**Mode d’emplois.**

**Application restaurant ClaCla.**

**1.Identification.**

Au lancement du programme d’utilisateur se doit de rentrer son matricule.



Si l’identification c’est bien passée le message suivant apparaîtra : Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Si le prénom affiché n’est pas celui de l’utilisateur, cela veut dire qu’il s’est trompé de matricule.

Si l’identification c’est mal passée, le message suivant s’affiche :

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

L’utilisateur peut donc réessayer.

**2.Choix de l’action.**

Ensuite, l’utilisateur peut choisir entre plusieurs sous-menus :

-: voir page 2.

-: voir page 3.

-: voir page 3.

-: voir page 4.

Tous les employés ont accès à ce menu.

**3.Administrateur.**

Si l’utilisateur est administrateur du restaurant alors deux options de plus :

-: voir page 6.

- : voir page 7.

Seuls les employés dont le matricule commence par 1 peuvent accéder à ce menu.  
Le patron a accès à ce menu.

**4.Reservation.**

Ce sous-menu donne accès aux actions suivante :

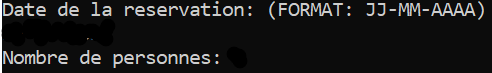
-

-

-

-

**a)Ajouter une réservation :**

Cette commande permet d’ajouter une réservation au restaurant. Elle demande à l’utilisateur la date de la réservation et le nombre de personne.  


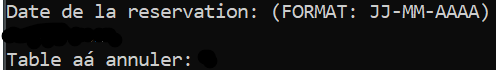
L’utilisateur doit entrer une date de l’année civile courante et un nombre de personne.

Si l’utilisateur entre, une date passée, une date de l’année suivante, un mauvais format.

Alors le programme affiche le message suivant :  et redemande la date.

Si le restaurant n’a pas de table assez grande pour la reservation alors le programme affiche le message suivant :  et reviens au menu principal.

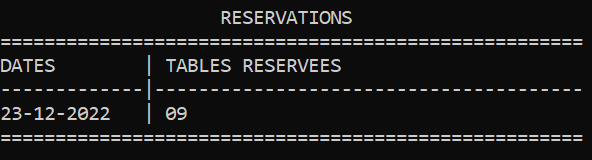
**b) Annuler une réservation :**

Cette commande permet d’annuler une réservation existante. Elle demande à l’utilisateur la date de la réservation et la table.

L’utilisateur doit entrer une date où il y a des réservations et une table réservée. Sinon ce message s’affiche : Et le programme revient au menu principal.

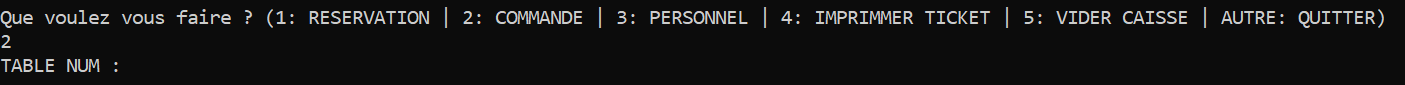
**c)Afficher les réservations.**

Cette commande affiche toutes les réservations du restaurant.



**5.Commande**

Cette action n’est pas un sous-menu. À la saisie de cette commande le programme demande le numéro de la table concernée :



L’utilisateur dois entrer une table existante, sinon le message suivant s’affichera :

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Si la table entrée existe, alors l’utilisateur devra choisir entre un plat et une boisson. Il rentre ensuite l’id du plat ou de la boisson.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Cette situation se répète jusqu’à ce que l’utilisateur tape 0 dans le choix du type, alors le programme revient au menu principal.

Si l’id du plat ou de la boisson n’est pas dans la carte, alors le programme renvoie le message suivant : 

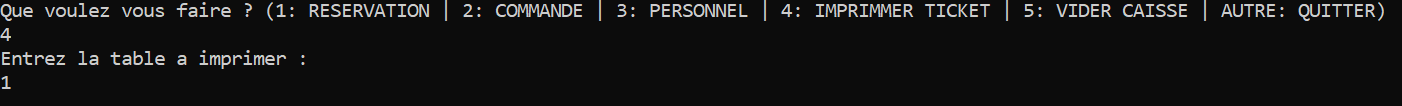
**6.Imprimer Ticket :**

Cette commande permet d’imprimer le ticket d’une table.

!! ATTENTION !! L’impression du ticket remettra d’office à 0 le compte de la table concernée.

Une version client sera mise dans un fichier, et le ticket sera placé a la suite dans la caisse.

La commande se présente de la façon suivante :



**7.Quitter :**

Cette commande permet de se déconnecter du programme pour laisse la suite à un autre serveur. Cette commande doit être effectuée dès que l’utilisateur quitte le terminal.

**Cette partie ne concerne que les administrateurs.**

**8.Personnel :**

Ce sous-menu permet de gérer les employés. Il se décompose en plusieurs actions :

//screen du sous-menu

1. **Ajouter employé :**

Cette commande permet d’ajouter un employé. L’utilisateur dois rentrer le type d’employé et le prénom de l’employé.





**b) Supprimer employé :**

Cette commande permet de supprimer un employé avec son matricule. Le programme demande

