

RAPPORT PROJET UML

Commande de sushis en ligne

TABLE DES MATIERES

TABLE DES FIGURES	2
1. PRESENTATION GENERALE DU SUJET	4
1.1. Thème choisi	4
1.2. Organisation de la plateforme de commande	4
2. ETUDE D'UN CAS D'USAGE	7
2.1. Contextualisation	7
2.2. Diagrammes séquentiels	7
2.3. Diagramme de classe et diagramme d'état de transition	8

TABLE DES FIGURES

Figure 1 : Diagramme de "package"	5
Figure 2 : Diagramme de cas d'usage Préparation d'une commande	6
Figure 3 : Diagramme de cas d'usage Ce que peut faire le patron	6
Figure 4 : Cas idéal - diagramme séquentiel	7
Figure 5 : Cas imparfait - diagramme séquentiel	8
Figure 6 : Diagramme de classe principal	8
Figure 7: Diagramme de transition d'état	9

Ce projet avait pour objectif de nous faire appliquer les concepts vus en cours sur un cas concret dont nous aurions choisi le thème. Pour cela, nous devions utiliser les différents diagrammes étudiés pour étudier un cas d'usage relatif à la problématique en question.

Notre travail devait consister à :

1. Choisir un thème par binôme
2. Choisir un cas d'usage en rapport avec ce thème
3. Effectuer et contextualiser les diagrammes suivants :
 - Un diagramme de cas d'usage ;
 - 2 diagrammes séquentiels ou de collaborations (un pour le cas idéal et un pour le pire cas) ;
 - Un diagramme de classe ;
 - Un diagramme de transition d'état.

1. PRESENTATION GENERALE DU SUJET

1.1. Thème choisi

Pour ce projet, nous avons choisi de modéliser le fonctionnement d'une plateforme de vente et de livraison de sushis en ligne classique. Le modèle de fonctionnement est le suivant :

1. Le client se connecte à la plateforme grâce à ses identifiants ;
2. Il regarde le menu et sélectionne les produits qui l'intéressent ;
3. Il valide sa commande via le panier ;
4. Il choisit les options relatives à ses achats (sauce.s, wasabi, ...) ;
5. Il entre ses coordonnées de livraison ;
6. Il entre ses données de paiement ;
7. Une fois toutes ses informations validées, il est redirigé vers une plateforme de validation.

Ce site de vente doit répondre aux contraintes suivantes :

- Les coordonnées du client comprennent :
 - Nom,
 - Prénom,
 - Adresse,
 - Numéro de téléphone,
 - Adresse mail ;
- Les clients doivent pouvoir donner une note et un avis sur le service, ainsi que des suggestions via le site ;
- Le patron du restaurant veut pouvoir disposer de statistiques sur les ventes en lignes de son restaurant ;
- Des modifications doivent pouvoir être apportées quant aux menus proposés (par exemple, on doit pouvoir indiquer qu'un produit n'est plus disponible) ;
- Les cuisiniers doivent pouvoir accéder aux commandes, et indiquer aux livreurs si elles ont été réalisées ;
- Les livreurs doivent pouvoir indiquer si la commande est partie ;
- Les clients doivent pouvoir choisir un menu parmi ceux proposés avec le choix sauce sucrée/salée/les deux, wasabi, ...

1.2. Organisation de la plateforme de commande

Le fonctionnement de la plateforme décrite ci-dessus implique plusieurs acteurs, relatifs à la préparation de celle-ci, à sa livraison, au maintien de son état et à sa gestion administrative.

Nous distingueront donc en 6 entités :

- Le client, qui passe sa commande sur le site ;
- Le cuisinier, qui prépare la commande ;
- Le livreur, qui apporte la commande préparée par le cuisinier au client ;
- Le technicien, qui gère le bon fonctionnement du site en tenant compte des avis clients ;
- Le patron, qui consulte les statistique et gère les changements de menu ;
- La banque, qui récupère les paiements en ligne.

Les diagrammes ci-dessous présentent le rôle de chacun des acteurs, d'abord dans un contexte général (figure 1), puis en rendant compte de différents cas d'usage (figures 2 et 3).

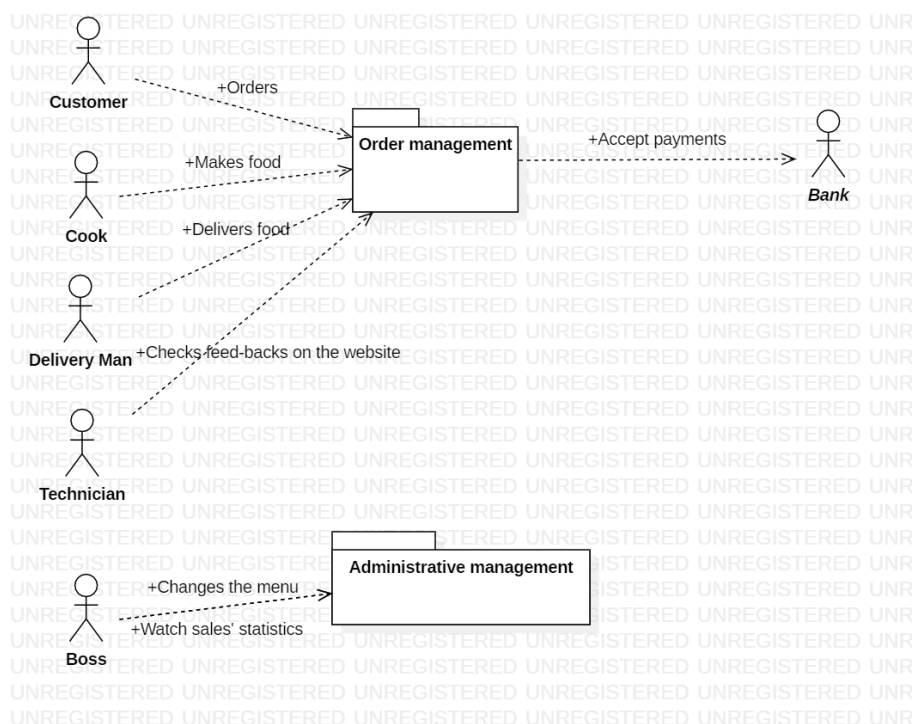


Figure 1 : Diagramme de "package"

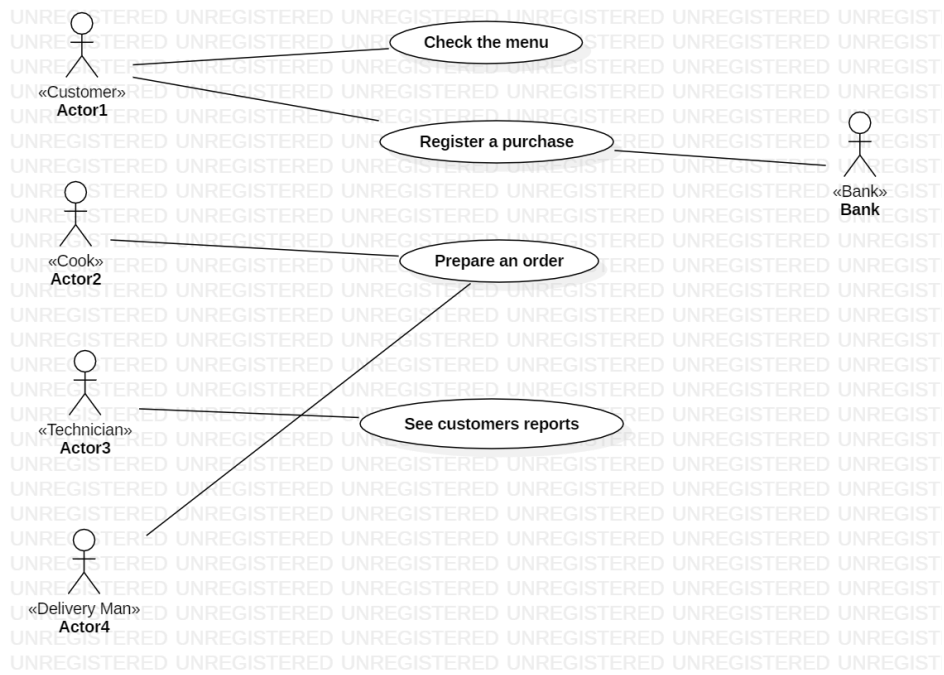


Figure 2 : Diagramme de cas d'usage *Préparation d'une commande*

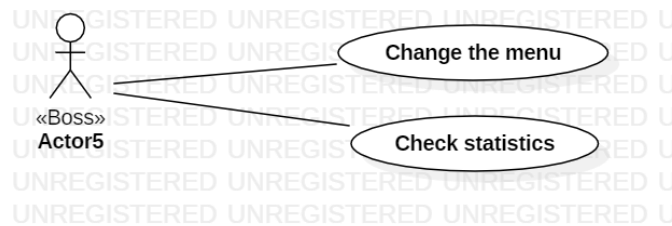


Figure 3 : Diagramme de cas d'usage *Ce que peut faire le patron*

2. ETUDE D'UN CAS D'USAGE

2.1. Contextualisation

Pour la suite de notre étude, nous avons choisi de nous intéresser à un point particulier de l'environnement décrit ci-dessus : les modalités d'utilisation de la plateforme par les clients.

Pour cela, deux cas seront étudiés :

- Un cas idéal : le client ne rencontre aucune difficulté lors de sa commande et effectue l'intégralité de la procédure de commande décrite en 1.1.;
- Un cas imparfait : le client se connecte mais les produits qu'il l'intéressent ne sont plus disponibles à la vente : il se déconnecte et quitte le site.

2.2. Diagrammes séquentiels

Un diagramme séquentiel représente les messages échangés entre plusieurs objets dans le cadre d'un scénarion. Il contient :

- Des objets avec leur "lifelines";
- Les messages échangés par ces objets par ordonnés chronologiquement.

Ci-dessous, les diagrammes séquentiels des cas idéaux (figure 4) et imparfaits (figure 5).

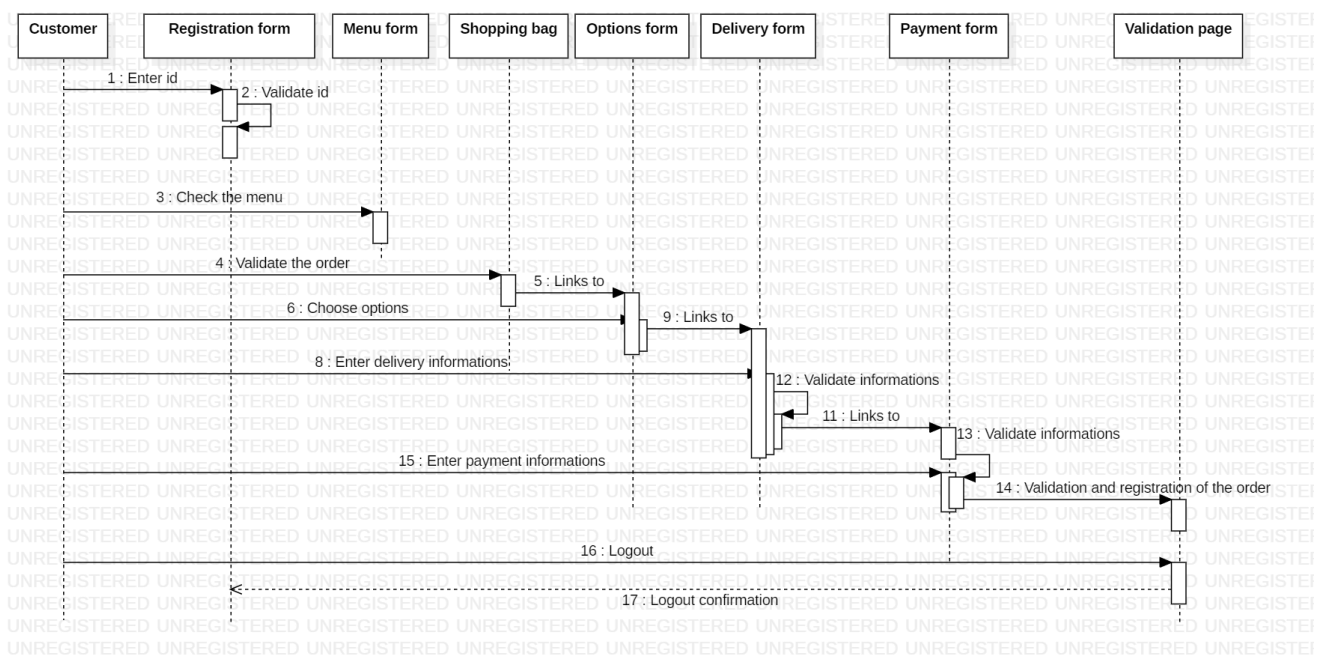


Figure 4 : Cas idéal - diagramme séquentiel



Figure 5 : Cas imparfait - diagramme séquentiel

2.3. Diagramme de classe et diagramme d'état de transition

Un diagramme de classe est une illustration d'une partie ou de tous les *packages* et classes dans la vue logique. Le diagramme de classe principal est traditionnellement une vue des *packages* haut niveau.

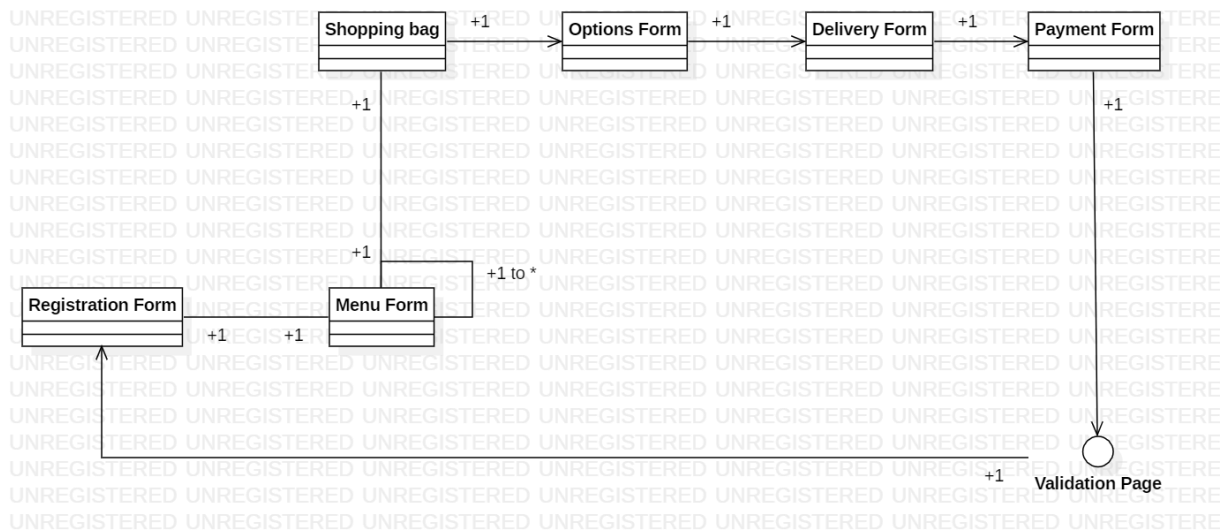


Figure 6 : Diagramme de classe principal

Le diagramme d'état de transition sert à :

- Indiquer les différents états par lesquels va passer une classe ;
- Les événements qui vont occasionné la transition d'un état à un autre ;
- Les actions qui résultent de ce changement d'état.

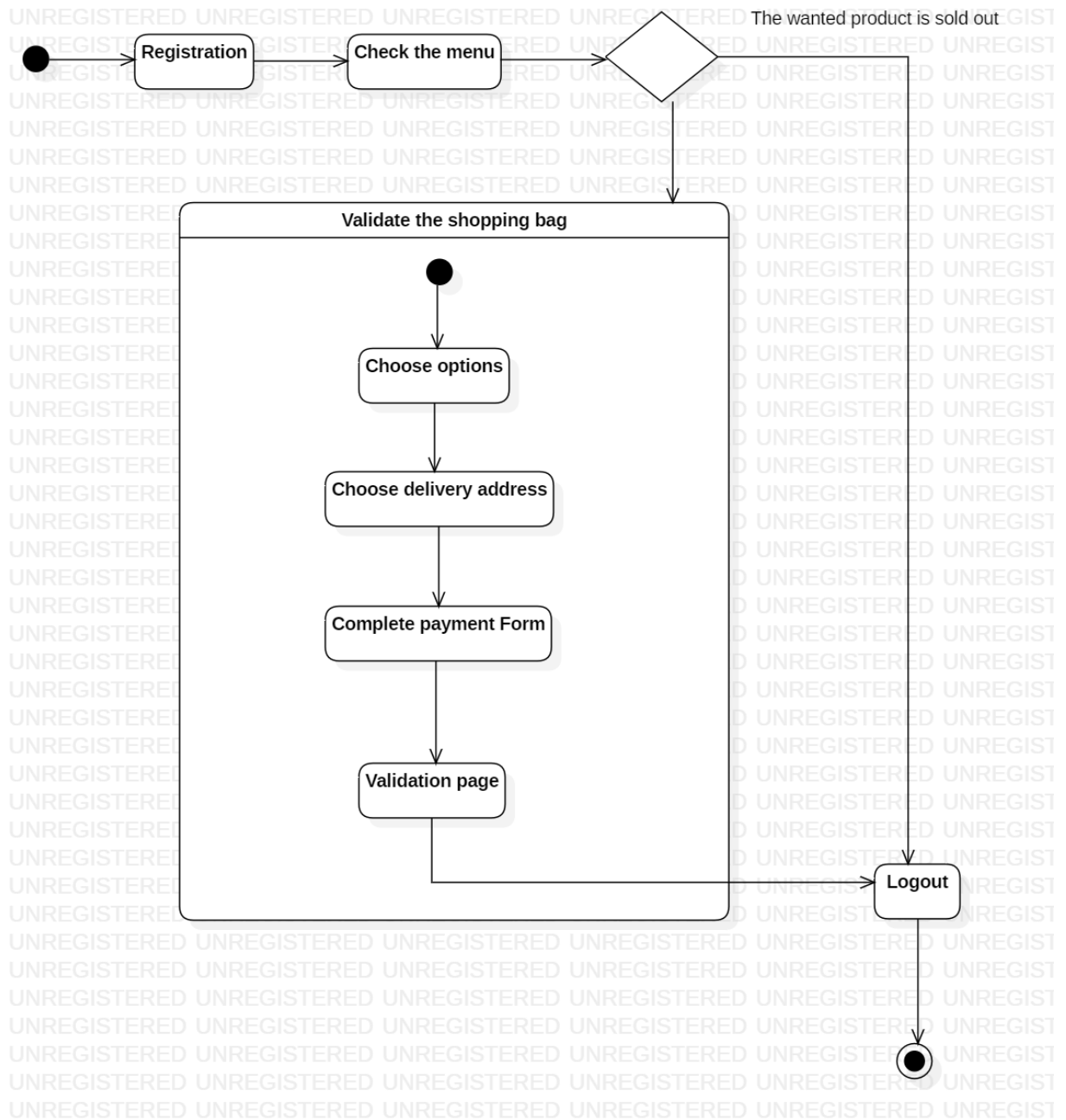


Figure 7: Diagramme de transition d'état