

RAPPORT TECHNIQUE de Contremarque

Par Eric Beuque

Sommaire

Sommaire.....	2
Présentation.....	3
Analyse.....	4
Description.....	4
Modèle conceptuel de donnée.....	4
Charte graphique.....	5
i. Disposition Menu.....	5
ii. Couleurs.....	6
iii. Style de la bannière.....	6
iv. Style du menu.....	6
v. Style du centre.....	7

Présentation

Le logiciel Contremarque est un logiciel qui permet de gérer les contremarques distribuées par le service politique de la ville de Pontarlier. Il a pour objectif de remplacer la gestion actuelle qui est réalisé sur des fichiers de tableur.

Il a aussi pour mission de faciliter les contrôles sur l'utilisation ou non des contremarques et ainsi éviter les abus.

Ce rapport ne traite pas de la réalisation complète de l'application car elle n'est pas effectuée, il n'aborde que la partie analytique du futur système d'information.

Analyse

Description

Lorsqu'une personne vient à la mairie de Pontarlier faire la demande d'une contremarque, on lui demande son nom, son prénom et on regarde s'il est déjà enregistré. S'il ne l'est pas, alors on le crée en lui demandant le reste de ses informations (sa date de naissance et son adresse). En revanche, s'il existe déjà, on vérifie juste les informations enregistrées. Pour pouvoir délivrer une contremarque la personne doit avoir moins de 25 ans.

Ces contremarques sont spécifiques d'une période et d'un type. Par exemple, il peut y avoir les contremarques « Cinéville » des vacances d'été 2006 et celle des vacances de Noël 2007. De même, il peut y avoir celle du Bowling pour les mêmes périodes. Ces périodes correspondent généralement aux vacances scolaires, mais tous les cas doivent être envisagés.

La mairie distribue près de 80% des contremarques, les autres sont délivrées dans d'autres lieux. On doit connaître pour chaque distributeur les contremarques qui sont en sa possession et les personnes à qui elles sont délivrées. Chaque distributeur gère les contremarques en sa possession à partir d'une base de donnée commune.

On enregistre donc le numéro de la contremarque que l'on a distribué.

Les lieux de loisirs où sont utilisés les contremarques doivent pouvoir valider les contremarques, c'est à dire que pour chaque contremarque que le lieu de loisir reçoit, celui-ci indique qu'elle a été utilisée par la personne l'ayant demandé.

Cependant, l'infrastructure de la mairie ne permet pas de réaliser une application Extranet pour le moment. C'est pourquoi, l'application sera d'abord utilisée en interne, et c'est le personnel de la mairie qui s'occupera d'enregistrer les informations dans le système. Malgré tout, l'application devra être conçue de manière à pouvoir facilement être adaptée en Extranet lorsque la mairie en sera équipée.

Les utilisateurs seront identifiés par un nom d'utilisateur et un mot de passe, ce qui définira leur droit d'action sur le programme, car les utilisateurs n'ont pas tous le droit d'effectuer toutes les actions que propose le programme.

Modèle conceptuel de donnée

Le modèle conceptuel de donnée se compose de 11 entités reliées par 9 associations :

- Commune : Pour chaque commune, on enregistre juste son nom.
- Secteur : Pour chaque secteur, on enregistre juste son nom.
- Adresse : Pour chaque adresse, on enregistre juste son nom.
- *Se trouve* : Une adresse peut éventuellement appartenir à une commune enregistrée.
- *Correspond* : Une adresse peut éventuellement appartenir à un secteur enregistré.
- Demandeur : Pour chaque demandeur, on enregistre son nom, son prénom et sa date de naissance.
- *Habite* : Pour chaque demandeur, on mémorise l'adresse où il habite parmi celles déjà enregistrées avec le numéro de l'adresse où il habite.
- Distributeur : Pour chaque distributeur, on enregistre juste son nom.
- Catégorie de contremarque : Pour chaque catégorie de contremarque, on enregistre son libellé.
- Type de contremarque : Pour chaque type de contremarque, on enregistre son libellé.
- *Se classe* : Chaque type de contremarque appartient à une catégorie de contremarque.
- Période : Pour chaque période, on enregistre la date de début et la date de fin de cette période ainsi qu'un libellé décrivant cette période.

- Lot contremarque : Pour chaque lot de contremarque, on enregistre le code hexadécimal représentant sa couleur et le nombre de contremarque dans ce lot.
- *Se rapporte* : Chaque lot de contremarque se rapporte à l'une des périodes enregistrées.
- *Appartient* : Chaque lot de contremarque appartient à un type de contremarque.
- *Dispose* : Chaque lot de contremarque est réparti entre un ou plusieurs distributeurs. Pour cela, pour chaque tranche de contremarque dont ils disposent, on mémorise le numéro minimum et le numéro maximum de contremarque définissant cette tranche.
- Utilisateur : Pour chaque utilisateur, on enregistre son nom d'utilisateur et son mot de passe.
- *Valide* : Un utilisateur a des droits de validation sur un type de contremarque, ainsi il peut valider les contremarques appartenant à ce type.
- *Représente* : Un utilisateur peut représenter des distributeurs et par conséquent il peut délivrer toutes les contremarques que ce distributeur possède.

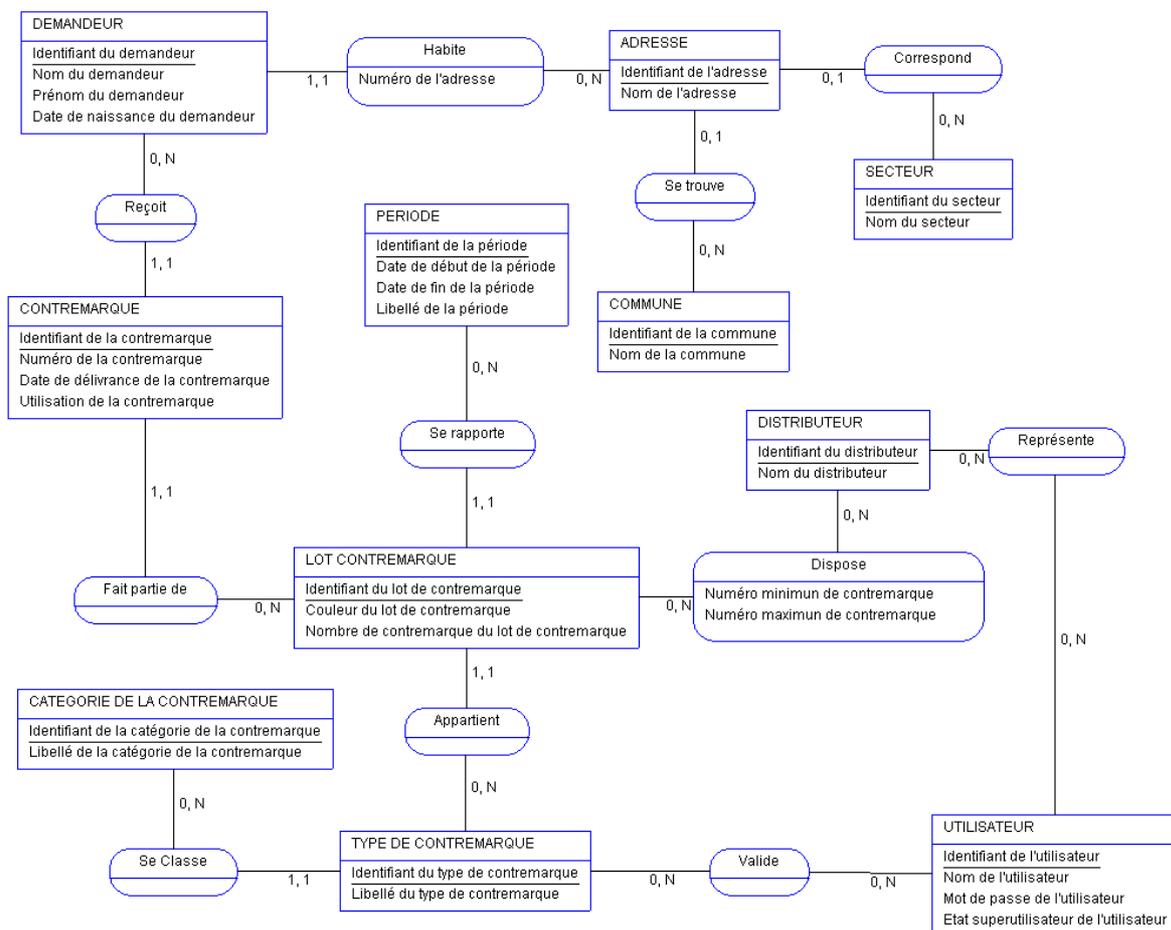


Figure 1 : Modèle conceptuel de données de la gestion des contremarques

Charte graphique

i. Disposition Menu

Tout d'abord, la résolution devra se faire en 800*600.

La page sera divisée en 3 parties :

- Une première partie qui représentera la bannière de l'application.
- Une zone de menu à gauche qui permettra à l'utilisateur d'effectuer les actions en fonction de ses propres droits.
- Et enfin la partie principale, qui sera le conteneur des pages appelées.

Le découpage sera fait au moyen des frames HTML.

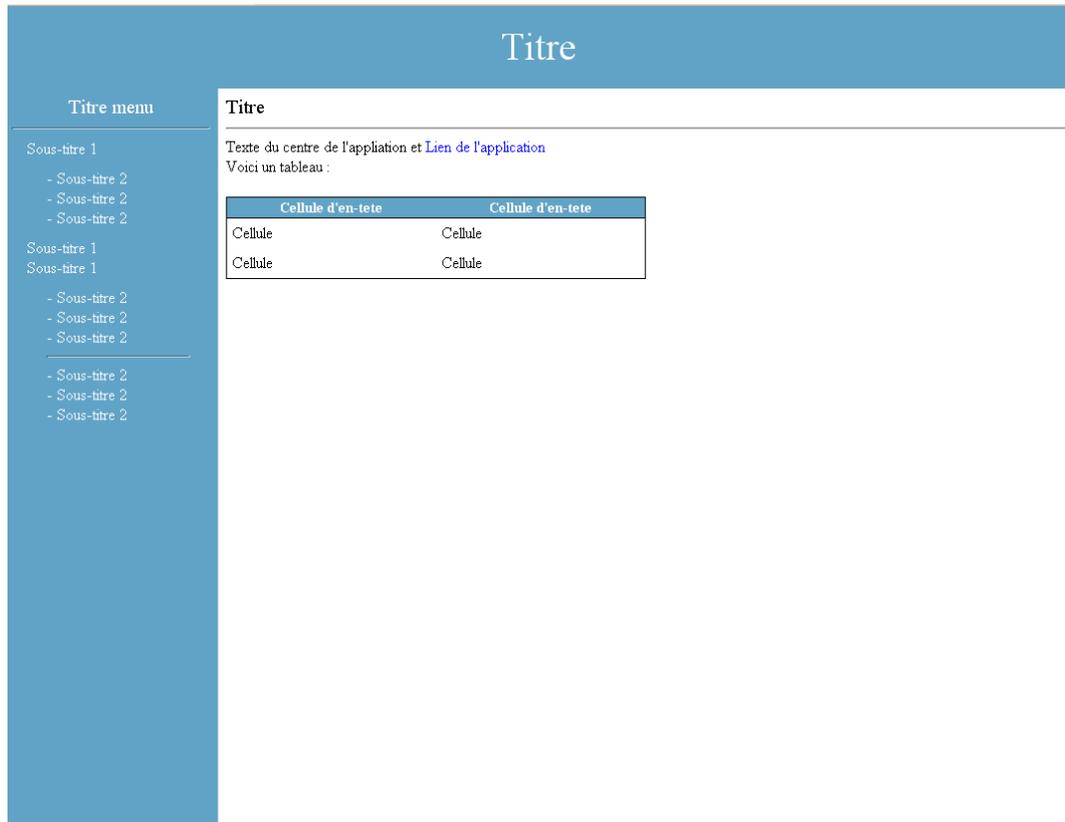


Figure 2 : Apparence graphique de l'application

ii. Couleurs

Les couleurs prédominantes, sont donc le bleu, et le blanc.

Le blanc comme fond de page.

Le bleu comme fond de menu.

iii. Style de la bannière

Fond :

- Couleur : #61A3C6

Titre :

- Couleur : #FFFFFF
- Taille : 38 pixels

iv. Style du menu

Fond :

- Couleur : #61A3C6

Titre du menu :

- Taille : 20 pixels
- Couleur : #FFFFFF

Texte et lien de Sous-menu 1 et Sous-menu 2 :

- Taille : 16 pixels
- Couleur : #FFFFFF
- Décoration : aucune

Lien survolé de Sous-menu 1 et Sous-menu 2 :

- Taille : 16 pixels
- Couleur : #FFFFFF
- Décoration : souligné

v. Style du centre

Titre :

- Taille : 20 pixels
- Couleur : #000000

Texte :

- Taille : 14 pixels
- Couleur : #000000

Lien :

- Taille : 14 pixels
- Couleur : #0000FF
- Décoration : aucune

Lien survolé :

- Taille : 14 pixels
- Couleur : #0000FF
- Décoration : souligné

Tableau :

- Bordure : Contour du tableau

Cellule d'en-tête de tableau :

- Fond : #61A3C6
- Taille du texte : 14 pixels
- Couleur du texte : #FFFFFF
- Bordure : Contour de toute la ligne d'en-tête

Cellule de tableau :

- Fond : #FFFFFF
- Taille du texte : 14 pixels
- Couleur du texte : #000000