

Table des matières

Introduction générale

1

1- CADRE GENERALE

- 1.1 Introduction
- 1.2 Généralités sur les ventes
 - 1.2.1 La vente.
 - 1.2.2 Suivi de vente
 - 1.2.3 Les différents pôles de ventes
 - 1.2.4 L'objectif de la gestion de ventes
- 1.3 Cadre de projet
- 1.4 Présentation du projet
- 1.5 Organigramme de l'application
- 1.6 Conclusion

2- SPECIFICATION DES BESOINS

- 2.1 Introduction
- 2.2 Spécifications des besoins
 - 2.2.1 Description des besoins
 - 2.2.1.1 Besoins fonctionnels
 - 2.2.1.2 Besoins non fonctionnels
 - 2.2.2 Modélisation des besoins
 - 2.2.2.1 Identification des acteurs
 - 2.2.2.2 Identification des cas d'utilisation
 - 2.2.2.3 La description des cas d'utilisation
 - La description du cas d'utilisation 'Authentification'
 - La description du cas d'utilisation ' Gestion des produits'
 - La description du cas d'utilisation ' Ajouter un produit'
 - La description du cas d'utilisation ' Modifier un produit'
 - La description du cas d'utilisation 'Supprimer un produit'
 - La description du cas d'utilisation 'Consulter le stock'
 - La description du cas d'utilisation ' Création d'un bon de commande'
 - 2.2.2.4 Présentation des diagrammes des cas d'utilisation
 - 2.2.2.4.1 Le diagramme de cas d'utilisation associé à l'administrateur
- 2.3 Conclusion

3- ANALYSE ET CONCEPTION

- 3.1 Introduction
- 3.2 Diagrammes de séquence

3.2.1 Présentation générale des concepts des diagrammes de séquences

3.2.1.1 la ligne de vie des objets

3.2.1.2 Barre d'activation

3.2.1.3 Types de messages

Message synchrone

Message asynchrone

3.2.1.4 Fragment d'interaction

Opérateur alt

Opérateur loop

Opérateur opt

Opérateur ref

3.2.2 Diagrammes de séquences de l'application à réaliser

3.2.2.1 Diagramme de séquence du cas d'utilisation 'Authentification'

3.2.2.2 Diagramme de séquence du cas d'utilisation 'ajouter un produit'

3.2.2.3 Diagramme de séquence du cas d'utilisation 'modifier un produit'

3.2.2.4 Diagramme de séquence du cas d'utilisation 'supprimer un produit'

