

Tetra-Traiteur

par

Simon-Pierre Fortin()

Alexandre Jolicoeur (JOLA28019400)  
Sarah Robert (ROBS22519606)

INF1163

Projet de session : Modélisation et conception orientée objet

Présenté à

Karim El Guemhioui

2019-12-14

Département d’ingénierie et d’informatique

Université du Québec en Outaouais

Pavillon Lucien-Brault

Artéfacts UML

Diagramme de cas d’utilisation

A close up of a map

Description automatically generated

Cas d’utilisation détaillés

**Titre :** Modifier état table

**Acteur principal :** Serveur, busboy et cuisinier

**Acteur secondaire :** Système de restauration

**Préconditions :** Le système est connecté à sa base de données sur le réseau.

**Postconditions :** L’état de la table a changé d’état.

|  |  |
| --- | --- |
| **Actions des acteurs** | **Réponses du systèmes** |
| 1. L’utilisateur se présente devant le système de restauration et il touche l’écran pour l’activer.  2. L’utilisateur tappe sur changer d’utilisateur  4. L’utilisateur tappe sur ton nom.  6. L’utilisateur tappe sur la table souhaité.  8. L’utilisateur tappe sur le bouton « Changer état ».  10. L’utilisateur tappe sur l’état souhaité et sur « Confirmer et terminer ». | 3. Le système afficher la liste des utilisateurs.  5. Le système charge les paramètres du serveur en fonction de son nom d’utilisateur et affiche l’écran des tables. Le nom de l’utilisateur est indiqué dans le coin supérieur gauche.  7. Le système affiche l’écran de la table.  9. Le système affiche les choix d’état à l’utilisateur.  11. Le système affiche l’écran des tables et le nouvel état de la table est changé. |

## Extensions et scénarios alternatifs

\*a. À tout moment, la connexion au serveur est coupée :

1. Le système affiche un message d’erreur et le système est gelé tant que la connexion n’est pas rétablie.

4a. L’utilisateur tappe sur le bouton « X » de la fenêtre de la liste des utilisateurs.

1. La fenêtre de liste des utilisateurs se ferme et aucun changement n’est apporté.

10a. La table est à l’état « Libre ». L’utilisateur tappe sur l’état « Occupé ».

1. Le système affiche un message demande à l’utilisateur d’indiquer un nombre de client.
2. L’utilisateur tappe sur un nombre et sur « Confirmer et terminer ».
3. Le système enregistre le nombre de client pour la table dans le système et sur le serveur pour la table. Il affiche ensuite l’écran des tables et le nouvel état de la table.

10b. La table est à l’état « À débarrasser ». L’utilisateur tappe sur « Libre ».

1. Le système enregistre toutes les données et les transmet au serveur qui les placera dans les archives.

**Titre :** Ajouter un article

**Acteur principal :** Serveur

**Acteur secondaire :** Système de restauration

**Préconditions :** Le système est connecté à sa base de données sur le réseau.

**Postconditions :** Les articles sont ajoutés à la commande du client et la responsabilité est tranmise.

|  |  |
| --- | --- |
| **Actions des acteurs** | **Réponses du systèmes** |
| 1. L’utilisateur se présente devant le système de restauration et il touche l’écran pour l’activer.  2. L’utilisateur tappe sur changer d’utilisateur  4. L’utilisateur tappe sur ton nom.  6. L’utilisateur tappe sur la table souhaité.  8. L’utilisateur tappe sur le numéro du client.  10. L’utilisateur tappe sur le bouton « Ajouter article ».  12. L’utilisateur tappe sur les articles à ajouter à la commande.  13. L’utilisateur tappe sur « Confirmer ». | 3. Le système afficher la liste des utilisateurs.  5. Le système charge les paramètres du serveur en fonction de son nom d’utilisateur et affiche l’écran des tables. Le nom de l’utilisateur est indiqué dans le coin supérieur gauche.  7. Le système affiche l’écran de la table.  9. Le système affiche l’écran de la commande du client choisi.  11. Le système affiche l’écran de tous les articles qui peuvent être ajoutés à la commande.  14. Le système enregistre la commande et transmet la responsabilité à la cuisine. |

## Extensions et scénarios alternatifs

\*a. À tout moment, la connexion au serveur est coupée :

1. Le système affiche un message d’erreur et le système est gelé tant que la connexion n’est pas rétablie.

4a. L’utilisateur tappe sur le bouton « X » de la fenêtre de la liste des utilisateurs.

1. La fenêtre de liste des utilisateurs se ferme et aucun changement n’est apporté.

13a. L’utilisateur tappe sur le bouton « Annuler ».

1. Le système supprime tous les articles de la commande et réinitialise celle-ci. Le système retourne à l’écran de choix de client.

**Titre :** Consulter archive

**Acteur principal :** Gérant

**Acteur secondaire :** Système de restauration

**Préconditions :** Le système est connecté à sa base de données sur le réseau.

**Postconditions :** Les archives sont affichées.

|  |  |
| --- | --- |
| **Actions des acteurs** | **Réponses du systèmes** |
| 1. L’utilisateur se présente devant le système de restauration et il touche l’écran pour l’activer.  2. L’utilisateur tappe sur « Archives ». | 3. Le système afficher la liste des commandes archivées. |

## Extensions et scénarios alternatifs

\*a. À tout moment, la connexion au serveur est coupée :

1. Le système affiche un message d’erreur et le système est gelé tant que la connexion n’est pas rétablie.

**Titre :** Changer d’utilisateur

**Acteur principal :** Serveur, busboy, cuisiner

**Acteur secondaire :** Système de restauration

**Préconditions :** Le système est connecté à sa base de données sur le réseau.

**Postconditions :** L’utilisateur affiché dans le coin supérieur droit est changé.

|  |  |
| --- | --- |
| **Actions des acteurs** | **Réponses du systèmes** |
| 1. L’utilisateur se présente devant le système de restauration et il touche l’écran pour l’activer.  2. L’utilisateur tappe sur changer d’utilisateur  4. L’utilisateur tappe sur ton nom. | 3. Le système afficher la liste des utilisateurs.  5. Le système charge les paramètres du serveur en fonction de son nom d’utilisateur et affiche l’écran des tables. Le nom de l’utilisateur est indiqué dans le coin supérieur gauche. |

## Extensions et scénarios alternatifs

\*a. À tout moment, la connexion au serveur est coupée :

1. Le système affiche un message d’erreur et le système est gelé tant que la connexion n’est pas rétablie.

4a. L’utilisateur tappe sur le bouton « X » de la fenêtre de la liste des utilisateurs.

1. La fenêtre de liste des utilisateurs se ferme et aucun changement n’est apporté.

**Titre :** Consulter commande

**Acteur principal :** Serveur, busboy, cuisiner

**Acteur secondaire :** Système de restauration

**Préconditions :** Le système est connecté à sa base de données sur le réseau.

**Postconditions :** La commande du client est affiché à l’écran.

|  |  |
| --- | --- |
| **Actions des acteurs** | **Réponses du systèmes** |
| 1. L’utilisateur se présente devant le système de restauration et il touche l’écran pour l’activer.  2. L’utilisateur tappe sur changer d’utilisateur  4. L’utilisateur tappe sur ton nom.  6. L’utilisateur tappe sur « Clients », puis tappe sur la table souhaitée.  8. L’utilisateur tappe sur le numéro de client souhaité.  9. L’utilisateur tappe sur « Commande client ». | 3. Le système afficher la liste des utilisateurs.  5. Le système charge les paramètres du serveur en fonction de son nom d’utilisateur et affiche l’écran des tables. Le nom de l’utilisateur est indiqué dans le coin supérieur gauche.  7. Le système affiche l’écran des clients de la table.  10. Le système affiche l’écran de la commande du client. |

## Extensions et scénarios alternatifs

\*a. À tout moment, la connexion au serveur est coupée :

1. Le système affiche un message d’erreur et le système est gelé tant que la connexion n’est pas rétablie.

4a. L’utilisateur tappe sur le bouton « X » de la fenêtre de la liste des utilisateurs.

1. La fenêtre de liste des utilisateurs se ferme et aucun changement n’est apporté.

6-9a. L’utilisateut tappe sur « RETOUR ».

1. Les modifications de la page actuelle sont annulée et le système affiche l’écran précédent.

**Titre :** Imprimer facture (simple ou multiple)

**Acteur principal :** Serveur

**Acteur secondaire :** Système de restauration

**Préconditions :** Le système est connecté à sa base de données sur le réseau.

**Postconditions :** Toutes les factures des clients sont imprimées.

|  |  |
| --- | --- |
| **Actions des acteurs** | **Réponses du systèmes** |
| 1. L’utilisateur se présente devant le système de restauration et il touche l’écran pour l’activer.  2. L’utilisateur tappe sur changer d’utilisateur  4. L’utilisateur tappe sur ton nom.  6. L’utilisateur tappe sur « Clients », puis tappe sur la table souhaitée.  8. L’utilisateur tappe sur le numéro du ou des clients souhaités.  9. L’utilisateur tappe sur « Joindre ».  10. L’utilisateur tappe sur « Paiement ». | 3. Le système afficher la liste des utilisateurs.  5. Le système charge les paramètres du serveur en fonction de son nom d’utilisateur et affiche l’écran des tables. Le nom de l’utilisateur est indiqué dans le coin supérieur gauche.  7. Le système affiche l’écran des clients de la table.  11. Le système imprime toutes les factures des clients. |

## Extensions et scénarios alternatifs

\*a. À tout moment, la connexion au serveur est coupée :

1. Le système affiche un message d’erreur et le système est gelé tant que la connexion n’est pas rétablie.

4a. L’utilisateur tappe sur le bouton « X » de la fenêtre de la liste des utilisateurs.

1. La fenêtre de liste des utilisateurs se ferme et aucun changement n’est apporté.

6-10a. L’utilisateut tappe sur « RETOUR ».

1. Les modifications de la page actuelle sont annulée et le système affiche l’écran précédent.

**Titre :** Modifier état d’un article/ d’une commande

**Acteur principal :** Cuisinier

**Acteur secondaire :** Système de restauration

**Préconditions :** Le système est connecté à sa base de données sur le réseau.

**Postconditions :** L’état d’un article ou d’une commande est modifié.

|  |  |
| --- | --- |
| **Actions des acteurs** | **Réponses du systèmes** |
| 1. L’utilisateur se présente devant le système de restauration et il touche l’écran pour l’activer.  2. L’utilisateur tappe sur changer d’utilisateur  4. L’utilisateur tappe sur ton nom.  6. L’utilisateur tappe sur la table souhaité.  8. L’utilisateur tappe sur le numéro du client.  10. L’utilisateur tappe sur le bouton « Changer état commande ».  12. L’utilisateur tappe sur les articles dont il veut modifier l’état.  13. L’utilisateur choisi l’état désiré.  14. L’utilisateur tappe sur « confirmer et terminer. | 3. Le système afficher la liste des utilisateurs.  5. Le système charge les paramètres du serveur en fonction de son nom d’utilisateur et affiche l’écran des tables. Le nom de l’utilisateur est indiqué dans le coin supérieur gauche.  7. Le système affiche l’écran de la table.  9. Le système affiche l’écran de la commande du client choisi.  11. Le système affiche l’écran de tous les articles qui sont à la commande.  14. Le système enregistre l’état, affiche l’écran de commande et transmet la responsabilité au serveur. |

## Extensions et scénarios alternatifs

\*a. À tout moment, la connexion au serveur est coupée :

1. Le système affiche un message d’erreur et le système est gelé tant que la connexion n’est pas rétablie.

4a. L’utilisateur tappe sur le bouton « X » de la fenêtre de la liste des utilisateurs.

1. La fenêtre de liste des utilisateurs se ferme et aucun changement n’est apporté.

13a. L’utilisateur tappe sur le bouton « Annuler ».

1. Le système supprime tous les nouveaux états d’articles de la commande. Le système retourne à l’écran de la commande.

Diagrammes de séquence

(1) Modifier état table

A screenshot of a cell phone

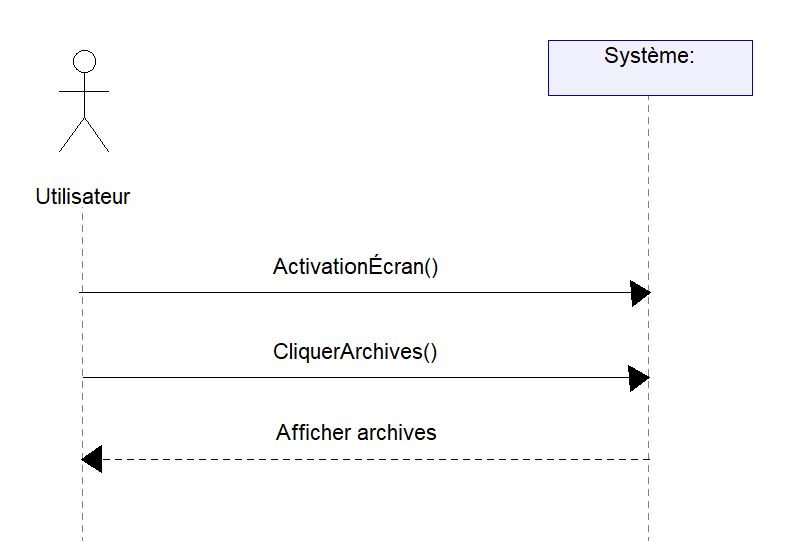
Description automatically generated

(2) Ajouter un article

A screenshot of a map

Description automatically generated

(3) Consulter Archives



(4) Changer Utilisateur

A screenshot of a social media post

Description automatically generated

(5) Consulter commande

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

(6) Imprimer facture multiple clients

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

(7) Imprimer facture simple client

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

(8)Changer l’état d’un article/ d’une commande

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Division des tâches

Alexandre :

* Artéfact UML :
* 1/8 diagrammes de séquence
* Modèle du domaine
* Codage
* Codage de l’interface principale (menu principal).
* Création des connexions/formules pour lier les commandes d'un client à la base de données

Simon-Pierre :

* Artéfact UML :
* 1/8 diagrammes de séquence
* 6/7 cas d’utilisation détaillées
* Codage
* Débogage de toutes les interfaces. Amélioration et finalisation du code.

Sarah :

* Artéfact UML :
* 6/8 diagrammes de séquence
* 1/7 cas d’utilisation détaillées
* Le diagramme de cas d’utilisation
* Codage
* Code de la base de 3 des 4 interfaces principales.