

Compte Rendu n°6 du Génie Logiciel

DERMOUCHE Mohammed Ryad

Université Paris Cité

L3 Informatique et Applications UFR Maths-Info

Contents

Première partie : Gestion numérique d'une bibliothèque municipale et fonctionnement d'un restaurant

1. Gestion numérique d'une bibliothèque municipale

1.1 Enregistrement de Nouveaux Livres dans la Base de Données

Acteurs (Primaires/Secondaires):

- **Bibliothécaire (Acteur primaire)** : Responsable de la réception des nouveaux livres et de leur enregistrement dans la base de données.

Système : Système de Gestion de Bibliothèque DERMOUCHE, utilisé pour gérer l'enregistrement des nouveaux livres.

Diagramme de Cas d'utilisation

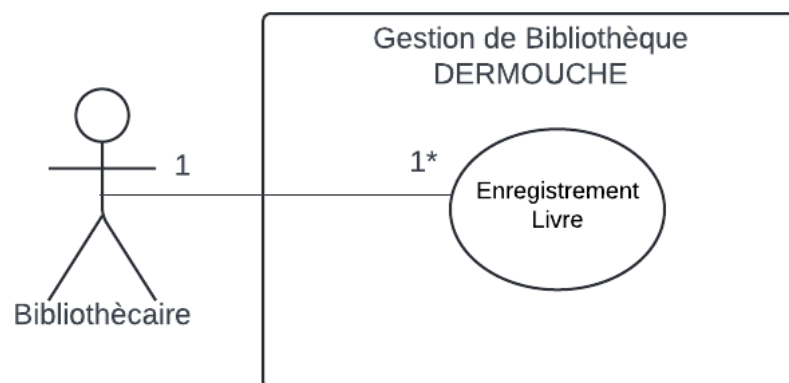


Figure 1: Diagramme de cas d'utilisation pour l'enregistrement de nouveaux livres

1.2 Emprunt d'un ou plusieurs livres

Acteurs (Primaires/Secondaires):

- **Lecteur (Acteur primaire)** : Utilisateur principal souhaitant emprunter des livres.

- **Bibliothécaire (Acteur secondaire)** : Assiste le lecteur dans l'emprunt des livres.

Système : Système de Gestion de Bibliothèque DERMOUCHE, permettant aux lecteurs d'emprunter des livres, de vérifier la disponibilité, et de mettre à jour la base de données.

Diagramme de Cas d'utilisation

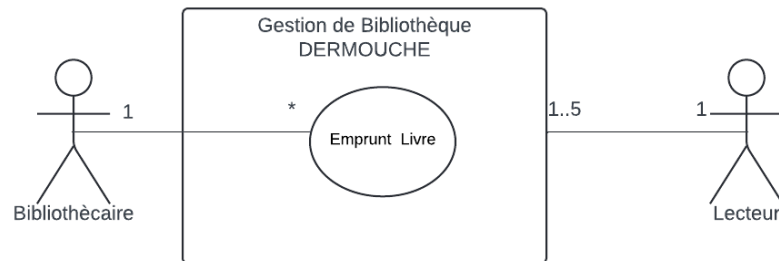


Figure 2: Diagramme de cas d'utilisation pour l'emprunt de livres

2. Fonctionnement d'un restaurant

2.1 Prise de Commande du Client

Acteurs (Primaires/Secondaires):

- **Client (Acteur primaire)** : Passe une commande au restaurant.
- **Serveur (Acteur secondaire)** : Prend la commande du client et la transmet en cuisine.
- **Cuisinier (Acteur secondaire)** : Prépare la commande après l'avoir reçue.

Système : Système de Prise de Commande du Restaurant DERMOUCHE.

Diagramme de Cas d'utilisation

2.2 Paiement du Client

Acteurs (Primaires/Secondaires):

- **Client (Acteur primaire)** : Règle l'addition.
- **Serveur (Acteur secondaire)** : Traite le paiement.
- **Système de Paiement (Acteur secondaire)** : Gère les paiements (carte, espèces, etc.).

Système : Système de Paiement du Restaurant DERMOUCHE.

Diagramme de Cas d'utilisation

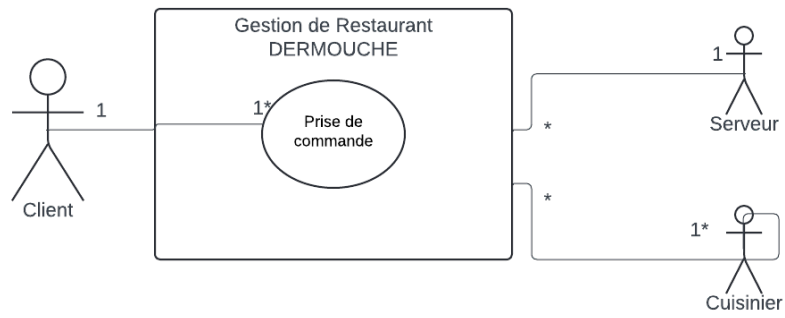


Figure 3: Diagramme de cas d'utilisation pour la prise de commande du client

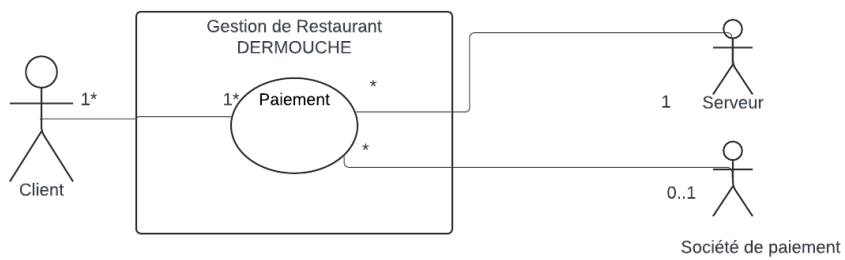


Figure 4: Diagramme de cas d'utilisation pour le paieement du client

Deuxième partie : Projet Fil Rouge

1. Description du modèle logiciel

Le projet vise à développer un système automatisé pour un restaurant traditionnel, améliorant l'efficacité opérationnelle et l'expérience client. Le système permettra aux clients de passer et personnaliser leurs commandes, et de choisir leur mode de paiement, tout en offrant aux serveurs un moyen facile de gérer ces commandes.

Les cinq exigences fonctionnelles principales du projet sont :

- Passer une commande
- Personnaliser une commande
- Effectuer un paiement
- Appeler un serveur
- Permettre au serveur de modifier une commande

2. Cas d'utilisation : Passer une Commande

Acteurs : Client, Serveur

Description : Ce cas d'utilisation permet au client de passer une commande à l'aide d'une tablette ou d'un téléphone mobile. Le client peut parcourir les produits disponibles, sélectionner ceux qu'il souhaite, puis les ajouter à son panier. Une fois les produits choisis, le client peut passer à l'étape de paiement pour finaliser la commande. Le serveur intervient pour traiter la commande, préparer les produits, et les livrer au client.

3. Cas d'utilisation : Effectuer un Paiement

Acteurs : Client

Description : Ce cas d'utilisation permet au client de finaliser sa commande en effectuant un paiement. Le client a la possibilité de payer soit par carte de crédit, soit en espèces, en fonction de ses préférences.

4. Cas d'utilisation : Modifier la Commande

Acteurs : Serveur

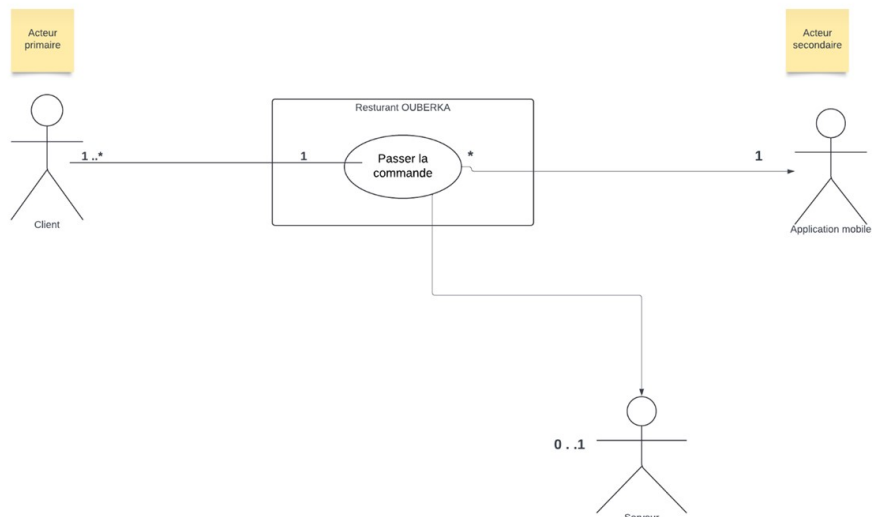


Figure 5: Diagramme de cas d'utilisation pour passer une commande

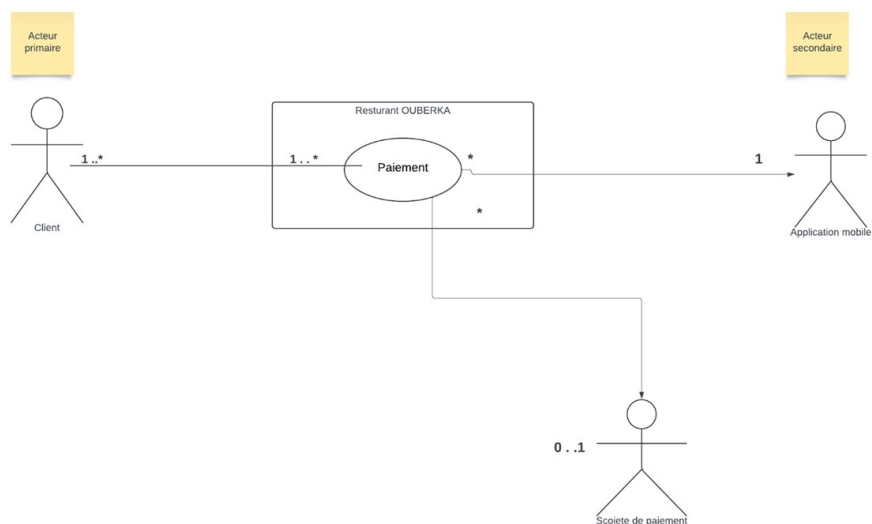


Figure 6: Diagramme de cas d'utilisation pour effectuer un paiement

Description : Ce cas d'utilisation permet au serveur de modifier la commande d'un client en cas de nécessité, par exemple, pour prendre en compte des demandes spéciales ou des substitutions d'articles.

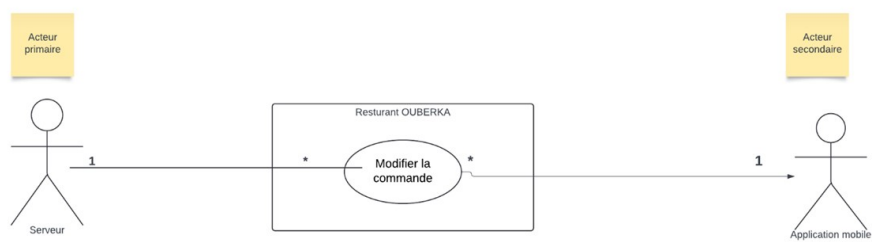


Figure 7: Diagramme de cas d'utilisation pour modifier la commande