



## FICHE TECHNIQUE GESTION DE BUS

### 1.1. Thème proposé et Enjeux

Le thème proposé est le « *développement d'une application de gestion de bus* ».

Il s'agira de développer une application capable de gérer des bus pour d'une compagnie de transport par d'administrateur.

L'objectif est d'informatiser le système de gestion de bus pour faciliter la gestion et assurer le control.

Ci-dessous les opérations possibles par acteur sur le système :

- **Administrateur** :
  - Créer des comptes utilisateur du système : il leur donne un mot de passe et un login
    - ✦ Le chauffeur peut dès lors se connecter à la plateforme
  - Supprimer les comptes utilisateurs

- Ajouter un chauffeur à la base avec plus de détails.
- Lister des chauffeurs
- Supprimer un chauffeur
- Ajouter, lister et supprimer un bus.

- **Chauffeurs** :

- ✦ Le chauffeur peut se connecter à la plateforme
- Il peut cependant ajouter la recette du jour

## **2. Contexte et spécifications fonctionnelles**

### **2.1. Les comptes**

Il y a deux types de compte utilisateur : chauffeur et administrateur

### **2.2. Les opérations d'utilisations**

Visualisables par les clients et les gestionnaires de comptes. Ils contiennent les informations suivantes :

- Le détail de toutes les opérations effectuées par le chauffeur
- Les informations sur le bus (id, numéro du bus, immatriculation, nom parking, état du bus)
- Les informations sur le trajet (source, destination)
- Les informations sur le chauffeur (nom, prénom, numéro, email, téléphone, âge, genre, date et lieu de naissance)
- Les informations sur le gestionnaire (nom, prénom, numéro,)

- Ajouter un bus
- Information sur la liste de son trajet,
- Informations sur la liste des chauffeurs qui sont affectés à un numéro de bus.
- Voir l'état du bus,
- Voir la liste de bus.

### **2.3. Les utilisateurs**

- Les utilisateurs du système sont :
- L'administrateur, le chauffeur.
- Une fois connecté les utilisateurs ne voient que les fonctionnalités auxquels ils ont droit.

### **3. Les problèmes rencontrés**

Au niveau de la partie graphique et du DAO au niveau des requêtes avec jointures.

- Modéliser les tables à créer dans la base de données
- Subtilité du code avec le MVC
- Comprendre les technologies à utiliser en un laps de temps

### **4. Enseignements tirés**

- Utilisation de **Java FX**
- Meilleure gestion des bugs
- Des améliorations par rapport à la modélisation **UML**

- Meilleure compréhension du langage