**Répartition des tâches TetraTraiteur**

A.

**-Menu principal- (Fenêtre A)**

*DiviseurHaut(vert)* : Sert de légende dans cette fenêtre.

À faire : - Image personnalisée avec les états des tables

*DiviseurDroite(rouge)*: Sert à loger les boutons d’interaction.

À faire : - *PaneauUtilisateur(jaune)*: Display un texte de l’utilisateur actuel

: - *PaneauTemps(rose) et PaneauHeure(cyan)*: Display un texte en fonction de la Date (librairie préexistante)

*BtnModifierTable*: Change l’interface en état A.1

*BtnChangerUtilisateur*: Fenêtre Pop-Up avec une sélection de boutons d’employés à chosir.

Les tables sont des images.

A.1

- **Modifier état table - (Fenêtre A.1)**

*DiviseurHaut(vert)* : Les états deviennent des boutons à sélectionner pour changer l’état des tables.

Faire un bouton pour annuler : retour à la fenêtre A sans changement.

Faire un bouton confirmer et terminer : accepte changement et retour à la fenêtre A.

Lorsque cette fenêtre est activée, les tables peuvent être cliquées afin de les inspecter/les modifier ou changer leur état.

B.

**- Clients table – (Fenêtre B)**

*DiviseurHaut(vert)* : Bouton retour qui renvoie à la fenêtre A. Indicateur textuel de la table sélectionnée.

DiviserDroit(rouge) : Bouton Joindre devient Bouton Factures : Pop-out avec colonnes pour facture 1 à X selon le nombre de client. Glisser les clients sous les factures correspondantes (Plus d’un client par facture possible.)

Bouton Paiement : Imprime les factures, tout simplement.

Les fenêtres avec Client X Article X : ajouter un bouton + et un bouton – afin d’ajouter ou retirer un client de la table.

Modifier Client : Fenêtres Client X deviennent bouton. Quand cliqué, lance vers B.1

B.1

**- Modifier client – (Fenêtre B.1)**

*DiviseurHaut(vert)* : Bouton retour ramène à la fenêtre B.

Colonne Article : seulement une icône/fenêtre de texte. Devient un bouton si on clique modifier article, et lance vers C.1.

Ajouter une colonne Commentaire : Cette colonne contient un bouton « voir » pour voir les commentaires au sujet de l’article, SI il y en a.

Colonne Modification : Montre les ajouts/modifications aux articles.

Bouton Ajouter article : Amène à C.

Bouton modifier article : Articles deviennent Bouton, et puis quand un article est cliqué, amène vers la fenêtre C.1

C.

**- Ajouter article – (fenêtre C.)**

*DiviseurHaut(vert)* : Bouton retour ramène à la fenêtre B.1

*Boutons pour les articles individuels* : Quand cliqués, ajoutent à la fenêtre du bas l’article cliqué.

*Fenêtre du bas :* Boutons pour retirer ou ajouter la quantité d’un article, ou annuler l’article

*Bouton Modifier Article :* Transforme les articles dans la fenêtre du bas en boutons, et permet de les sélectionner pour les modifier. Lance la fenêtre C.1

C.1

- **Modifier article – (fenêtre C.1)**

*DiviseurHaut(vert)* : Bouton retour ramène à la fenêtre B.1

*Zone/colonne articles*: Modifications pré-établies pour l’article choisi. Boutons pour ajouter, retirer ou modifier la quantité de ces modifications

*Fenêtre Commentaire*: Zone de texte dans laquelle on peut ajouter des mentions.