

Rapport

Sous le Thème

Mise en place d'une application De gestion budgétaire

SOMMAIRE

Remerciements	1
Dédicaces	ii
Sommaire <u>s</u>	iii
Résumé	v
Abstract	vi
Liste des figures	vii
Liste des tableaux	vii
Introduction	1
Partie I : présentation	2
I- Présentation générale	3
1- L'Agence pour l'aménagement du site	
de la lagune de Marchica	3
2- Le projet	3
a- Situation géographique et administrative	3
b- Conseil d'administration	4
c- L'organigramme de l'Agence	6
d- Vision et Missions	7
e- Le budget de l'agence	8
II- présentations du projet	8
Problématiques	8
a- Présentation de l'existant	9

b- Objectifs		9
Partie 2 : Etud	le fonctionnelle et conception de la solution	11
A- Etude Fond	ctionnelle	12
1- Descrip	tion des fonctionnalités principales	12
1-1	Module de gestion budget des ventes	12
1-2	Module d'édition des charges	12
1-3	Module Administration	13
B- Conception	n de la solution	13
2-1 Identification des profiles utilisateurs		13
2-2 modélisations		15
1-	- Diagramme des cas d'utilisations	15
2- Diagramme de séquences		21
Partie 3 : Réal	isation et mise en œuvre du projet	23
1- Les out	ils de développement	24
1-1 VIS	SUAL STUDIO 2019	24
1-2 VB	.NET	25
1-3 SQI	L Server	25
1-4 Ent	reprise Architect	25
2- Interfac	e de l'application	26
Conclusion		34
Bibliographie		35

Liste des figures :

Figure 1:L'organigramme de l'Agence	6
Figure 2: les profiles utilisateurs	14
Figure 3: diagramme des cas d'utilisation du simple agent	16
Figure 4: diagramme des cas d'utilisation cadre administratif	17
Figure 5: diagramme des cas d'utilisation du directeur de Marchica	
Figure 6: Diagramme des cas d'utilisation du directeur d'unité	20
Figure 7: diagramme de séquence de l'accès à l'application	22
Figure 8: VISUAL STUDIO	24
Figure 9: Authentification	26
Figure 10: Utilisateur	27
Figure 11: Gestion Salarié	28
Liste des tableaux :	
Tableau 1: description du cas d'utilisation « consultation budget des charg	ges » 16
Tableau 2: description du cas d'utilisation « consultation des données sais	i par
l'agent de l'unité »	17
Tableau 3: description du cas d'utilisation « Création d'une nouvelle unité	» 19
Tableau 4: description du cas d'utilisation « Consultation de la liste des bi	idgets » 20



Introduction:

L'AGENCE POUR L'AMENGEMENT DU SITE DE LA LAGUNE DE MARCHICA, à NADOR.

Etant conscient de l'importance et de l'apport considérable des systèmes d'information dans le processus de gestion et de contrôle ainsi que le renforcement des prestations rendu. L'**Agence Marchica** peut désormais améliorer le traitement et l'échange de leurs données. On informatisant les procédures afin de réduire considérablement la durée et le coût des procédures de gestion.

A cette fin et en application avec la stratégie de performances de **Marchica**, la Direction Contrôle de Gestion a décidé de développer un système permettant l'Evaluation, la Sélection et le Suivi de ses budgets. La conception et la mise en place du dit système.

Une description est détaillée dans le présent rapport qui s'articule autour des parties suivantes :

- Présentation du lieu de travail ainsi que de celle du projet.
- Conception du système.
- Réalisation du projet.

Partie I : Présentation

I- Présentation générale :

1- L'Agence pour l'aménagement du site de la lagune de Marchica :

Il est créé, sous la dénomination « Agence pour l'aménagement du site de la lagune de Marchica », un établissement public doté de la personnalité morale et de l'autonomie financière. (L'agence créée en vertu de la loi N° 25-1).

L'Agence pour l'aménagement du site de la lagune de Marchica est placée sous la tutelle de l'Etat, laquelle a pour objet de faire respecter, par les organes compétents de l'Agence, les dispositions de la présente loi, en particulier celles relatives aux missions qui lui sont imparties et, de manière générale, de veiller à l'application de la législation et de la réglementation concernant les établissements publics.

2- Le projet :

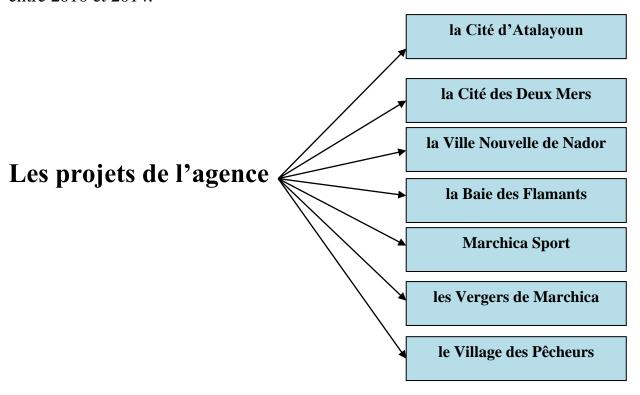
Le projet de plan d'aménagement est établi par l'Agence pour l'aménagement du site de la lagune de Marchica.

a- Situation géographique et administrative :

La lagune de Nador ou la « Marchica » est le deuxième complexe lagunaire de l'Afrique du Nord, et le seul situé le long de la côte méditerranéenne du Maroc. C'est la plus grande lagune au Maroc.

Le projet de l'aménagement de la lagune de Marchica s'étend sur une superficie globale de 2.000 ha et englobe 7 projets, à savoir : la Cité d'Atalayoun, la Cité des Deux Mers, la Ville Nouvelle de Nador, la Baie des Flamants, Marchica Sport, les Vergers de Marchica et le Village des Pêcheurs. L'ensemble permettra notamment la réalisation de golfs, d'espaces dédiés aux sports nautiques et équestres, de zones d'hôtellerie, de zones résidentielles et de ports de pêche et de plaisance.

La cité des deux mers s'étend sur 15 ha le long de la lagune et prévoit la construction de 2 marinas, d'une capacité de 350 anneaux. Les travaux dureront entre 2010 et 2014.



b- Conseil d'administration :

Le conseil d'administration de l'Agence comprend, sous la présidence du chef de gouvernement ou de l'autorité gouvernementale déléguée par lui à cet effet, les représentants de l'administration et les membres suivants :

- Le ministre de l'intérieur ;
- Le ministre de l'économie et des finances ;
- Le ministre de l'équipement et des transports ;
- Le ministre de l'habitat de l'urbanisme et de l'aménagement de l'espace ;
- Le ministre de l'agriculture et de la pêche maritime ;
- Le ministre de l'industrie, du commerce et des nouvelles technologies ;
- Le ministre de la culture ;

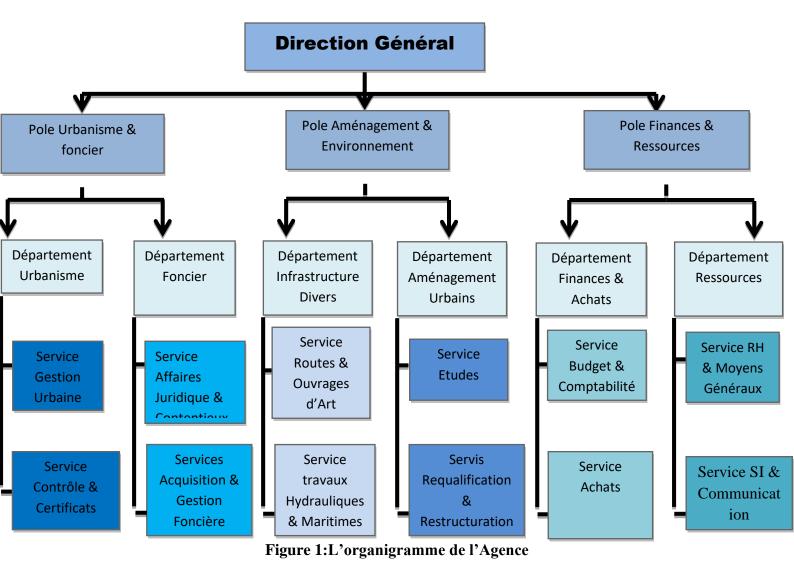
- Le ministre du tourisme et de l'artisanat ;
- L'autorité gouvernementale chargée de l'eau et de l'environnement ;
- Le président du conseil de la région de l'Oriental ;
- Le président du conseil provincial de Nador ;
- Les présidents des conseils des communes urbaines et rurales comprises dans le ressort de l'Agence ;
- Le directeur de l'Agence pour la promotion et le développement économique et social de la préfecture et des provinces de la région orientale du Royaume;
- Le directeur de l'Agence urbaine de Nador;
- Le directeur de l'Agence du bassin hydraulique de Moulouya;
- Le directeur de l'institut national de la recherche halieutique ;
- Le représentant de l'organisme chargé du développement de l'aquaculture;
- Le président de la chambre d'agriculture ;
- Le président de la chambre des pêches maritimes.

Le conseil d'administration dispose de tous les pouvoirs nécessaires à l'administration de l'Agence, à cet effet, il règle par ses délibérations les questions générales intéressant l'Agence, notamment :

- Arrête le plan pluriannuel et le programme d'action de l'Agence ;
- Arrête le budget ainsi que les modalités de financement des programmes d'activité de l'Agence et le régime des amortissements ;
- Arrête les comptes et décide de l'affectation des résultats ;
- Décide des prises de participations ainsi que de la cession ou l'extension desdites participations;

- Arrête le statut du personnel de l'Agence ;
- Arrête l'organigramme de l'Agence fixant les structures organisationnelles et leurs attributions ;
- Arrête le règlement fixant les règles et modes de passation des marchés ;
- Arrête les conditions d'émission des emprunts et de recours aux autres formes de crédits bancaires, tels qu'avances et découverts.

c- L'organigramme de l'Agence :



d- Vision et Missions

Le contrôle de gestion est le processus par lequel les dirigeants s'assurent sur les ressources qui sont obtenues et utilisées avec efficacité et efficience pour réaliser les objectifs de l'organisation.

L'AASLM est chargée :

- ❖ D'élaborer l'ensemble des études ou plans généraux techniques, économiques et financiers se rapportant à l'aménagement de la zone d'intervention de l'AASLM;
- ❖ D'établir le projet de plan d'aménagement spécial et le faire approuver conformément aux dispositions de la loi 25-10 ;
- ❖ De contribuer à la recherche et à la mobilisation des financements nécessaires à la réalisation du programme d'aménagement ;
- ❖ De réaliser ou de faire réaliser dans un cadre conventionnel les travaux nécessaires au développement et à l'urbanisation de ladite zone ;
- ❖ D'accorder, conformément aux dispositions de la loi 25-10, notamment les autorisations de lotir, de morceler, de créer des groupes d'habitations, ainsi que les permis de construire et d'habiter et les certificats de conformité;
- ❖ De veiller au respect des lois et règlements en matière d'urbanisme et d'y contrôler la conformité des lotissements, morcellements, groupes d'habitations et constructions, avec les dispositions législatives et réglementaires en vigueur et avec les autorisations de lotir, de morceler, de créer des groupes d'habitations ou les permis de construire accordés ;
- ❖ De collecter et diffuser toutes informations relatives au développement du site de la lagune de Marchica et promouvoir les zones d'habitat et d'activités et les installations de loisirs à l'intérieur des limites du site ;

❖ D'établir toute relation de coopération et/ou de partenariat avec tout organisme national ou étranger pour atteindre ses objectifs.

e- Le budget de l'agence :

1- Recette:

- Une dotation budgétaire annuelle accordée par l'Etat ;
- Le produit des rémunérations pour services rendus ;
- Les produits et bénéfices provenant de ses opérations et de son

Patrimoine;

- Les subventions des collectivités locales ;
- Les emprunts autorisés conformément à la législation en vigueur ;
- Les dons, legs et produits divers ;
- Toutes autres recettes en rapport avec ses missions.

2- Dépenses:

- les charges d'exploitation et d'investissement de l'Agence ;
- le remboursement des prêts ;
- toutes autres dépenses en rapport avec ses missions.

II- présentations du projet :

Problématiques:

Le diagnostic de l'existant a fait ressortir les constatations suivantes :

- ➤ Information non organisées, problème du à la dispersion des données sur plusieurs tables Excel parfois identiques.
- Recherche non facile à cause de la difficulté de recherches sur plusieurs tables et absence d'unicités des identifiants.
- ➤ Redondance des données, ceci dit l'existence de plusieurs dossiers d'un même centre. C'est la conséquence des deux problèmes précédemment cités.

➤ Mise à jour compliquée ; la duplication des informations rend cette tache difficile.

a- Présentation de l'existant :

A l'origine, une simple utilisation du logiciel Microsoft Excel permettait la création de factures, de devis et des bons de commande. Il n'existait aucune automatisation des tâches, tout se faisait manuellement. En effet, Plusieurs problèmes sont induits par cette méthode de travail :

- ❖ La non structuration de l'information concernant les divers documents, ce qui rend la consultation très couteuse en termes de temps de réponse.
- * L'absence d'une vision globale, comptable et réelle des situations.
- ❖ La difficulté d'assurer le suivi, par responsable, des divers engagements effectués.

b-Objectifs:

La mise en place d'une application au sein de la société qui permettra de viser ou de présenter un besoin qui est la gestion du processus de commande dans l'optique d'atteindre les objectifs suivants :

- ✓ Eliminer les inconvénients liés à l'utilisation du support papier ;
- ✓ Structurer l'information dans le but de garantir la cohérence et l'intégrité des données ;

L'application à développer doit offrir au personnel une multitude de fonctionnalités qui visent l'accès de façon simplifiée en temps réel à l'ensemble des engagements.

Dans ce sens, il suffit à l'utilisateur grâce à cette application de se connecter pour faire de proche le suivi du processus de commande, ainsi pour avoir toutes les informations qu'il voudra. Ce qui lui déchargera des lourdes procédures pour l'accès à l'information.

Elle doit répondre aux besoins en termes de :

- 1. Temps de réponse : Réduction du temps de réponse ;
- 2. Accessibilité: Décentralisation de l'information;
- 3. Traçabilité: Garder l'historique de l'information en permanent;
- 4. Intégrité : Contrôle des informations.

Partie 2 : Etude fonctionnelle et conception de la solution

A- Etude Fonctionnelle:

1- Description des fonctionnalités principales :

A travers une étude approfondie des besoins et des spécifications que Doit remplir l'application de gestion budgétaire, j'ai pu définir les fonctionnalités nécessaires qui doivent être mises en place.

1-1 Module de gestion budget des ventes :

Création et mise à jour de la production et du chiffre d'affaire

L'ajout d'un budget des ventes permet de le rendre accessible et de faire le suivi et la gestion de son activité.

Un budget des ventes peut être mis à jour ce qui évite d'avoir des informations dépassées ou erronées.

Consultation des budgets

La consultation de la liste de budget des ventes comprend les informations générales concernant chaque client à savoir : le nom des clients, intitulé projet, encours, reliquat etc. ainsi que son type soit : marche, convention, ou bon de commandes.

♣ Suppression d'un budget

La suppression d'un client ou budget et une opération très délicate, cependant elle n'est permise que pour un nombre très limites d'utilisateurs.

1-2 Module d'édition des charges

Il fait ressortir les charges repartis sur deux critères :

- Charges variables

Les charges variables comprenant : frais variable personnel, frais de déplacement, achat, frais variable véhicule, outillage, bâtiment etc.

- Charges fixes

Les charges fixes comprennent : frais de personnel, frais fixés de véhicules, frais divers de gestion fixes etc.

1-3 Module Administration:

L'administration permet de faire la gestion des unités, des utilisateurs et des opérations. Cette gestion comprend l'ajout, la consultation, la modification de ces différentes entités. A traves ce modules l'administrateur peut ajouter de nouveaux utilisateurs en leurs attribuant un login et un mot de passe pour qu'ils puissent accéder aux fonctionnalités de l'application selon leurs profils.

B- Conception de la solution :

2-1 Identification des profiles utilisateurs :

Apres avoir élaboré les fonctionnalités principales que doit remplir la solution de gestion budgétaire, j'ai identifié les acteurs qui vont interagir avec le système. Ainsi un acteur système peut faire abstraction d'un groupe de personne effectuant le même rôle du point de vue du système toute fois une seule personne physique peut jouer plusieurs rôles vus du système dans ce cas un acteur serra considérer pour chaque rôle joué.

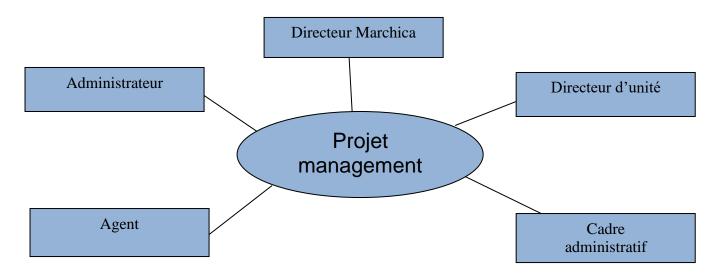


Figure 2: les profiles utilisateurs

Administrateur fonctionnel

L'administrateur fonctionnel est chargé du maintien des incidents et gère ces derniers au niveau du système.

Directeur de Marchica:

Le directeur de **Marchica** représente l'acteur principal du système et dispose de la plupart des droits concernant la gestion des différents volets du système. Il est chargé de la gestion des droits d'accès, ainsi que la gestion des unités, utilisateurs, cette gestion comprend l'ajout, la modification et la suppression de ces différentes entités.

Le directeur de l'unité :

Le directeur de l'unité est chargé de superviser tous les services de son unité. Ainsi le directeur accède a l'application seulement en consultation et non pas en saisie puisque son rôle se limite à la supervision de son unité.

Agent

L'agent et le premier de la maille il se charge essentiellement du saisi des Informations et consulte les données de son unité.

2-2 modélisations:

Un cas d'utilisation représente un ensemble de séquences d'actions réalisées par le système et produisant un résultat observable et intéressant pour un acteur particulier. Un cas d'utilisation modélise un service rendu par le système. Il exprime les interactions acteurs/système et apporte une valeur ajoutée à l'acteur concerné.

1- Diagramme des cas d'utilisations

Je vais dans ce qui suit présenter les différents diagrammes de cas d'utilisation associés aux différents utilisateurs, et décrire les cas d'utilisation que je juge les plus importants. Je vais d'abord commencer par le cas d'utilisation associé au simple agent qui n'effectue que les opérations de saisi et consultation dans son unité. Une fois authentifié, l'agent, peut accéder aux différentes fonctionnalités qui lui sont permis.

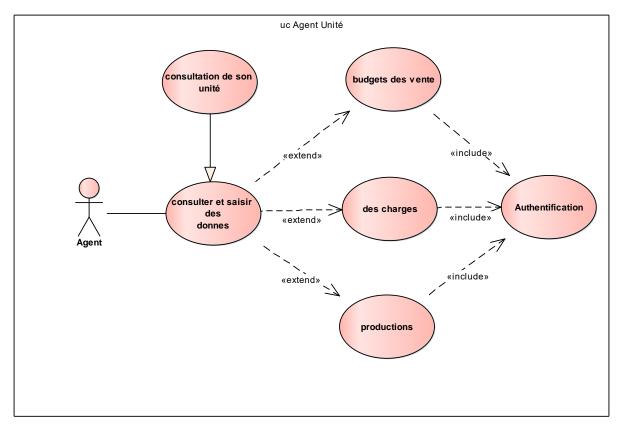


Figure 3: diagramme des cas d'utilisation du simple agent

Tableau 1: description du cas d'utilisation « consultation budget des charges »

Cas d'utilisation	Consultation du budget des charges		
Acteur	Simple agent		
Description	Consultation des différents budgets qui ce rapport		
	a son unité.		
Scénarios	choisir un budget dans la liste des budgets des		
	ventes		
	consultation de la description dans le budget		
	choisie		

Une fois le cadre administratif authentifié il peut faire le suivi de l'avancement du budget de son unité.

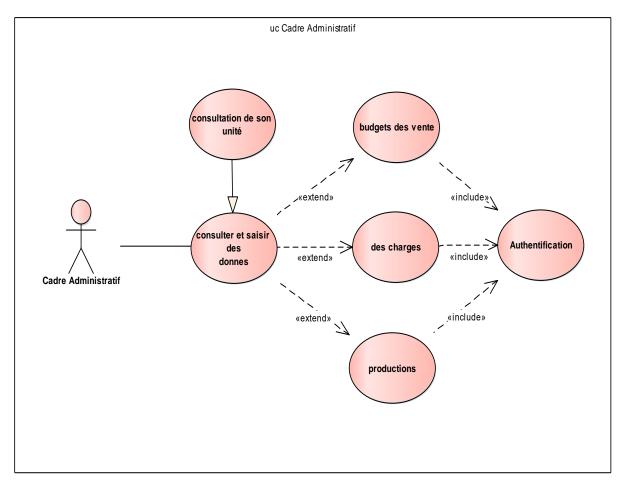


Figure 4: diagramme des cas d'utilisation cadre administratif

Tableau 2: description du cas d'utilisation « consultation des données saisi par l'agent de l'unité »

Cas d'utilisation	Consultation des données saisies par l'agent de l'unité		
Acteur	Cadre administratif		
Description	- permet au cadre administratif d'accéder aux		
	informations clés de son unité.		
Scénarios	Accéder au tableau après avoir choisi un budget		
	Visualiser l'état d'avancement de la rubrique choisi		
	Edite le tableau décrivant l'opération faite et ce		
	renseigne sur la date de la dernière modification		

Le tableau ci-dessus décrit le cas d'utilisation « Consultation des données saisi par l'agent de l'unité. »

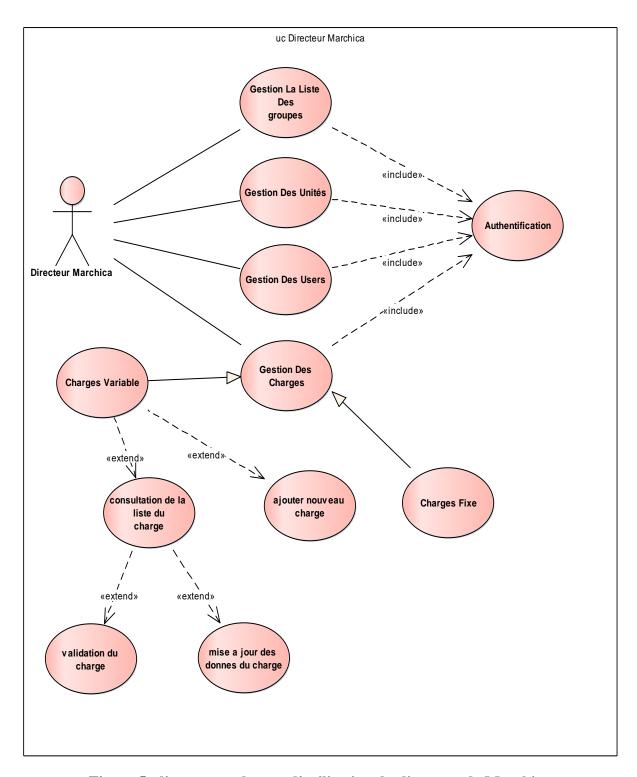


Figure 5: diagramme des cas d'utilisation du directeur de Marchica

Le diagramme ci-dessus illustre le cas d'utilisation relatif au directeur Marchica

Tableau 3: description du cas d'utilisation « Création d'une nouvelle unité »

Cas	Création d'une nouvelle unité		
d'utilisation			
Acteur	Directeur de Marchica		
Description	Permet au directeur de crée de nouvelle unité et ces différent acteur.		
Scénarios	Ajouter une unité Ajouter les acteurs de l'unité Renseigner sur les droits de chaque intervenant.		

Tableau ci-dessus décrit le cas d'utilisation « création d'une nouvelle unité » et enfin on retrouve le diagramme de cas d'utilisation associé au directeur d'unité.

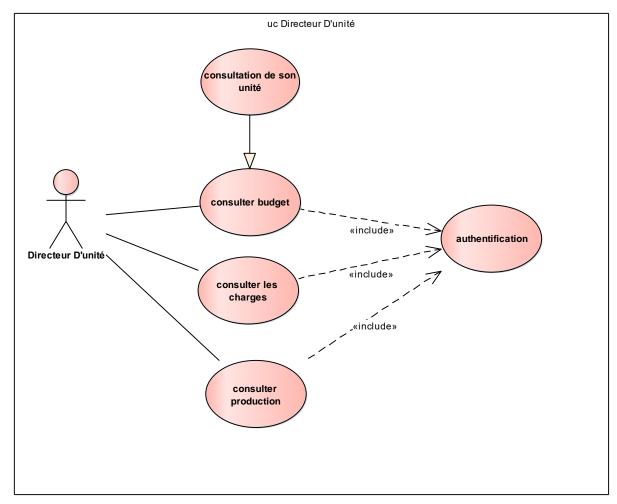


Figure 6: Diagramme des cas d'utilisation du directeur d'unité

Tableau 4: description du cas d'utilisation « Consultation de la liste des budgets »

Cas	Consultation de la liste des budgets		
d'utilisation			
Acteur	Directeur d'unité		
Description	Consulter la liste du budget avec leur état		
	d'avancements		
scénarios	Accéder a la rubrique production		
	Ce renseigne sur l'activité		

Le tableau ci-dessus décrit le cas d'utilisation « Consultation de la liste des budgets »

2- Diagramme de séquences

Tout logiciel est considéré comme un système ou interagissent des objets entre eux afin d'accomplir une finalité. Dans ce sens, le but de cette activité est d'explorer cette composition interne en termes d'objet.

Le mécanisme d'UML qui permet d'exprimer cette dynamique et cette collaboration est le diagramme d'interaction. Le diagramme de séquences est un diagramme d'interaction qui traduit le flot du scénario d'un cas d'utilisation et cela en termes de classes qui doivent être implémentées.

Dans cet esprit, pour dégager les objets composants l'architecture étudiée, j'ai élaboré le diagramme de séquence associée aux cas d'utilisation dégagés dans la phase précédente. Pour présenter le travail réalisé dans ce sens, je vais commencer par le diagramme de séquence commun à tous les utilisateurs est qui concerne l'accès à l'application :

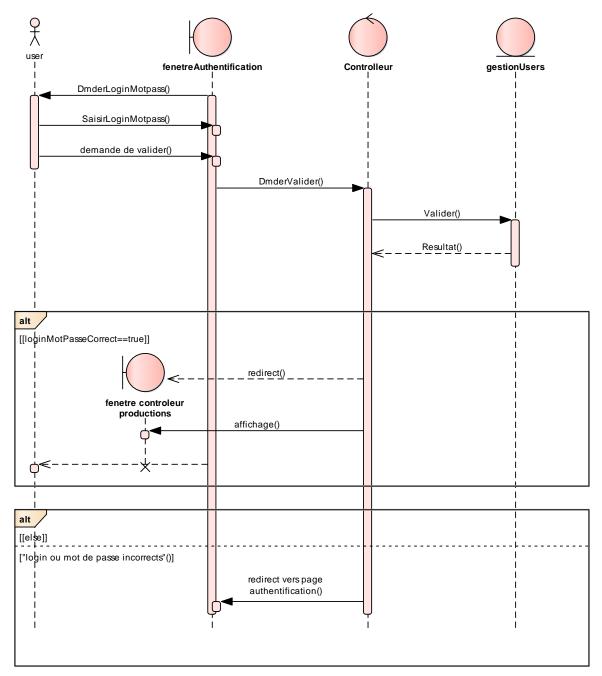


Figure 7: diagramme de séquence de l'accès à l'application.

La première étape de l'accès consiste à s'authentifier, en entrant le login et le mot de passe. Ceci fait appel à la classe authentification qui demande à l'utilisateur la saisie de ses identifiants et permet de vérifier la validité des identifiants entrés. Si ce n'est pas le cas, l'utilisateur doit saisir encore une fois ses identifiants.

Partie 3 : Réalisation et mise en œuvre du projet

1- LES OUTILS DE DEVELOPPEMENT

1-1 **VISUAL STUDIO 2019:**



Visual Studio est un environnement de programmation visuel orienté objet pour le développement rapide d'applications (RAD). Cet environnement nous a permis de créer

nos interfaces rapidement avec un minimum de codage manuel. Il a également permis de programmer aisément nos différents modules et aussi de faire la jonction entre ces modules de notre application. Il fournit également des outils pour tester, déboguer et déployer des applications, incluant une importante bibliothèque de composants réutilisables, un ensemble d'outils de conception, ainsi que des experts de programmation. Ces outils de prototypage et réduisent la durée du développement.

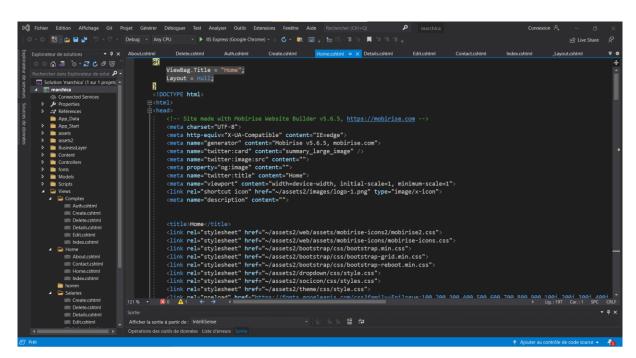


Figure 8: VISUAL STUDIO

1-2 **VB.NET**:



VB.NET est un langage objet du dot.net que j'ai utilisé pour programmer mon application, vue sa puissance et sa souplesse.

1-3 SQL Server:



SQL Server est un Système de gestion de base de données (SGBD) développé et commercialisé par Microsoft, introduit pour la première fois en 1992.

Le moteur de base de données de SQL Server offre des services comme la gestion transactionnelle des données garantissant des accès sécurisés, l'assurance d'une disponibilité maximale, la capacité à monter en charge.

SQL Server intègre également les évolutions des dernières technologies liées au système d'information. Ainsi, répliquer une partie des informations sur des périphériques mobiles, mettre en œuvre une chaîne décisionnelle complète, administrer de façon la plus transparente possible des bases aux volumes sans cesse croissants, se reposer sur la base de données pour le développement d'applications métier, sont possibles grâces aux divers outils proposés.

1-4 Entreprise Architect:



Enterprise Architect est un outil de création de modèles dont le langage est l'UML ou Langage de Modèle Unifié. Le programme est utilisé dans les domaines de la finance, du développement de logiciel et de système.

2- Interface de l'application

Authentification:

L'authentification est la première fenêtre rencontrée par l'utilisateur. Elle lui permet de s'identifier en saisissant son login et mot de passe. Selon son profil, le système lui donne des droits d'accès. La figure suivante représente l'interface de l'authentification :



Figure 9: Authentification

LES SÉQUENCES







Pour accéder à une donnée précise, il faut d'abord s'identifier. L'identification se fait par genre de l'utilisateur, soit un simple utilisateur ou un administrateur.

Un simple utilisateur a l'accès à tous les menus appart le menu bases de données, que seule l'administrateur peut y accéder.



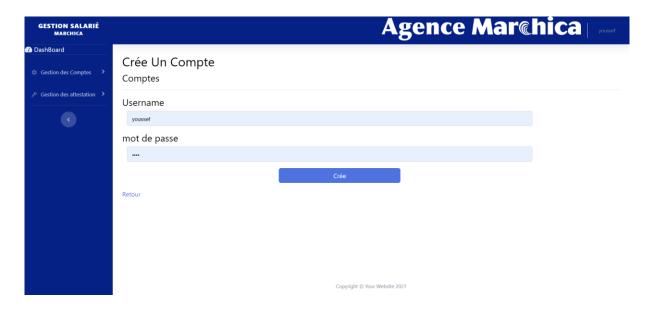
Figure 10: Utilisateur

Le bouton se connecter nous mène à la fenêtre suivante :



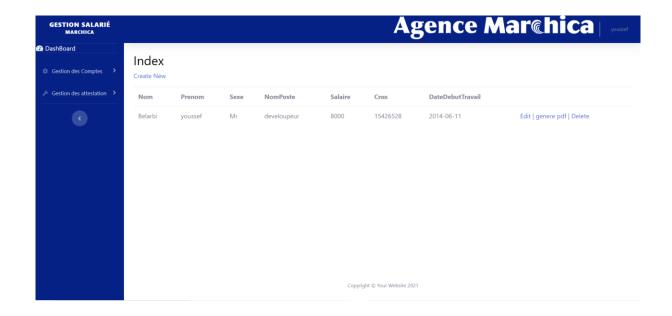
Figure 11: Gestion Salarié

Gestion de salarié:









Attestation de travail:



ATTESTATION DE TRAVAIL

Nous soussignés société Agence marchica à Boulevard de Taouima, Nador, attestons par la présente que Mr Belarbi youssef.

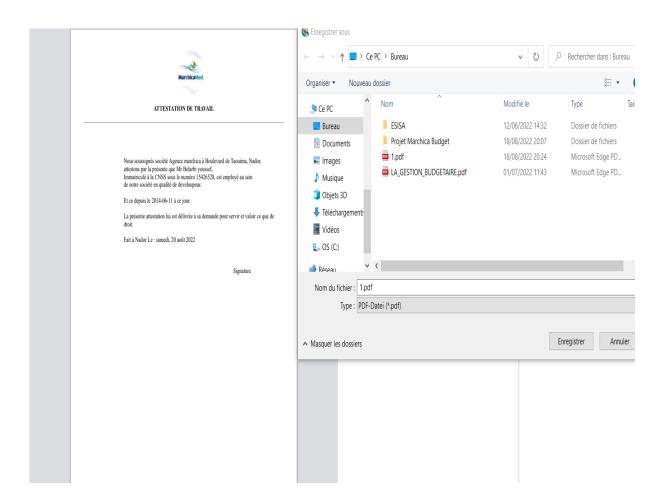
Immarticulé à la CNSS sous le uniéro 15426528, est employé au sein de notre société en qualité de develoupeur.

Et ce depuis le 2014-06-11 à ce jour.

La présente attestation lui est délivrée à sa demande pour servir et valoir ce que de droit.

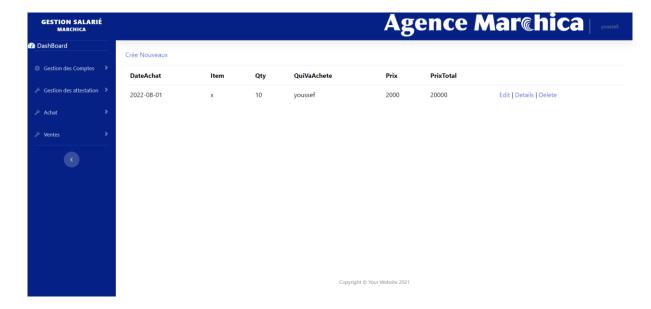
Fait à Nador Le : samedi, 20 août 2022

Signature

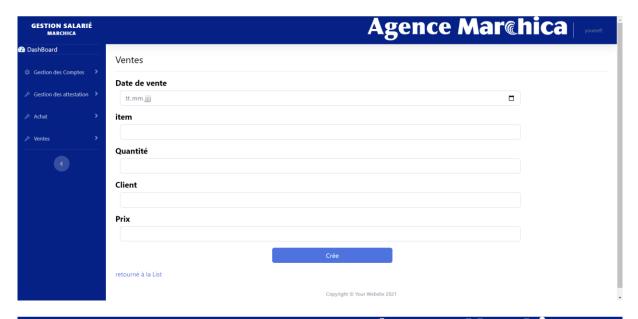


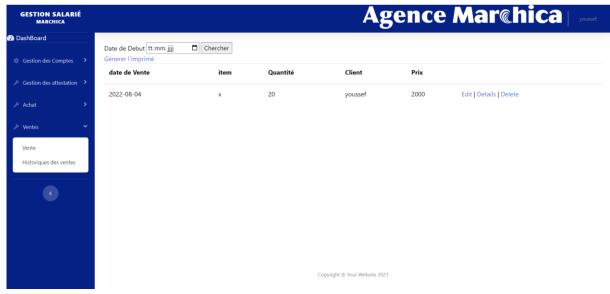
Procédure d'achat:





Procédure de vente :





La facture



Cette partie, a été consacrée à la phase de réalisation. J'ai présenté les outils utilisés ensuite j'ai exposé les étapes d'implémentation selon le modèle de conception construit. Enfin j'ai présenté quelques interfaces homme/machine de mon application.

Bibliographie:

- ✓ Système budgétaire pour le contrôle de gestion Abdelghani BENDRIOUCH Edition : COGEFOS, Collection Gestion
- ✓ David Sawyer Mc Farland CSS: The Missing Manual
- ✓ Pascal Roques UML2 Modéliser une application Web
- ✓ Comptabilité analytique François Engel, éditeur : Presses De L'école Des Mines 2007

Webographie:

http://www.developpez.com/

http://agencemarchica.gov.ma/

 $\underline{https://docplayer.fr/49639593\text{-}Log 2410\text{-}tutoriel\text{-}enterprise\text{-}architect}$

https://sparxsystems.com/

http://Microsoft.com/

http://Wikipédia.org/