



**Université Hassan II de Casablanca**

**ENSET Mohammedia  
Département Mathématiques et Informatique**

**M1 SDIA - Systèmes Distribués et Intelligence Artificielle**

**Programmation Orientée Objet JAVA**

**Présenté par :**

**Hicham EL MOUDNI**

**Yassine KARIMI**

**Mohamed OUSSEMOU**

---

**Développement d'une application  
en Java de gestion et de  
planification des projets**

---

Le 31/01/2023

**Encadré par :**

**M. Abdelmajid BOUSSELHAM**

Année universitaire 2022-2023

,

Répertoire de projet dans github :

Cliquer ici :

**[PROJECTS MANAGEMENT APP](https://github.com/el-moudni-hicham/PROJECTS_MANAGEMENT_APP)**

**[https://github.com/el-moudni-hicham/PROJECTS\\_MANAGEMENT\\_APP](https://github.com/el-moudni-hicham/PROJECTS_MANAGEMENT_APP)**

## DEDICACE

---

*À cœur ouvert, nous dédions ce modeste travail à :*

*À nos parents : qui ont toujours consacré leur temps à nous éduquer, superviser et soutenir dans les moments les plus difficiles. à nos frères et nos sœurs.*

*À nos amis (es), nos collègues pour les inoubliables moments de joie, d'humour et de collaboration.*

*À directeur de l'école normale supérieure de l'enseignement technique (enset).*

*À nos enseignants, et spécialement notre enseignants  
«pr .abdelmajid bousselham »*

*À tous ceux qui nous ont aidés, et participé, de près ou de loin.*

## **REMERCIEMENTS**

---

Nous remercions allah le tout puissant pour toute la volonte et le courage qu'il nous a donne afin de terminer ce travail.

Nous tenons a exprimer notre sincere gratitude envers tous ceux qui nous ont aides ou ont participe au bon deroulement de ce projet.

Tout d'abord, nous tenons à remercier pr abdelmajid bousselham notre enseignant à enset, pour son aide à développer ce modeste travail durant la periode du semestre.

Nous exprimons nos sentiments de gratitude à tous nos professeurs pour leur disponibilité, leur soutien et leur aide technique, et à tous ceux qui nous ont aidés de près ou de loin, pour nous avoir transmis leur savoir et leur savoir-faire dans les meilleures conditions possibles.

# RESUME

---

Ce rapport présente un résumé de l'expérience qu'a été pour un projet de fin de semestre pour le module Java (POO). Ce projet, nous avons permis d'avoir une approche de travail en équipe.

Durant celui-ci nous réalisons un travail Application Desktop pour la gestion et de planification des projets.

Ce projet de développement d'application en Java vise à améliorer la gestion et la planification des projets pour une entreprise.

La principale fonctionnalité de l'application sera de gérer les tâches, les ressources et la planification du projet sous forme de diagramme de Gantt.

L'application aura deux types d'utilisateurs : le responsable de projet et l'intervenant.

- Le responsable de projet aura la capacité de gérer les comptes utilisateurs, les tâches et les ressources.
- L'intervenant aura la capacité de visualiser ses tâches et de recevoir des notifications lorsque les tâches sont modifiées. Les deux utilisateurs pourront gérer leurs informations personnelles.

# ABSTRACT

---

This report presents a summary of the experience that has been for an end-of-semester project for the Java (POO) module. This project, we allowed to have a teamwork approach.

During this one we carry out a Desktop Application work for project management and planning.

This application development project in Java aims to improve the management and planning of projects for a company.

The main functionality of the application will be to manage tasks, resources and project planning in the form of Gantt chart.

The application will have two types of users: the project manager and the stakeholder.

- The project manager will have the ability to manage user accounts, tasks and resources.
- The performer will have the ability to view their tasks and receive notifications when tasks change. Both users will be able to manage their personal information

# TABLE DES MATIERES

---

<b>DEDICACE .....</b>	<b>2</b>
<b>REMERCIEMENTS.....</b>	<b>4</b>
<b>RESUME .....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>VI</b>
<b>TABLE DES MATIERES .....</b>	<b>VII</b>
<b>INTRODUCTION GENERALE .....</b>	<b>1</b>
<b>CHAPITRE 1 : CONTEXTE GENERAL DU PROJET.....</b>	<b>2</b>
<b>1- CONTEXTE DU PROJET.....</b>	<b>2</b>
<b>2- PROBLEMATIQUE ET OBJECTIFS.....</b>	<b>3</b>
<b>3- DESCRIPTION DU PROJET.....</b>	<b>4</b>
<b>4- PLANIFICATION DU PROJET .....</b>	<b>5</b>
<b>CHAPITRE 2 : ANALYSE ET CONCEPTION .....</b>	<b>6</b>
<b>1. CONCEPTION :.....</b>	<b>7</b>
<b>A. METHODE DE CONCEPTION : .....</b>	<b>7</b>
<b>B. DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION : .....</b>	<b>7</b>
<b>C. DIAGRAMME MCD ET CLASSE .....</b>	<b>9</b>
<b>D. MODELE CONCEPTUEL DE DONNEES :.....</b>	<b>9</b>
<b>CHAPITRE 3 : ETUDE TECHNIQUE ET ENVIRONNEMENT .....</b>	<b>11</b>
<b>CHAPITRE 4 : REALISATIONS, INTERFACES, TESTS .....</b>	<b>16</b>
<b>CONCLUSION GENERALE.....</b>	<b>29</b>

# INTRODUCTION GENERALE

---

L'objectif de ce projet est de développer une application en Java pour la gestion et la planification de projets dans une entreprise.

Cette application permettra de gérer les tâches des projets, les ressources et d'afficher la planification sous forme de diagramme de Gantt.

Il y aura deux types d'utilisateurs : le responsable de projet et l'intervenant.

Le responsable de projet pourra gérer ses informations personnelles, ajouter, modifier ou supprimer les comptes utilisateurs, planifier et visualiser les tâches du projet et importer/exporter les données de l'application.

L'intervenant pourra gérer ses informations personnelles, afficher ses ordres de travail, modifier l'état d'une tâche et recevoir des notifications par email et SMS.

Cette application sera développée en Java et permettra de gérer les tâches du projet, les ressources, ainsi que d'afficher la planification sous forme de diagramme de Gantt.

Il y aura deux types d'utilisateurs pour cette application, à savoir les responsables de projet et les intervenants.

Les responsables de projet pourront gérer leurs informations personnelles, ajouter, modifier ou supprimer les comptes utilisateurs, planifier et visualiser les tâches du projet, ainsi que d'importer et exporter toutes les données de l'application.

Les intervenants, quant à eux, pourront gérer leurs informations personnelles, afficher leurs ordres de travail, modifier l'état d'une tâche et recevoir des notifications par e-mail et SMS.

L'objectif de cette introduction générale est de donner une vue d'ensemble du projet et de définir les fonctionnalités principales de l'application.

# **CHAPITRE 1 : CONTEXTE GENERAL DU PROJET**

---

## **1- Contexte du projet**

Le projet vise à développer une application de gestion et de planification de projets basée sur Java pour une entreprise. L'application apportera une solution pour la gestion de projets en permettant la gestion des tâches, des ressources, et la planification en utilisant un diagramme de Gantt.

Les deux types d'utilisateurs (responsable de projet et intervenant) disposeront des fonctionnalités décrites ci-dessus pour gérer efficacement les projets de l'entreprise. En développant cette application, nous visons à améliorer la gestion et la planification des projets pour une entreprise. Les tâches, les ressources et la planification du projet seront centralisées et facilement accessibles à travers une interface conviviale. Les responsables de projet auront la capacité de gérer les comptes utilisateurs, les tâches et les ressources, tandis que les intervenants pourront uniquement visualiser leurs tâches et recevoir des notifications en cas de changement. Cette application permettra une collaboration plus efficace entre les différents intervenants d'un projet, ce qui se traduira par une meilleure planification et un suivi plus précis des tâches.

En outre, cette application permettra une meilleure utilisation des ressources, une planification plus précise et un suivi en temps réel des tâches et des ressources. Les données importantes pourront être facilement importées et exportées, ce qui facilitera la gestion des projets et le partage de l'information. En fin de compte, ce projet de développement d'une application de gestion et de planification de projets en Java aura un impact positif sur l'efficacité et la rentabilité de l'entreprise.

## **2- Problématique et Objectifs**

### **Problématique :**

Les entreprises peuvent rencontrer plusieurs défis dans la gestion de leurs projets, tels que :

- Manque de coordination et de collaboration entre les différentes parties prenantes, ce qui peut entraîner des retards et des erreurs.
- Planification peu claire et manque de visibilité sur l'avancement du projet.
- Difficulté à maintenir à jour la gestion des tâches et des ressources.
- Absence d'outil centralisé pour gérer les différents aspects du projet.

### **Objectifs :**

- Améliorer la coordination et la collaboration entre les différentes parties prenantes sur un projet en leur fournissant une plateforme commune pour partager et suivre les informations.
- Fournir une solution de gestion de projet centralisée et claire qui permettra de planifier, suivre et gérer les différentes tâches et ressources associées à un projet.
- Favoriser la transparence et la visibilité pour les responsables de projet et les intervenants en leur permettant de suivre l'avancement du projet en temps réel.
- Faciliter l'import-export des données importantes liées au projet pour une meilleure gestion de ces dernières.
- Offrir une solution rentable et efficace pour la gestion de projets pour les entreprises.

### **3- Description du projet**

Le projet consiste à développer une application en Java pour gérer les projets d'une entreprise. Cette application permettra de gérer les tâches, les ressources et la planification d'un projet de manière centralisée. L'application aura deux types d'utilisateurs :

#### **Responsable de projet :**

- Il pourra gérer ses informations personnelles.
- Il pourra ajouter, modifier ou supprimer les comptes utilisateurs.
- Il pourra ajouter, modifier ou supprimer une tâche.
- Il pourra affecter des ressources humaines et matérielles à une tâche.
- Il pourra planifier et visualiser les tâches du projet dans un diagramme de Gantt.
- Il pourra importer et exporter toutes les données de l'application.

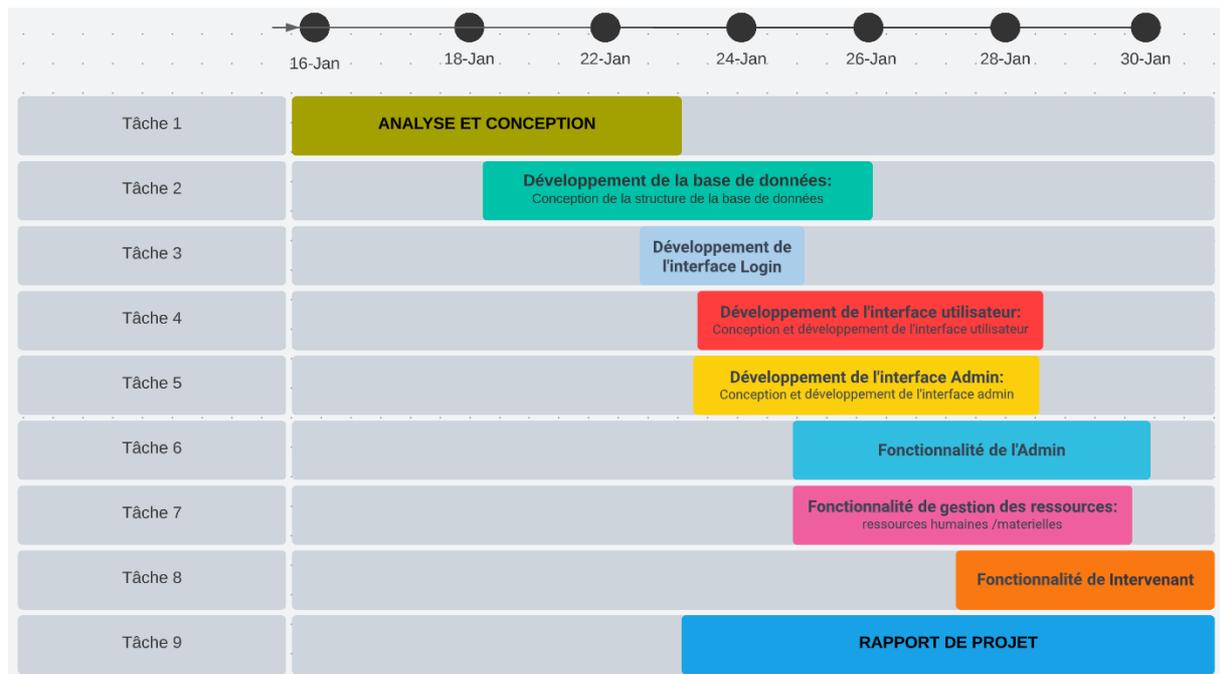
#### **Intervenant :**

- Il pourra gérer ses informations personnelles.
- Il pourra afficher ses ordres de travail.
- Il pourra modifier l'état d'une tâche.
- Il pourra recevoir une notification (email et SMS) en cas de modification d'une tâche.
- Le développement de cette application permettra d'améliorer la gestion des projets pour les entreprises en offrant une plateforme centralisée pour gérer les tâches, les ressources et la planification, et en offrant une meilleure coordination et collaboration entre les différentes parties prenantes sur un projet.

## 4- Planification du projet

La planification est parmi les phases d'avant-projet les plus importantes. Elle consiste à déterminer et à ordonnancer les tâches du projet et à estimer leurs charges respectives. Pour planifier notre projet et suivre l'avancement, nous avons utilisé le diagramme de GANTT.

Ce diagramme permet de planifier le projet et de rendre le suivi de son avancement plus simple. Il permet aussi de visualiser l'enchaînement et la durée des différentes tâches. La figure 2 représente le diagramme de GANTT des tâches principales que nous avons réalisées.



*Figure 2 : diagramme de Gantt du planning général suivis*

## **CHAPITRE 2 : ANALYSE ET CONCEPTION**

---

Vu l'importance de l'étape de la conception dans le développement d'une application. Nous nous intéressons dans ce second chapitre à l'analyse et la conception de notre application développée.

### **1. SPÉCIFICATION DES BESOINS :**

Pour développer une application de gestion et de planification de projets en Java, il est nécessaire de comprendre les besoins fonctionnels et non fonctionnels.

#### **a. Les besoins fonctionnels :**

Les besoins fonctionnels décrivent ce que l'application doit faire pour répondre aux exigences des utilisateurs. Pour ce projet de gestion de projets en Java, les besoins fonctionnels incluent :

- Gestion des informations personnelles des utilisateurs : Les utilisateurs peuvent gérer leurs informations personnelles, telles que leur nom, leur adresse électronique, leur numéro de téléphone, etc.
- Gestion des comptes utilisateurs : Le responsable de projet peut ajouter, modifier ou supprimer les comptes utilisateurs.
- Gestion des tâches : Le responsable de projet peut ajouter, modifier ou supprimer des tâches, affecter des ressources humaines et matérielles à une tâche et planifier les tâches dans un diagramme de Gantt.
- Visualisation de la planification : Les utilisateurs peuvent visualiser la planification des tâches dans un diagramme de Gantt.
- Import/Export de données : Le responsable de projet peut importer et exporter toutes les données de l'application.

## 2. Conception :

### a. Méthode de conception :

- UML



Est un langage standard, universel de modélisation graphique et textuelle, leur objectif est d'unifier les méthodes d'analyse et de conception des systèmes.

**Analyse** : recensement et définition des besoins.

**Conception** : définition d'une architecture « abstraite ».

Dans notre cas nous avons utilisé cette méthode pour avoir une vision globale de notre projet sous forme des diagrammes. Cette étape est très importante pour le développement des applications web.

### b. Diagramme de cas d'utilisation :

Le diagramme de cas d'utilisation est le premier diagramme à développer lors d'une modélisation UML, car il décrit le système du point de vue de l'utilisation.

Ce diagramme permet de classer les acteurs et de structurer les objectifs du système ainsi que d'identifier ses fonctionnalités.

Le diagramme de cas d'utilisation se compose de trois éléments principaux :

#### ➤ Un Acteur

Un acteur est une entité qui définit le rôle joué par un utilisateur ou par un système qui interagit avec le système modélisé. Les acteurs apparaissent dans les diagrammes de cas d'utilisation. Les acteurs dans notre application sont :

**Responsable de projet** : C'est l'utilisateur qui possède le privilège du plus haut niveau. Cet acteur est capable de manipuler toutes les fonctionnalités de la partie de gestion des projet proposée par l'application notamment Gérer ses informations personnelles. Ajouter, modifier ou supprimer les comptes utilisateurs. Ajouter, modifier ou supprimer une tâche. Affecter des ressources humaines (intervenant) et matérielles à un tâche. Planifier et visualiser dans un diagramme de Gantt les tâches du projet. Importer et exporter toutes les données de l'application, envoyer des emails et SMS .

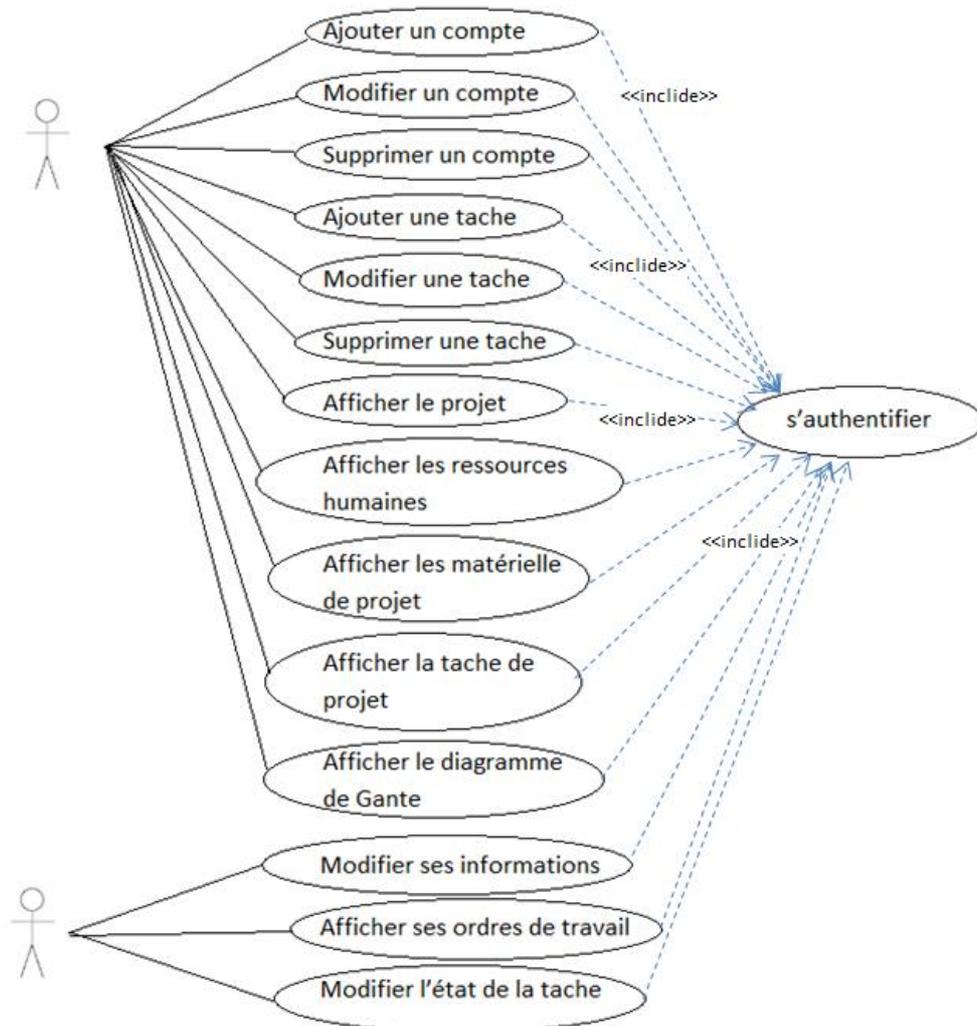
**Intervenant:** Les enseignants qui manipulent quelques fonctionnalités notamment Gérer ses informations personnelles. Afficher ses ordres de travail. Modifier l'état d'une tâche. **Un cas d'utilisations :**

Il s'agit d'une image d'une fonctionnalité attendue, déclenchée en réponse à la stimulation d'un acteur.

➤ **Les relations :**

Trois types de relations sont pris en charge par la norme UML et sont graphiquement représentées par des types particuliers de ces les mêmes conditions d'exécution que le cas issu.

Une relation simple entre un acteur et une utilisation est un trait simple.

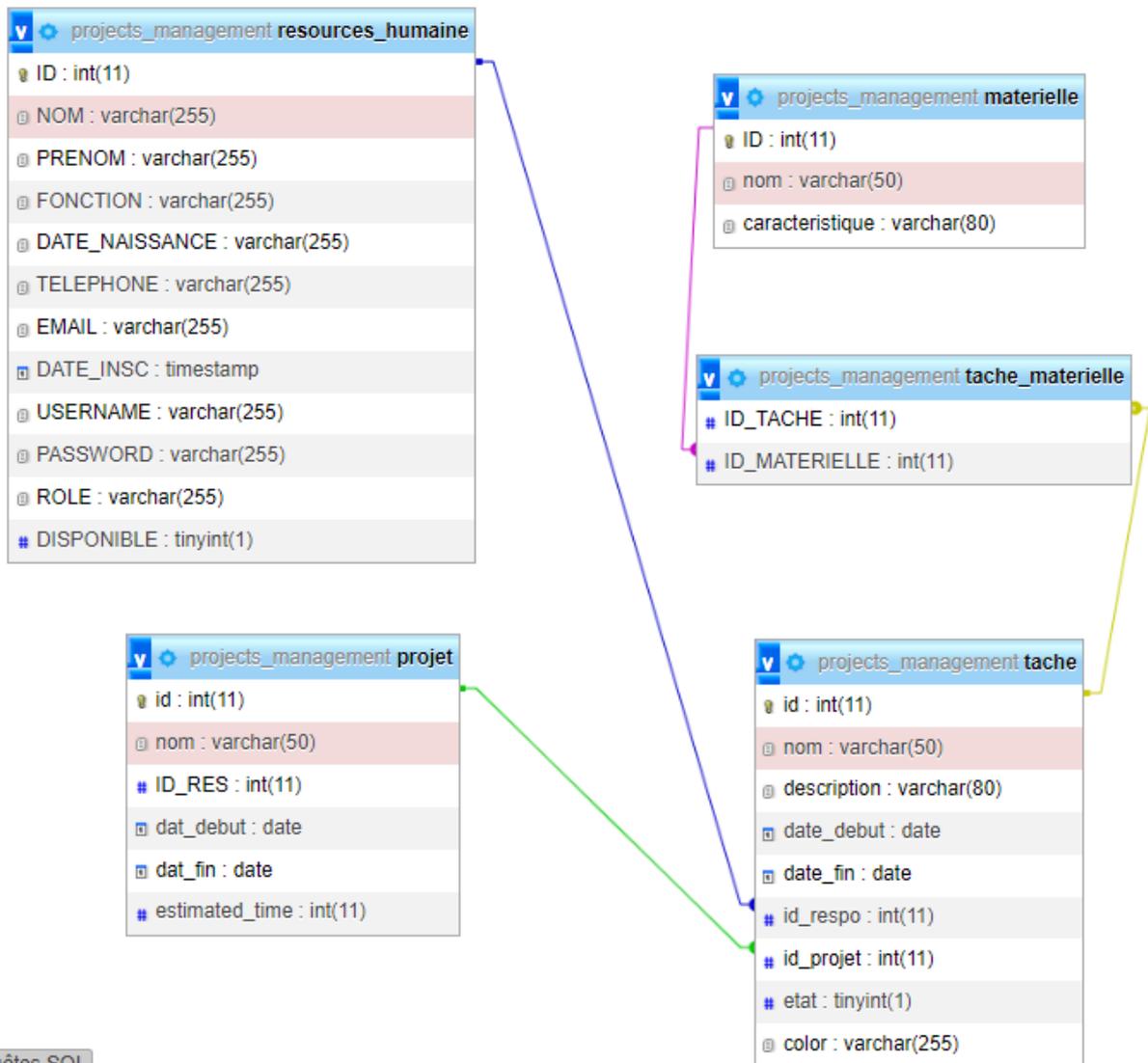


**Diagramme de cas d'utilisation globale**

### c. Diagramme MCD et classe

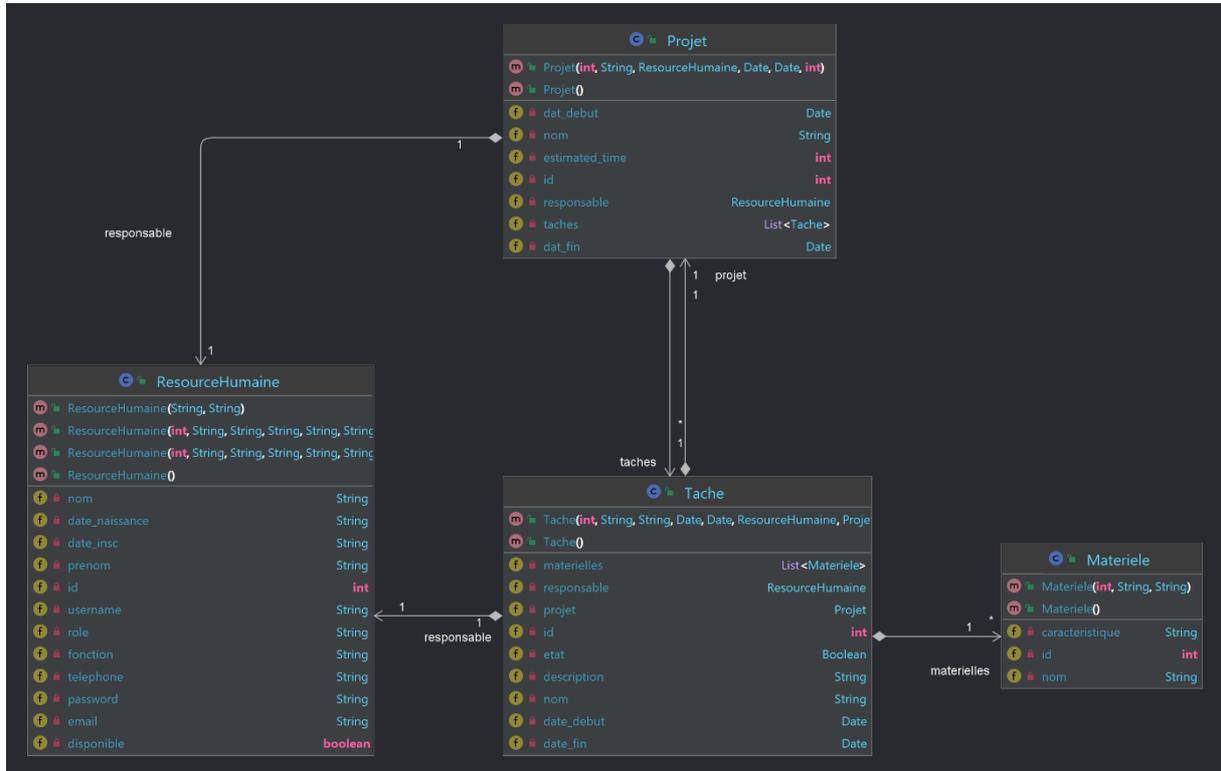
#### d. Modèle conceptuel de données :

Le modèle conceptuel de données MCD permet de décrire la façon formelle des données qui seront utilisées par le système d'information. Il s'agit donc d'une représentation des données facilement compréhensibles, permettant de décrire le système d'information à l'aide des entités.



uêtes SQL

## i. Diagramme de classe



## **CHAPITRE 3 : ETUDE TECHNIQUE ET ENVIRONNEMENT**

### **1- Capture des besoins techniques**

Ce chapitre présente les différents outils et matériaux que nous avons utilisé lors de la réalisation de notre application.

La capture des besoins techniques collationne toutes les contraintes qui concernent les composantes du projet et les choix dimensionnant la conception du système, à savoir les langages de programmation.

### **2- Choix des langages**



**JavaFX** est un framework et une bibliothèque d'interface utilisateur issue du projet OpenJFX, qui permet aux développeurs Java de créer une interface graphique pour des applications de bureau, des applications internet riches et des applications smartphones et tablettes tactiles.



**Java** est une technique informatique développée initialement par Sun Microsystems puis acquise par Oracle à la suite du rachat de l'entreprise. Défini à l'origine comme un langage de programmation, Java a évolué pour devenir un ensemble cohérent d'éléments techniques et non techniques.

### 3- Environnements matériels, logiciels, outils

#### a. Environnements matériels

Durant le développement de notre application web nous avons recouru à 3 ordinateurs portables qui possèdent les caractéristiques suivantes :

Appareil	<b>1</b>
Type	PC portable
Marque	HP
Processeur	Intel(R) Core(TM) i5-5300U
Ram	8 Go
Disque Dur	256 Go
Système d'exploitation	Windows 10

#### **propriétés de l'appareil 1**

Appareil	<b>2</b>
Type	PC Portable
Marque	HP
Processeur	Intel i5
Ram	8 GO
Disque Dur	256GO
Système d'exploitation	Windows 10

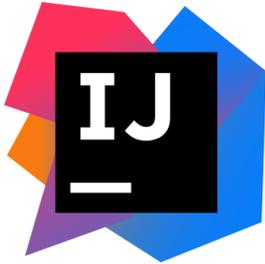
#### **les propriétés de l'appareil 2**

Appareil	<b>3</b>
Type	PC Portable
Marque	LENOVO
Processeur	Intel i5
Ram	8 GO
Disque Dur	256GO
Système d'exploitation	Windows 10

**les propriétés de l'appareil 2**

## b. Environnements Logiciel

- **IntelliJ IDEA**



IntelliJ IDEA également appelé « IntelliJ », « IDEA » ou « IDJ » est un environnement de développement intégré ,destiné au développement de logiciels informatiques reposant sur la technologie Java. Il est développé par JetBrains ,et disponible en deux versions, l'une communautaire, open source, sous licence Apache 2 et l'autre propriétaire, protégée par une licence commerciale

- **Scene Builder**



Scene Builder est un outil interactif de conception d'interface graphique pour JavaFX. Créé par Oracle, il permet de construire rapidement des interfaces utilisateurs sans avoir besoin de (savoir) coder.

- **XAMPP**



Le nom XAMPP signifié Apache, MySQL, PHP et Perl tandis que la lettre « X » est conçue comme un logiciel qui peut fonctionner sur quatre OS principaux comme Windows, Mac OS, Linux et Solaris. Ce terme est souvent appelé multiplateforme (logiciel multi OS). C'est un programme qui comporte un ensemble des logiciels il permet de mettre en place un serveur Web local et un serveur FTP.

- **MySQL**



MySQL est un Logiciel en système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR) permettant de manipuler des instructions adressées à la base de données sous forme de requêtes SQL. Il est distribué sous une double licence GPL et propriétaire.

- **Git et GitHub**



un service web d'hébergement et de gestion de développement de logiciels, utilisant le logiciel de gestion de versions Git. Ce site est développé en Ruby on Rails et Erlang par Chris Wanstrath, PJ Hyett et Tom Preston-Werner. GitHub propose des comptes professionnels payants, ainsi que des comptes gratuits pour les projets de logiciels libres.

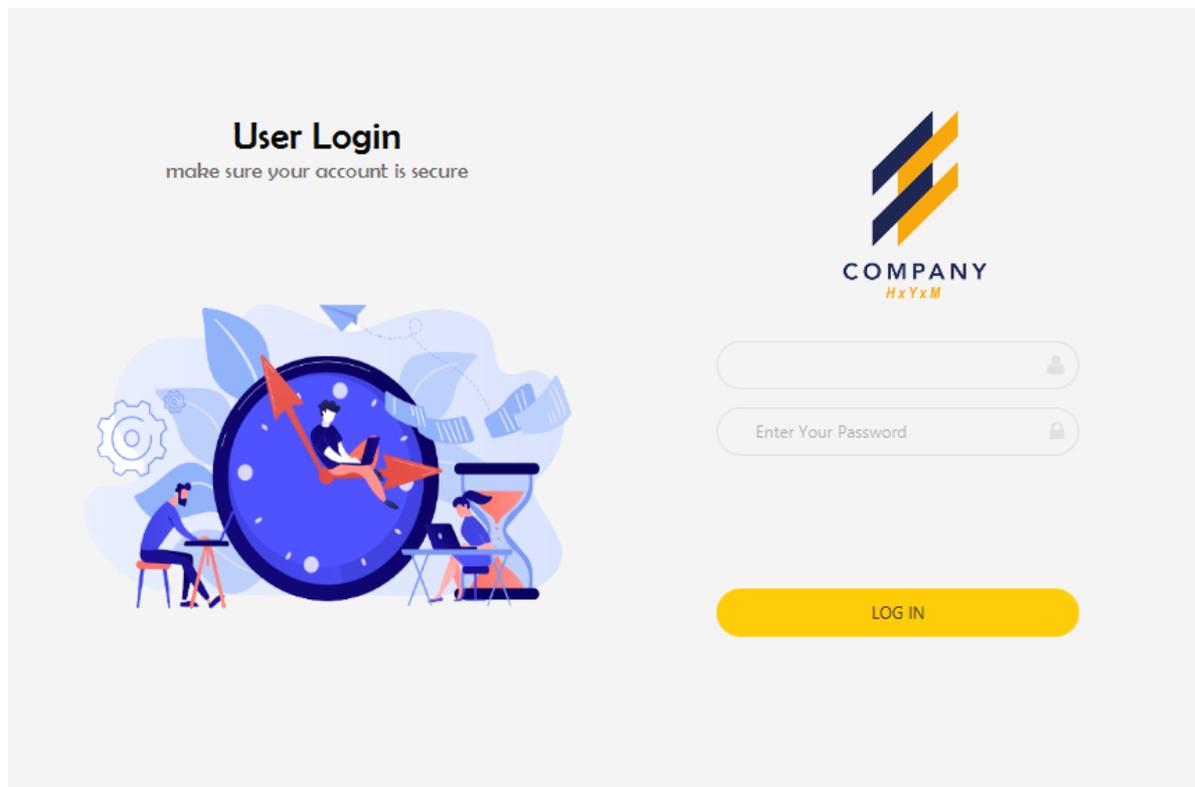
Le site assure également un contrôle d'accès et des fonctionnalités destinées à la collaboration comme le suivi des bugs, les demandes de fonctionnalités, la gestion de tâches et un wiki pour chaque projet. Le site est devenu le plus important dépôt de code au monde, utilisé comme dépôt public de projets libres ou dépôt privé d'entreprises.

## **CHAPITRE 4 : REALISATIONS, INTERFACES, TESTS**

Dans ce chapitre nous présentons les scénarios d'exécution de notre application d'aide à la gestion des projets. Les interfaces implémentées se divisent initialement en 2 parties (administrateur, intervenant).

- **Interface d'authentification**

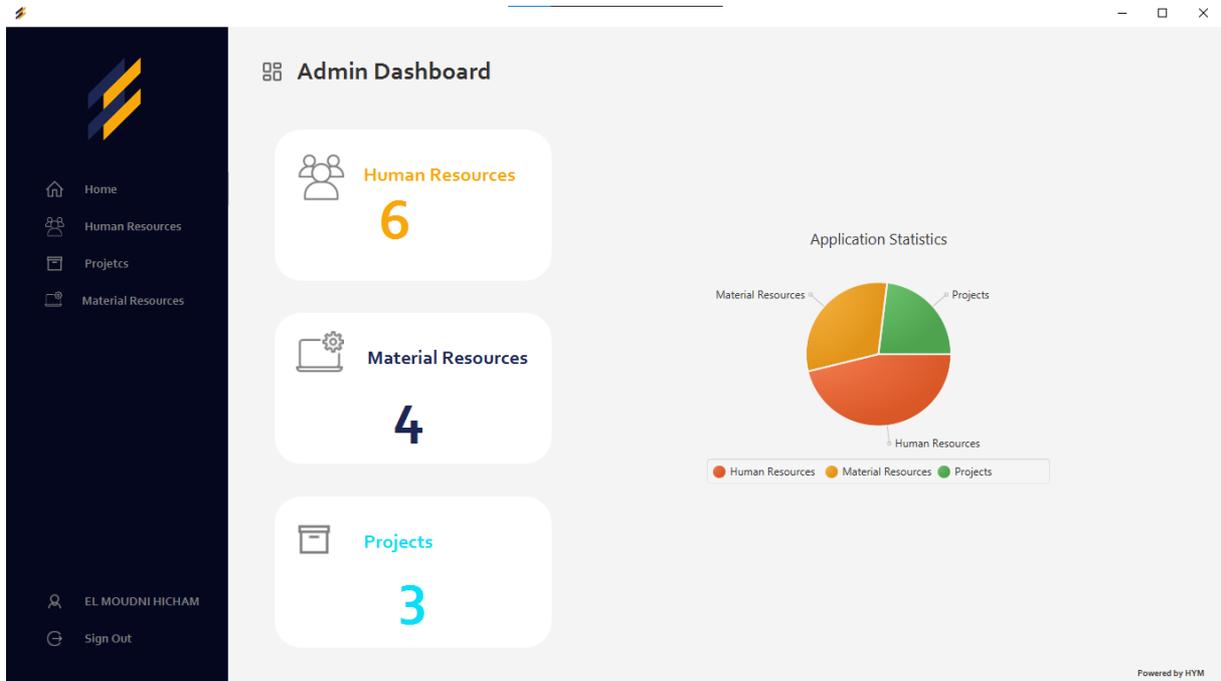
Cette interface permet à l'utilisateur de s'identifier. Dès la connexion, la page d'authentification s'affiche. Elle est composée de deux champs, 'username' et 'Password', l'utilisateur accède à l'interface de l'application dédiée selon son rôle administrateur ou intervenant.



**interface d'authentification**

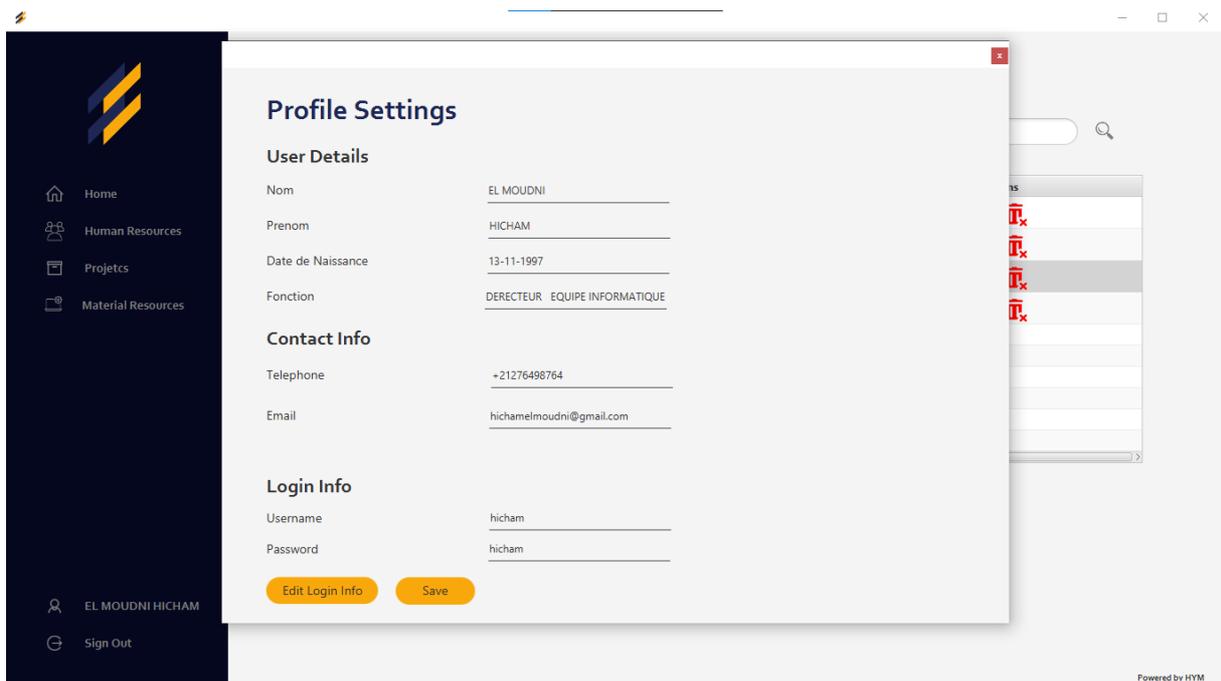
- **Partie Administrateur :**

La figure ci-dessous représente la page d'accueil d'administrateur, il contient le menu général de l'application.



**page d'accueil de l'administrateur**

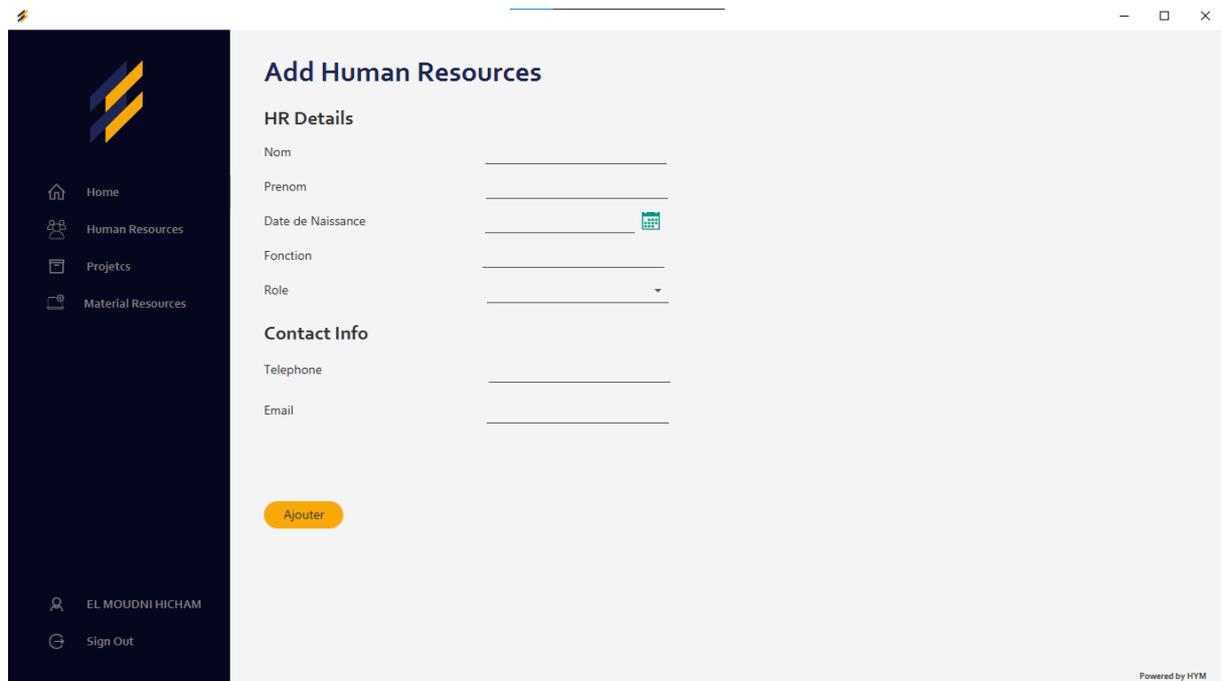
Modifier username et password



## ▪ Ressources humaine

Ce formulaire permet à l'administrateur d'ajouter des nouvelles ressources humaine en remplissant les champs nécessaires à remplir, la figure suivante présente ces champs notamment le nom, le prénom .

Par conséquent l'intervenant ajouté devient un utilisateur, avec son nom et prénom comme username et un mot de passe composé de son nom et son année de naissance.



The screenshot shows a web application interface for adding human resources. On the left is a dark sidebar with navigation options: Home, Human Resources (selected), Projets, and Material Resources. At the bottom of the sidebar, the user's name 'EL MOUDNI HICHAM' and a 'Sign Out' button are visible. The main content area is titled 'Add Human Resources' and contains two sections: 'HR Details' and 'Contact Info'. The 'HR Details' section includes input fields for 'Nom', 'Prenom', 'Date de Naissance' (with a calendar icon), 'Fonction', and a dropdown menu for 'Role'. The 'Contact Info' section includes input fields for 'Telephone' and 'Email'. A yellow 'Ajouter' button is located below the form fields. The bottom right corner of the page indicates 'Powered by HYM'.

### ajouter un resource humaine

L' interface suivant représente les taches que l'administrateur peut faire :

- ✓ consulter la liste des intervenants.

**Human Resources**

All Human Resources Add New HR

ID	Last Name	First Name	Function	Phone	Mail	Actions
1	ALAA	NOUR	DEVELOPEUR	+212645327894	hichamelmoudni7@gmail.com	
2	OSSEMOU	MOHAMMED	DESIGNER	+212645389254	mohammedoss8@gmail.com	
4	MOHTARAM	SOUFIANE	ADMINSTRATEUR BASES...	+2126548908	soufiane@gmail.com	
5	EL MAJODI	ABDELJALIL	PROGRAMMER	+212654389648	abdeljalil@gmail.com	
12	BELCAID	ABDELLAH	INGENIEUR DES SYSTEMES	+21275639876	abdellah@gmail.com	

EL MOUDNI HICHAM | Sign Out

Powered by HYM

✓ Envoyer un email a les intervenants.

**Human Resources**

**Send Mail**

**Mail Details**

Subject

Message

Send

EL MOUDNI HICHAM | Sign Out

Powered by HYM

✓ modifier un intervenant.

The screenshot shows the 'Human Resources' section of a web application. A modal window titled 'Edit HR Informations' is open, displaying the details for a user named OSSEMOU. The form is divided into two sections: 'HR Details' and 'Contact Info'. The 'HR Details' section includes fields for 'Nom' (OSSEMOU), 'Prenom' (MOHAMMED), and 'Fonction' (DESIGNER). The 'Contact Info' section includes fields for 'Telephone' (+212645389254) and 'Email' (mohammedoss8@gmail.com). An 'Edit' button is located at the bottom of the modal. In the background, a table of human resources is visible with an 'Actions' column containing icons for edit, delete, and email.

HR Details	
Nom	OSSEMOU
Prenom	MOHAMMED
Fonction	DESIGNER

Contact Info	
Telephone	+212645389254
Email	mohammedoss8@gmail.com

✓ supprimer un intervenant.

The screenshot shows the 'All Human Resources' list in the Human Resources module. A confirmation dialog box is open over the table, asking 'Veuillez vous supprimer ce User ?' (Please delete this user?). The dialog has 'OK' and 'Cancel' buttons. The table below has columns for 'ID', 'Last Name', 'First Name', 'Mail', and 'Actions'. The 'Actions' column contains icons for edit, delete, and email. The user 'OSSEMOU MOHAMMED' is highlighted in the table.

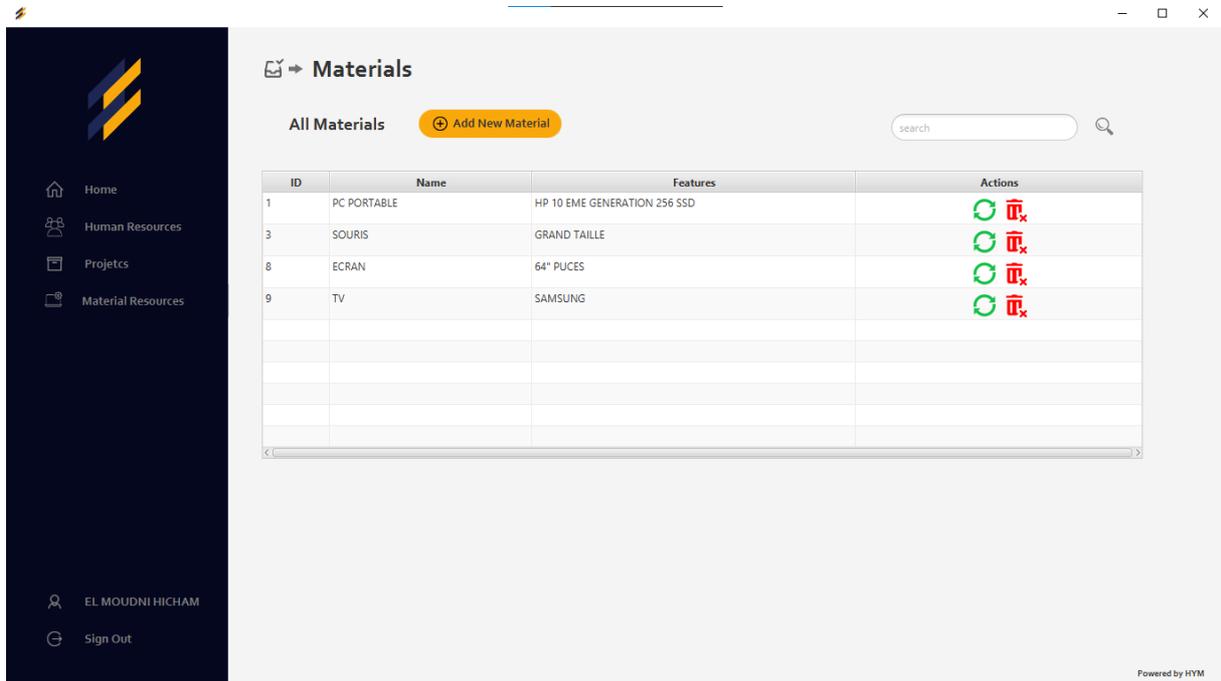
ID	Last Name	First Name	Mail	Actions
1	ALAA	NOUR	hichamelmoudni7@gmail.com	[edit] [delete] [email]
2	OSSEMOU	MOHAMMED	mohammedoss8@gmail.com	[edit] [delete] [email]
4	MOHTARAM	SOUFIANE	soufiane@gmail.com	[edit] [delete] [email]
5	EL MAJODI	ABDELIAL	abdejalil@gmail.com	[edit] [delete] [email]
12	BELCAID	ABDELLAH	abdellah@gmail.com	[edit] [delete] [email]



## ▪ Ressources matérielles

L'application permet notamment la gestion des matérielles :

- ✓ consulter la liste des matérielles.

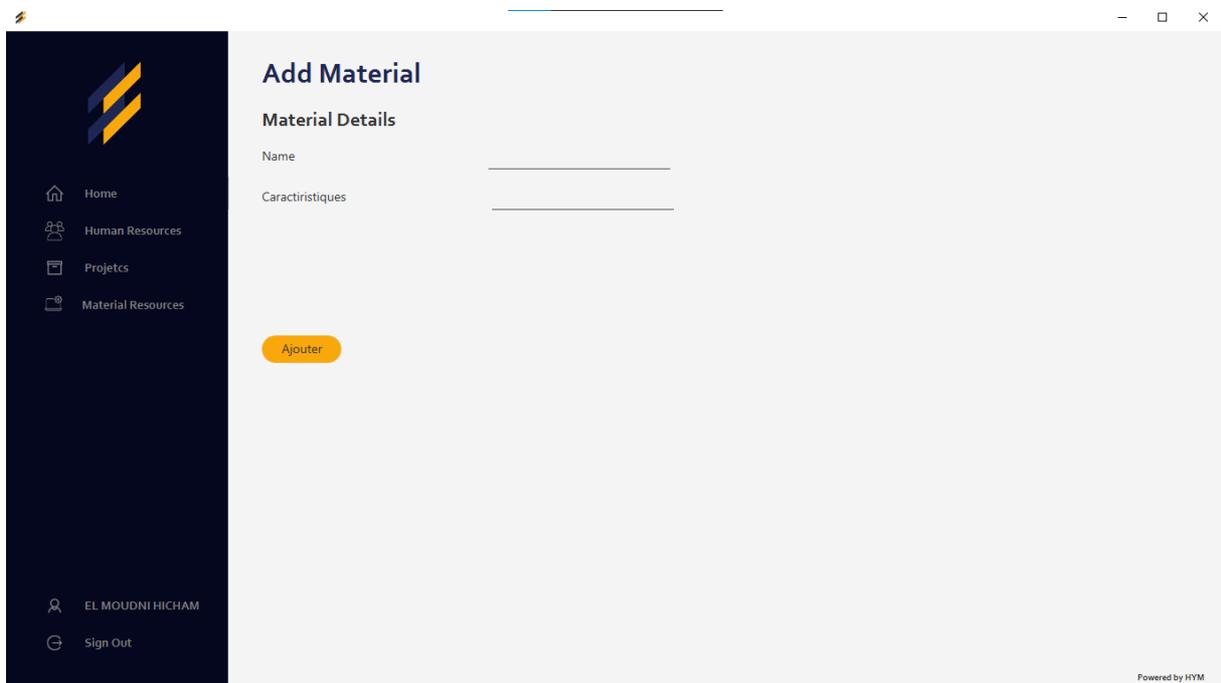


The screenshot displays the 'Materials' management interface. On the left is a dark sidebar with navigation options: Home, Human Resources, Projets, and Material Resources. The main content area is titled 'Materials' and includes an 'Add New Material' button and a search bar. Below these is a table listing materials with columns for ID, Name, Features, and Actions.

ID	Name	Features	Actions
1	PC PORTABLE	HP 10 EME GENERATION 256 SSD	 
3	SOURIS	GRAND TAILLE	 
8	ECRAN	64" PUCES	 
9	TV	SAMSUNG	 

At the bottom of the sidebar, the user is identified as 'EL MOUDNI HICHAM' with a 'Sign Out' button. The footer indicates 'Powered by HYM'.

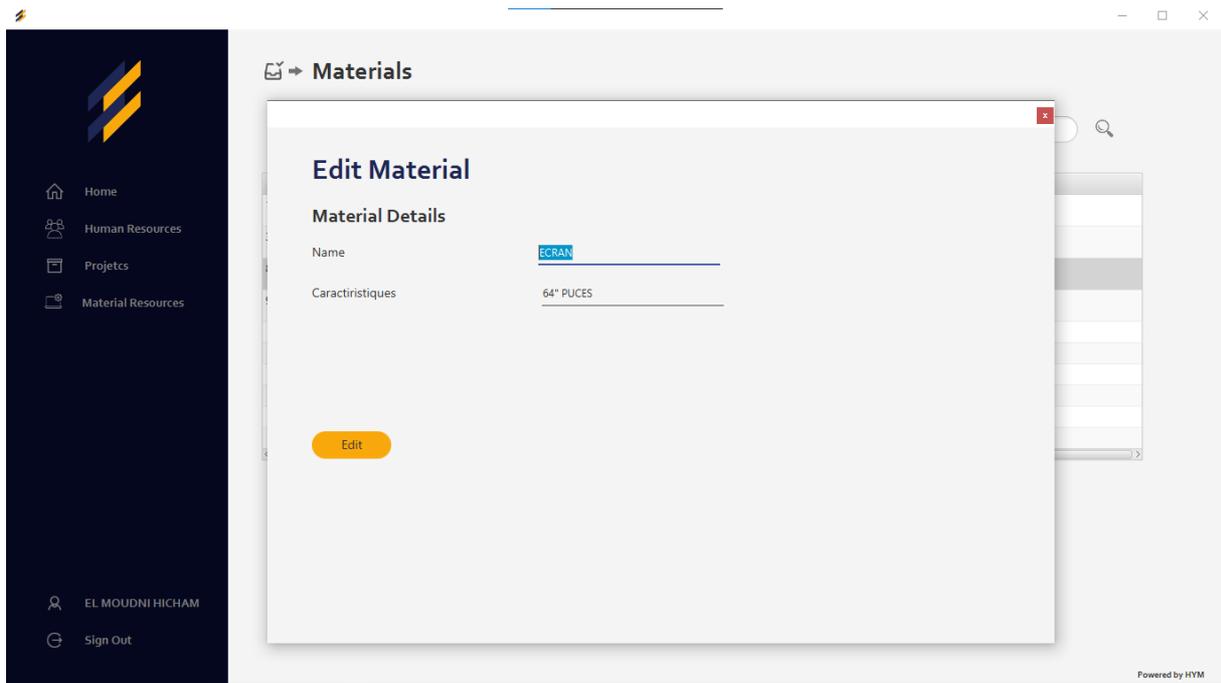
- ✓ ajouter des matérielles.



The screenshot shows the 'Add Material' form. The sidebar is identical to the previous screenshot. The main content area is titled 'Add Material' and 'Material Details'. It contains two input fields: 'Name' and 'Caractiristiques' (sic). Below the fields is an orange 'Ajouter' button.

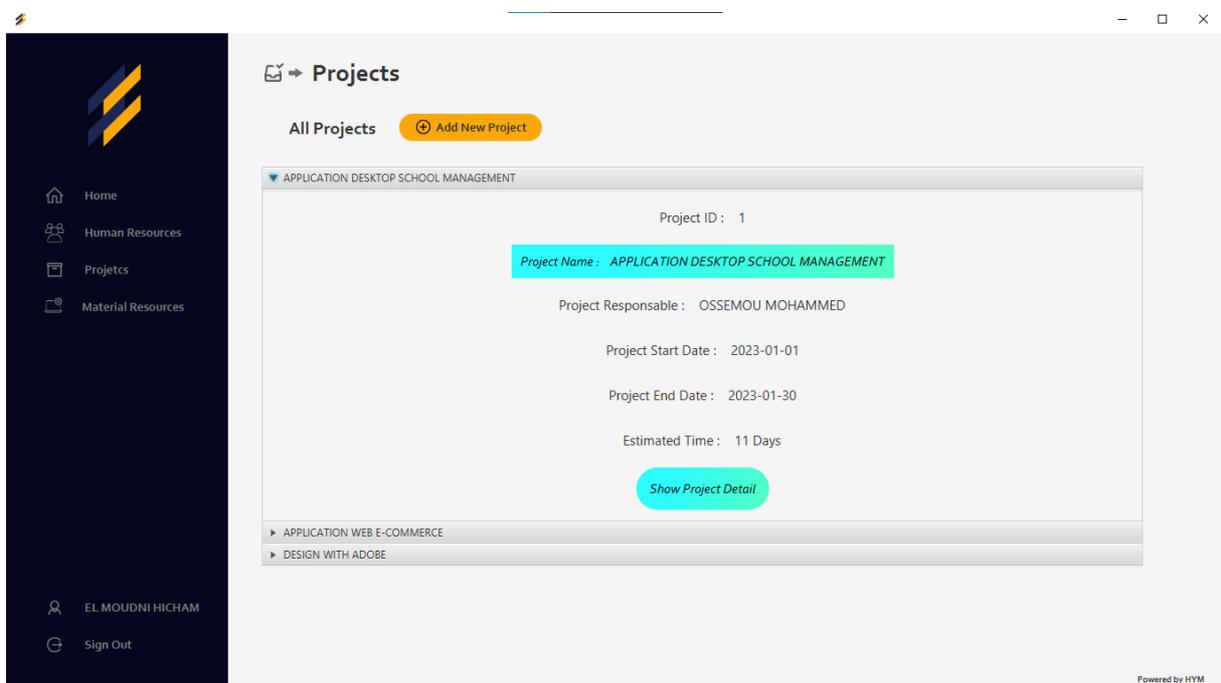
At the bottom of the sidebar, the user is identified as 'EL MOUDNI HICHAM' with a 'Sign Out' button. The footer indicates 'Powered by HYM'.

- ✓ modifier ou supprimer des materielles.



## ▪ Projets

Cette interface rassemble les projets de l'application avec leurs details.



## la liste des projets

## Les taches d'un projet :

The screenshot displays a web application interface for project management. On the left is a dark sidebar with navigation icons for Home, Human Resources, Projects, and Material Resources. The main content area is titled "DESIGN WITH ADOBE" and shows "All Project Tasks". There are buttons for "Add New Task", "Show Gantt Diagram", and "Delete Project". A table lists the tasks with columns for Name, Description, Manager, Start Date, End Date, Statut, and Actions.

Name	Description	Manager	Start Date	End Date	Statut	Actions
Conception	Diagrams de cl...	EL MAJJODI ABDELJALIL	2023-01-03	2023-01-10	false	  
Interfaces ...	design login in...	BELCAID ABDELLEAH	2023-01-08	2023-01-15	false	  
Etude des ...	visite a l'entre...	ALAA NOUR	2023-01-11	2023-01-19	false	  
test	test	ALAA NOUR	2023-01-17	2023-01-23	true	  

On peut ajouter ou supprimer un tache ou supprimer le projet

The screenshot shows the "Add Task" form, which is a modal window overlaid on the task list. It contains a "Task Details" section with input fields for Name, Description, Color (with a "#FFFFFF" value), Start Date, and End Date. There is also a "Manager" dropdown menu and an "Ajouter" button at the bottom.

Après l'ajout d'une nouvelle tâche un email sera envoyé à l'intervenant concerné sous la forme suivante

You Task in Project : APPLICATION DESKTOP SCHOOL MANAGEMENT Boîte de réception x 🖨 🔗



hichamlmodni@gmail.com

00:06 (il y a 0 minute)



À moi ▾

Task Name : Etude technique de l'environnement

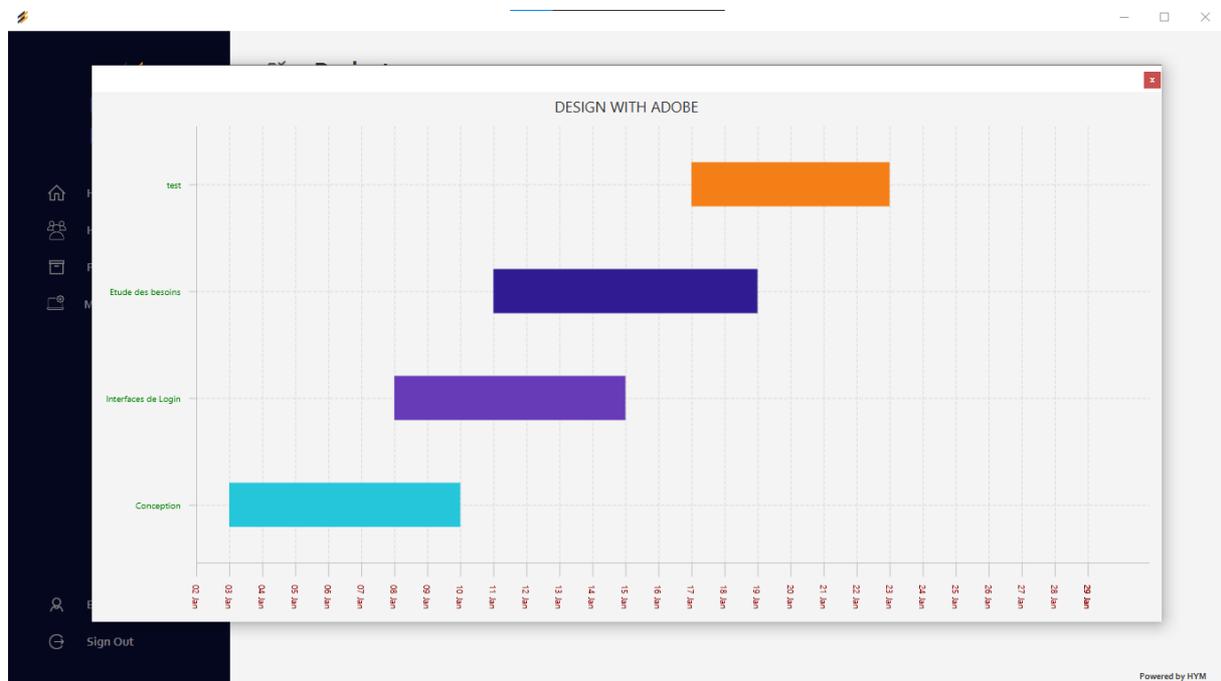
Task Details : Etude technique de l'environnement de projet dans l'espace de travail

Your task start at : 10/1/2023 and end at : 14/1/2023

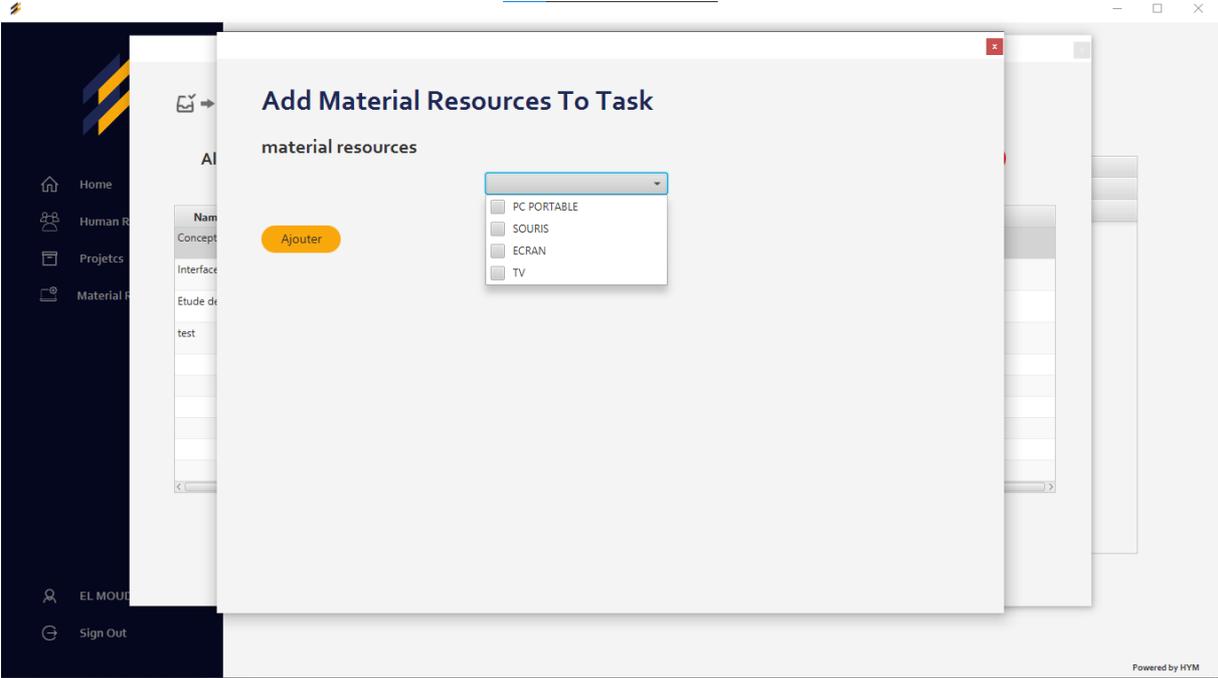
← Répondre

→ Transférer

On peut afficher le diagramme de gantt de chaque projet

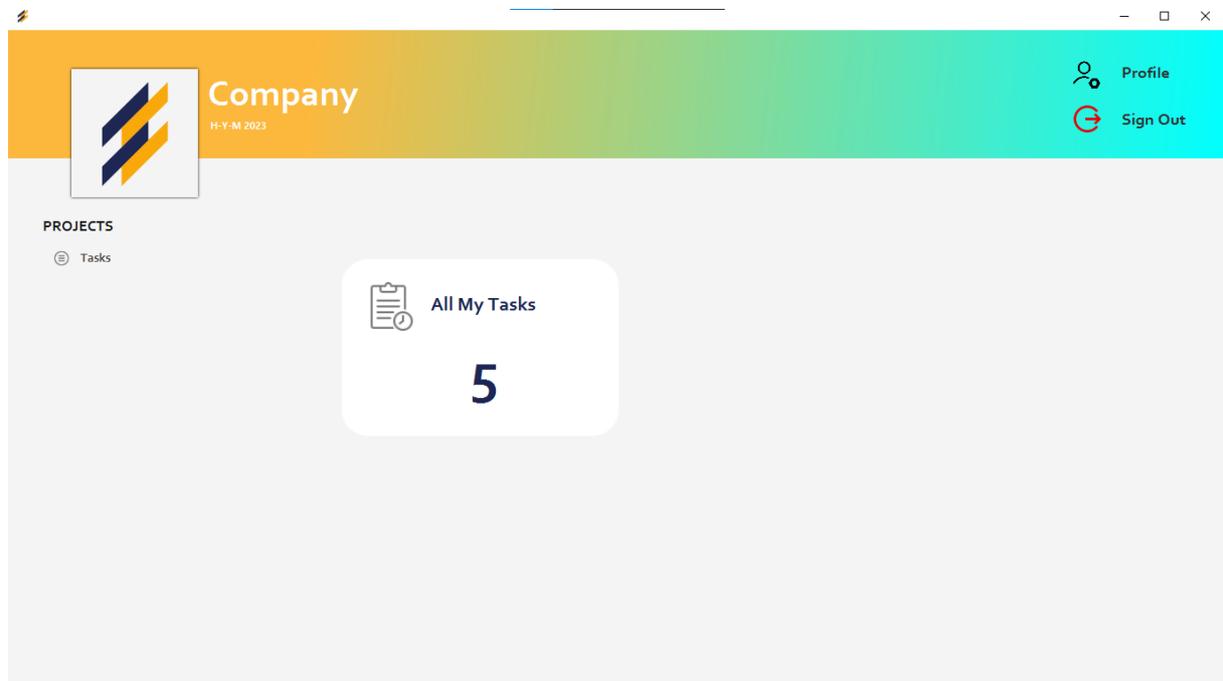


On peut ajouter des ressources materielles a un tache par la selection multiple



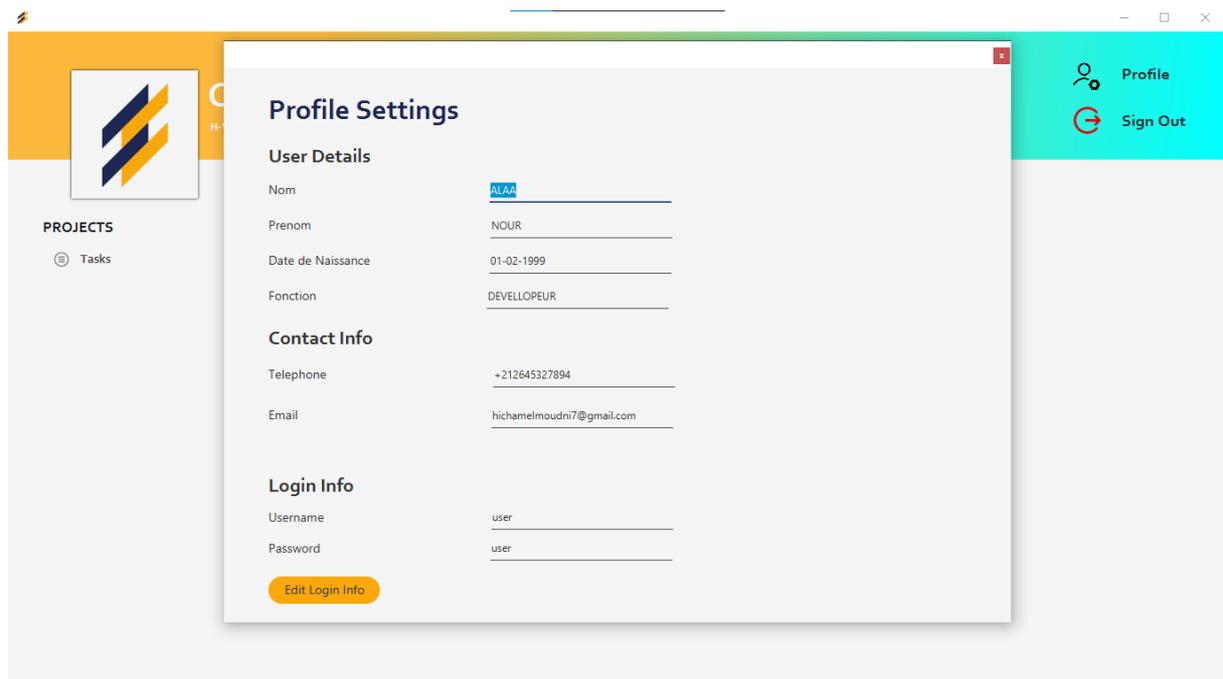
- **Partie intervenant**

L'interface suivante représente la page d'accueil de l'intervenant, qui se compose initialement de ces tâches et son profile.

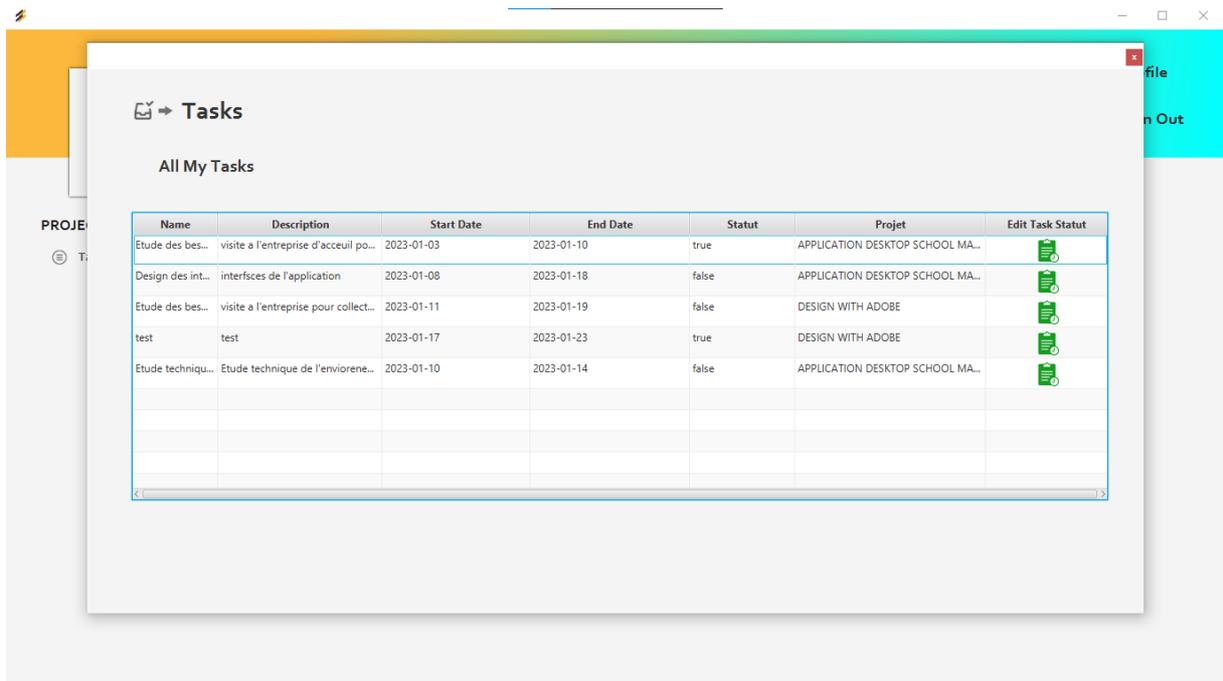


### Page d'accueil de l'intervenant

L'interface ci-dessous représente le profil d'un intervenant connecté. Ce dernier peut modifier son username et son mot de passe.



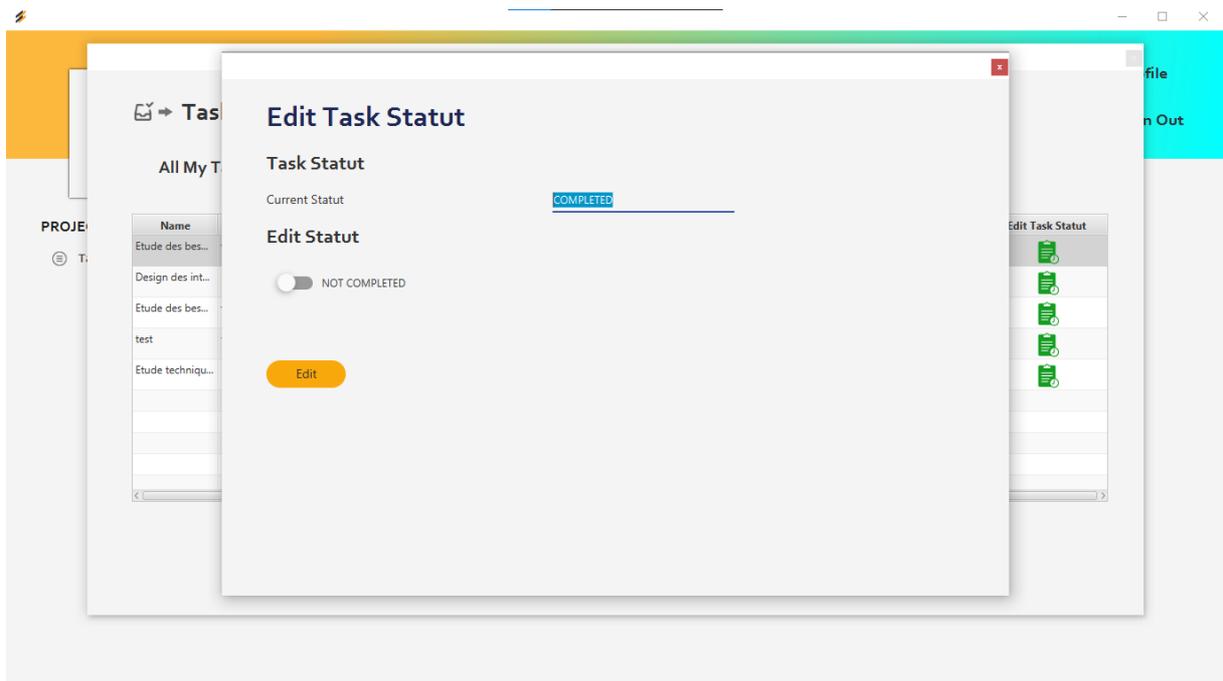
## L'ensemble des taches d'un intervenant



The screenshot shows a window titled "Tasks" with a sub-header "All My Tasks". Below this is a table with the following data:

Name	Description	Start Date	End Date	Statut	Projet	Edit Task Statut
Etude des bes...	visite a l'entreprise d'accueil po...	2023-01-03	2023-01-10	true	APPLICATION DESKTOP SCHOOL MA...	
Design des int...	interfscs de l'application	2023-01-08	2023-01-18	false	APPLICATION DESKTOP SCHOOL MA...	
Etude des bes...	visite a l'entreprise pour collect...	2023-01-11	2023-01-19	false	DESIGN WITH ADOBE	
test	test	2023-01-17	2023-01-23	true	DESIGN WITH ADOBE	
Etude techniqu...	Etude technique de l'enviorene...	2023-01-10	2023-01-14	false	APPLICATION DESKTOP SCHOOL MA...	

## L'intervenant peut modifier l'etat de ses taches



The screenshot shows a dialog box titled "Edit Task Statut". It displays the "Task Statut" section with the "Current Statut" set to "COMPLETED". Below this, there is an "Edit Statut" section with a toggle switch currently turned off, labeled "NOT COMPLETED". An "Edit" button is visible at the bottom of the dialog.

## CONCLUSION GENERALE

---

Notre projet se résume à la conception et la réalisation d'une application desktop permettant de gérer les projets dans l'entreprise

Le rapport détaille toutes les étapes que nous utilisons pour obtenir les résultats souhaités.

En ce qui concerne la démarche poursuivie, nous avons commencé dans un premier lieu par comprendre le contexte général de notre application, en détaillant le cahier des charges à l'aide des diagrammes UML ; nous avons préparé par la suite la stratégie du travail en respectant les besoins fonctionnels; finalement, pour la phase de programmation, on est supervisé par l'architecture MVC.