

RÉPUBLIQUE ALGÉRIENNE DÉMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique



UNIVERSITE ECHAHID HAMMA LAKHDAR - EL OUED
FACULTÉ DES SCIENCES EXACTES
Département D'Informatique



Mémoire de Fin D'étude
Présenté pour l'obtention du diplôme de

LICENCE ACADEMIQUE

Domaine: **Mathématique et Informatique**
Filière: **Informatique**
Spécialité: **Systèmes Informatiques**

Thème

**Réalisation d'un logiciel de vente au
comptoir, en utilisant le code Bar.**

Présenté par:

- HAMMOUDA Saadia
- YOUMBAI Hana
- SAHRAOUI Latifa

Proposé et Encadré par: **M.ABBAS Messaoud**

Soutenue le 20-05- 2018 Devant le jury:

M. Boucherit Ammar

Président

M. Zaiz faouzi

Rapporteur

Année Universitaire: 2017-2018

Résumé:

Ce travail est présenté dans le cadre d'une mémoire d'obtenir le diplôme d'un mémoire pour obtenir de la licence en informatique option système d'information.

L'objectif de ce travail consiste à créer un logiciel de vente au comptoir qui vise à faciliter le processus de vente au comptoir, en utilisant les techniques de code Barre et Java.

Les mots clés: code barre, vente au comptoir, lecteur, article, client.

Abstract:

This work is presented in order to obtain the diploma of licence in computer science option information systems the aim of this work consists to create software that will make the cash sale easier, we using the bare code technique and Java programming language.

Keywords: bar code, cash sale, reader, article, customer.

ملخص:

يتم تقديم هذا العمل من أجل الحصول على شهادة ليسانس في ميدان إعلام آلي خيار نظم معلوماتية، حيث يهدف هذا العمل إلى إنشاء بيئة عمل سهلة تجعل البيع النقدي أكثر سهولة، استخدمنا في مشروعنا هذا تقنية قارئ الكود بار ولغة برمجة Java.

الكلمات المفتاحية: الكود بار، بيع النقدي، قارئ الكود بار، منتج، زبون.

Sommaire

Résumé:	2
INTRODUCTION.....	9
Chapitre I Contexte générale	9
1. Introduction:.....	4
2. Système de Vente au comptoir et besoin:	4
3. Définition de Code Barre:	4
4. Les lecteurs de code-barres:	5
5. Conclusion:	5
Chapitre II Méthodologie et Conception	7
1. Introduction:.....	8
2. Presentation de langage UML:.....	8
3. Identification des cas d'utilisation:	8
4. Diagramme de cas d'utilisation:	9
4.1. Cas d'utilisation: <<Authentification>>	9
4.2. Cas d'utilisation:<<Gestion de Utilisateur>>.....	11
4.3. Cas d'utilisation:<<Gestion de Stock>>	13
4.4. Cas Utilisation: <<Vente Comptoir>>	16
5. Capture de besoins techniques:	21
6. Développement du modèle statique:	21
6.1 Diagramme des Classe:	22
6.2 Conception détaillée:.....	23
6.3 Description du modèle des classes:	23
6.4 Liste des associations:	24
6.5 Passage au modèle relationnel:.....	25
6.6 Liste des tables de la base de données:.....	26
7. Conclusion:	26
Chapitre III Implémentation.....	27
1. Introduction:.....	28
2. Environment de developmentutilize:	28
2.1. Le langage de développement:	28
2.2. L'Outil de développement:	29
3. Description d'application:	30
3.1. Interface de login:.....	30

3.2. Interfaced'administrateur:	31
4. Conclusion:	36
Conclusion générale	37
Bibliographie.....	38

Liste des figures

Chapitre I

Figure I 1: Code EAN	4
Figure I 2: deux dédimension	4
Figure I 3: Numérique	4
Figure I 4: Alphanumérique.....	4
Figure I 5: Lecteur SUNLUX.....	5

Chapitre II

Figure II 1: Diagramme de cas d'utilisations.	9
Figure II 2: Diagramme de Cas d'utilisation <<Authentification>>	10
Figure II 3: Diagramme de séquence «Authentification».	10
Figure II 4: Diagramme de cas d'utilisation <<Gestion Utilisateur>>.....	11
Figure II 5: diagramme de séquence <<Ajouter Utilisateur >>	12
Figure II 6: Diagramme Séquence <<Supprimer Utilisateur>>	12
Figure II 7: Diagramme séquence <<Modifier Utilisateur>>	13
Figure II 8: diagramme Cas d'Utilisation de Gestion De Stock	14
Figure II 9: Diagramme séquence de <<Ajouter Produit au Stock>>	14
Figure II 10: Diagramme de Séquence de <<Modifier information de Produit>>	15
Figure II 11: Diagramme Cas Utilisation <<Vent Comptoir>>	16
Figure II 12 :Diagramme Séquence <<Ajouter Produit au Bon>>	17
Figure II 13: Diagramme séquence <<Supprimer Produit au Bon>>	18
Figure II 14: Diagramme séquence <<Modifier quantité de Produit au Bon>>.....	19
Figure II 15: Diagramme séquence << Confirmer /Annuler Bon>>	20
Figure II 16: Diagramme des Class.....	22

Chapitre III

Figure III 1: Interface de login	30
Figure III 2: interface d'administrateur.....	31
Figure III 4: interface Utilisateur	33
Figure III 5: interface Fournisseur	34
Figure III 6: interface Client	35
Figure III 7: interface Vente au Comptoir	36

Liste des tableaux

Chapitre I

Tableau I 1: Comparaison entre les lecteurs Code-Barres 5

Chapitre II

Tableau II 1: liste de cas d'utilisation 8

Tableau II 2: Modèle des classe 24

Tableau II 3: Liste association 24

Tableau II 4: Equivalence entre les concepts objets et relationnels 25

Tableau II 5: Liste de tables de la base de données..... 26

INTRODUCTION

Aujourd'hui avec le développement du commerce à l'échelle nationale et internationale et la diversification du portefeuille produits et services sur le marché, la gestion traditionnelle des ventes au sein de l'entreprise est devenue un processus très difficile à réaliser.

La nécessité de trouver un moyen pour faciliter ce processus et de le rendre plus précis, rapide et crédible a fait l'objet de notre projet de créer un logiciel de vente et gestion de stock en utilisant le système code-barres pour assurer la traçabilité de vos produits et pour faire face au mouvement rapide de commerce.

Vous avez certainement raison de vouloir utiliser les codes à barres pour automatiser le suivi de vos colis, matière première, produits finis... Les étiquettes code-barres présentent en effet de nombreux avantages:

- **Fiabilité du système:** une erreur de lecture sur 20 000 à 2 000 000 lectures selon le code utilisé.
- **Gain de temps:** la lecture du code à barres à l'aide d'une douchette ou pistolet laser vous fournit une grande quantité d'informations instantanément sans avoir à entrer les références produits.
- **Facilité d'utilisation et faible coût:** avec Labelling Pro vous éditez vos étiquettes code à barres en toute simplicité. Assurez la traçabilité de vos produits à un prix très modeste.

Les avantages d'un système de gestion par étiquettes code-barres sont nombreux et attrayants mais encore faut-il savoir comment s'en servir.

Notre mission commence par la création d'un logiciel avec une interface utilisateur graphique GUI lié avec un lecteur de code barre qui lit les informations sur l'étiquette du produit (bar code label), et un serveur de base de données (Oracle) pour enregistrer toutes les opérations et transactions d'achat et vente en toute sécurité.

Maintenant le problème qu'on trouve sur le marché (superette & boutique) Comment faire lorsqu'un produit ne possède pas de code-barres ? Ou un code-barres invisible ?

On a déjà ajouté une option (recherche d'un produit manuellement) comme un choix secondaire pour l'accès rapide aux informations.

Pour mener à bien notre analyse, dès la conception jusqu'à réaliser notre système d'information, nous utiliserons la méthodologie UML (Unified Modeling Language, «langage de modélisation unifié») suivant ses trois points de vue classiques de modélisation: fonctionnel, statique et dynamique.

Le mémoire est divisé en trois parties principales:

- **Le premier chapitre:** «contexte générale» dans ce dernier nous allons fournir les informations de fond en ce qui concerne notre sujet pour comprendre les termes clés qui constituent notre thème.
- **La deuxième chapitre:** «Méthodologie et Conception» qui sera consacré à la présentation des méthodologies et outils du travail que nous utiliserons pour atteindre nos objectifs, et nous présentera la modélisation des données et des traitements c'est-à-dire les résultats obtenus de l'analyse, bref la conception de notre système d'information.
- **Le troisième chapitre:** «Implémentation» ou nous présenterons les différents résultats obtenue de notre prototype.

Chapitre I

Contexte général

1. Introduction:

Dans ce chapitre, nous allons parler de vente et description de la vente comptoir, puis nous mettons l'accent sur les principaux inconvénients pour proposer enfin une nouvelle démarche basée sur vente par code barre qui permet d'éviter la plupart problèmes présents.

2. Système de Vente au comptoir et besoin:

Système de vente au comptant est un système approprié pour les entreprises et le supermarché. Le système de vente au comptant est conçu de manière à garantir la rapidité et la facilité de traitement de la transaction.

Il a besoin de la disponibilité d'un ordinateur, lecteur code-barres, imprimante.

3. Définition de Code Barre:

Un code barre est la représentation graphique d'une information facilement lisible et décodable par n'importe quel lecteur code barre au monde.

Cette symbologie est utilisée par les fabricants pour la Grande Distribution afin de disposer d'une codification unique des produits permettant d'associer une référence à un prix. Les produits manufacturés disposent tous d'un ou plusieurs codes-barres: la référence article, le numéro de série, le numéro de lot ou de fabrication... Tout ceci, bien sûr pour permettre une saisie rapide et sûre des informations tout au long du cycle de distribution et d'utilisation du produit. Ceci permet de fiabiliser la traçabilité lors des multiples saisies réalisées dans les processus de fabrication, stockage et de distribution. [5]

Voici quelques exemples de codes-barres:



Figure I 2: deux dimension

[14]



Figure I 1Code EAN

[5]



Figure I 3: Alphanumérique

[16]

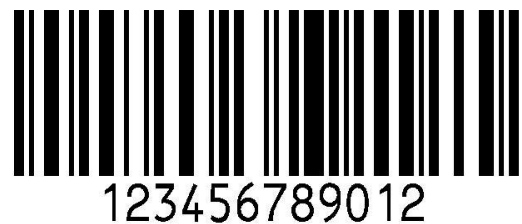


Figure I 4: Numérique

[17]

4. Les lecteurs de code-barres:

Un lecteur de code-barres est un appareil électronique servant à lire les informations stockées sous la forme de codes-barres. Il est l'ancêtre du lecteur de code QR.

Tout d'abord implémentés sous la forme de crayons optiques avec lesquels l'utilisateur devait manuellement balayer le code à une vitesse aussi constante que possible, ils ont ensuite évolués grâce à l'application de miroirs mobiles, vers des scanners automatiques.[4]

Comparaison entre les lecteurs Code-Barres:

	Crayon optique	Douchette CCD	Lecteur laser
Coût	600 Francs	2250 Francs	4170 Francs
Largeur maximum des codes-barres lisibles	Aucunelimite	5 à 7,5 cm	30 cm
Essais multiples par seconde	Non	Oui	Oui
Distance de lecture	0,5 cm	1,3 à 13 cm	5 à 50 cm
Lecture sur des surfaces irrégulières	Non	Oui	Oui
Lecture de pièces mobiles	Non	Non	Oui
"Qui ne manque jamais sa cible"	Non	Oui	Oui

Tableau I 1: Comparaison entre les lecteurs Code-Barres

Dans notre projet, nous avons choisi le lecteur de codes-barres SUNLUX pour de nombreux avantages, notamment:

- ✓ vitesse de lecture.
- ✓ Multi-lectures
- ✓ La distance de lecture est longue par rapport aux autres



Figure I 5: Lecteur SUNLUX

[18]

5. Conclusion:

Ce chapitre est généralement consacré à l'environnement de travail dans lequel se déroule le projet de fin d'études. Il a mentionné le type de code à barres et le lecteur spécialisé dans l'étude, expliquant pourquoi le code à barres a été utilisé dans le projet.

Chapitre II

Méthodologie et Conception

1. Introduction:

Comme nous l'avons déjà signalé, notre premier objectif est la conception d'une base de données devant servir à mettre en place une application de vente comptoir. Nous avons fait le choix de réaliser cette conception à l'aide du diagramme UML. Ce choix est justifié principalement par la tendance du marché: aujourd'hui, tous les outils informatiques de modélisation utilisent ce langage. Ce chapitre présente d'une part les concepts de base relatifs au diagramme pouvant s'adapter à la modélisation d'une base de données relationnelle, et d'autre part énonce des règles précises de passage afin de traduire un diagramme de classes dans un modèle d'une base de données relationnelle.

2. Présentation du langage UML:

UML (*Unified Modeling Language*, que l'on peut traduire par "*langage de modélisation unifié*") est une notation permettant de modéliser un problème de façon standard. Ce langage est né de la fusion de plusieurs méthodes existant auparavant, et est devenu désormais la référence en terme de modélisation objet, à un tel point que sa connaissance est souvent nécessaire pour obtenir un poste de développeur objet. [8]

3. Identification des cas d'utilisation:

Cas d'utilisation	Acteur
Gérer de stock Gérer Système Gérer Utilisateur Gérer Client Fournisseur Vent Comptoir	Administrateur
Vent Comptoir	Agent
Fournir	Fournisseur
Acheter	Client

Tableau III1: liste de cas d'utilisation

4. Diagramme de cas d'utilisation:

Dans la figure suivante, nous présentons notre diagramme de cas d'utilisation:

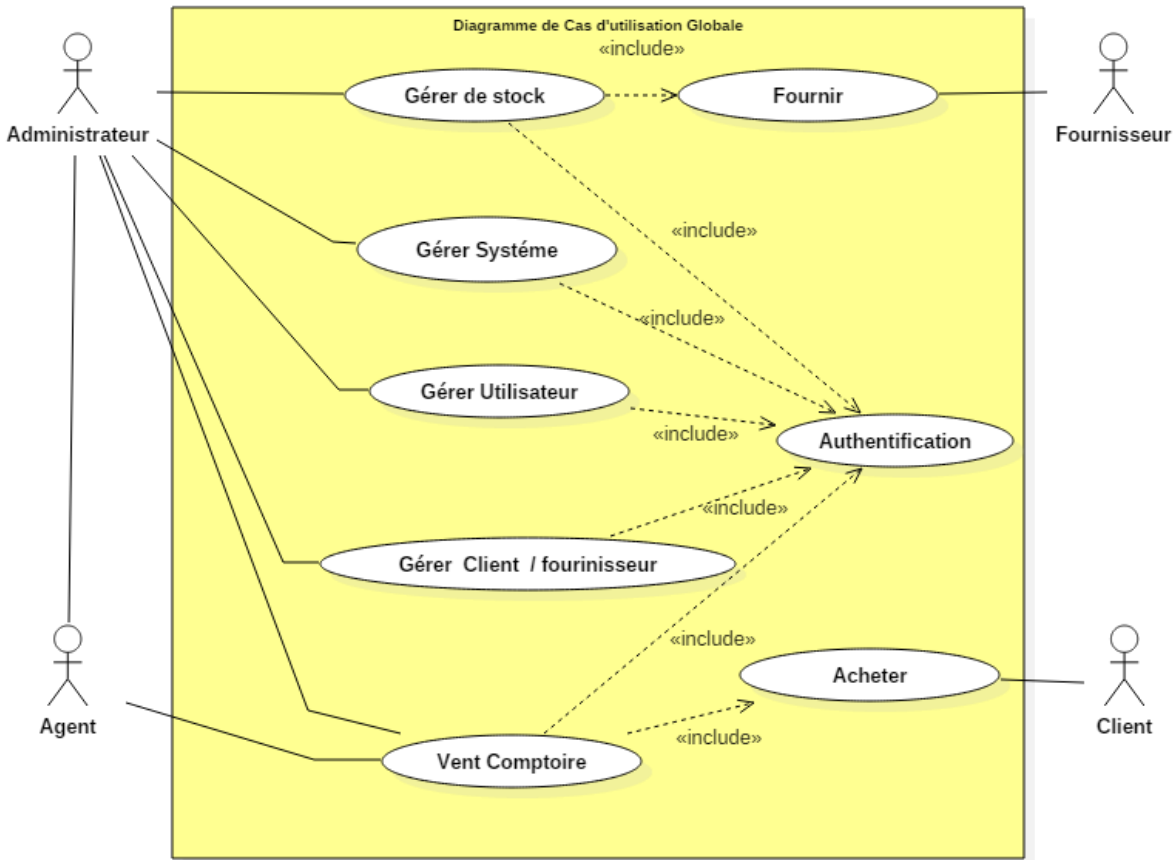


Figure II 1: Diagramme de cas d'utilisations.

4.1. : Cas d'utilisation <<Authentification>>

➤ Cas d'utilisation << Authentification >>

1. Intention: Autorisation d'accès au système.
2. Actions:
 - ❖ Choisir le type d'utilisateur et saisir le mot de passe.
 - ❖ Valider puis connecter.

A. Diagramme de Cas d'Utilisation:

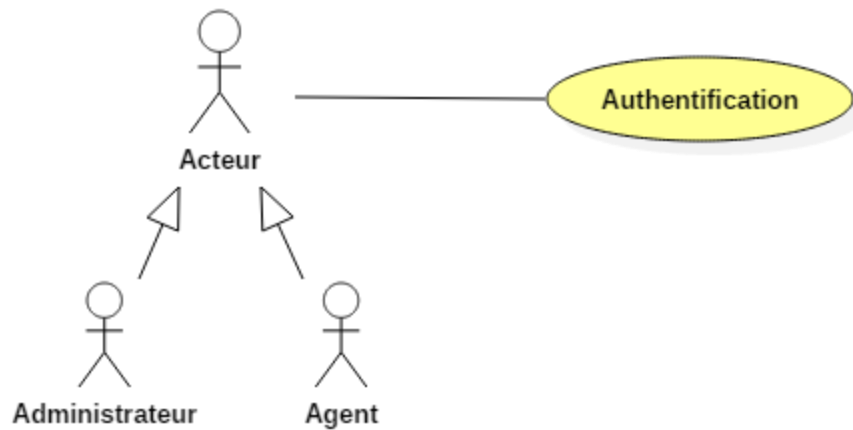


Figure II 2: Diagramme de Cas d'utilisation <<Authentication>>

B. Diagramme de séquence: « Authentication »

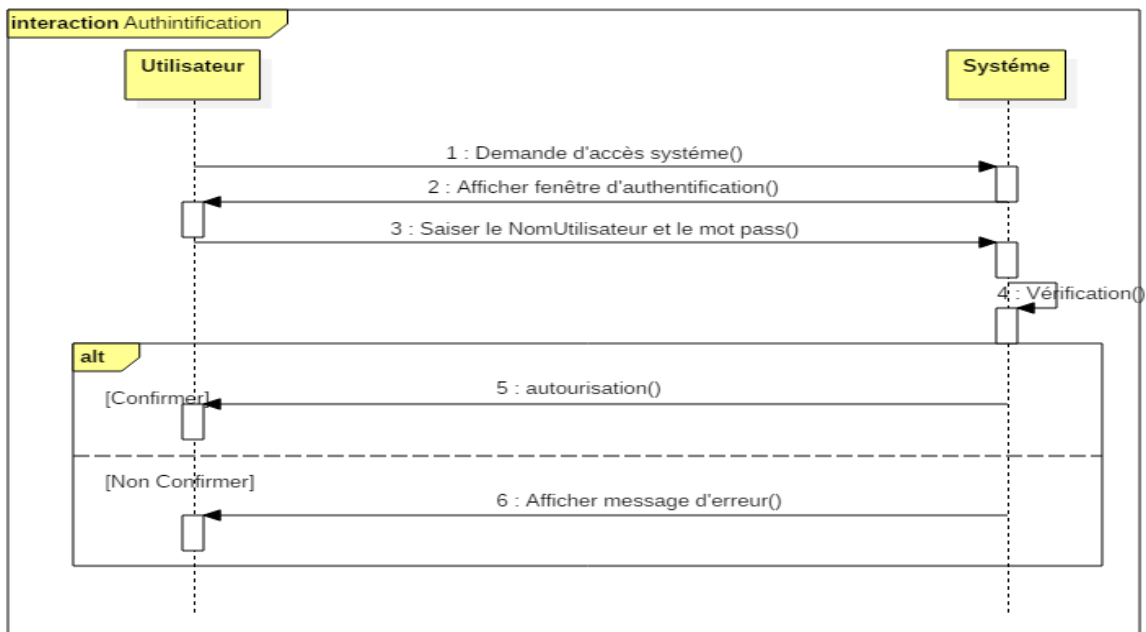


Figure II 3: Diagramme de séquence «Authentication».

4.2. Cas d'utilisation: <<Gestion d'Utilisateur>>

➤ **Cas d'utilisation:** <<Gestion d'Utilisateur>>

1. Permet au directeur de système gérer l'utilisateur
2. Actions:
 - ❖ Ajouter Utilisateur (Directeur /Agent)
 - ❖ Supprimer Utilisateur (Directeur /Agent)
 - ❖ Modifier les informations de l'Utilisateur (Directeur /Agent)

A. Diagramme de Cas d'utilisation: <<Gestion Utilisateur>>

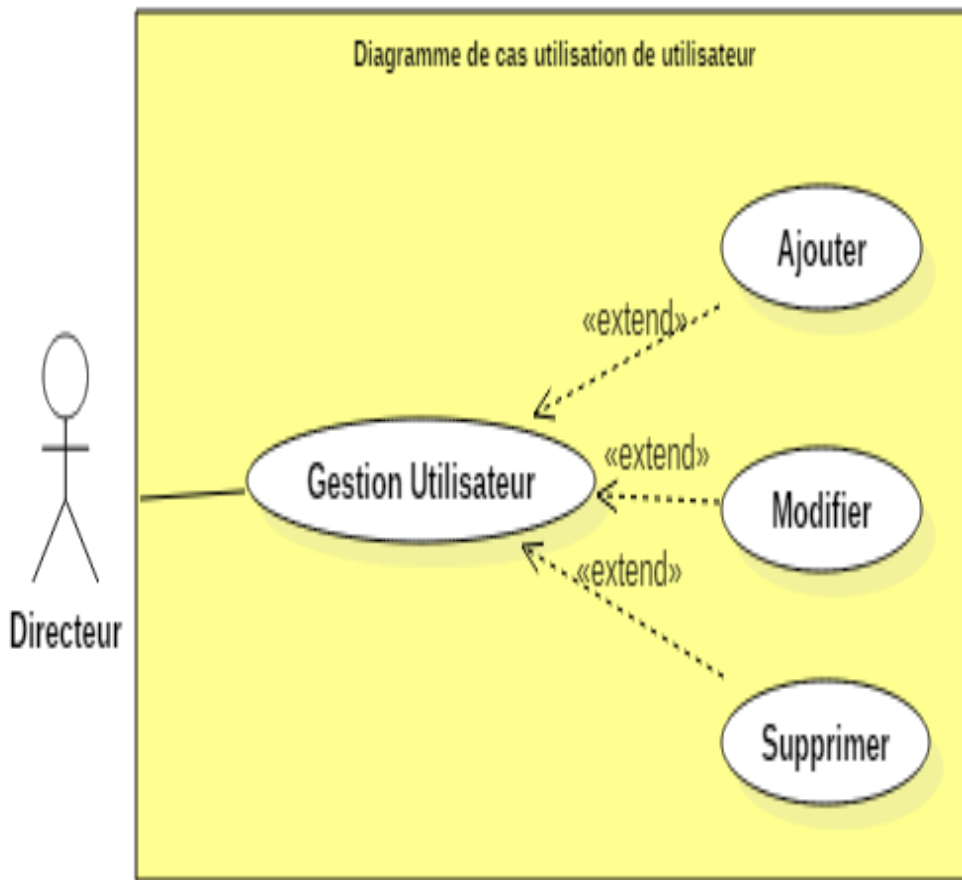


Figure II 4: Diagramme de cas d'utilisation <<Gestion Utilisateur>>

B. Diagramme de séquence: <<Ajouter Utilisateur>>

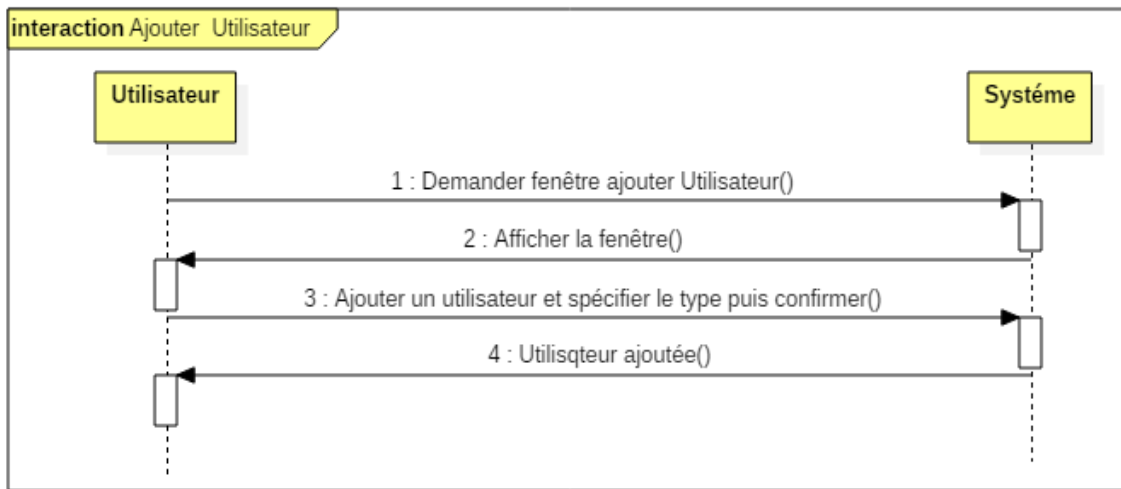


Figure II 5: diagramme de séquence <<Ajouter Utilisateur >>

C. Diagramme de séquence: <<Supprimer Utilisateur>>

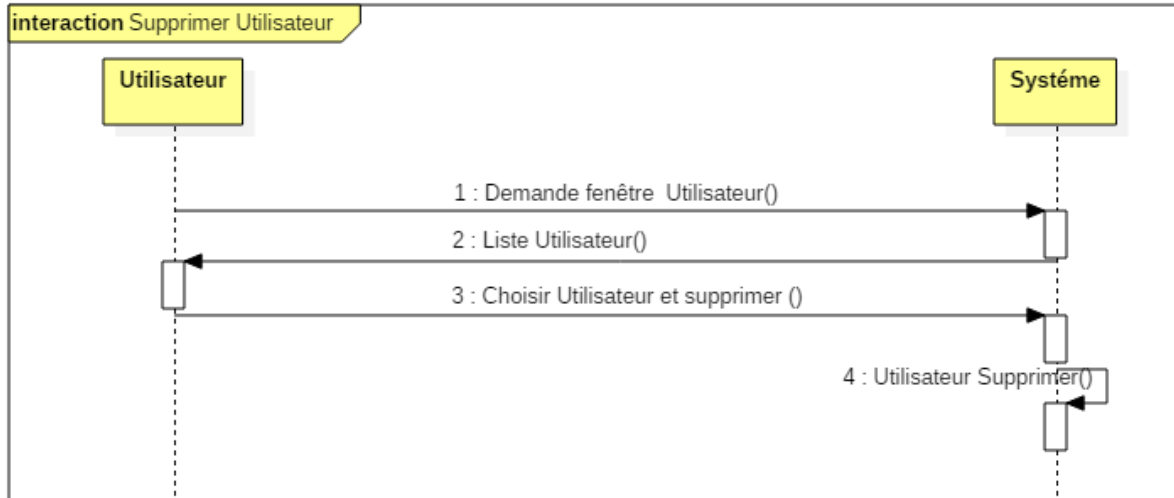


Figure II 6: Diagramme Séquence <<Supprimer Utilisateur>>

D. Diagramme de séquence: <<Modifier Utilisateur>>

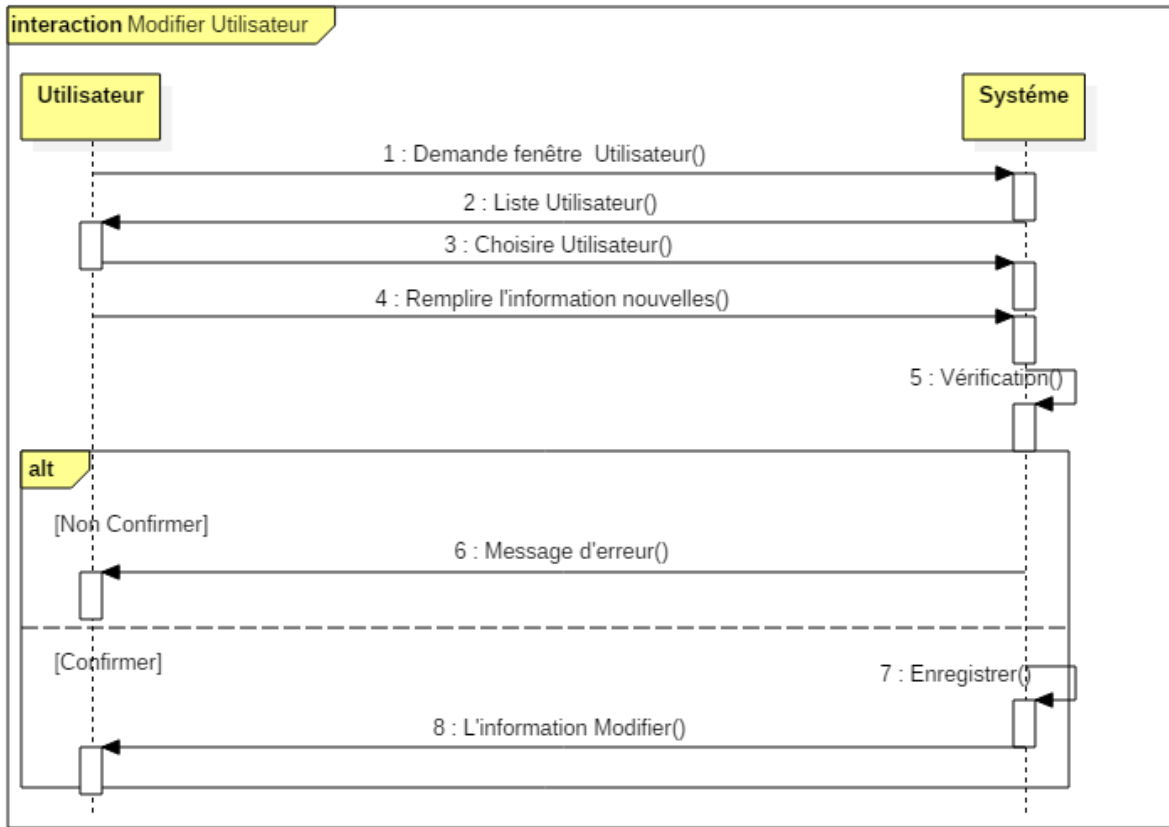


Figure II 7: Diagramme séquence <<Modifier Utilisateur>>

4.3. Cas d'utilisation:<<Gestion de Stock>>

➤ **Cas d'utilisation:<<Gestion de Stock>>**

1. Permet au directeur de système gérer le stock
2. Actions:
 - ❖ Ajouter Produit
 - ❖ Supprimer Produit
 - ❖ Modifier Information de Produit
 - ❖ Cenfirmer /Annuler.

A. Cas d'Utilisation de <<Gestion de Stock>>:

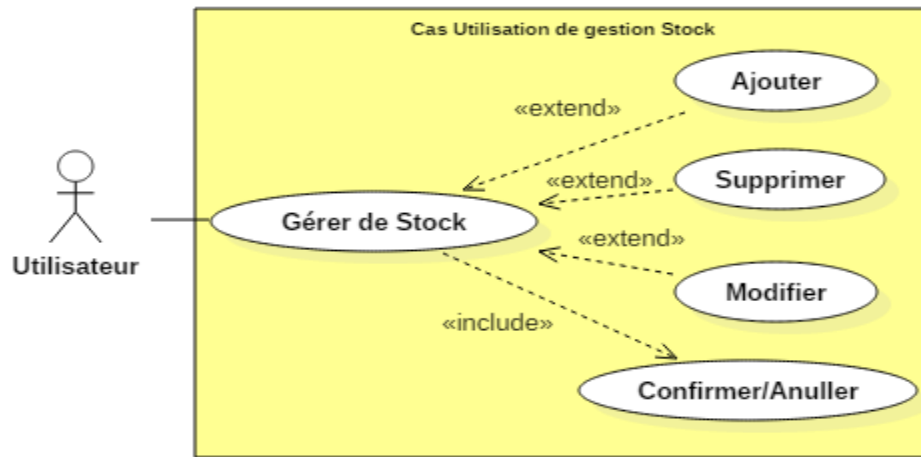


Figure II 8: diagramme Cas d'Utilisation de Gestion De Stock

B. Diagramme séquence <<Ajouter Produit au Stock>>:

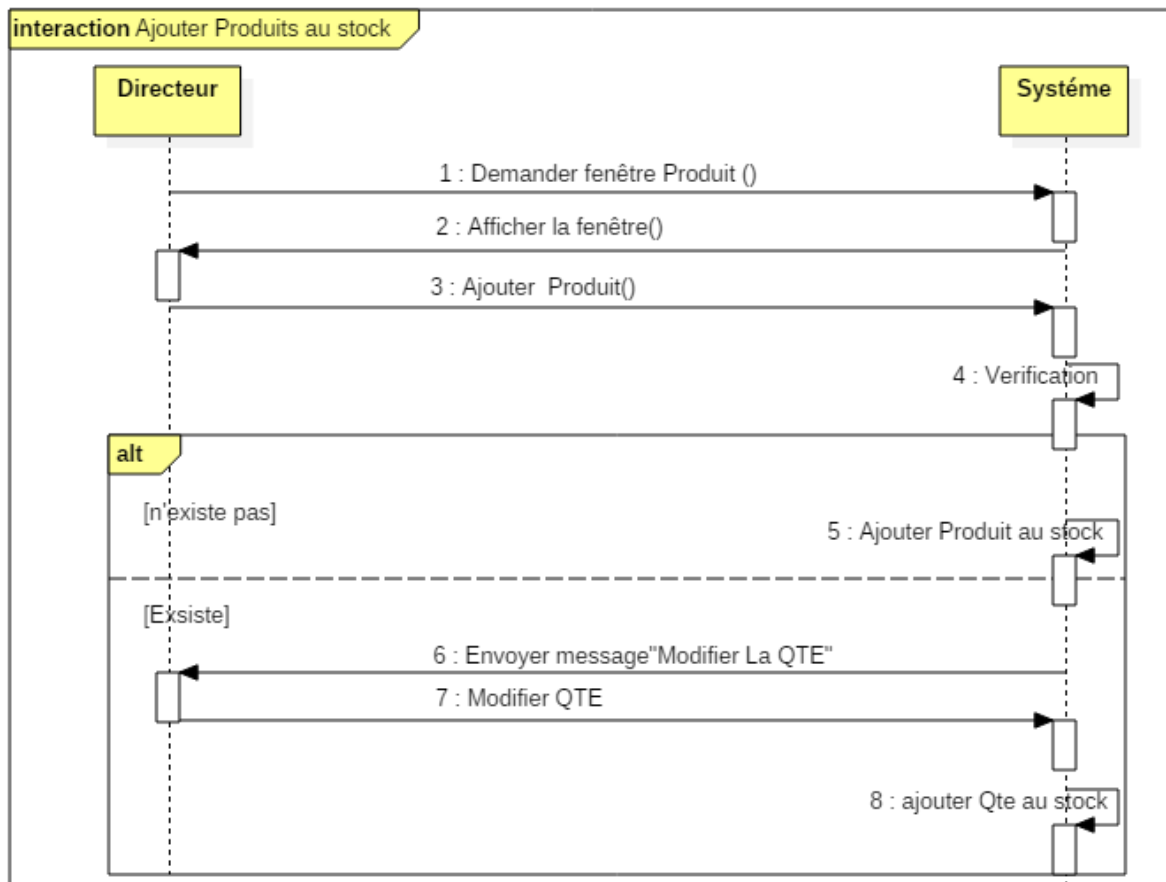


Figure II 9: Diagramme séquence de <<Ajouter Produit au Stock>>

C. Diagramme de séquence de <<Modifier information de Produit>>:

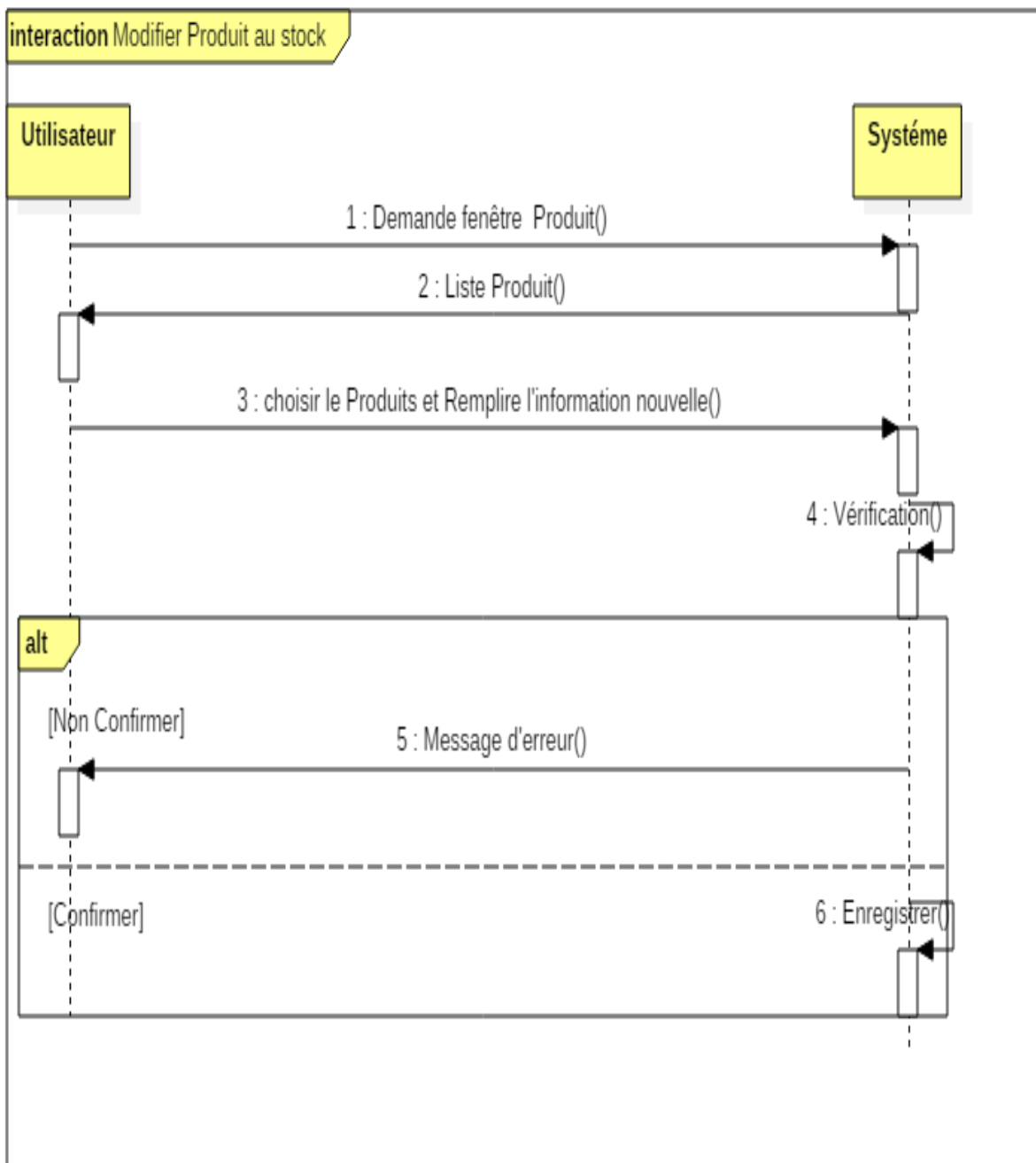


Figure II 10: Diagramme de Séquence de <<Modifier information de Produit>>

4.4.Cas Utilisation <<Vente Comptoir>>:

➤ Cas d'Utilisation <<Vente Comptoir>>

1. Permet au directeur de système et l'agent utiliser ce cas.
2. Actions:
 - ❖ Ajouter Produit au bon.
 - ❖ Supprimer Produit au bon.
 - ❖ Modifier Quantité.
 - ❖ Confirmer /annuler Bon

A. Diagramme de Cas Utilisation: <<Vente Comptoir>>

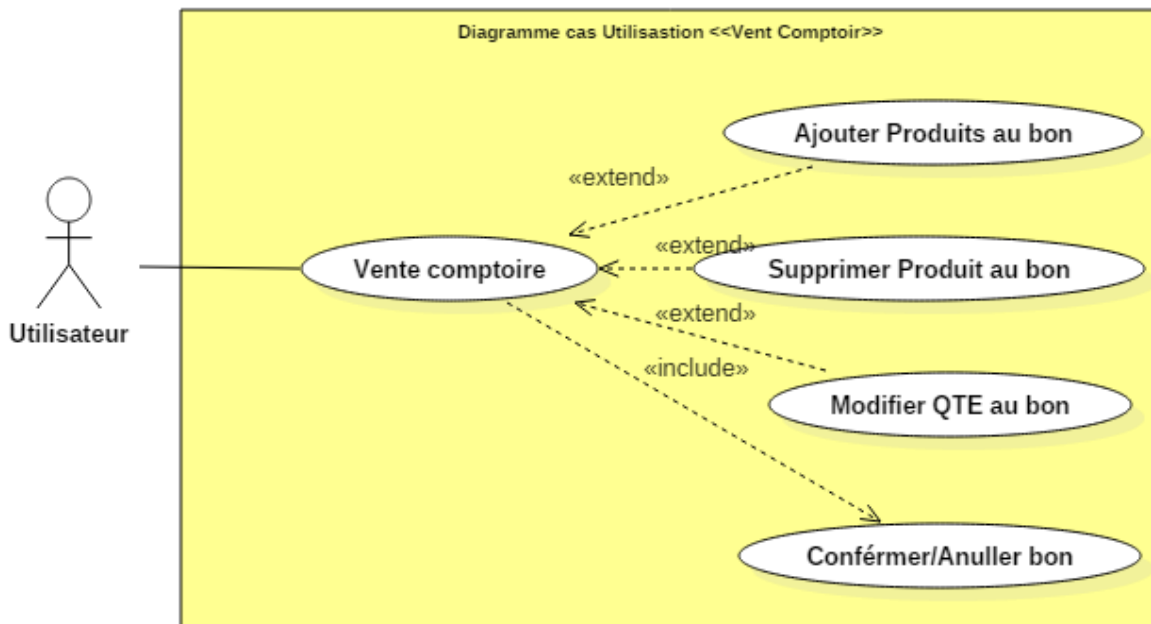


Figure II 11: Diagramme Cas Utilisation <<Vent Comptoir>>

B. Diagramme séquence <<Ajouter Produit au Bon>>:

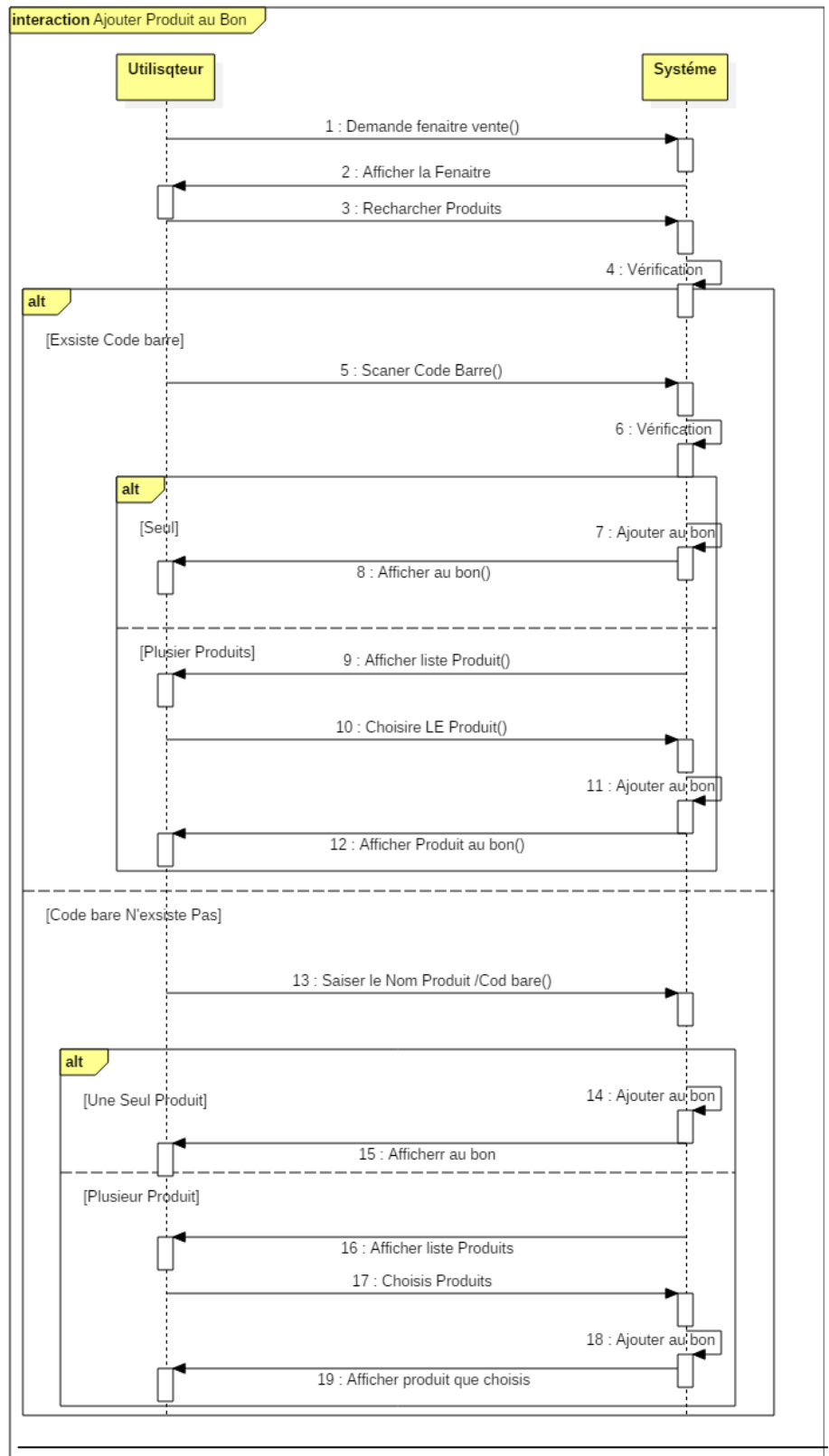


Figure II 12 :Diagramme Séquence <<Ajouter Produit au Bon>>

C. Diagramme Séquence <<Supprimer Produit au Bon>>:

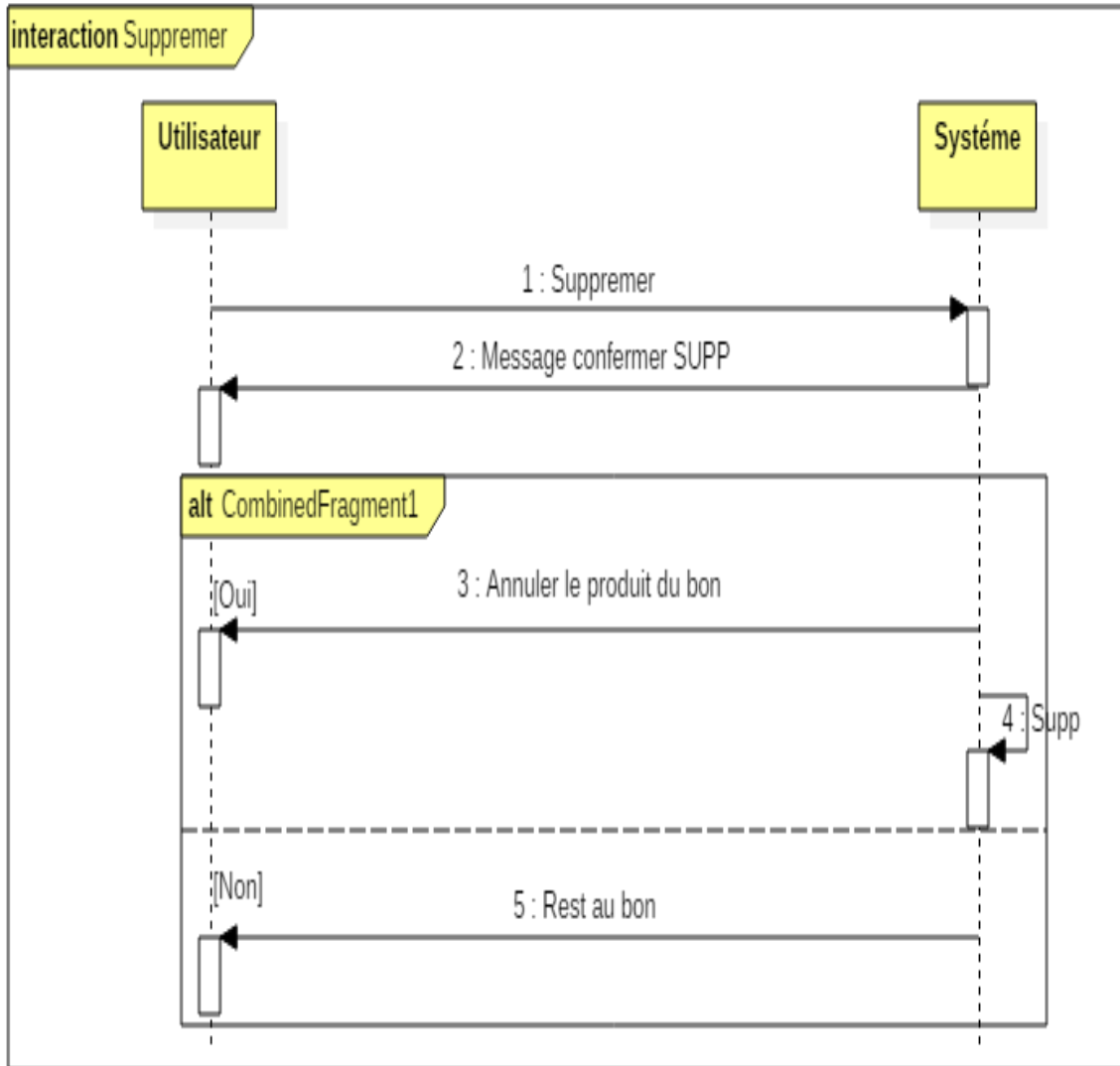


Figure II 13: Diagramme séquence <<Supprimer Produit au Bon>>

D. Diagramme Séquence <<Modifier Quantité>>:

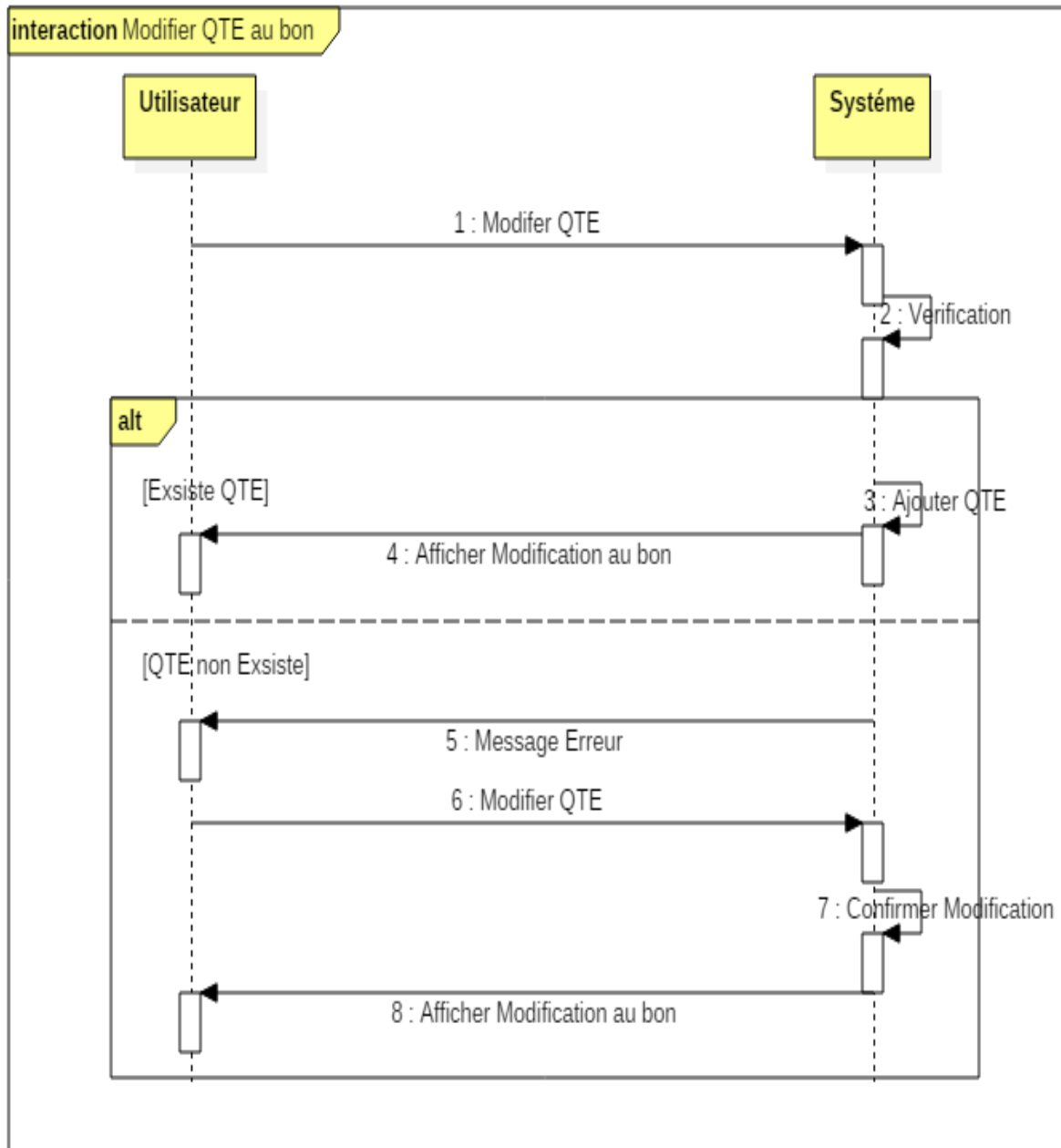


Figure II 14: Diagramme séquence <<Modifier quantité de Produit au Bon>>

E. Diagramme séquence <<Confirmer /Annuler Bon>>:

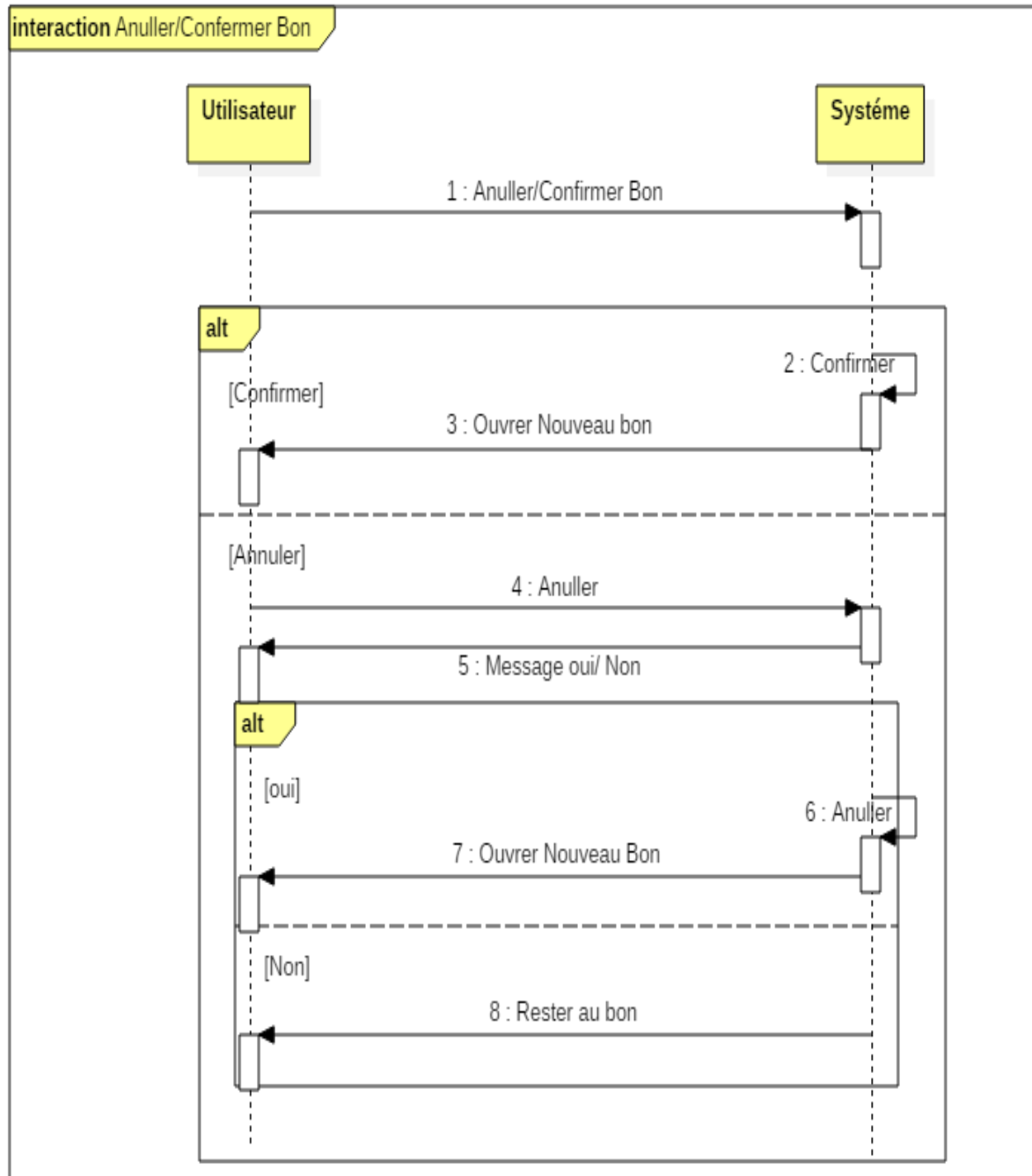


Figure II 15: Diagramme séquence << Confirmer /Annuler Bon>>

5. Capture de besoins techniques:

La capture des besoins techniques couvre, par complémentarité avec celle des besoins Fonctionnels, toutes les contraintes qui ne traitent ni de la description du métier des utilisateurs, ni de la description applicative. Le modèle spécification s'exprime suivant Deux points de vue qui sont: la spécification logicielle et la structure du matériel à exploiter.

6. Développement du modèle statique:

Cette étape nous permettra d'illustrer la principale construction de diagramme de la classe. Ces diagrammes de classe sommairement élaborés dans l'étape d'analyse de besoins fonctionnels seront détaillés, complétés et optimisés.

6.1. Diagramme des Classe:

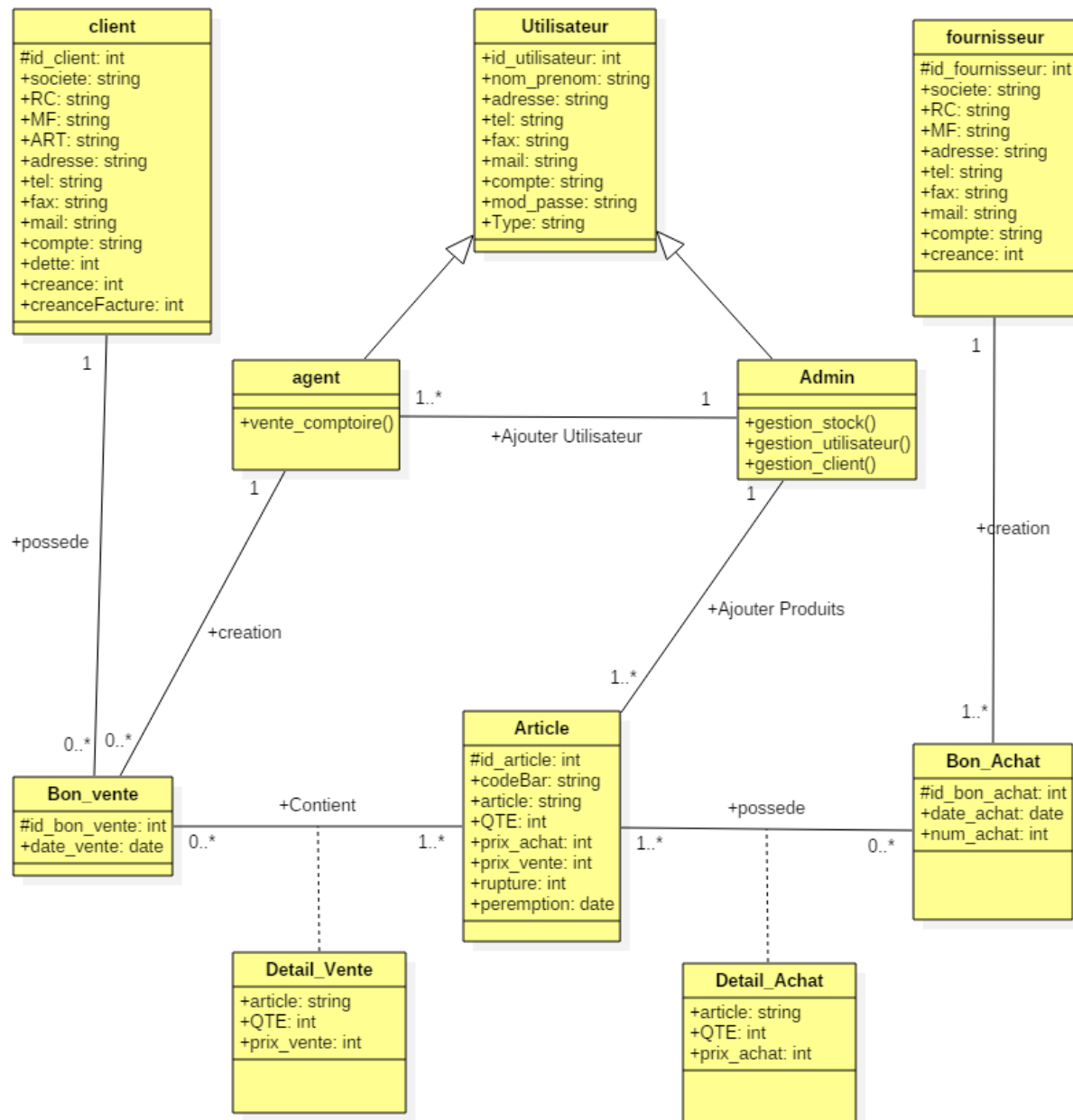


Figure II 16: Diagramme des Class

6.2. Conception détaillée:

La conception détaillée est la phase ultime de la modélisation qui consiste à construire et À documenter précisément les classes, les tables et les méthodes qui constituent le codage de La solution.

6.3. Description du modèle des classes:

Classes	Attributs	Désignations	Type [Taille]
Client	id_client		Int
	Society		String
	RC		String
	MF		string
	ART		string
	Adresse		string
	Fax		string
	Tel		string
	Mail		string
	Compte		string
	Dette		int
	Créance		int
	CreanceFacture		int
Utilisateur	id_utilisateur		Int
	Nom_Prenom		String
	Adresse		String
	Tel		String
	Fax		String
	Mail		String
	Compte		String
	Mot_Passe		String
	Type		String
	id_Fournisseur		Int
	Société		String
	RC		String
	MF		String
	Adresse		String

Chapitre II Méthodologie et Conception

Fournisseur	Tel Fax Mail Compte Créance		String String String String Int
Bon_vente	id_Bon_Vente Date_Vente		Int Date
Bon_Achat	id_Bon_Achat Date_Achat Num_Achat		Int Date Int
Article	id_Article Code Bar Article QTE Prix_Achat Prix_Vente Rupture Péréemption		Int String String Int Int Int Int Date

Tableau II 1: Modèles des classes

6.4. Liste des associations:

Association	Attributs	Désignation	Type [Taille]
Detail_Vente	Article QTE Prix_Vente		String Int Int
Detail_Achat	Article QTE Prix_Achat		String Int Int

Tableau II 2: Liste association

6.5. Passage au modèle relationnel:

L'utilisation des SGBD impose un changement de représentation entre la structure des classes et la structure des données relationnelles. Les équivalences exprimées dans le tableau suivant sont généralement utilisées:

Modèle objet	Modèle relationnel
Classe	Table
Attribut de type simple	Colonne
Attribut de type complexe	Colonnes ou clé étrangère
Instance	T-uplet
ID	Clé primaire
Association	Clé étrangère ou table de liens
Héritage	Clé primaire identique sur plusieurs tables

Tableau II 3: Equivalence entre les concepts objets et relationnels

6.6. Liste des tables de la base de données:

Table	Attribut
Client	<u>id client</u> , Society, RC, MF, ART, Address, Fax, Tel, Mail, Compte, Dette, Créance, CreanceFacture
Utilisateur	<u>id utilisateur</u> , Nom_Prenom, Adresse, Tel, Fax, Mail, Compte, Mot_Passe
Fournisseur	<u>id-Fournisseur</u> , Société, RC, MF, Adresse, Tel, Fax , Mail , Compte, Créance
Bon_vente	<u>id Bon Vente</u> , Date_Vente
Bon_Achat	<u>id Bon Achat</u> , Date_Achat, Num_Achat
Article	<u>id Article</u> , Code Bar, Article, QTE, Prix_Achat, Prix_Vente, Rupture, Peremption
Detail_Vente	<u>id Articl, id Bon Vente</u> , Article, QTE, Prix_Vente
Detail_Achat	<u>id Articl, id Bon Achat</u> , Article, QTE, Prix_Achat

Tableau II 4: Liste de tables de la base de données**7. Conclusion :**

La modélisation, c'est une étape très important qui précède le développement du système durant laquelle nous avons suivi une démarche de développement, débutant par capturer besoins des utilisateurs jusqu'à la codification, en passant par l'analyse et la conception du système.

Chapitre III

Implémentation

1. Introduction:

A ce stade du processus, les cas d'utilisation sont terminés, le problème a été analysé en profondeur. Nous avons défini une conception mieux appropriée aux besoins de l'application. Nous pouvons alors entreprendre la dernière activité du Processus Unifié qu'est de même composé de deux parties (implémentation et test), ayant comme objectif d'aboutir à un produit final, exploitable par les utilisateurs. Dans cette phase nous allons présenter les outils et langages de développement que nous avons utilisé, implémenter tous les cas d'utilisation, et enfin les tester.

2. Environnement de developement utilisé:

Pour la réalisation de notre application, nous avons eu recours à plusieurs moyens matériels et logiciels:

2.1. Le langage de développement:

2.1.1. Java:

Pour réaliser notre application, nous avons utilisé le langage de programmation Java, qui est un langage de programmation informatique orienté objet, elle permet de développer des applications client-serveur. Côté client, les applets sont à l'origine de la notoriété du langage. C'est surtout côté serveur que Java s'est imposé dans le milieu de l'entreprise grâce aux servlets, et aux JSP (Java Server Pages). [6]

La particularité et l'objectif central de Java est que les logiciels écrits dans ce langage doivent être très facilement portables sur plusieurs systèmes d'exploitation tels que Unix, Windows, Mac OS ou GNU/Linux, avec peu ou pas de modifications.

2.1.2. Java FX:

Java FX devient la bibliothèque de création d'interface graphique officielle du langage Java, pour toutes les sortes d'application (applications mobiles, applications sur poste de travail, applications Web), le développement de son prédécesseur Swing étant abandonné. [11]

2.2. L'Outil de development:

2.2.1. Oracle SQL Développer:

Oracle SQL Développer est un environnement de développement intégré (EDI) multiplateforme, fourni gratuitement par Oracle Corporation et utilisant la technologie Java (Java Développement Kit). C'est un outil graphique permettant d'interroger des bases de données Oracle à l'aide du langage SQL. [10] [9]

2.2.2. NetBeans IDE:

NetBeans est un environnement de développement en java open source, et il est un outil pour les programmeurs pour écrire, compiler, déboguer et déployer des programmes. Il est écrit en Java mais peut supporter n'importe quel langage de programmation. Il y a également un grand nombre de modules pour étendre l'EDI NetBeans. [7]

3. Description de l'application:

3.1. Interface de login:

Toute personne désire utiliser le système est obligée de passer par cette fenêtre. Il y a deux types d'utilisateurs (l'Administrateur et les agents).

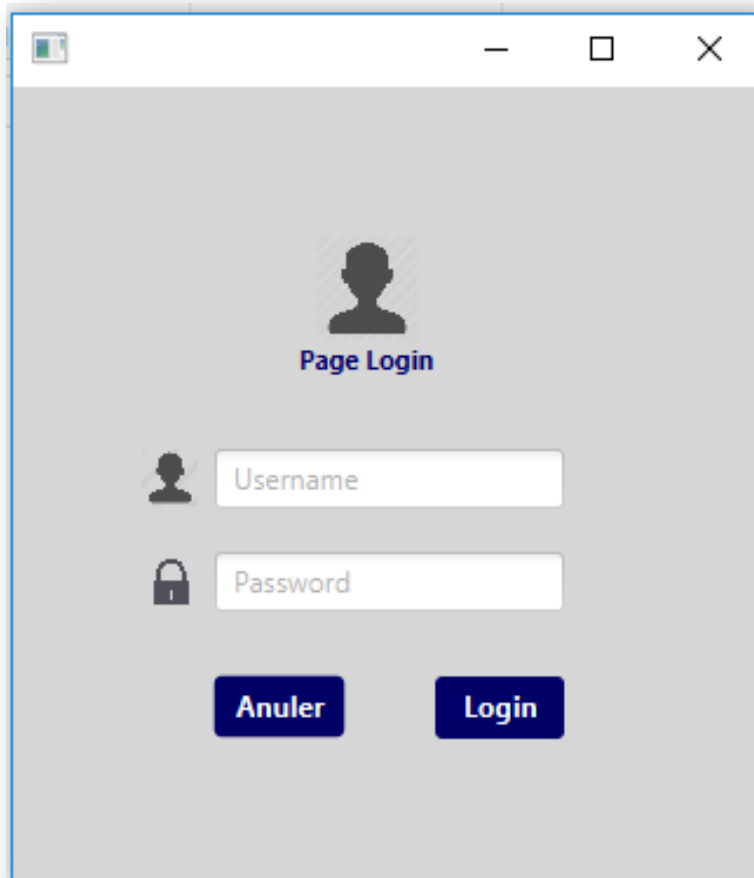


Figure III 1: Interface de login

3.2. Interface d'administrateur:

Elle Contient les fonctions nécessaires de l'administrateur: la gestion des produits et la gestion des utilisateurs et la gestion des clients (fidèle) et la gestion des fournisseurs.

Il peut aussi faire la vente.



Figure III 2: interface d'administrateur

3.2.1. Articles:

Elle est réalisées opérations suivantes: ajouter, supprimer, modifier un article au stock.

The screenshot displays a software interface for managing stock articles. It features a table with columns for Idarticle, Codebar, Article, Quantite, Prixachat, Prixvente, Rupture, and Peremption. Below the table is a form with input fields for each of these fields, corresponding to the selected article in the table. At the bottom right, there are four buttons: Nouveau, Supprimer, Rafraichir, and Enregistrer.

Idarticle	Codebar	Article	Quantite	Prixachat	Prixvente	Rupture	Peremption
1	6130661000102	famico	28	5000	5500	10	Apr 16, 2018
2	6130763000031	nouara	38	1000	1200	8	Feb 23, 2018
3	6111018500230	nescafe	24	9000	10000	10	Feb 11, 2018
4	6132059022125	pira	188	9500	10000	5	
5	6134672000236	lait	27	4500	5000	0	
6	6130788000023	sol	187	1500	2000	0	
7	9002859077883	piacelli	92	1500	6560	0	
8	6935897609996	le gout	95	874	6632	0	
9	6130430004737	pril isis	94	8522	66260	0	
10	6130384000052	cab tomato paste	98	25566	33560	0	
11	6130396001405	el bahdja	99	5215	53205	0	
12	6194023500532	dhawaka	100	255	6205	0	
13	6132500710272	el mordjene	100	256	152065	0	
14	6130234002366	skor cevital	100	32565	1000	0	
15	6130777000867	safina farine de qual...	100	3226	100012	0	
16	6130234002168	medina	100	3326	100	0	
17	6130234001031	elio	100	325	1000	0	
18	6132120300082	huileelighsu elarabi	100	923	1000	0	
19	6132129200079	special pizza	100	662	11000	0	

Idarticle: 1

Codebar: 6130661000102

Article: famico

Quantite: 28

Prixachat: 5000

Prixvente: 5500

Rupture: 10

Peremption: null

Nouveau Supprimer Rafraichir Enregistrer

Figure III3: interface Article

3.2.2. Utilisateurs:

Elle est réalisées opérations suivantes: ajouter, supprimer, modifier un utilisateur au stock.

The screenshot displays a Java Swing window titled 'Utilisateur'. It features a table with columns: Idutilisateur, Nomprenom, Adresse, Tel, Fax, Mail, Motpasse, and Type. Two users are listed: '1 Admin' and '2 Agent1'. Below the table is a form for editing the selected user (Idutilisateur: 1). The form fields are: Nomprenom (Admin), Adresse (Touggourt), Tel (0698759077), Fax (032239847), Mail (Samsoumatougg30@gmail.com), Motpasse (15021994), and Type (directeur). At the bottom right, there are four buttons: 'Nouveau', 'Supprimer', 'Rafraichir', and 'Enregistrer'.

Idutilisateur	Nomprenom	Adresse	Tel	Fax	Mail	Motpasse	Type
1	Admin	Touggourt	0698759077	032239847	Samsoumatougg30@...	15021994	directeur
2	Agent1	taghzout	0797920543		ttotou@yahoo.com	123456	agent

Idutilisateur: 1

Nomprenom: Admin

Adresse: Touggourt

Tel: 0698759077

Fax: 032239847

Mail: Samsoumatougg30@gmail.com

Motpasse: 15021994

Type: directeur

Nouveau Supprimer Rafraichir Enregistrer

Figure III 3: interface Utilisateur

3.2.3. Fournisseurs:

Elle est réalisées opérations suivantes: ajouter, supprimer, modifier un fournisseur au stock.

Idfournisseur	Societe	Adresse	Tel	Fax	Mail	Rc	Mf	Compte	Creance
111	fournisseur1	adresse1	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****
222	fournisseur2	adresse2	*****	*****	*****	*****	*****	*****	*****

Idfournisseur: 111

Societe: fournisseur1

Adresse: adresse1

Tel: *****

Fax: *****

Mail: *****

Rc: *****

Mf: *****

Compte: *****

Creance:

Nouveau Supprimer Rafraichir Enregistrer

Figure III 4: interface Fournisseur

3.2.4. Clients:

Elle est réalisées opérations suivantes: ajouter, supprimer, modifier un client au stock.

The screenshot displays a software window titled 'Client' with a standard Windows-style title bar (minimize, maximize, close buttons). The window is divided into two main sections. The top section contains a table with 14 columns: Idclient, Societe, Rc, Mt, Art, Adresse, Tel, Fax, Mail, Compte, Dette, Creance, and Creancefact... The table has two rows of data. The first row is highlighted in blue and contains the following values: 1, Vente compt..., 123456789, 987654321, 147258369, Gumare, 0770114111, 032201160, KArimaerr@..., 321654, 0, 1025505, and 0. The second row contains: 2, ahm, ohuiuhiohuo..., hbkhbkhbkhk, kjkijijijnjlnj..., ImkIm5245l..., and the rest of the cells are empty. Below the table, there is a form for editing the details of a client. The form has labels on the left and input fields on the right. The labels are: Idclient, Societe, Rc, Mt, Art, Adresse, Tel, Fax, Mail, Compte, Dette, Creance, and Creancefacture. The corresponding input fields contain the following values: 1, Vente comptoir, 123456789, 987654321, 147258369, Gumare, 0770114111, 032201160, KArimaerr@gmail.com, 321654, 0, 1025505, and 0. At the bottom right of the window, there are four buttons: Nouveau, Supprimer, Rafraichir, and Enregistrer.

Idclient	Societe	Rc	Mt	Art	Adresse	Tel	Fax	Mail	Compte	Dette	Creance	Creancefact...
1	Vente compt...	123456789	987654321	147258369	Gumare	0770114111	032201160	KArimaerr@...	321654	0	1025505	0
2	ahm	ohuiuhiohuo...	hbkhbkhbkhk	kjkijijijnjlnj...	ImkIm5245l...							

Idclient: 1

Societe: Vente comptoir

Rc: 123456789

Mt: 987654321

Art: 147258369

Adresse: Gumare

Tel: 0770114111

Fax: 032201160

Mail: KArimaerr@gmail.com

Compte: 321654

Dette: 0

Creance: 1025505

Creancefacture: 0

Nouveau Supprimer Rafraichir Enregistrer

Figure III 5: interface Client

3.2.5. Vente au comptoir:

La seule fonction réalisée par l'agent et Il peut aussi faire par l'administrateur.

Cette interface contient deux tables; un tableau pour afficher les articles correspond au stock et deuxième tableau est le bon de vente, Et plusieurs champs pour réaliser les opérations suivantes décrites le vente:

Crée nouveau bon, sélectionner les articles avec le nom ou code barre, supprimer un article, modifier la quantité du l'article à bon de vente, imprimer le bon.

29/04/2018 07:09:19 PM

Utilisateur: hana Client : Vente comptoir

CodeBar 6130661000102

Article g

TOTAL :

5800.00

BON DE VENTE N° : 45 NBR ARTICLE : 2

ARTICLE	QTE	PRIXVENTE
famico	1	5500
gala	2	150

Ajouter Supprimer ☐ IMPRESSION CONFIRMER ANNULER NOUVEAU BON

Figure III 6: interface Vente au Comptoir

4. Conclusion:

La partie de réalisation détermine une idée plus claire sur les tâches qui sont réalisées dans cette application par la présentation des interfaces graphiques. Enfin avec ce chapitre nous terminons la phase de développement de ce système.

Conclusion générale

L'objectif de notre travail était la construction d'une application de vente au comptoir par Java, en utilisant le code à Bar.

Notre mémoire est composé de deux phases: une phase théorique qui a englobé deux Chapitres et une phase pratique incluse dans le dernier chapitre.

Dans le premier chapitre nous avons donné une description autour de l'organisme d'accueil et déterminer la problématique et mots objectif. Le deuxième chapitre a été consacré à l'analyse et à la conception de notre système basé sur la démarche à suivre (2TUP) et le langage de modélisation UML, nous avons approfondi nos connaissances sur le langage SQL avec Oracle.

Quant à la réalisation pratique développée au dernier chapitre, nous avons appris à mieux manipuler les langages Java et JavaFX.

Ce projet nous a été très bénéfique, car il nous permis de concrétiser nos connaissances théoriques issues des années d'études, de connaître de près l'environnement de programmation, et d'acquérir de nouvelles connaissances.

Nous espérons d'avoir d'autres possibilités pour améliorer notre produit mais en raison du manque de temps, plusieurs parités on n'a pas pu traiter.

- Ouvrir un nouveau bon.
- Impression.
- Factorisation.

C'est pour cela nous voulons mettre le projet a la disposition des développeurs pour l'amélioration du produit ou bien pour pourvoir avoir la possibilité de travailler en collaboration au future.

Bibliographie

[1] https://fr.wikipedia.org/wiki/Comptabilit%C3%A9_de_caisse

[2] https://fr.wikipedia.org/wiki/Caisse_enregistreuse

[3] <https://www.scandit.com/types-barcodes-choosing-right-barcode/>

En 21/03/2018 au 17 :22

[4] https://fr.wikipedia.org/wiki/Lecteur_de_code-barres

En 25/02/2018 15.30

[5] <https://www.scandit.com/types-barcodes-choosing-right-barcode/>

En 21/03/2018 au 17 :22

[6] <http://www.kernix.com/developpement/26-developpement-java>

En 27/02/2018 19.30

[7] https://netbeans.org/index_fr.html?print=yes

En 03/10/2017 12.23

[8] <https://www.commentcamarche.com/contents/1141-introduction-a-uml>

En 23/03/2018 18.45

[9] https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Oracle_SQL_Developer

En 12/12/2017 10 :45

[10] <http://www.developpez.com>

En 22/01/2018 13:20

[11] <https://fr.wikipedia.org/wiki/JavaFX>

En 10/04/2018 18:00

[12] <https://www.tidjaramarket.com/Produit/lecteur-code-barre-sunlux-xl-2021-sunlux>

En 15/02/2018 17:08

[13] <http://www.codesbarres.com/frprimer.pdf>

En 02/02/2018 10:02

[14] <http://lecteurcodebarre.com/wp-content/uploads/2015/09/QR-code.png>

En 19/03/2018 21 :13

[16] https://internationalbarcodes.net/codesabarres_fr/wp-content/uploads/sites/17/2013/11/Code-128.jpg

En 19/03/2018 21 :13

[17] <https://cdn2.nextinpact.com/images/bd/news/46769-code-barre-codes-barres.jpg>

En 19/03/2018 21 :13

[18] https://ae01.alicdn.com/kf/HTB1rXghQFXXXXXnXpXXq6xXFXXs/Orignal-Sunlux-XL-3956-code-barres-scanner-de-poche-2D-barcode-scanner.jpg_640x640.jpg

En 19/03/2018 21 :13