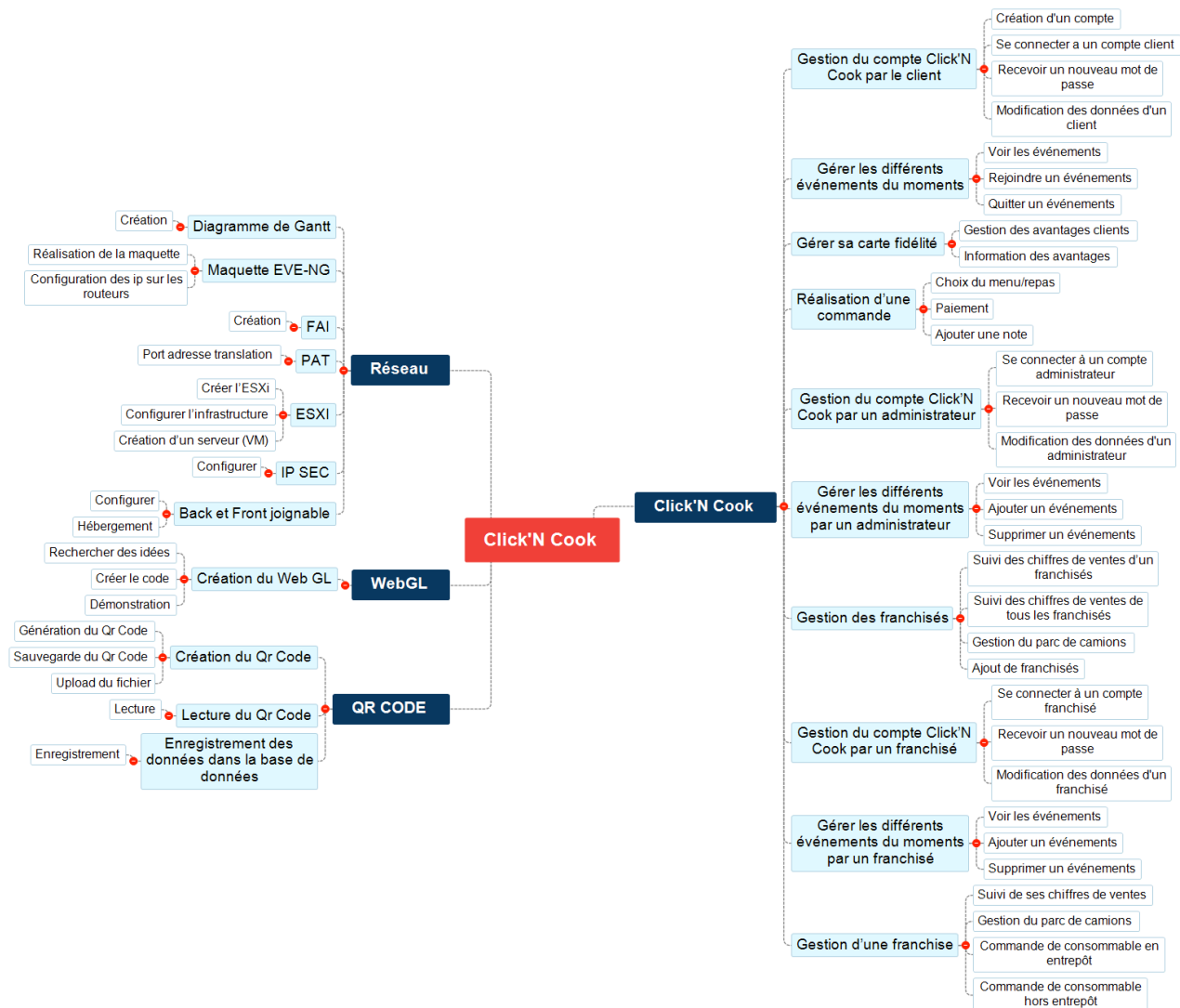


CLICK'N COOK



1	Click'N Cook	5
1.1	Gestion du compte Click'N Cook par le client	5
1.1.1	Création d'un compte	5
1.1.2	Se connecter a un compte client	5
1.1.3	Recevoir un nouveau mot de passe	5
1.1.4	Modification des données d'un client	5
1.2	Gérer les différents événements du moments	5
1.2.1	Voir les événements	5

1.2.2	Rejoindre un événements	5
1.2.3	Quitter un événements	5
1.3	Gérer sa carte fidélité	5
1.3.1	Gestion des avantages clients	5
1.3.2	Information des avantages	5
1.4	Réalisation d'une commande	5
1.4.1	Choix du menu/repas	5
1.4.2	Paieement	5
1.4.3	Ajouter une note	5
1.5	Gestion du compte Click'N Cook par un administrateur	5
1.5.1	Se connecter à un compte administrateur	5
1.5.2	Recevoir un nouveau mot de passe	5
1.5.3	Modification des données d'un administrateur	5
1.6	Gérer les différents événements du moments par un administrateur	6
1.6.1	Voir les événements	6
1.6.2	Ajouter un événements	6
1.6.3	Supprimer un événements	6
1.7	Gestion des franchisés	6
1.7.1	Suivi des chiffres de ventes d'un franchisés	6
1.7.2	Suivi des chiffres de ventes de tous les franchisés	6
1.7.3	Gestion du parc de camions	6
1.7.4	Ajout de franchisés	6
1.8	Gestion du compte Click'N Cook par un franchisé	6
1.8.1	Se connecter à un compte franchisé	6
1.8.2	Recevoir un nouveau mot de passe	6
1.8.3	Modification des données d'un franchisé	6
1.9	Gérer les différents événements du moments par un franchisé	6
1.9.1	Voir les événements	6
1.9.2	Ajouter un événements	6
1.9.3	Supprimer un événements	6

1.10	Gestion d'une franchise	6
1.10.1	Suivi de ses chiffres de ventes	6
1.10.2	Gestion du parc de camions	6
1.10.3	Commande de consommable en entrepôt	6
1.10.4	Commande de consommable hors entrepôt	7
2	QR CODE	7
2.1	Création du Qr Code	7
2.1.1	Génération du Qr Code	7
2.1.2	Sauvegarde du Qr Code	7
2.1.3	Upload du fichier	7
2.2	Lecture du Qr Code	7
2.2.1	Lecture	7
2.3	Enregistrement des données dans la base de données	7
2.3.1	Enregistrement	7
3	WebGL	7
3.1	Création du Web GL	7
3.1.1	Rechercher des idées	7
3.1.2	Créer le code	7
3.1.3	Démonstration	7
4	Réseau	7
4.1	Diagramme de Gantt	7
4.1.1	Création	7
4.2	Maquette EVE-NG	7
4.2.1	Réalisation de la maquette	7
4.2.2	Configuration des ip sur les routeurs	7
4.3	FAI	7
4.3.1	Création	7
4.4	PAT	8
4.4.1	Port adresse translation	8
4.5	ESXI	8

4.5.1	Créer l'ESXi	8
4.5.2	Configurer l'infrastructure	8
4.5.3	Création d'un serveur (VM)	8
4.6	IP SEC	8
4.6.1	Configurer	8
4.7	Back et Front joignable	8
4.7.1	Configurer	8
4.7.2	Hébergement	8

1 CLICK'N COOK

1.1 GESTION DU COMPTE CLICK'N COOK PAR LE CLIENT

1.1.1 CRéATION D'UN COMPTE

1.1.2 SE CONNECTER A UN COMPTE CLIENT

1.1.3 RECEVOIR UN NOUVEAU MOT DE PASSE

1.1.4 MODIFICATION DES DONNéES D'UN CLIENT

1.2 GÉRER LES DIFFéRENTS éVéNEMENTS DU MOMENTS

1.2.1 VOIR LES éVéNEMENTS

1.2.2 REJOINDRE UN éVéNEMENTS

1.2.3 QUITTER UN éVéNEMENTS

1.3 GÉRER SA CARTE FIDéLITé

1.3.1 GESTION DES AVANTAGES CLIENTS

1.3.2 INFORMATION DES AVANTAGES

1.4 RéALISATION D'UNE COMMANDE

1.4.1 CHOIX DU MENU/REPAS

1.4.2 PAIEMENT

1.4.3 AJOUTER UNE NOTE

1.5 GESTION DU COMPTE CLICK'N COOK PAR UN ADMINISTRATEUR

1.5.1 SE CONNECTER à UN COMPTE ADMINISTRATEUR

1.5.2 RECEVOIR UN NOUVEAU MOT DE PASSE

1.5.3 MODIFICATION DES DONNéES D'UN ADMINISTRATEUR

1.6 GÉRER LES DIFFÉRENTS ÉVÉNEMENTS DU MOMENTS PAR UN ADMINISTRATEUR

1.6.1 VOIR LES ÉVÉNEMENTS

1.6.2 AJOUTER UN ÉVÉNEMENTS

1.6.3 SUPPRIMER UN ÉVÉNEMENTS

1.7 GESTION DES FRANCHISÉS

1.7.1 SUIVI DES CHIFFRES DE VENTES D'UN FRANCHISÉ

1.7.2 SUIVI DES CHIFFRES DE VENTES DE TOUS LES FRANCHISÉS

1.7.3 GESTION DU PARC DE CAMIONS

1.7.4 AJOUT DE FRANCHISÉS

1.8 GESTION DU COMPTE CLICK'N COOK PAR UN FRANCHISÉ

1.8.1 SE CONNECTER à UN COMPTE FRANCHISÉ

1.8.2 RECEVOIR UN NOUVEAU MOT DE PASSE

1.8.3 MODIFICATION DES DONNÉES D'UN FRANCHISÉ

1.9 GÉRER LES DIFFÉRENTS ÉVÉNEMENTS DU MOMENTS PAR UN FRANCHISÉ

1.9.1 VOIR LES ÉVÉNEMENTS

1.9.2 AJOUTER UN ÉVÉNEMENTS

1.9.3 SUPPRIMER UN ÉVÉNEMENTS

1.10 GESTION D'UNE FRANCHISE

1.10.1 SUIVI DE SES CHIFFRES DE VENTES

1.10.2 GESTION DU PARC DE CAMIONS

1.10.3 COMMANDE DE CONSOMMABLE EN ENTREPÔT

1.10.4 COMMANDE DE CONSOMMABLE HORS ENTREPÔT

2 QR CODE

2.1 CRÉATION DU QR CODE

2.1.1 GÉNÉRATION DU QR CODE

2.1.2 SAUVEGARDE DU QR CODE

2.1.3 UPLOAD DU FICHIER

2.2 LECTURE DU QR CODE

2.2.1 LECTURE

2.3 ENREGISTREMENT DES DONNÉES DANS LA BASE DE DONNÉES

2.3.1 ENREGISTREMENT

3 WEBGL

3.1 CRÉATION DU WEB GL

3.1.1 RECHERCHER DES IDÉES

3.1.2 CRÉER LE CODE

3.1.3 DÉMONSTRATION

4 RÉSEAU

4.1 DIAGRAMME DE GANTT

4.1.1 CRÉATION

4.2 MAQUETTE EVE-NG

4.2.1 RÉALISATION DE LA MAQUETTE

4.2.2 CONFIGURATION DES IP SUR LES ROUTEURS

4.3 FAI

4.3.1 CRÉATION

4.4 PAT

4.4.1 PORT ADRESSE TRANSLATION

4.5 ESXI

4.5.1 CRÉER L'ESXI

4.5.2 CONFIGURER L'INFRASTRUCTURE

4.5.3 CRÉATION D'UN SERVEUR (VM)

4.6 IP SEC

4.6.1 CONFIGURER

4.7 BACK ET FRONT JOIGNABLE

4.7.1 CONFIGURER

4.7.2 HéBERGEMENT
