

M2L : La maison des ligues

Le but est de créer une application permettant aux associations d'être au courant des différents conseils qui leurs sont apportés.

Pour ce faire, un responsable remplit une base de données avec les différents conseils portant sur 3 catégories:

- Le respect de la législation
- Le remboursement des déplacements
- les litiges éventuels

Le responsable devra se faire connaître de la base de données en s'authentifiant.

Il devra entrer son nom, son login et son mot de passe.

Les associations ne peuvent que visualiser le contenu de la base en spécifiant la nature des conseils (l'une des 3 catégories mentionnées ci-dessus).

Les membres des associations ne pourront que visualiser les contenus et non les modifier, donc l'application devra interdire les requêtes du type insert, update ,...)

Les membres des associations devront aussi s'authentifier afin de déterminer leurs droits.

La base de données sera constituée de 4 tables :

- table des conseils comportant 4 colonnes (une colonne pour le titre, une colonne pour le type de conseil, une colonne pour la date de parution du conseil, une colonne pour le contenu du conseil)
- table de connexions concernant le responsable dont les colonnes sont (nom, login, mot de passe)
- table de type de conseil (une colonne pour le type de conseil)
- table de connexions concernant les membres du groupe dont les colonnes sont également (nom, login, mot de passe)

L'interface graphique principale sera composée des éléments suivants :

- 2 radio boutons l'un pour le responsable, le 2eme pour un membre de l'association
- Une zone de saisie pour le nom, commune au responsable et à un membre de l'association
- Une zone de saisie pour le login, commune au responsable et à un membre de l'association
- Une zone de saisie pour le mot de passe, commune au responsable et à un membre de l'association
- Un bouton connexion permettant de s'authentifier
- Un bouton reset pour remettre à zéro les informations saisies

Si un membre se connecte et s'il est reconnu l'ihm principale ouvre une fenêtre contenant les éléments concernant le membre c'est-à-dire :

- Une zone de texte permettant la visualisation des conseils
- Une liste déroulante spécifiant la catégorie des conseils à consulter (membre de l'association)
- Un bouton de validation permettant de lancer la requête relative aux membres de l'association

Si un responsable se connecte et s'il est reconnu l'ihm principale ouvre une fenêtre contenant les éléments concernant le responsable c'est-à-dire :

- Deux zones de saisie permettant la saisie de nouveaux conseils(titre et contenu) à ajouter dans la base
- Une liste déroulante spécifiant la catégorie des conseils à consulter
- Un bouton de validation permettant de lancer la requête relative au responsable

Vous utiliserez le composant logiciel 'BddAccess' permettant l'accès à la base de données

On utilisera les classes suivantes :

- Interface graphique principale (à créer)
- Interface graphique concernant un membre (à créer)
- Interface graphique concernant un responsable (à créer)
- Classe BddAccess (existe déjà)
- Classe Responsable (à créer)
- Classe Membre association (à créer)

La classe MainI (qui contient la méthode main()) crée les 4 objets suivants :

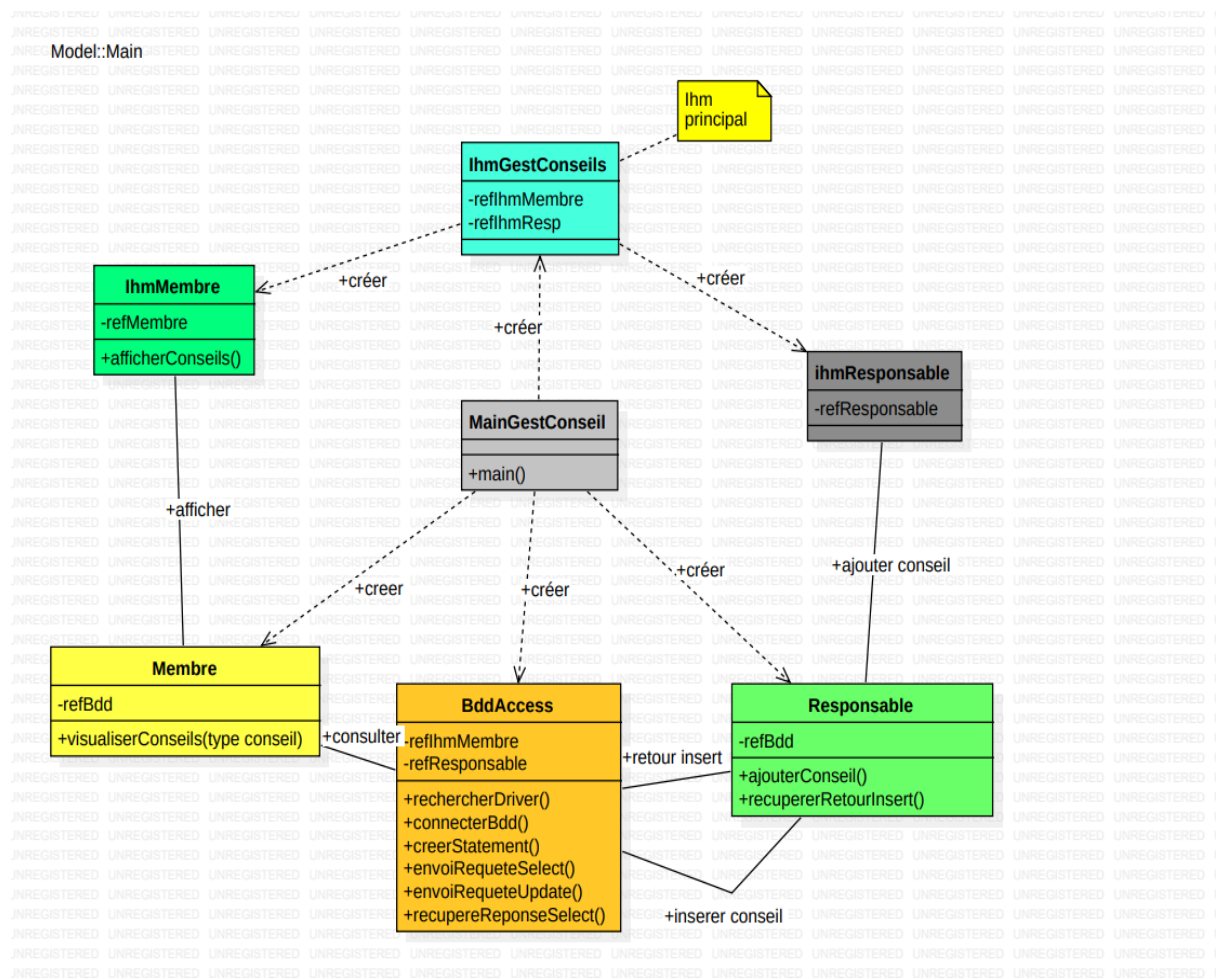
- Interface graphique principale
- BddAccess
- Responsable
- Membre

En fonction du radio bouton sélectionné, (responsable ou membre) l'appui sur le bouton 'validation' agira sur l'objet responsable pour ajouter des conseils dans la base ou afficher les conseils dans la zone 'visualisation conseils' pour le membre.

En fonction du radio bouton sélectionné, (responsable ou membre) l'appui sur le bouton 'connexion' agira sur l'objet responsable ou membre pour se connecter à la base de données pour authentification.

Évolutions possibles: Permettre au responsable de supprimer et modifier des conseils

Diagramme de classes :



Parcours Utilisateur : Accéder aux conseils de remboursements

1. Connexion

Connexion

☒ membre ☐ responsable

Login :

Utilisateur :

Password :

2.Sélection du type de conseil

Membre

legislation
remboursement
litige

3. Affichage du résultat

Membre

remboursement... Valider

1. Remboursement de note de frais au réel

Date de parution : 2024-08-04

L'employeur remboursera le montant exact dépensé par le salarié. Il connaît ce montant sur la base du justificatif de note de frais fourni. L'employeur ne peut pas toujours choisir le mode de remboursement d'une note de frais. Certains frais sont obligatoirement évalués au réel : ceux liés au télétravail ; de déménagement pour cause de mobilité professionnelle ; des salariés détachés à l'étranger ; d'utilisation des nouvelles technologies de l'informatique et de la communication.

2. Remboursement de note de frais forfaitaire

Extrait de code Class LoginPage.java :

```
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    if(e.getSource() == loginButton) {
        String login = loginField.getText();
        String nom = userField.getText();
        String mdp = passwordField.getText();
        String response;
        String requete = "Select * from " + utilisateurSelected + " where login = '" + login + "' AND nom = '" + nom + "' AND mdp = '" + mdp + "'";
        bdd.creerStatement();
        bdd.envoiRequeteSelect(requete);
        response = bdd.recupereReponseSelect();
        if(response == "") {
            messageLabel.setText("Informations non valides");
        }
        else {
            if(utilisateurSelected == "membre") {
                MembrePage membrePage = new MembrePage();
                membrePage.setBDD(bdd);
                membrePage.setMembre(membreRef);
                frame.dispose();
            }
            else {
                ResponsablePage responsablePage = new ResponsablePage();
                responsablePage.setBDD(bdd);
                responsablePage.setResponsable(responsableRef);
                frame.dispose();
            }
        }
    }
    else if ((e.getSource() == resetButton)) {
        userField.setText("");
        loginField.setText("");
        passwordField.setText("");
    }
    else if (e.getSource() == responsable) {
        utilisateurSelected = "responsable";
    }
    else if (e.getSource() == membre) {
        utilisateurSelected = "membre";
    }
}
```

