence)

Le statut activité contient 4 champs:

- 1-Une description pour décrire le statut activité.
- 2-Un code pour identifier.
- 3-Un ordre pour prioriser les activités.
- **4-Un éditable** qui signifie si c'est éditable ou non.

#### Comment ajouter un statut activité?

Pour ajouter un statut activité, on doit suivre les étapes suivantes :

1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton



- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

## 5.2.9. Unité (Référence)

#### L'unité contient :

1-Une description pour décrire L'unité.

#### Comment ajouter une unité?

Pour ajouter une unité, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 1

- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton our sauvegarder l'enregistrement.

## 5.2.10. Type paquet (Référence)

#### Le type paquet contient :

**1-Une description** pour décrire le type paquet.

#### Comment ajouter un type paquet?

Pour ajouter un type paquet, on doit suivre les étapes suivantes :

1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton



- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

# 5.2.11. Institution(Référence)

#### L'institution contient 2 champs:

- **1-Un nom** pour décrire le nom de l'institution.
- 2-Un délai de paiement pour décrire le délai de paiement.

#### Comment ajouter une institution?

Pour ajouter une institution, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

## 5.2.12. Projets(Référence)

Le projet contient 8 champs:

- 1-Une institution payeur pour décrire le nom de l'institution.
- 2-Une description pour décrire le projet.
- 3-Une Adresse pour décrire l'adresse du projet
- 4-Un téléphone pour décrire le téléphone du projet
- 5-Un montant maximal pour décrire le cout maximal du projet.
- 6-Un destinataire pour décrire l'institution bénéficiaire du projet.
- 7-Un département pour décrire les départements dans lesquels se trouve le projet.
- 8-Un logo pour décrire le logo du projet.

## Comment ajouter un projet?

Pour ajouter un projet, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

## 5.2.13. Groupes(Référence)

Le Groupe contient 3 champs:

- **1-Une description** pour décrire le groupe.
- 2-Une Permission pour décrire la permission associée au groupe.
- 3-Une Autorisée pour décrire si c'est autorisé ou pas.

#### Comment ajouter un groupe?

Pour ajouter un groupe, on doit suivre les étapes suivantes :

- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement..

## Comment associée une permission?

Pour associer une permission, on doit suivre les étapes suivantes :

1. Cocher la case associée à la permission.

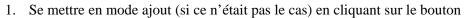
# 5.2.14. Pénalité Agriculteur (Référence)

La pénalité agriculteur contient:

1-Une description pour décrire la pénalité agriculteur.

#### Comment ajouter une pénalité agriculteur?

Pour ajouter une pénalité agriculteur, on doit suivre les étapes suivantes :





- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton our sauvegarder l'enregistrement.

# 5.2.15. Pénalité Fournisseur (Référence)

La pénalité fournisseur contient:

1-Une description pour décrire la pénalité fournisseur.

#### Comment ajouter une pénalité fournisseur?

Pour ajouter une pénalité fournisseur, on doit suivre les étapes suivantes :

1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton



- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

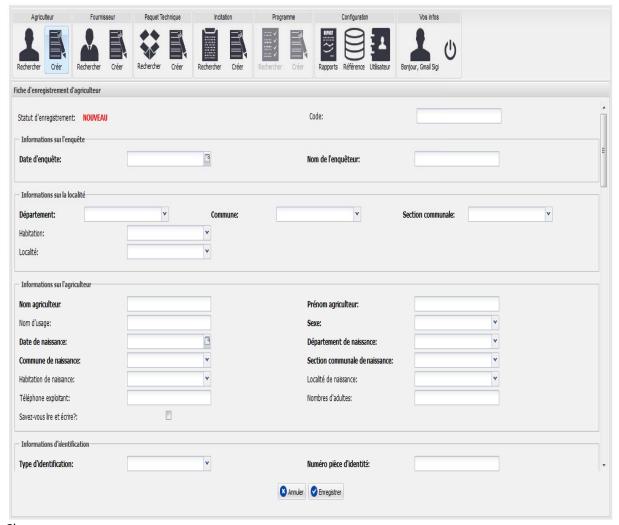
# **AGRICULTEUR**

# 6. <u>AGRICULTEUR</u>

La Partie Agriculteur contient un ensemble de tâches à effectuer telles que, créer, rechercher et autres.

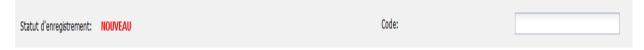
# 6.1. CREER (AGRICULTEUR)

C'est l'un des écrans d'AGRICULTEUR. Il permet de faire la saisie des agriculteurs. <u>Chemin:</u> Agriculteur → Créer



Champs:

- 1-Statut d'enregistrement
- 2-Code



#### La partie Informations sur l'enquête.

- 3-Date enquête
- 4-Nom de l'enquêteur



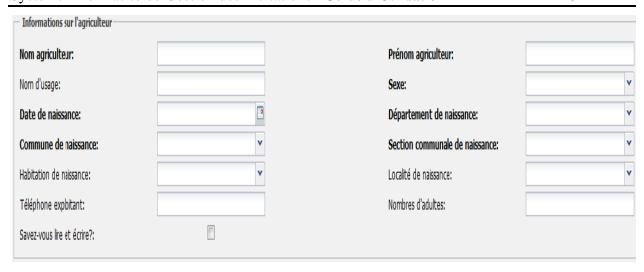
#### La partie information sur localité.

- 5-Département
- 6-Commune
- 7-Section Communale
- 8-Habitation
- 9-Localité



#### La partie information sur l'agriculteur

- 10- Nom Agriculteur
- 11-Prénom Agriculteur
- 12-Nom d'usage
- 13-Sexe
- 14-Date de Naissance
- 15-Département de naissance
- 16-Commune de naissance
- 17-Section Communale de naissance
- 18-Habitation de Naissance
- 19-Localité de naissance
- 20-Téléphone exploitant
- 21-Nombres d'adultes
- 22-Savez vous lire et écrire



### La partie information d'identification

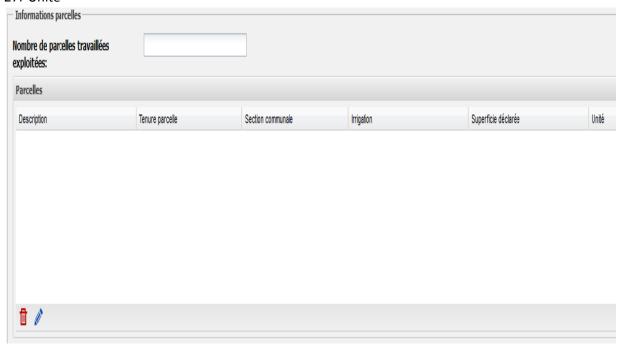
- 23-Type d'identification
- 24-Numéro pièce d'identité
- 25-Les témoins qui sont composés d'un ensemble de champ.
- 25a-Nom
- 25b-Prénom
- 25c- Type d'identification
- 25d- Numéro pièce d'identité



#### La partie information parcelle

- 26-Nombre de parcelles travaillées exploitées
- 27-Les parcelles qui sont composés d'un ensemble de champ.
- 27a-Description

- 27b-Tenure Parcelle
- 27c-Section Communale
- 27d-Irrigation
- 27e-Superficie déclarée
- 27f-Unité



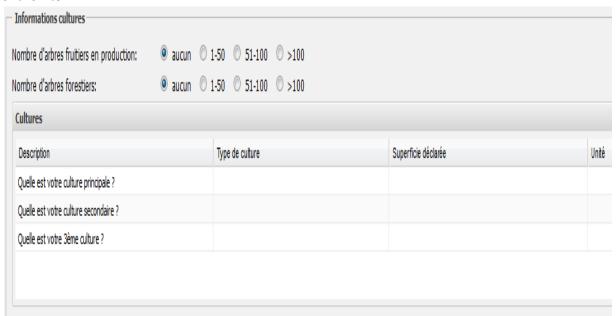
## La partie information élevage

- 28-Type élevage
- 29-Quantité



#### La partie informations cultures

- 30-Nombre d'arbres fruitiers en production
- 31-Nombre d'arbres forestiers
- 32- Les cultures qui sont composés d'un ensemble de champ.
- 32a-Description
- 32b-Type de culture
- 32c-Superficie déclarée
- 32d-Unité



#### La partie informations emplois

33-Description



# La partie pénalités

- 34-Type
- 35-Motif
- 36-Prise d'effet
- 37-Statut
- 38-Incitations
- 39-Date révocation



# Comment ajouter un Agriculteur?

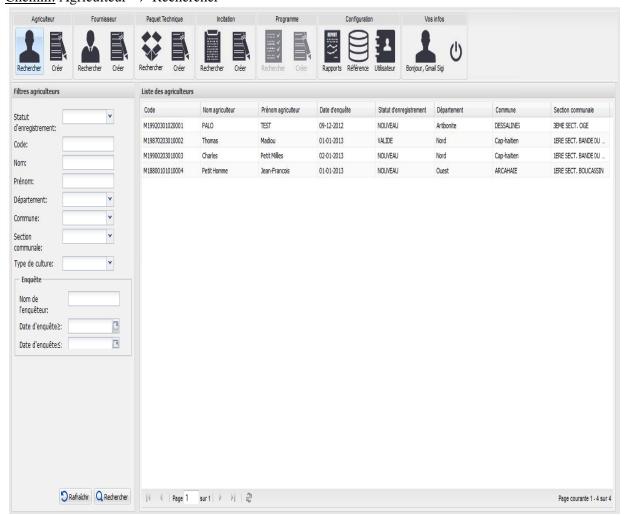
Pour ajouter un agriculteur, on doit suivre les étapes suivantes :



- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

# 6.2. RECHERCHER (AGRICULTEUR)

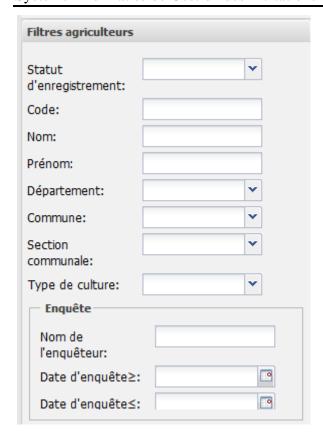
C'est l'un des écrans d'AGRICULTEUR. Il permet de faire la recherche des agriculteurs. <u>Chemin:</u> Agriculteur → Rechercher



### Champs:

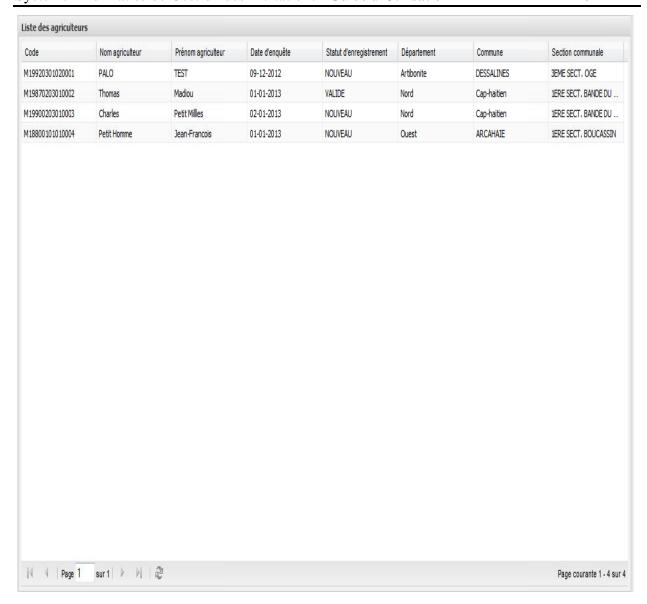
# La partie Filtre Agriculteurs.

- 1-Statut d'enregistrement
- 2-Code
- 3-Nom
- 4-Prénom
- 5-Département
- 6-Commune
- 7-Section Communale
- 8-Type Culture
- 9-Enquête qui contient les champs
- 9a-Nom de l'enquêteur
- 9b-Date d'enquête>=
- 9c-Date d'enquête<=



# **NB**: La partie listes des agriculteurs

Affiche le résultat de la recherche, Ou par défaut tous les enregistrements.



# **Comment rechercher un Agriculteur?**

Pour rechercher un agriculteur, on doit suivre les étapes suivantes :



- 1. Se mettre en mode recherche (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton Q Rechercher pour faire la recherche.

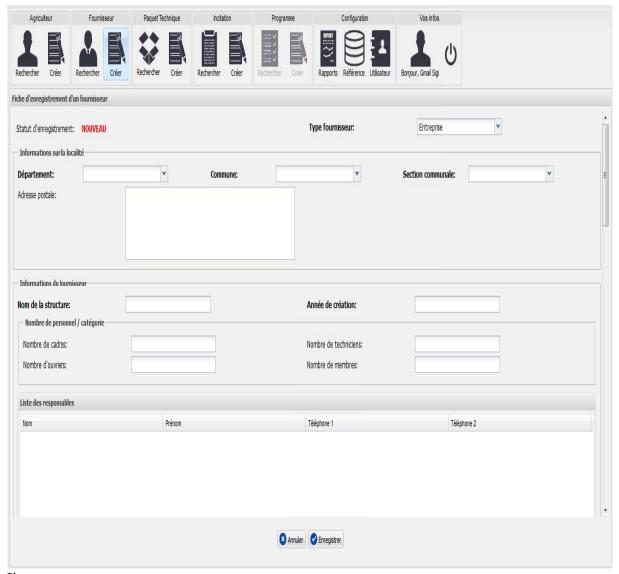
# **FOURNISSEUR**

# 7. FOURNISSEUR

La Partie Fournisseur contient un ensemble de taches à effectuer telles que, créer, rechercher et autres.

# 7.1. CREER (FOURNISSEUR)

C'est l'un des écrans de FOURNISSEUR. Il permet de faire la saisie des fournisseurs. Chemin: Fournisseur → Créer



# Champs:

- 1-Statut d'enregistrement
- 2-Type Fournisseur



# La partie information sur localité.

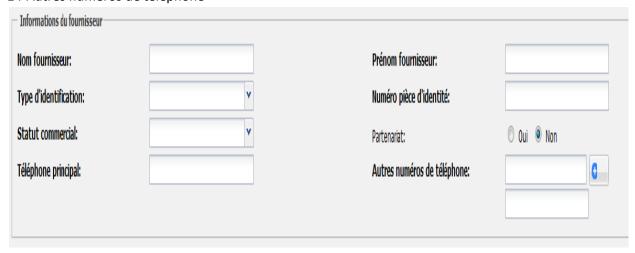
- 3-Département
- 4-Commune
- 5-Section Communale
- 6-Adresse Postale



NB: Si le champ type Fournisseur a pour valeur Individuel on aura les champs suivants.

# La partie information du fournisseur

- 7- Nom fournisseur
- 8-Prénom fournisseur
- 9-Type Identification
- 10-Numéro pièce d'identité
- 11-Statut Commercial
- 12-Partenariat
- 13-Téléphone principal
- 14-Autres numéros de téléphone



# NB : Si le champ type Fournisseur a pour valeur Entreprise on aura les champs suivants. La partie information du fournisseur

- 7- Nom de la structure
- 8-Année de création
- 9-Nombre de personnel / catégorie qui contient les champs suivants.
- 9a-Nombre de cadres
- 9b- Nombre de technicien
- 9c-Nombre d'ouvriers
- 9d-Nombre de membres
- 10-Liste des responsables qui contient les champs suivants.
- 10a-Nom
- 10b-Prénom
- 10c-Téléphone 1
- 10d-Téléphone 2



11-Type général (But Lucratif/But non lucratif)

### La partie structure à but lucratif

- 12-Statut Commercial
- 13-Immatriculation fiscale (NIF)
- 14-Année obtention (NIF)

- 15-Lieu d'enregistrement
- 16-No de patente
- 17-Année d'obtention de patente
- 18-Lieu d'obtention de patente



# La partie structure à but non lucratif

- 19-Statut but non lucratif
- 20-Type de reconnaissance
- 21-Année de reconnaissance
- 22-Lieu de reconnaissance



NB: Dans n'importe valeur du type fournisseur, on trouve les parties suivantes.

# La partie informations Activités

23-Type Activité



# La partie informations Sections Communales

### 24-Section Communale



# La partie pénalités

25-Type

26-Motif

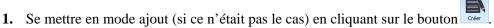
27-Prise d'effet

28-Statut

29-Date révocation

# Comment ajouter un Fournisseur?

Pour ajouter un fournisseur, on doit suivre les étapes suivantes :

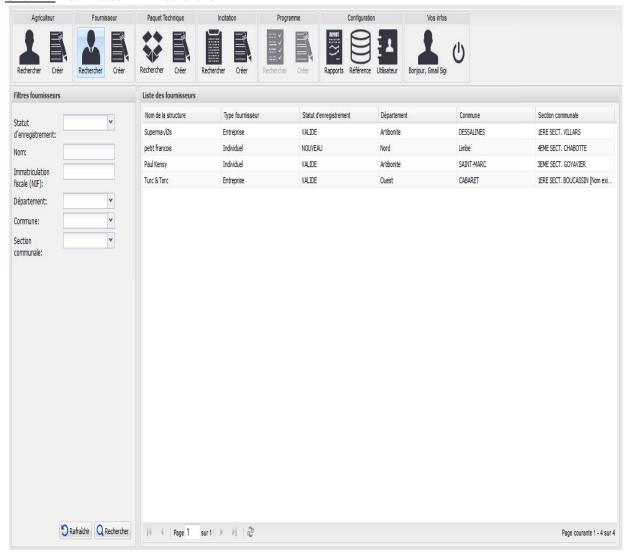


- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

# 7.2. RECHERCHER (FOURNISSEUR)

C'est l'un des écrans de FOURNISSEUR. Il permet de faire la recherche des fournisseurs.

<u>Chemin:</u> Fournisseur → Rechercher



### Champs:

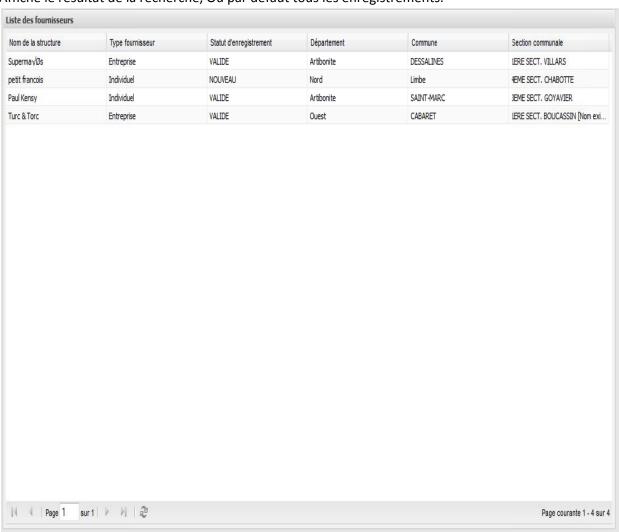
# La partie Filtre Fournisseurs.

- 1-Statut d'enregistrement
- 2-Nom
- 3-Immatriculation fiscale (NIF)
- 4-Département
- 5-Commune
- 6-Section Communale



# NB: La partie listes des fournisseurs

Affiche le résultat de la recherche, Ou par défaut tous les enregistrements.



# **Comment rechercher un Fournisseur?**

Pour rechercher un fournisseur, on doit suivre les étapes suivantes :



- 1. Se mettre en mode recherche (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton Q Rechercher pour faire la recherche.

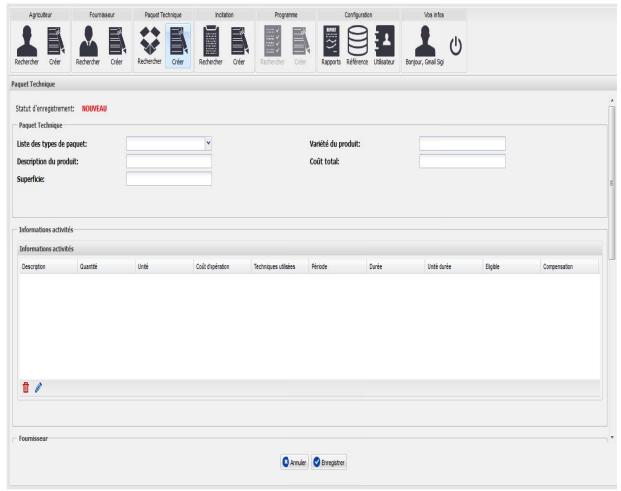
# **PAQUET TECHNIQUE**

# 8. PAQUET TECHNIQUE

La Partie Paquet Technique contient un ensemble de taches à effectuer telles que, créer, rechercher et autres.

# 8.1. CREER (PAQUET TECHNIQUE)

C'est l'un des écrans de PAQUET TECHNIQUE. Il permet de faire la saisie des paquets techniques. <u>Chemin:</u> Paquet Technique → Créer



Champs:

# 1-Statut d'enregistrement

Statut d'enregistrement: NOUVEAU

# La partie Paquet Technique.

- 2-Listes des types de paquet
- 3-Variété du produit
- 4-Description du produit
- 5-Cout total
- 6-Superficie



# La partie Informations Activités.

- 7-Description
- 8-Quantité
- 9-Unité
- 10-Cout d'opération
- 11-Techniques Utilisées
- 12-Période
- 13-Durée
- 14-Unité durée
- 15-Eligible
- 16-Compensation



# La partie Fournisseur.

#### 17-Fournisseur



### La partie Liste Sections Communale.

#### 18-Section Communale



# Comment ajouter un Paquet Technique?

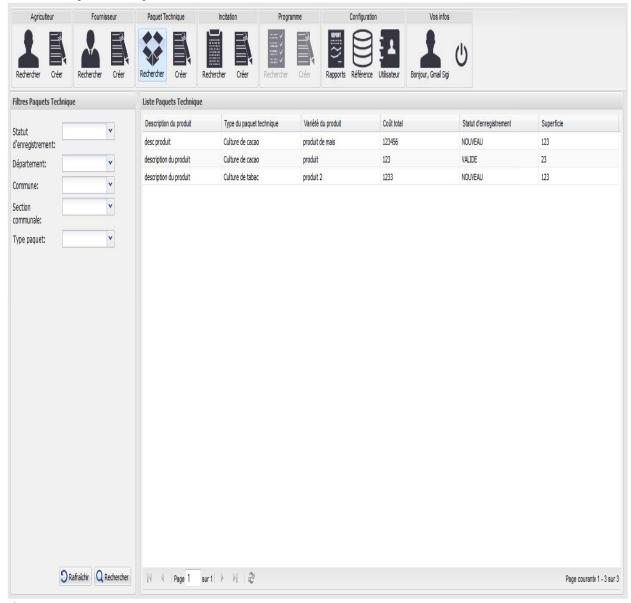
Pour ajouter un paquet technique, on doit suivre les étapes suivantes :



- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

# 8.2. RECHERCHER (PAQUET TECHNIQUE)

C'est l'un des écrans de PAQUET TECHNIQUE. Il permet de faire la recherche des paquets techniques. <u>Chemin:</u> Paquet technique → Rechercher



### Champs:

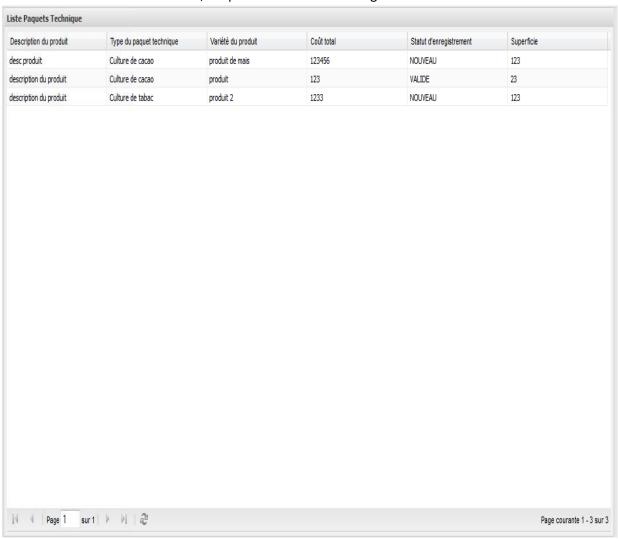
### La partie Filtre Paquet Technique.

- 1-Statut d'enregistrement
- 2-Département
- 3-Commune
- 4-Section Communale
- 5-Type Paquet



# **NB**: La partie listes des Paquets Techniques

Affiche le résultat de la recherche, Ou par défaut tous les enregistrements.



# **Comment rechercher un Paquet Technique?**

Pour rechercher un Paquet Technique, on doit suivre les étapes suivantes :



- 1. Se mettre en mode recherche (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton Q Rechercher pour faire la recherche.

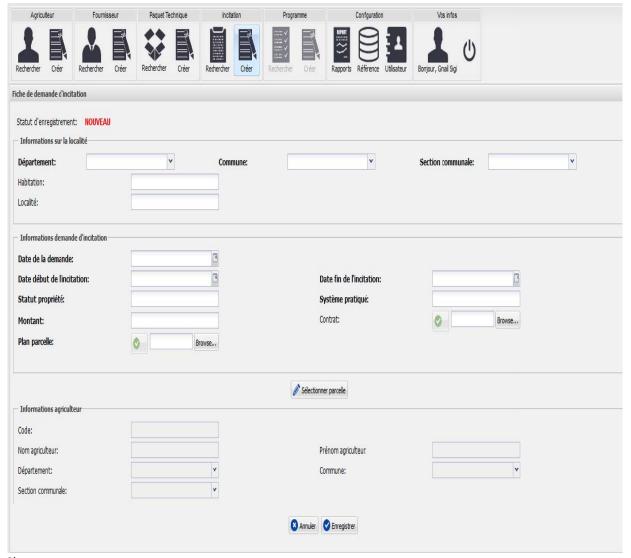
# **INCITATION**

# 9. INCITATION

La Partie Incitation contient un ensemble de taches à effectuer telles que, créer, rechercher et autres.

# 9.1. CREER (INCITATION)

C'est l'un des écrans d'INCITATION. Il permet de faire la saisie des incitations. <u>Chemin:</u> Incitation  $\rightarrow$  Créer



Champs:

# 1-Statut d'enregistrement

Statut d'enregistrement: NOUVEAU

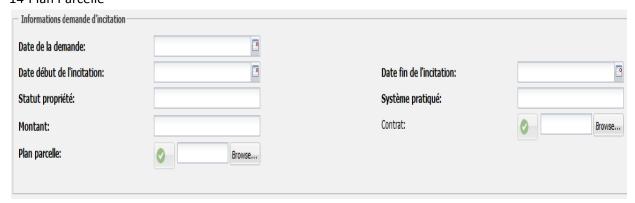
# La partie information sur localité.

- 2-Département
- 3-Commune
- 4-Section Communale
- 5-Habitation
- 6-Localité



### La partie Informations demande d'incitation

- 7-Date de la demande
- 8-Date début de l'incitation
- 9-Date fin de l'incitation
- 10-Statut propriété
- 11-Système pratiqué
- 12-Montant
- 13-Contrat
- 14-Plan Parcelle



# La partie informations agriculteur

- 15-Code
- 16-Nom Agriculteur
- 17-Prénom Agriculteur
- 18-Département

### 19-Commune

### 20-Section Communale



# La partie Information Parcelle

- 21-Tenure Parcelle
- 22-Description
- 23-Superficie déclarée
- 24-Département
- 25-Unité
- **26-Section Communale**

# 27-Communale



# La partie Paquet Technique.

- 28-Type du paquet technique
- 29-Variété du produit
- 30-Description
- 31-Cout total
- 32-Superficie déclarée



# La partie Informations activités.

- 33-Activité Paquet Technique
- 34-Nom Fournisseur
- 35-Statut Activité
- 36-Date prévue de début d'activité
- 37-Date réelle de début d'activité
- 38-Date prévue de fin d'activité
- 39-Date réelle de fin d'activité
- 40-Financé



# **Comment ajouter une Incitation?**

Pour ajouter une incitation, on doit suivre les étapes suivantes :

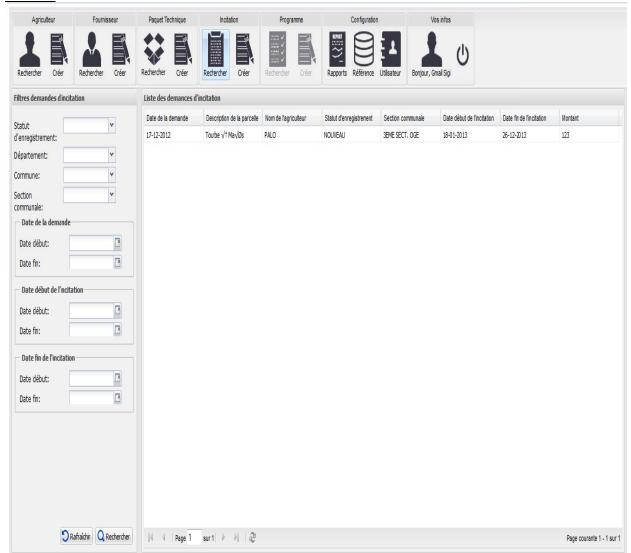


- 1. Se mettre en mode ajout (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton pour sauvegarder l'enregistrement.

# 9.2. RECHERCHER (INCITATION)

C'est l'un des écrans d'INCITATION. Il permet de faire la recherche des incitations.

<u>Chemin:</u> Incitation → Rechercher



# Champs:

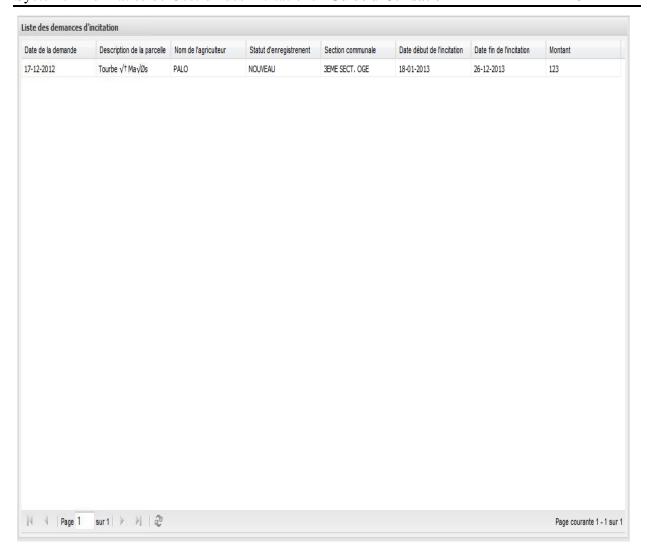
### La partie Filtre demande d'incitation.

- 1-Statut d'enregistrement
- 2-Département
- 3-Commune
- 4-Section Communale
- 5-Date de la demande qui contient
- 5a-Date début
- 5b-Date Fin
- 6-Date début de l'incitation qui contient
- 6a- Date début

- 6b- Date Fin
- 7-Date fin de l'incitation qui contient
- 7a- Date début
- 7b- Date Fin



NB : La partie listes des demandes d'incitation affiche le résultat de la recherche, ou par défaut tous les enregistrements.



# **Comment rechercher une incitation?**

Pour rechercher une incitation, on doit suivre les étapes suivantes :



- 1. Se mettre en mode recherche (si ce n'était pas le cas) en cliquant sur le bouton
- 2. Saisir les données dans leurs champs respectifs.
- 3. Cliquer sur le bouton Q Rechercher pour faire la recherche.