



مشروع مقرر تحليل وتصميم النظم

استاذ المقرر / د .عاطف رسلالان

الفرقة الثالثة

قسم نظم معلومات الألأعمال

إنشاء وتطوير تطبيقات سطح المكتب بـ

اسم المشروع

(نظام اداره مكتب - الرواد - للعقارات)

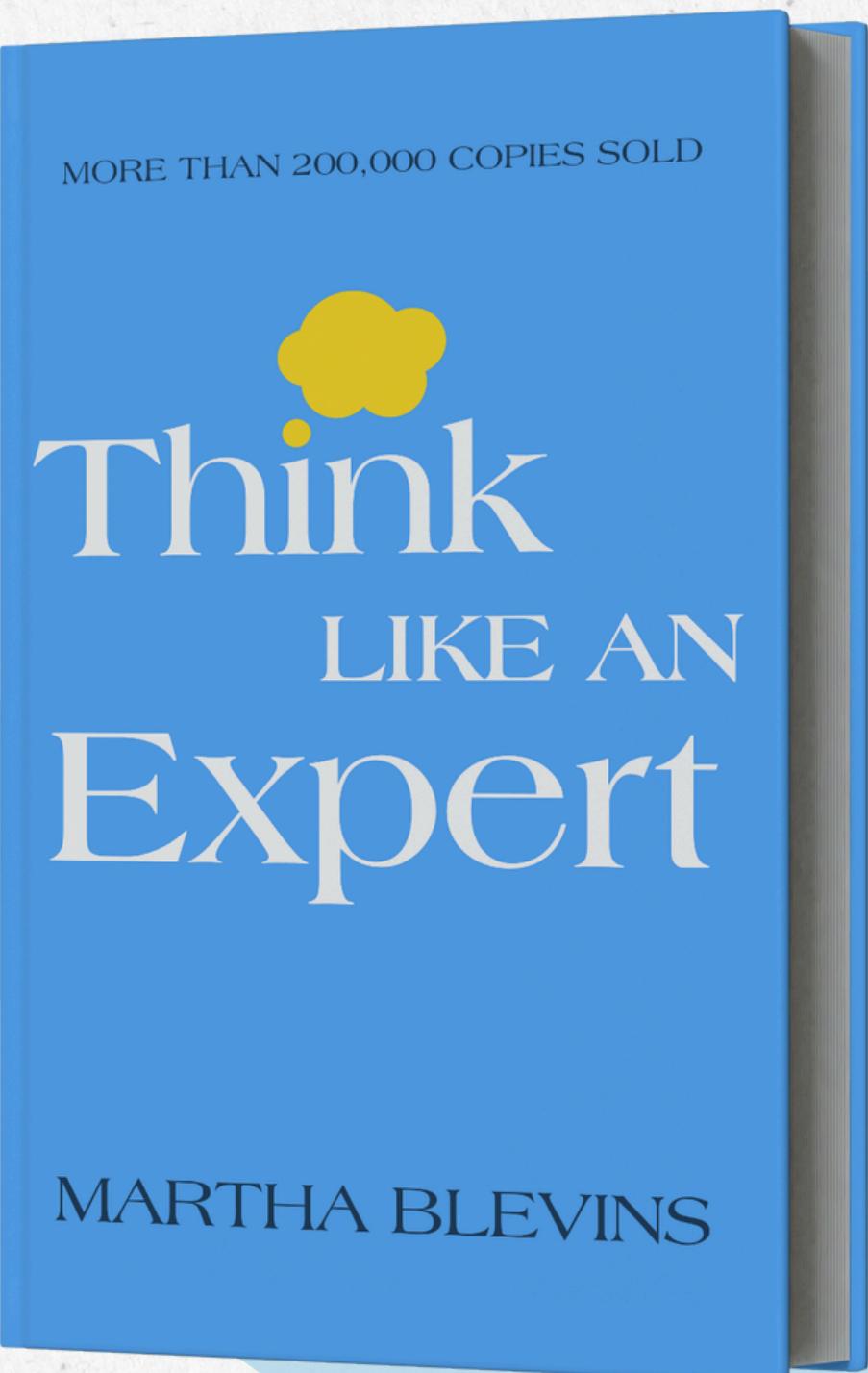
كود المجموعه : 12

مقدم من :

م	اسم الطالب	كود الطالب
1	وليد علي احمد علي	21141709
2	محمود ضلالح شاكر مشرف	21141710
3	محمد سامي سعد	21141129
4	محمود هلاللـ صالح	21141028
5	محمد حماده عبد العال	

تحت اشراف  
د.عاطف رسلاان  
أ.كيرلس مكرم حسب اللاللالي

العام الجامعي  
2024/2025



Studio  
Shodwe

# Literature AI - Ruwad

- By waled ali
- 15 july, 2025



Prepared by group 12

# Group Project

Real estate office management system

wendnesday-April-23-2025



# *Team Members*

12

تحت اشراف  
د/ عاطف رسلان  
م/ كيرلس مكرم حسب الله

الفرقه : الثالثه

الشعبه : نظم

محمود صلاح شاكر  
محمود هلال صالح  
محمد سامي سعد  
محمد حماده عبد العال



**وليد علي احمد علي**  
Leader



# CONTENT INDEX



- *Introduction*
- *Problem Statement*
- Choosing the methodology
- *System design phase*
- *Model creation stage*
- testing
- References
- *the End*

# *Introduction*

## المقدمة



يهدف هذا النظام إلى تسهيل وفعالية إدارة العمليات الخاصة بالمكتب العقاري  
(التقارير، العقارات، المتعاقدات، المستخدمين، العملاء).

بناءً على ذلك، يهدف النظام إلى تحقيق مساهمة فعالة في تنظيم مهام المكتب  
بشكل أفضل  
والحد من الأخطاء والعجز.



# *Problem Statement*

- في ظل التوسع العمراني وزيادة الطلب على شراء واستئجار العقارات، يواجه الكثير من الأفراد والشركات صعوبة في إدارة البيانات العقارية وتتبع المعلومات الخاصة بالعملاء والعقارات بطريقة منظمة وفعالة.
- المشكلة الأساسية تكمن في أن:
- معظم عمليات إدارة العقارات تتم بشكل يدوي أو باستخدام ملفات مشتتة.
- لا يوجد نظام موحد لتسجيل بيانات العملاء والعقارات.
- صعوبة في البحث عن عقار معين أو تحديث بيانات العملاء.
- ضعف في الأمان وعدم وجود تسجيل دخول يحمي البيانات.



# *Project Solution to the Problem*

يقدم المشروع نظاماً برمجياً بسيطاً وفعلاً مبنياً بلغة Java يتتيح:

- تسجيل حسابات للعملاء وتسجيل الدخول.
- حفظ بيانات العملاء وإدارتها (عرض - تعديل).
- إضافة عقارات مع كافة تفاصيلها (سعر - عنوان - نوع - حالة العقار...).
- البحث داخل العقارات.
- واجهة سهلة الاستخدام باللغة العربية.
- قاعدة بيانات منظمة وآمنة باستخدام MySQL.

# *Background Project*

## Objectiv :

الهدف من النظام تسهيل عمليات إدارة مكتب العقارات مثل

- إضافة العقارات المطاحة للبيع أو الإيجار
- متابعة العملاء والطلبات والجוזات
- توليد تقارير دورية
- حفظ العقود والمستندات



# *System users*

• • • •

## **office worker**

Receives visitors, answers inquiries,  
and organizes appointments.

Sell. Buy. Rent

---



## **System Administrator:**

Manages the system, controls user  
permissions, and monitors technical  
maintenance.

---

• • • •

# Choosing the methodology

# النموذج الأولي prototype



## Reason for choosing the methodology :

- Since the real estate management system is scalable based on user feedback, and it includes many variables or requirements that may change over time or through experience, a prototype will be adopted to present to users, and then it will be developed gradually.

## سبب اختيار المنهجية

لأن نظام إدارة العقارات هو نظام قابل للتتوسيع حسب ملاحظات المستخدم، ولديه متغيرات عديدة أو متطلبات قد تتغير مع الوقت أو التجربة، لذلك، سيتم اعتماد نموذج أولي لعرضه على المستخدمين، ثم تطويره بشكل متدرج.

# 1 functional Requirements

Designing a simple and user-friendly system for all users and employees

Easy data entry, such as:

Saving time

Instantly knowing the results

مرحلة تحديد المتطلبات

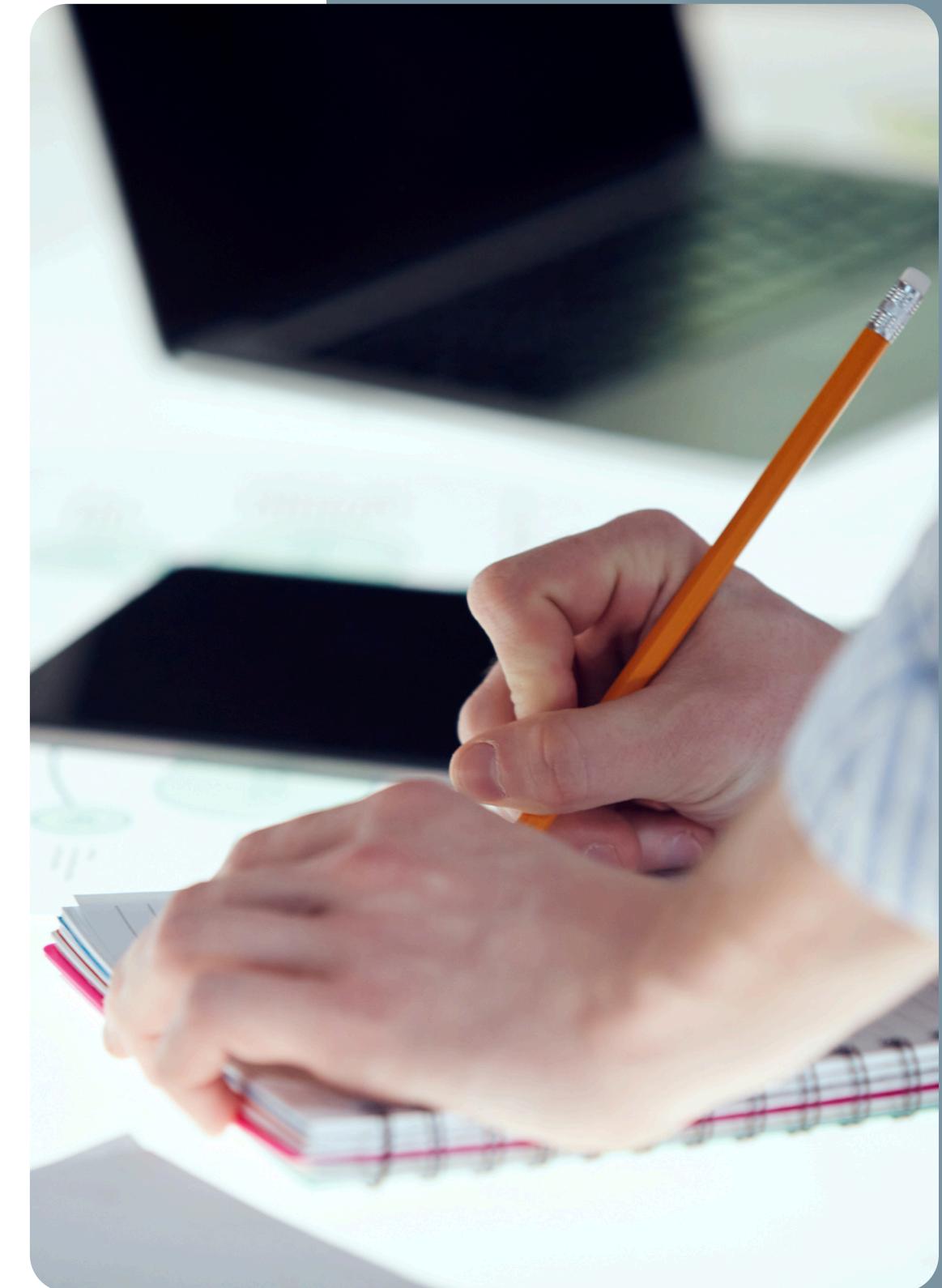
تصميم نظام سهل وسلس للتعامل مع كل المستخدمين والموظفين

سهولة إدخال البيانات مثل:

توفير الوقت

معرفة النتائج بشكل فوري

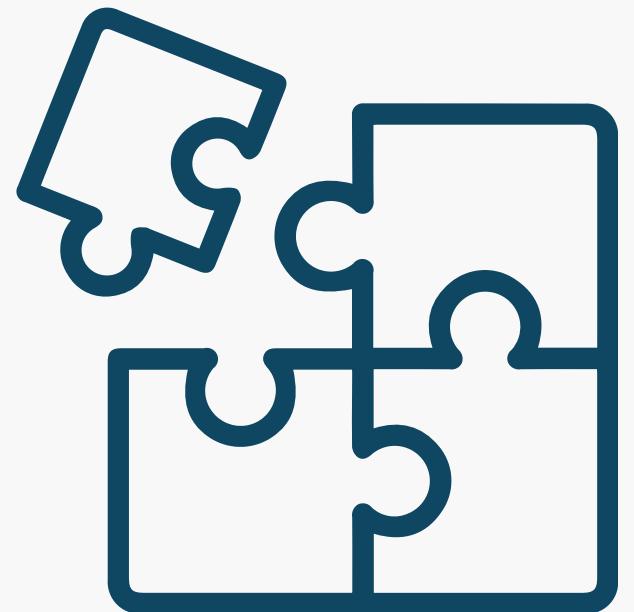
Testing and Refinement:



# *System design phase*

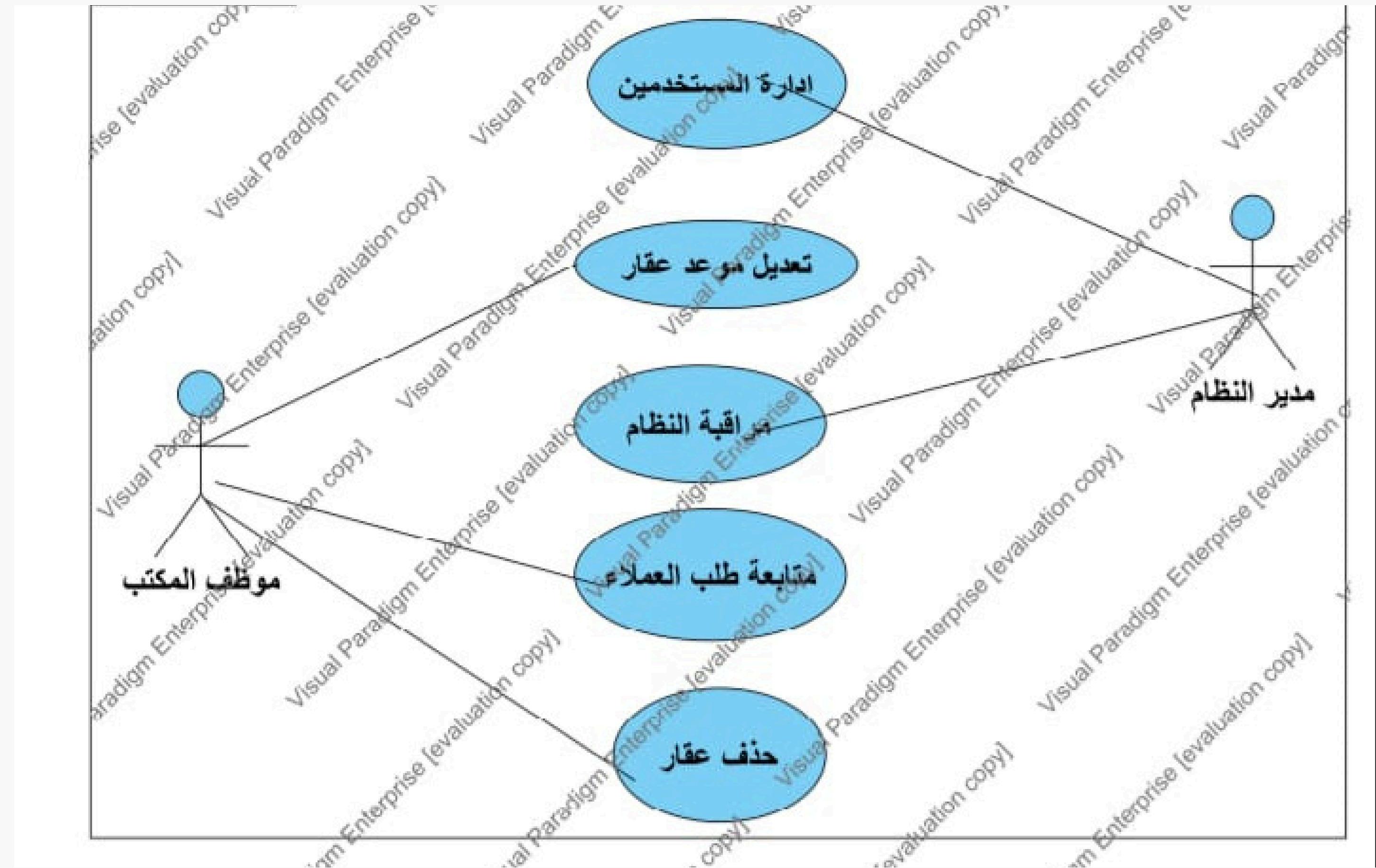
---

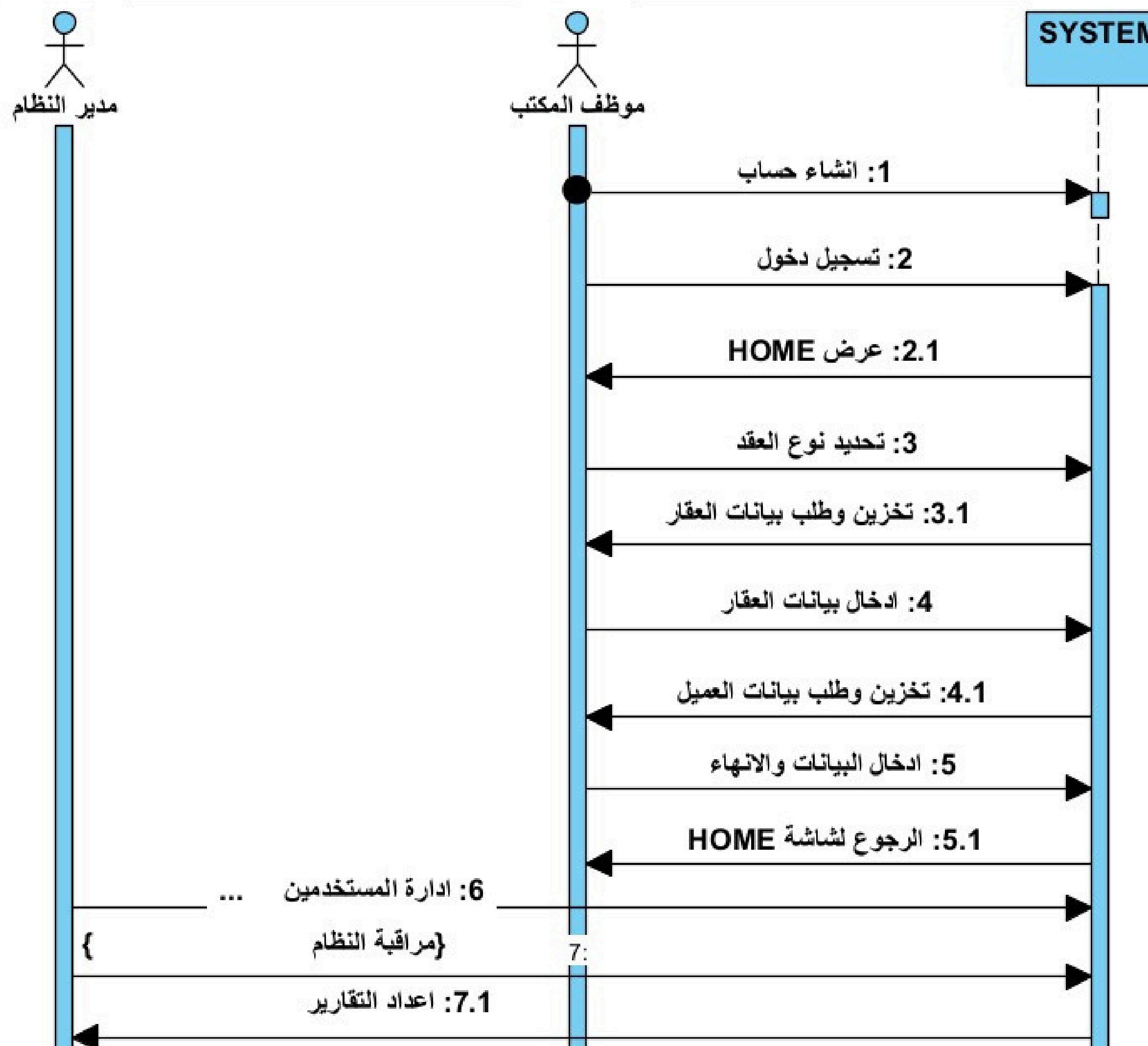
- This phase aims to transform the system requirements into a clear construction plan, i.e. “how” what has been agreed upon will be implemented.



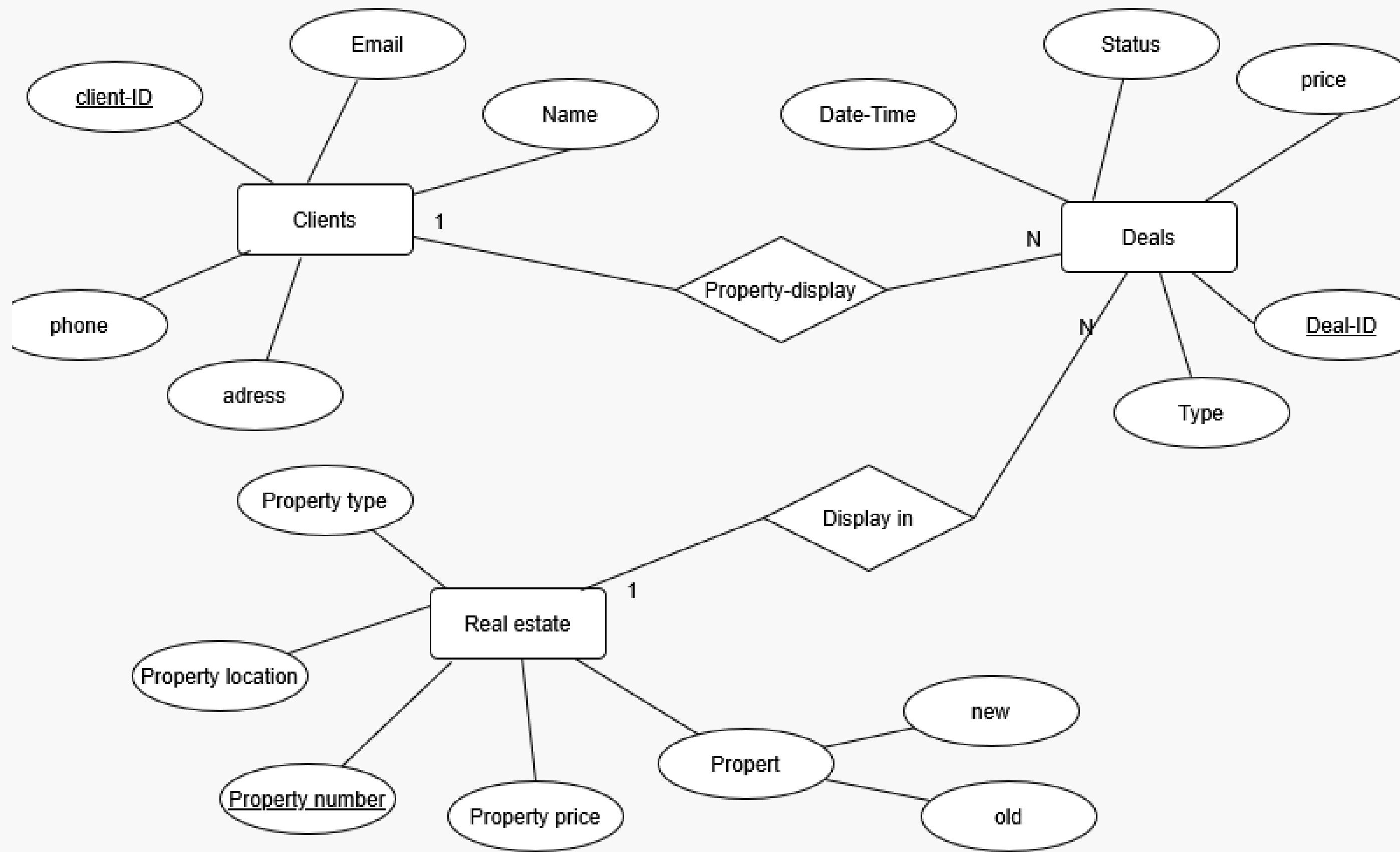
- تهدف هذه المرحلة إلى تحويل متطلبات النظام إلى خطة واضحة للبناء، أي "كيف" سيتم تنفيذ "ما" تم الاتفاق عليه.

# *1- use case*

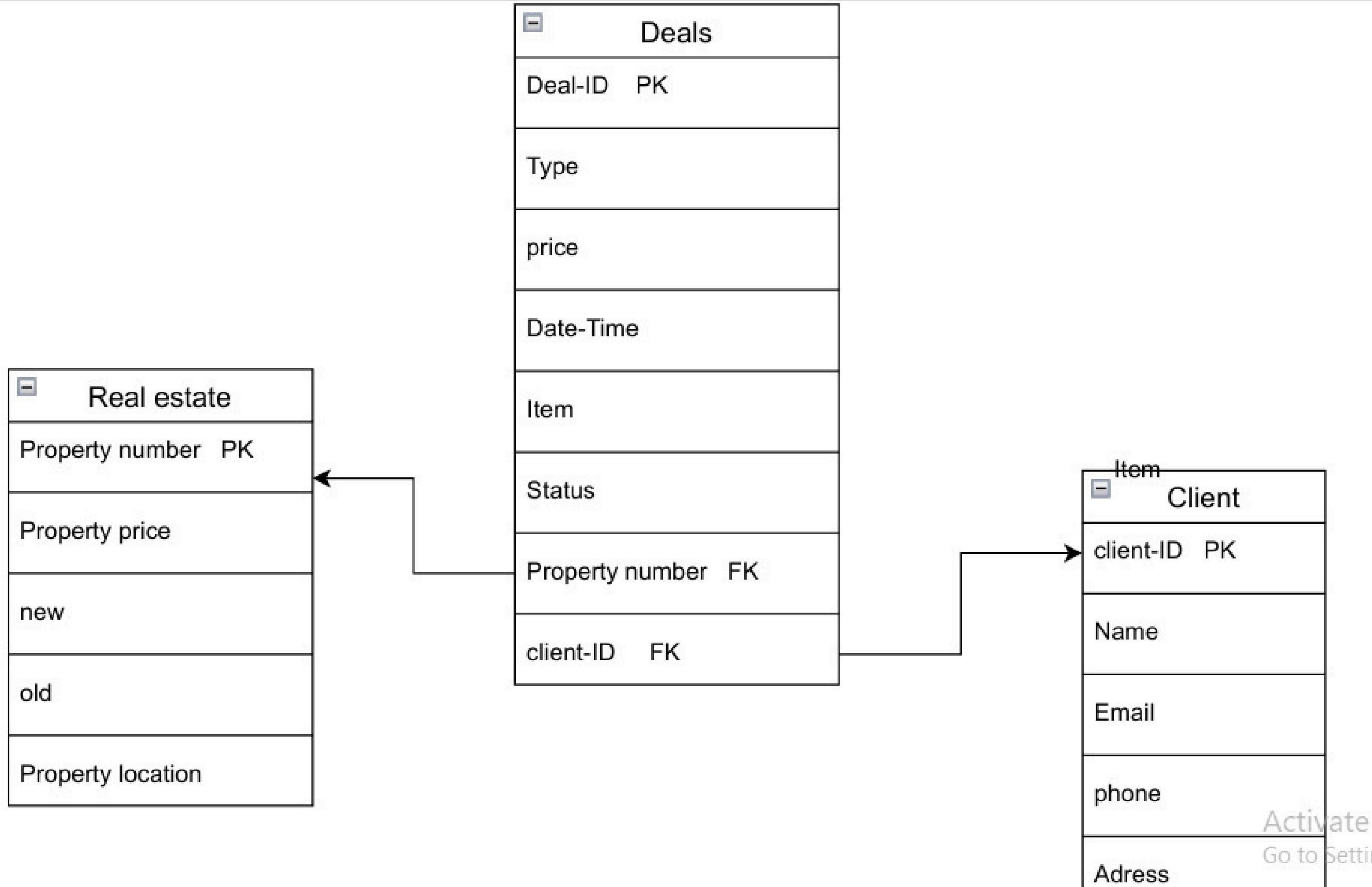




# ERD



# RS

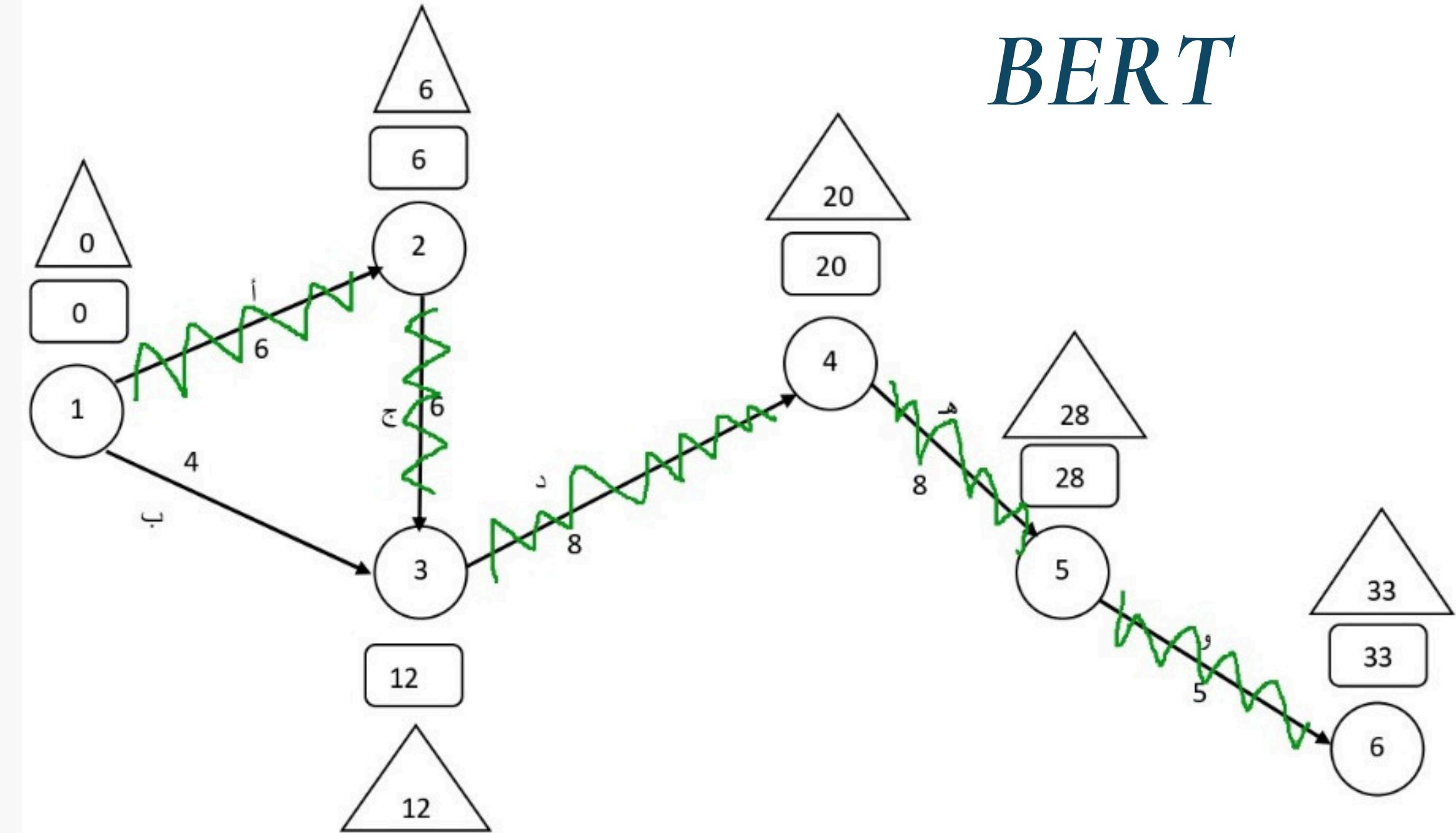


```
CREATE TABLE "REAL_ESTATE"
(
    "PROPERTY_NUMBER" NUMBER,
    "PROPERTY_LOCATION" VARCHAR2(4000),
    "PROPERTY_TYPE" VARCHAR2(4000),
    "PROPERTY_PRICE" NUMBER,
    "PROPERT_NEW" VARCHAR2(4000),
    "PROPERT_OLD" VARCHAR2(4000),
    CONSTRAINT "REAL_ESTATE_PK" PRIMARY KEY ("PROPERTY_NUMBER")
ENABLE
)
CREATE TABLE "CLIENT"
(
    "CLIENT_ID" NUMBER,
    "EMAIL" VARCHAR2(50),
    "NAME" VARCHAR2(50),
    "PHONE" VARCHAR2(11),
    "ADDRES" VARCHAR2(100),
    CONSTRAINT "CLIENT_PK" PRIMARY KEY ("CLIENT_ID")
ENABLE
)
/
```

```
( "DEALS_ID" NUMBER,  
  "PRICE" NUMBER,  
  "TYPE" VARCHAR2(4000),  
  "DATE_TIME" DATE,  
  "ITEM" VARCHAR2(4000),  
  "STATUS" VARCHAR2(4000),  
  "PROPERTY_NUMBER" NUMBER,  
  "CLIENT_ID" NUMBER,  
  CONSTRAINT "DEALS_PK" PRIMARY KEY ("DEALS_ID") ENABLE,  
  CONSTRAINT "FK_CLIENT_ID" FOREIGN KEY ("CLIENT_ID")  
    REFERENCES "CLIENT" ("CLIENT_ID") ENABLE,  
  CONSTRAINT "FK_PROPERTY_NUMBER" FOREIGN KEY ("PROPERTY_NUMBER")  
    REFERENCES "REAL_ESTATE" ("PROPERTY_NUMBER") ENABLE  
)  
/
```

المسار الحرج = <أ> <ج> <د> <ه> و

الזמן الازم لانهاء المشروع هو = 32 اسبوع



الخطوة	النشاط	ما قبله من نشاط	الזמן / اسبوع
أ	مقابلات واستطلاع رأي	بدون	4
ب	تصميم قاعده بيانات	أ	6
ج	تصميم واجهة التعامل	بدون	6
د	تصميم صفحه التسجيل/الخول	ب، ج	8
ه	تصميم صفحه بيانات العميل	د	7
و	اعداد التقارير الازمه	ه	5

## 2 Model creation stage

---

2- مرحله انشاء نموذج

It is the phase in which a prototype of a user interface or a specific system function is built, without focusing on full details or performance, but simply to demonstrate the expected appearance or behavior of the system.

### *Why do we use prototypes ?*

- Reducing future errors.
- Receiving feedback from the client or users.
- Ensuring that the requirements are well understood.
- Improving the user experience (UX).



# Design a simple interface 1

## 1. الصفحة الرئيسية

الوظيفة: بوابة دخول المستخدم.

:الخيارات

تسجيل الدخول: للمستخدمين اللي عندهم حساب

إنشاء حساب: للمستخدمين الجدد



شركة الرواد للعقارات

تسجيل

أو

إنشاء حساب

. Home Page

. Function: User entry portal

: Options

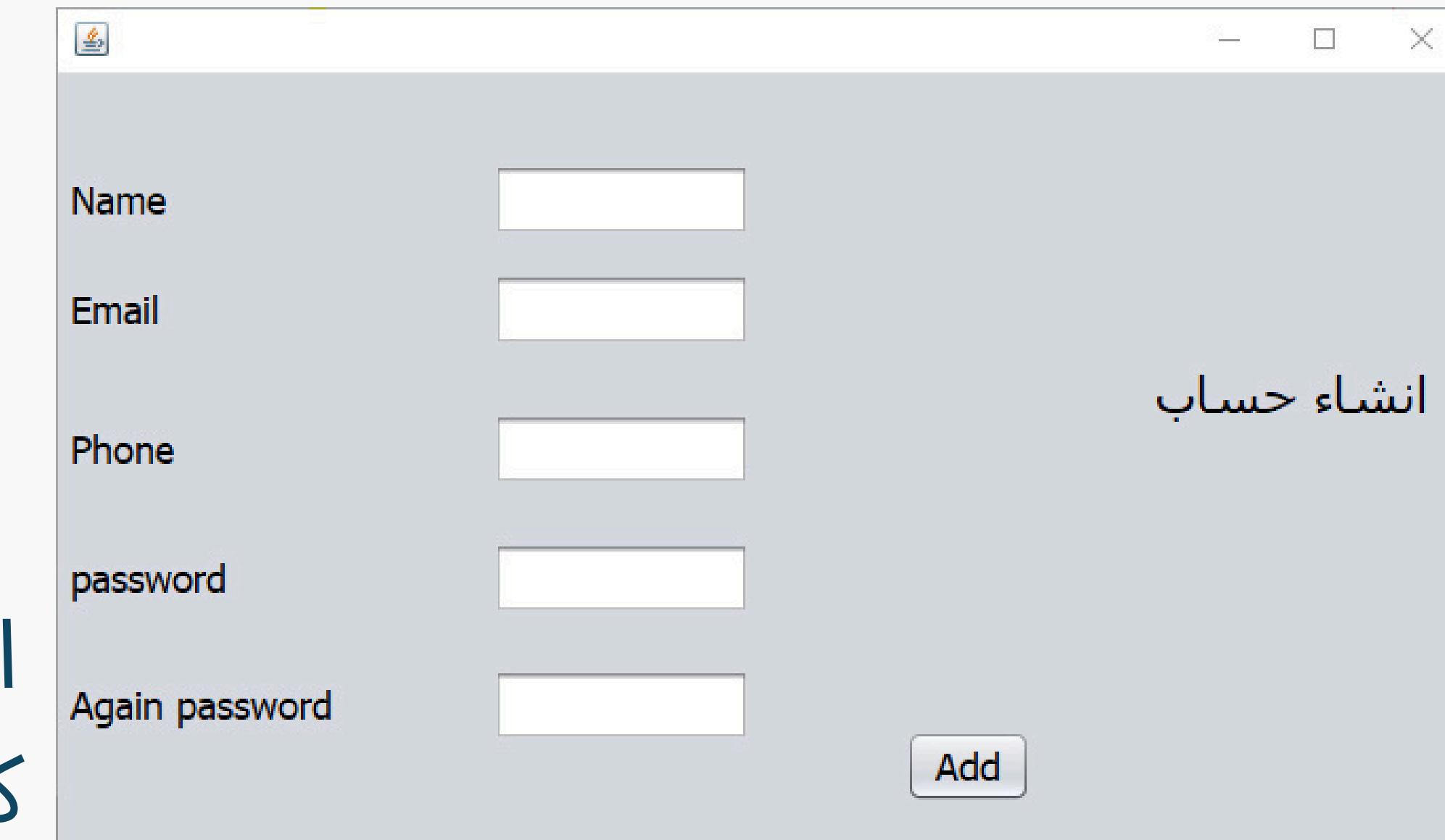
. Login: For users who already have an account

. Sign Up: For new users

# Design a simple interface 2

## صفحة إنشاء حساب

الوظيفة: إنشاء حساب جديد  
للمستخدم. البيانات المطلوبة:  
اسم المستخدم كلمة المرور تأكيد  
كلمة المرور الزر: "إنشاء الحساب"



Sign Up Page

Function: Create a new user account

:Required Information

Username

Password

Confirm Password

"Button: "Create Account



# Design a simple interface ٣

صفحة تسجيل الدخول.

الوظيفة: إدخال بيانات المستخدم (اسم المستخدم وكلمة المرور).

"الزر: "تسجيل الدخول"

إذا كانت البيانات صحيحة → ينتقل المستخدم إلى الصفحة الرئيسية للنظام.

إذا كانت خاطئة → تظهر رسالة خطأ.



The screenshot shows a window titled "تسجيل دخول" (Login) in Arabic. It contains two text input fields: one labeled "Email" and another labeled "Password". Below these fields is a rectangular button with the text "log-in" in orange. The window has standard operating system window controls at the top right.

Login Page

Function: Enter user credentials (username and password).

Button: "Login"

- If the credentials are correct → the user is redirected to the system's home page.
- If the credentials are incorrect → an error message is displayed.

# Design a simple interface 4

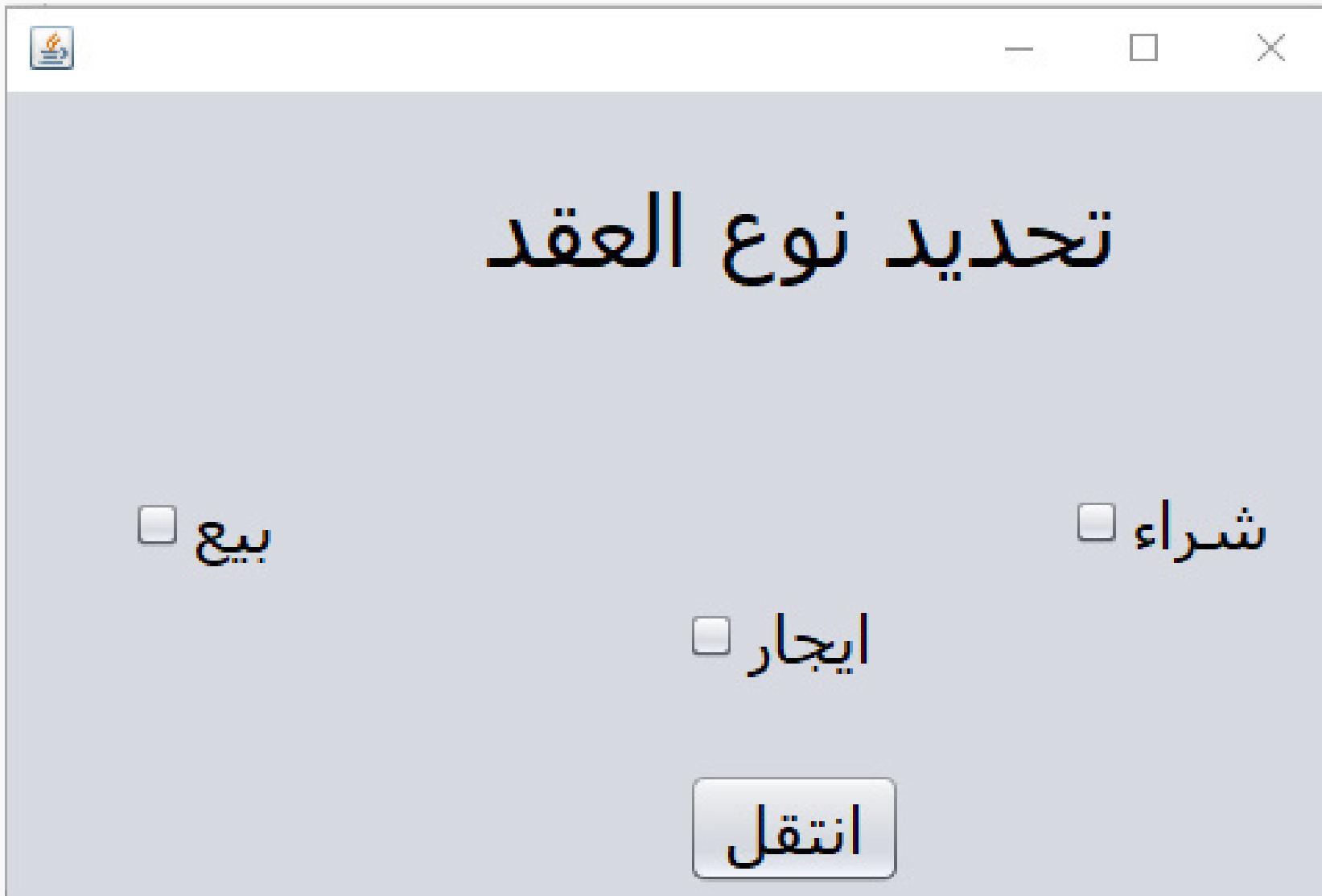
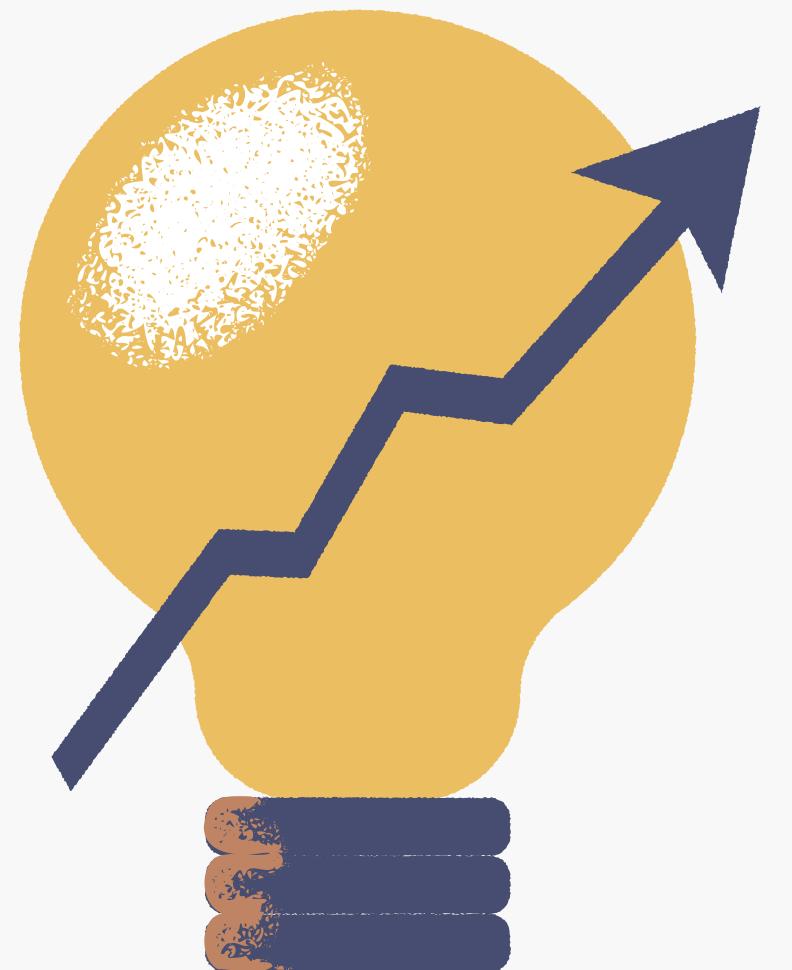
Home Page (After Login)

Function:

Display a list of available features in the real estate system.

Select transaction type:

- Purchase
- Rent
- Sale



. الصفحة الرئيسية بعد تسجيل الدخول  
الوظيفة:  
عرض قائمة بالوظائف المتوفرة في النظام العقاري  
تحديد نوع الصفقة

شراء  
إيجار  
بيع

# Design a simple interface 5



Sign Up Page

.Function: Create a new user account

:Required Information

Username

Password

Confirm Password

"Button: "Create Account

•  
•  
•  
•  
•

. صفحة إضافة عقار

. الوظيفة: إدخال بيانات عقار جديد.

:الحقول

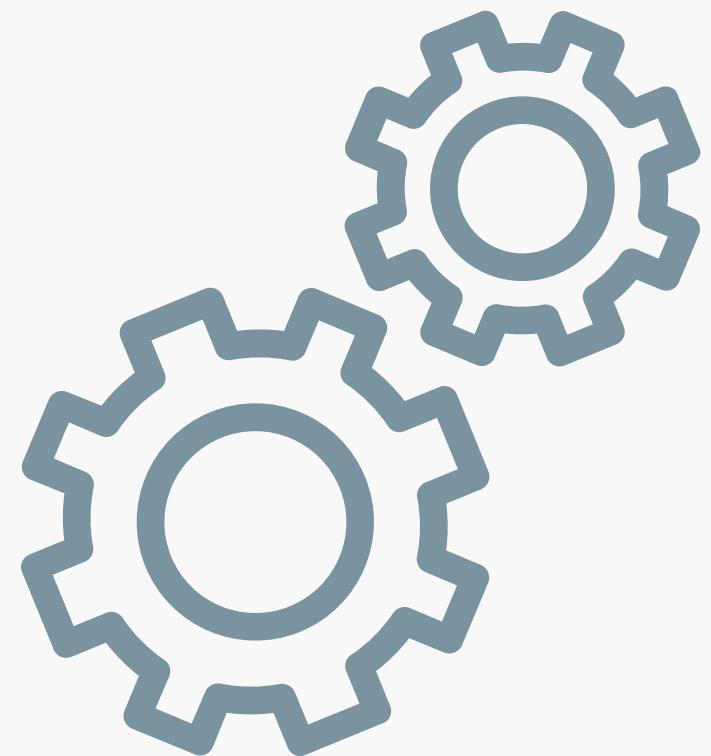
اسم العقار

الموقع- المساحه

السعر

نوع العقار (شقة، فيلا، أرض، إلخ)

"الزر: "حفظ



•  
•  
•  
•  
•

# *Design a simple interface 6*



Upon user login, their data is retrieved from the database.

The data is displayed in components such as JLabel or JTextField (depending on whether the data is read-only or editable).

If the user clicks on "Edit Data":

- The fields become editable (if they were previously read-only).
- Changes are saved to the database when the "Save" button is clicked.

The "Logout" button returns the user to the main interface or logs them out



بيانات العميل

اسم العميل

البريد الإلكتروني

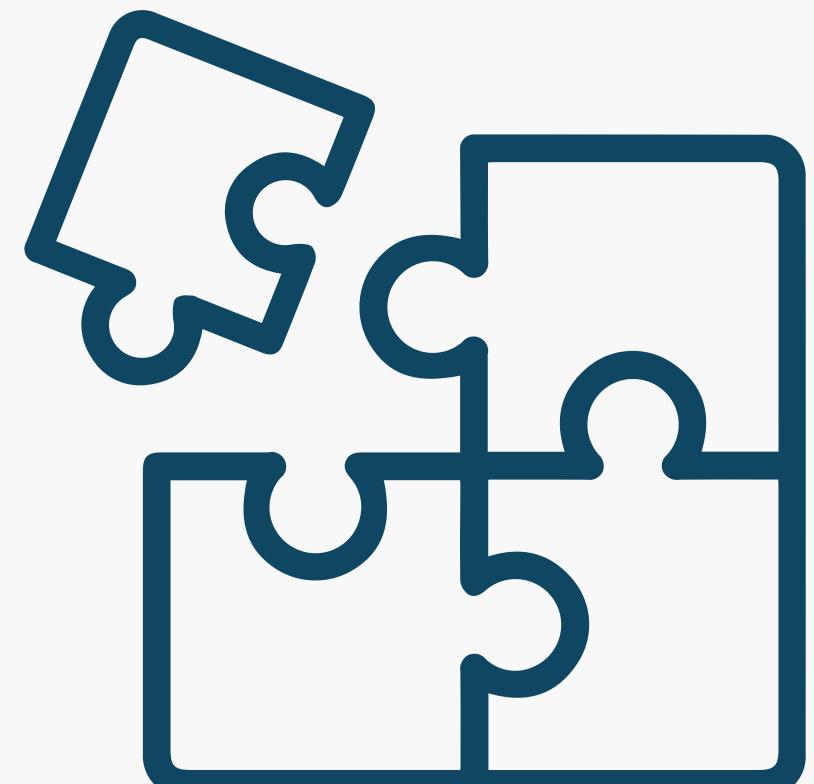
العنوان

رقم الهاتف

تاريخ التسجيل

end

Home



# اختبار على زرار login في login form

## الشروط :

التحقق من اسم المستخدم وكلمه السر واذا كانوا  
الاثنين معاً صحيح يتم تسجيل الدخول

T → TRUE

E → ERROR+

F → FALSE

H → HOME SCREEN DISPLAY

تسجيل دخول

Email

Password

log-in

Conditions	Case 1	Case 2	Case 3	Case 4
User name	F	T	F	T
pass	F	F	T	T
output	E	E	E	H



## References

1. وثائق Oracle - الرسمية Java SE Documentation
2. (واجهة المستخدم الرسمية Java و Swing لتعلم استخدام)
3. وثائق MySQL الرسمية
4. (Java لفهم كيفية إنشاء الجداول وربط قاعدة البيانات بـ)
5. مستندات MySQL Connector/J
6. (MySQL و Java لتحميل وإعداد الرابط بين)
7. دورات تعليمية من:
  - موقع w3schools
  - قناة Elzero Web School
  - YouTube و Stack Overflow (لأمثلة ومشاكل شائعة)

# the End

لقد حرصنا على أن تكون الواجهة بسيطة وسهلة الاستخدام، مع مراعاة الجوانب الأساسية في تجربة المستخدم وسهولة الوصول إلى الوظائف المطلوبة. كما تم تصميم النظام بطريقة منظمة قابلة للتوسيع في المستقبل، ليشمل مزايا أكثر مثل الدفع الإلكتروني أو إرسال إشعارات أو التكامل مع موقع عقارية.

نأمل أن يكون هذا المشروع نموذجاً فعالاً لتطبيقات إدارة العقارات، وأن يفتح المجال لتطوير أنظمة أكبر وأكثر احترافية.





*Thank you all*

