

Spécifications fonctionnelles

1.1. Contexte et objectifs

Le logiciel est destiné à une cuisine de collège afin d'optimiser :

- le suivi des stocks alimentaires,
- la création de menus,
- et la maîtrise budgétaire.

Objectifs :

- Simplifier la gestion quotidienne,
- Éviter les gaspillages (produits périmés),
- Contrôler le coût moyen par élève/service,
- Anticiper les dépassements de budget.

1.2. Acteurs du système

Acteur	Description
Cuisinier	Gère les produits (ajout, sortie), prépare les menus.
Gestionnaire	Suit les rapports, valide les coûts, ajuste les seuils.
Administrateur (optionnel)	Gère les utilisateurs, configure les paramètres.

1.3. Cas d'utilisation – Diagramme UML

Voici un aperçu textuel des cas d'utilisation.

UC1 – Enregistrer un produit

- **Acteur :** Cuisinier
- **But :** Ajouter un nouveau produit alimentaire
- **Préconditions :** Être connecté
- **Scénario :**
 1. Saisie du nom, quantité, prix unitaire, date d'entrée.
 2. Sauvegarde du produit dans la base de données.
 3. Affichage de confirmation.

UC2 – Mettre à jour le stock

- **Acteur :** Cuisinier
- **But :** Décrémenter les quantités utilisées
- **Scénario :**
 1. Sélection d'un produit.
 2. Saisie de la quantité utilisée.
 3. Mise à jour du stock.
 4. Détection de seuil bas ou péremption.

UC3 – Créer un menu

- **Acteur :** Cuisinier
- **But :** Composer un menu à partir des produits en stock
- **Scénario :**
 1. Sélection des ingrédients.
 2. Calcul automatique du coût.
 3. Estimation du coût moyen par élève.

UC4 – Générer un rapport

- **Acteur :** Gestionnaire
- **But :** Voir les coûts, consommations, alertes
- **Scénario :**
 1. Sélection de la période.
 2. Génération de statistiques.
 3. Téléchargement du rapport (PDF ou affichage simple).

UC5 – Recevoir des alertes

- **Acteur :** Tous
- **But :** Être informé si un produit approche de la péremption ou si un menu dépasse le seuil de coût
- **Scénario :**
 1. Système vérifie les conditions.
 2. Envoie d'une alerte visible dans le tableau de bord.

Diagramme UML de cas d'utilisation

