Diagrammes d’activités :

Maître d’hôtel :

Le maître d’hôtel accueil les clients, il demande combien sont-ils et s’ils ont une réservation.

S’ils ont une réservation il appelle le chef de rang pour emmener les clients.

Sinon il regarde si des places sont disponibles.

Si des places sont disponibles, il regarde si un table adaptée à leurs nombres est libre.

Si c’est le cas, il appelle le chef de rang qui va placer les clients.

Si la table n’est pas adaptée (plus de place que de clients) le maître d’hôtel décide les y placer, ou non, en fonction de s’il s’agit d’une heure de pointe.

Chef de rang :

Le chef de rang est chargé de placer les clients sur la table attribué par le maître d’hôtel.

S’il n’a pas de clients, il les place puis attend 5min avant de prendre leurs commandes, qu’il envoie ensuite au chef de cuisine.

Serveur :

Le serveur doit amener le pain et l’eau aux clients dont la commande a été passé.

Si la table compte plus de 6 personnes, il sert 2 corbeilles de pain et 2 bouteilles d’eau.

Lorsque toutes les commandes de la table sont prêtes il les amène à la table. Il sert séparément l’entrée/plat/dessert.

Commis de salle :

Regarde si le serveur est trop occupé, si c’est le cas il le remplace sinon il attend.

Chef de cuisine :

C’est lui qui reçoit les commandes, les regroupe s’il y en a des similaires, pour ensuite les dispatcher entre les cuisiniers.

Il retire également les plats de la carte quand il n’y a plus de stock.

Cuisinier :

Réalise les recettes données par le chef de cuisine. Ils peuvent décider de découper les tâches en sous-tâches pour aller plus vite.

Lorsqu’il a fini d’utiliser un outil soit il en s’en sert et le garde donc de côté, soit il le met à côté de l’évier pour qu’il soit nettoyé.

Commis de cuisine :

Le commis doit apporter les ingrédients dont on les cuisiniers, soit éplucher les légumes ou bien amener les plats au comptoir.

Plongeur :

Le plongeur doit nettoyer le matériel. S’il reçoit le matériel de la salle (nappes, serviettes) il fait une machine. S’il s’agit d’objets de la cuisine il les lave à la main.

Diagramme de composant :

La salle du restaurant et la cuisine communique par un stockage intermédiaire, qui met en attente les objets jusqu’à ce qu’ils soient utilisés.

La salle et la cuisine communique avec la base de données avec des requêtes.

Diagramme de cas d’utilisation :

L’utilisateur peut interagir de différentes manières sur l’application. Il peut choisir des paramètres différents (nombre de tables, de clients…) pour cela il doit entrer les valeurs souhaitées.

Il peut également mettre en pause l’application et remettre en lecture à tout moment.

Il a la possibilité de régler la vitesse et de sauvegarder.

Diagramme de séquence :

On prend le système qui est la salle de réception dans laquelle on s’intéresse à une situation récurrente pour le client. Dans notre cas, le maître d’hôtel va accueillir le client, qui sera placer par le chef de rang, qui leur donne la carte. Le client commande l’entrée, le plat. La commande s’effectue et passe en cuisine. Le commis va pendant ce temps mettre le pain et l’eau sur la table en fonction du nombre de personne. Le serveur va apporter l’entrée et le plat séparément qu’il débarrasse au fur et à mesure. Le client va par la suite prendre son dessert. Et règle à la fin du repas.

Le serveur débarrasse la table et la prépare pour le prochain client si besoin.