PROJET: LOGICIEL DE GESTION DES PROJETS

Maître d'ouvrage : ministère des Transports

Maître d'oeuvre : Crési Sarl



# Guide d'utilisation de l'application Suite Project

INFODAY CAMEROUN Suite project V 1.0

# **Sommaire**

Somr	naire	1
Introd	duction	3
1.	Objet	3
2.	Périmètre	3
3.	Cible	3
I. F	Presentation generale	3
1.	Accéder à l'application	3
2.	Page d'accueil utilisateur	3
3.	Accéder à l'interface d'administration	7
II. Ir	nterface d'administration	8
III.	Accéder aux différentes fonctionnalités de l'application	9
1.	Les menus :	9
C	a. Menu supérieur gauche	9
b	o. Menu supérieur droit	10
C	C. Menu centrale	10
2.	Gestion des programmes	10
C	d. Créer 😎	11
e	e. Editer -	12
f.	. Supprimer 😈	13
3.	Gestion des actions	13
S	g. Créer 👽	14
h	n. Editer 🖍	14
i.	. Supprimer 🐷	15
4.	Gestion des projets	16
j.	. Créer	16
k	s. Editer 🖊	18

l.	Supprimer	18
m.	. Gérer les étapes	18
n.	Générer la fiche projet et les Termes de reférences	19
5.	Gestion des medias	19
0.	Uploader	19
p.	Supprimer	19
6.	Gestion des publications	20
q.	Créer	20
r.	Modifier	20
s.	Supprimer	20
7.	Gestion des utilisateurs	20
t.	Ajouter un utilisateur	20
U.	Modifier un utilisateur	21
٧.	Supprimer un utilisateur	22
w.	Attribuer les droits d'un utilisateur	22
x.	Bloquer 🚳 ou débloquer 🚳 un utilisateur	22
IV.	CONCLUSION	22

### Introduction

1. Objet

2. Périmètre

3. Cible

### I. PRESENTATION GENERALE

# 1. Accéder à l'application

Suite Project est une application basée sur les technologies web ; à cet effet, l'accès à l'application nécessite l'utilisation d'un navigateur Internet, à l'instar de Mozilla Firefox, Internet Explorer et Google chrome ; A la date d'écriture du présent manuel, l'application a été testée sur le navigateur Mozilla Firefox.

Il faut noter que l'application présente deux interfaces d'utilisation; une ouverte au grand publique (interface utilisateur) et l'autre restreint aux utilisateurs ayant un compte d'accès (interface d'administration).

L'application doit être démarrée avant toute interaction. L'URL d'accès à l'application est de la forme <a href="http://<adresselpServeur">http://<adresselpServeur</a>>:8080/suite project. Où <a href="http://cadresselpServeur">adresselpServeur</a>> représente l'adresse IP du serveur qui héberge l'application.

# 2. Page d'accueil utilisateur

Une fois l'application lancée, l'interface utilisateurs s'affiche. Cette interface permet à celui-ci qui est connecté, d'accéder en lecture seul aux informations concernant : les programmes de l'administration, les différentes actions contenues dans lesdits programmes et les projets déjà renseignés dans l'application. Il suffira à chaque fois de cliquer sur le bouton:

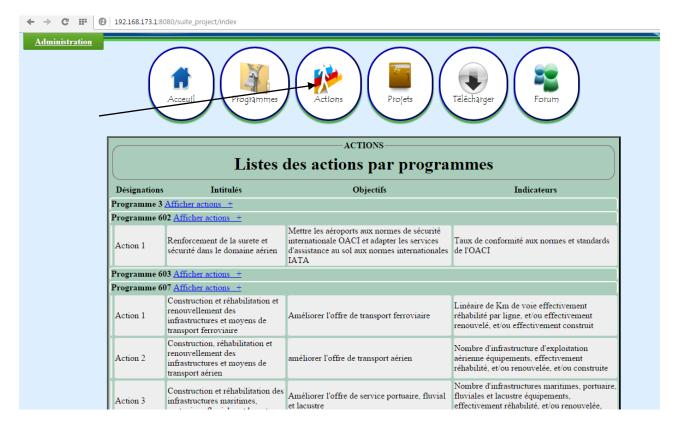
- « Programmes » pour visualiser l'ensemble des programmes ;
- > « Action » pour visualiser l'ensemble des actions et le programme auquel il appartient ;
- > « **Projets** » pour visualiser l'ensemble des projets d'une action; l'utilisateur pourra aussi générer via cette interface une fiche projet ou les termes de référence d'un projet donnés ;
- > « Accueil » permet de visualiser les publications faites par les administrateurs ;
- « Télécharger » permet d'accéder aux documents liés aux projets ;
- > « Forum » permet de faire des discussions avec les autres utilisateurs de l'application.
  - ▲ Interface après avoir cliqué sur le bouton « Accueil »:



▲ Interface après avoir cliqué sur le bouton « Programmes » :



▲ Interface après avoir cliqué sur le bouton « Actions » :



Interface après avoir cliqué sur le bouton « Projet» :



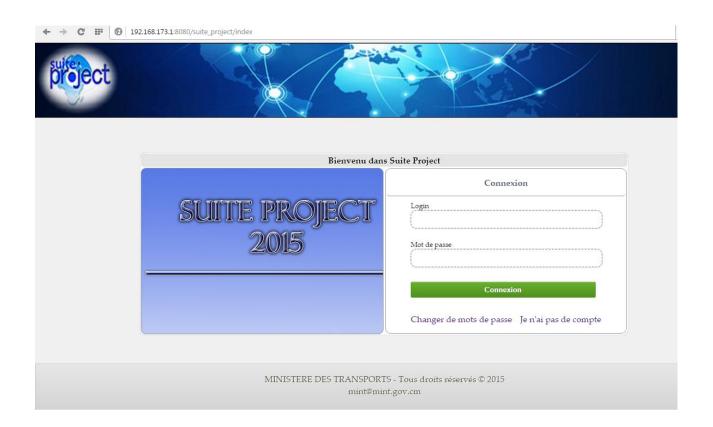
# 3. Accéder à l'interface d'administration

On accède à l'interface d'administration à partir de l'interface utilisateur en cliquant sur le lien « administration » qui se trouve à gauche et en haut de votre écran.

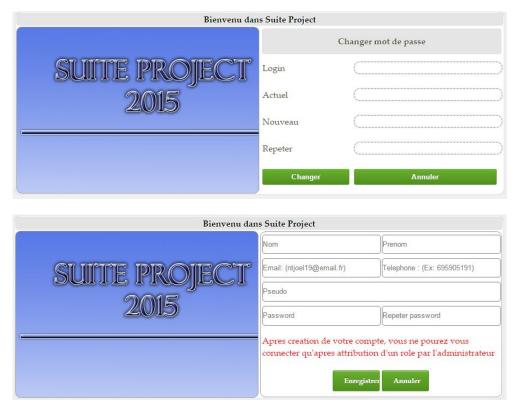


Une fois cliqué, la fenêtre de connexion est affichée pour permettre à l'utilisateur de se connecter. L'utilisateur doit :

- saisir son compte
- saisir son mot de passe
- appuyer sur le bouton « Connexion » pour accéder à l'interface administrateur

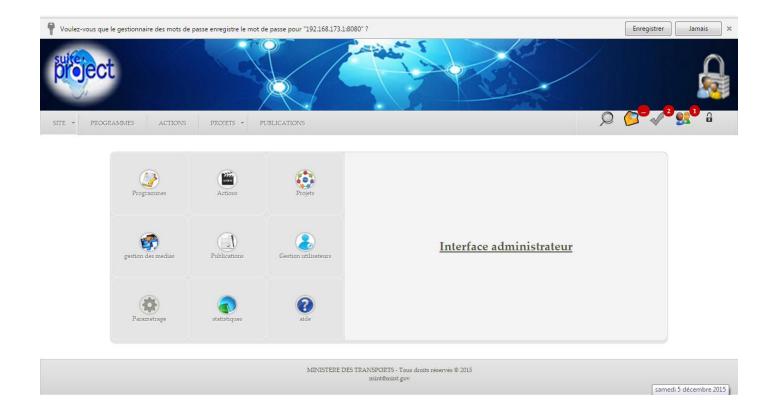


Des options supplémentaires sont par ailleurs présentées à l'utilisateur : «Je n'ai pas de compte» et «changer de mot de passe». Ces options permettent respectivement à l'utilisateur de changer de mot de passe et de signaler à l'administrateur qu'il n'a pas encore un compte en lui transmettant ces informations de connexion.



# II. Interface d'administration

Elle s'affiche une fois que l'utilisateur a cliqué sur le bouton « Connexion » de la page de connexion. Elle est le point de départ principal pour accéder à toutes les fonctionnalités de l'application.



# III. Accéder aux différentes fonctionnalités de l'application



# 1. Les menus :

# a. Menu supérieur gauche

Le menu de gauche représente pat le chiffre 1 de l'image, présent sur toutes les vues (pages), est un raccourcis pour accéder aux différentes fonctionnalités : gestion des projets, des actions, des programmes...

# b. Menu supérieur droit

Encadre par le rectangle 2 de l'image, contient 5 boutons :

- Permet de pré-visualiser le site, qui est la partie affichage de l'application, tel qu'elle sera vu du cote d'un utilisateur simple.
- indique d'éventuelles notifications système liées aux messages qui ont été envoyées à l'administrateur connecte.
- indique les notifications systèmes relatives aux projets. Par exemple les projets susceptibles d'être valides, ceux dont soit les dead-lines se rapprochent... seront marquées dans cette icone ; il suffira de la cliquer pour accéderà ces notifications.
- indique le nombre d'utilisateurs connectes.
- est le bouton de déconnexion.

### c. Menu centrale

Encadre par le rectangle 3, il donne accès à toutes les fonctionnalités de l'application. Sa partie droite est une aide contextuelle relative au bouton qui est survole par la souris.

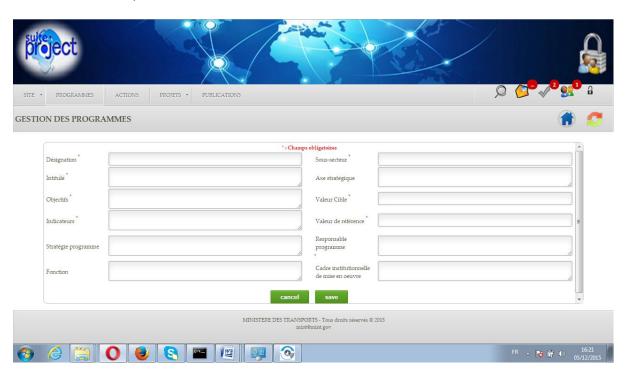
# 2. Gestion des programmes

La gestion consiste en trois opérations : l'ajout ou création, la modification ou édition et la suppression. L'accès à cette interface se fait via le bouton « programme » situe dans le menu principal. Une fois l'interface lancee elle presente par defaut la liste des programmes déjà enregistres.



# d. Créer

La création ou l'ajout consistera à renseigner les champs du formulaire d'ajout qui s'affiche après avoir clique sur le bouton « plus » situe en haut à droite de la fenêtre ci-dessus. La page suivante s'affiche afin que vous entriez les données du nouveau programme. Une fois les donnés renseignées, sauvegardez en base de données en cliquant sur « save »



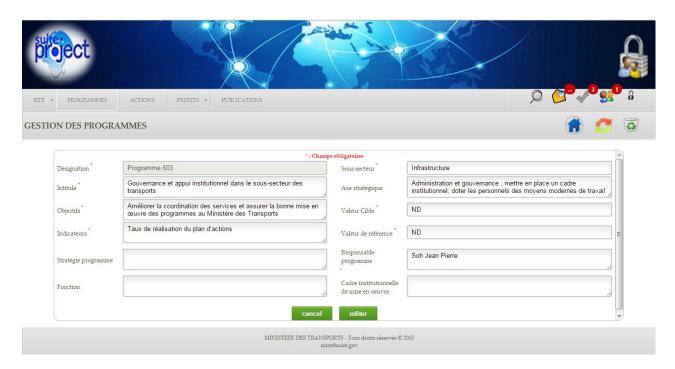
# e. Editer

Pour éditer un programme, il faudra le sélectionner dans la liste, ensuite cliquer sur le bouton « éditer »



**NB**: Si aucun programme n'est sélectionné, le clique sur le bouton « éditer » n'aura aucun effet. Si plusieurs programmes sont sélectionne, le clique sur le bouton « éditer » vous envoie une erreur.

Dans le cas ou vous avez respecté les consignes précédentes, la page suivante s'affiche. Apportez vos modifications et cliquer sur « éditer » pour le sauvegarder dans la base de données.



# f. Supprimer

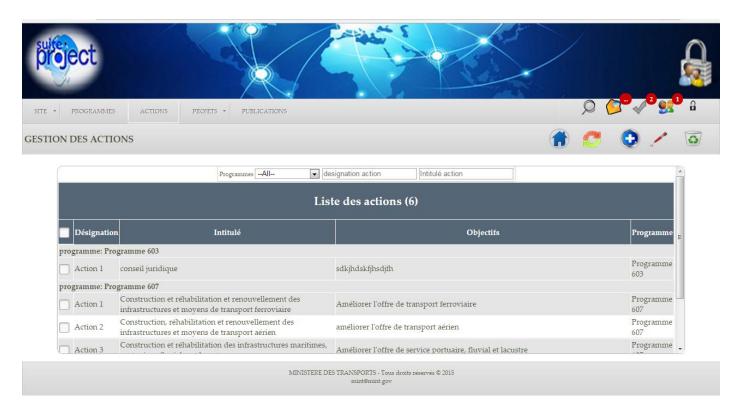
Tout comme l'édition, la suppression d'un élément nécessite naturellement que celui-ci soit sélectionné à l'avance. Cependant, ici II est possible de supprimer plusieurs éléments à la fois, il suffira juste de tous les sélectionner avant de lancer l'opération de suppression. Lors de la suppression un message d'alerte est envoyé pour confirmation.



NB: pour supprimer un programme, elle ne doit pas contenir d'actions.

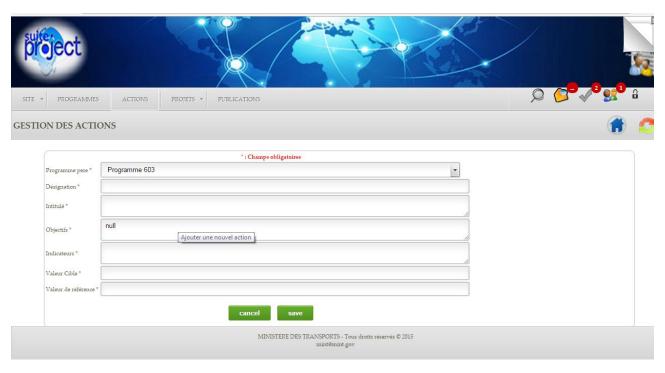
### 3. Gestion des actions

La gestion des actions respecte le même principe que celui présente plus haut. L'interface d'entrée



# g. Créer 💿

La création ou l'ajout consistera à renseigner les champs du formulaire d'ajout qui s'affiche après avoir clique sur le bouton « plus » situe en haut à droite de la fenêtre ci-dessus. La page suivante s'affiche afin que vous entriez les données de la nouvelle action. Une fois les donnés renseignées, sauvegardez en base de données en cliquant sur « save »



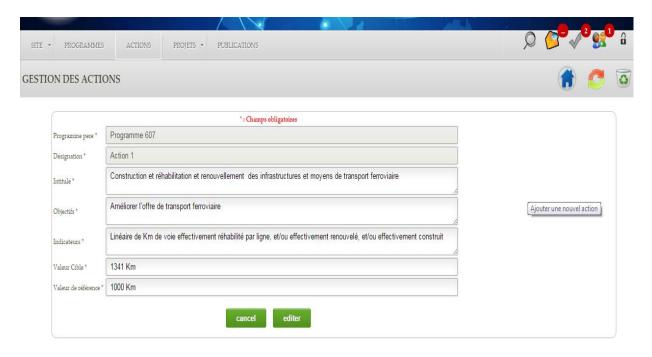
h. Editer

Pour éditer un programme, il faudra le sélectionner dans la liste, ensuite cliquer sur le bouton « éditer »



**NB**: Si aucune action n'est sélectionnée, le clique sur le bouton « éditer » n'aura aucun effet. Si plusieurs actions sont sélectionnées, le clique sur le bouton « éditer » vous envoie une erreur.

Dans le cas ou vous avez respecté les consignes précédentes, la page suivante s'affiche. Apportez vos modifications et cliquer sur « éditer » pour le sauvegarder dans la base de données.



# i. Supprimer

Tout comme l'édition, la suppression d'une action nécessite naturellement que celleci soit sélectionnée à l'avance. Cependant, ici Il est possible de supprimer plusieurs

actions à la fois, il suffira juste de tous les sélectionner avant de lancer l'opération de suppression. Lors de la suppression un message d'alerte est envoyé pour confirmation.



NB: pour supprimer une action, elle ne doit pas contenir des projets.

# 4. Gestion des projets

Nous voici dans l'objet même de l'application. La gestion des projets consiste à :

- ✓ Créer des projets ;
- ✓ Les modifier ;
- ✓ Définir les différente étapes dudit projet ;
- ✓ Définir la séquence d'exécution desdits étapes ;
- ✓ Obtenir la fiche d'un projet;
- ✓ Obtenir les termes de référence d'un projet ;
- ✓ Renseigner I' état d'avancement d'un projet ;



j. Créer 🗪

La création ou l'ajout d'un projet consistera à renseigner les champs successifs du formulaire d'ajout qui s'affiche après avoir clique sur le bouton « plus » situe en haut à droite de la fenêtre ci-dessus. La page suivante s'affiche afin que vous entriez

les données dudit projet. Une fois les donnés renseignées, sauvegardez en base de données en cliquant sur « **save** »

# Formulaire de création d'un projet →

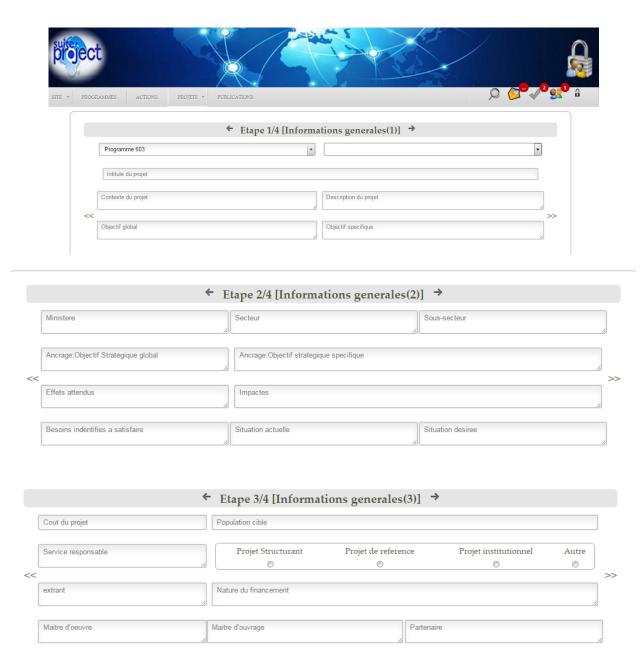
Plusieurs informations vous seront demandées par la suite.

Le renseignement de ces informations est obligatoire et se fera en plusieurs étapes.

Mais vous n'êtes pas tenus de toutes les renseigner d'un trait!!

Appuyez sur suivant pour commencer.

Cocher ne plus voir ce message





# k. Editer

Pour éditer un projet, il faudra sélectionner dans la liste ledit projet, ensuite cliquer sur le bouton « éditer »



Tout comme les autres modifications, il n'est possible de modifier qu'un seul projet à la fois.

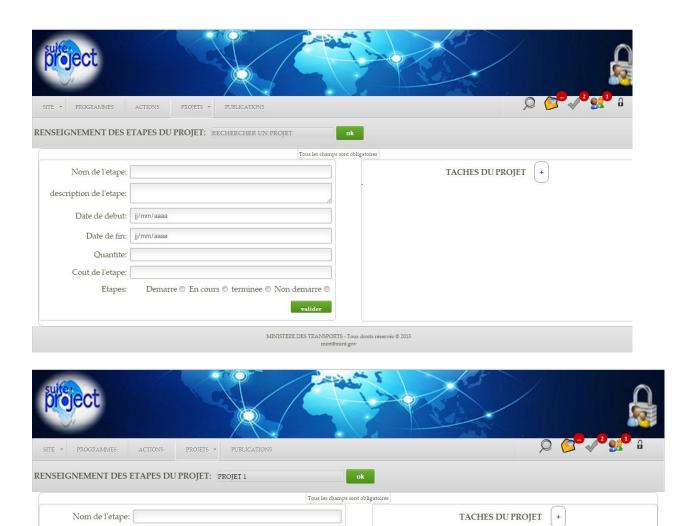
### l. Supprimer

La suppression des projets se fait de la même manière que celle d'un programme ou d'une action. La seule différence est qu'il faudra être dans l'onglet réservé à la gestion des projets.

### m. Gérer les étapes

Une étape est un élément de découpage d'un projet. Suite projet vous donne la possibilité de créer et de modifier les étapes d'un projet pour cela il suffit d'aller soit dans le menu déroulant de projet et de cliquer sur tâches ; ou tout simplement cliquer sur le bouton « calendrier » qui se trouve au coin supérieur de droit dans la fenêtre de gestion de projet





MINISTERE DES TRANSPORTS - Tous droits réservés © 2015

n. Générer la fiche projet et les Termes de reférences

Demarre ◎ En cours ◎ terminee ◎ Non demarre ◎

- 5. Gestion des medias
- o. Uploader

description de l'etape:

Cout de l'etape: Etapes:

Date de debut: jj/mm/aaaa

Date de fin: jj/mm/aaaa

Quantite:

p. Supprimer

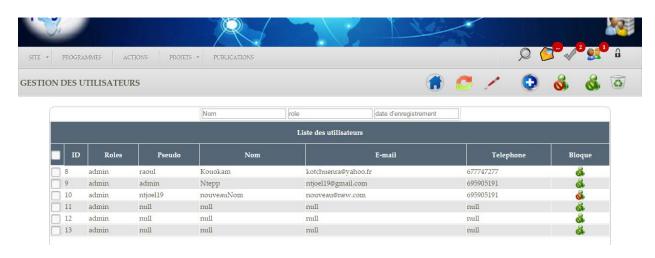
2016-01-01

gdtrtrdt

- 6. Gestion des publications
- q. Créer
- r. Modifier
- s. Supprimer

# 7. Gestion des utilisateurs

Un utilisateur est toutes personnes ayant un compte lui donnant la possibilité d'accéder à l'interface d'administration.



# t. Ajouter un utilisateur

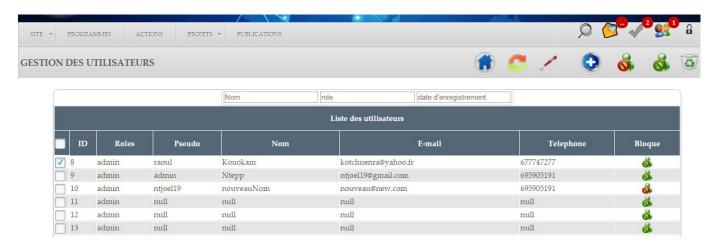
Pour ajouter un utilisateur il suffit de cliquer sur le bouton d'ajout « plus \*\* » situe en haut à droite de la fenêtre ci-dessus. La page suivante s'affiche afin que vous entriez les données dudit projet. Une fois les donnés renseignées, sauvegardez en base de données en cliquant sur « save \*\* ou \*



La zone de gauche représente les informations personnelles des utilisateurs et celle des droits permet de définir les droits et les sous droits d'accès dudit utilisateur.

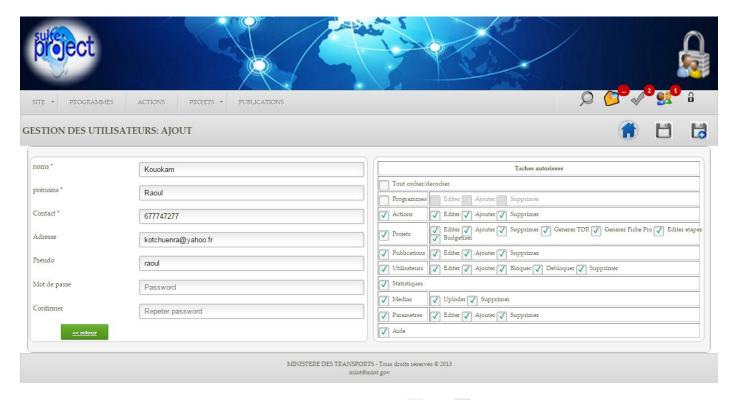
### u. Modifier un utilisateur

Pour éditer un projet, il faudra sélectionner dans la liste ledit projet, ensuite cliquer sur le bouton « éditer »



NB : il important de noter qu'il n'est pas possible de modifier plusieurs utilisateurs à la fois. L'application aura le même comportement que ceux indiqué précédemment.

Si les contraintes sont respectées, l'interface suivante s'affiche.



Il suffit d'apporter vos modifications et de cliquer sur « save 🗀 ou 🗟 »

## v. Supprimer un utilisateur

La suppression d'un utilisateur se fait de la même manière que celle d'un programme ou d'une action. La seule différence est qu'il faudra être dans l'onglet réservé à la gestion des utilisateurs afin de sélectionner les utilisateurs à supprimer.

## w. Attribuer les droits d'un utilisateur

L'attribution des droits d'accès consiste à renseigner en cochant la zone de droit de la fenêtre précédente les cases cochées donnent le droit d'accès défini par le libellé de ladite case ; celle qui ne sont pas cochées retirent le droit d'accès ainsi défini.

# x. Bloquer ou débloquer un utilisateur

Pour bloquer un utilisateur il suffit de sélectionner celui-ci et de cliquer sur le bouton « bloquer 🍑



Par contre pour le débloquer il suffit de cliquer sur le bouton « débloquer 🍑 »



NB: il est possible de bloquer ou de débloquer plusieurs utilisateurs en même temps.

#### IV. CONCLUSION

Nous pouvons au terme de ce manuel parler de la facilité d'utilisation de ladite application due à :

- 1. la ressemblance des interfaces;
- 2. l'utilisation des processus identiques pour des tâches similaires sur des objets différents;
- 3. l'utilisation des images contextuelle ayant un sens pour l'implémentation des boutons;

- 4. la navigation intuitive dans les différentes pages ;
- 5. la présence des aides contextuelles ;
- 6. le support des autos-complexion pour faciliter la recherche;
- 7. l'utilisation des graphiques pour la présentation des progressions.