**Historique des Versions**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Date** | **Auteur(s)** | **Description/Liste des Changements** |
| V1.0 | 22 novembre 2023 | Moussa Karé DIONGUE | Version initiale |

**Nom du Projet : Gestion de patrimoine**.

**Nom de la Procédure : Réception d’armes**

**Nom de la fonctionnalité : Saisie et modification d’armes**

**Profil utilisateur : Chef de la Section ARMEMENT**

**Description :**

La fonctionnalité consiste à développer des interfaces de saisie des informations d’armes à partir d’un Bon d’Entrée (BE).

Il s’agira plus spécifiquement de :

* Saisir un BE ;
* Ajouter des articles, chacun correspondant à des armes.

Il faudra aussi faire la recherche et la consultation de BE et d’armes.

**Interfaces et traitement**

L’interface de création du BE aura les champs de saisie suivants :

* NUMEROBE
* LIBELLEBONENTREE ;
* DATEBONENTREE,
* OBSERVATIONBONENTREE,
* IDENTIFIANTBL ,
* DATEENREGISTREMENT TIMESTAMP,
* MATRICULEAGENT
* CODESECTION : liste déroulante (table SECTIONS).

Après validation, générer la valeur de la clé (colonne IDENTIFIANTBE) et faire l’insertion dans la table BONENTREE. (Valeur id : BESA + date en timestamp).

Afficher ensuite le bouton ajouter article BE (arme). Pour chaque ajout d’article, l’interface aura les champs de saisie suivants :

* NUMEROSERIEARME VARCHAR(50) PRIMARY KEY,
* PAYSFABRICATION VARCHAR(30),
* DATERECUPERATIONARME DATE,
* ETATARME VARCHAR(10) : liste déroulante (neuf - usagé)
* CALIBRE INT,
* LIBELLESERIEARME VARCHAR(30),
* CODETYPEARME VARCHAR(10), liste déroulante à partir de la table TYPEARME
* CODEMARQUEARME VARCHAR(10), liste déroulante à partir de la table MARQUEARME
* IDENTIFIANTBE VARCHAR(25),
* CODEARTICLEBONENTREE INT,
* CODETYPEOBJET VARCHAR(5), CODETYPEOBJET : liste déroulante venant de la table TYPEOBJET

A la validation de l’article, faire l’insertion dans les tables ARTICLEBONENTREE et ARMES.

**Actions sur la base de données :**

Les tables concernées sont :

* BONENTREE ;
* ARTICLEBONENTREE ;
* ARMES