|  |
| --- |
| **Ecole Nationale d’Ingénieurs de Carthage**  Logo_ENICarthage.jpg |
| **Mini projet C++** |
| **Sujet : Gestion d’une pâtisserie-boulangerie** |
|  |
|  |
| **Réalisés par:**  Ala Trabelsi  Ahmed Hasni  Ahmed Aziz Khelifi |

**TP assuré par :**

Mme Jelassi Ibtissem

**Année universitaire :**

2020 /2021

Sommaire

[Chapitre 1 3](#_Toc7386559)

[Contexte générale 3](#_Toc7386560)

[I. Introduction : 3](#_Toc7386561)

[II. Contexte du travail : 3](#_Toc7386562)

[Chapitre 2 : 4](#_Toc7386565)

[Analyse et spécification des besoins 4](#_Toc7386566)

[I. Introduction : 4](#_Toc7386567)

[II. Identification des acteurs : 4](#_Toc7386568)

[Chapitre 3 : 5](#_Toc7386571)

[Conception 5](#_Toc7386572)

[I. Introduction : 5](#_Toc7386573)

[II. Diagramme de classe : 5](#_Toc7386574)

# Chapitre 1

## Contexte générale

### Introduction :

Nous présentons dans ce rapport une étude approfondie sur la conception et la réalisation de notre projet.

Pour bien comprendre ces différentes notions, nous détaillons en premier lieu, le contexte du travail de notre projet. Puis nous décrivons le travail envisagé en détaillant notre cahier de charge.

### Contexte du travail :

#### Cadre du mini projet :

Le projet a été réalisé à travers des visioconférences durant 5 semaines. Nous avons choisi notre mini projet qui consiste à développer une application de Gestion d’une pâtisserie-boulangerie.

***2. Cahier de charge :***

Notre cahier de charge se résume autour les points suivants :

* La gestion de stock de produits (ajout, suppression, modification, enregistrement) .
* Permettre aux clients de faire un compte qui leur offre plusieurs avantages (voir le stock, avoir un panier d’achats, ajouter des produits aux panier, supprimer des produits du panier...)
* Permettre aux administrateur la gestion de stock.
* L’administrateur peut voir la liste des clients et leur données, leur panier et valider leurs achats.
* Offrir la possibilité de rechercher, supprimer et ajouter des clients.

# Chapitre 2 :

## Analyse et spécification des besoins

### Introduction :

Nous énonçons et analysons les différents besoins fonctionnels de notre application en identifiant d’abord les acteurs.

### Identification des acteurs :

Un acteur représente une personne, un matériel ou un logiciel, c’est une entité externe qui interagit directement sur le système.

Nous identifions dans le cadre de ce mini projet deux acteurs : Administrateur, client.

Client : une personne qui peut accéder à l’application après inscription pour pouvoir consulter ses options.

Administrateur : une entité responsable de l’administration de l’application qui est capable de gérer ses ressources.

# Chapitre 3 :

## Conception

### Introduction :

La conception est la phase la plus importante dans le cycle de développement d’une application.

Nous détaillons la conception qui touche essentiellement la vue statique du projet.

### Diagramme de classe :

La figure suivante représente le diagramme de classe de notre application :

