

OC Pizza

Annexe UML

Fabien Saint Germain - Parcours « Développeur d'applications iOS »

Pourquoi

Qui

Comment

Quoi

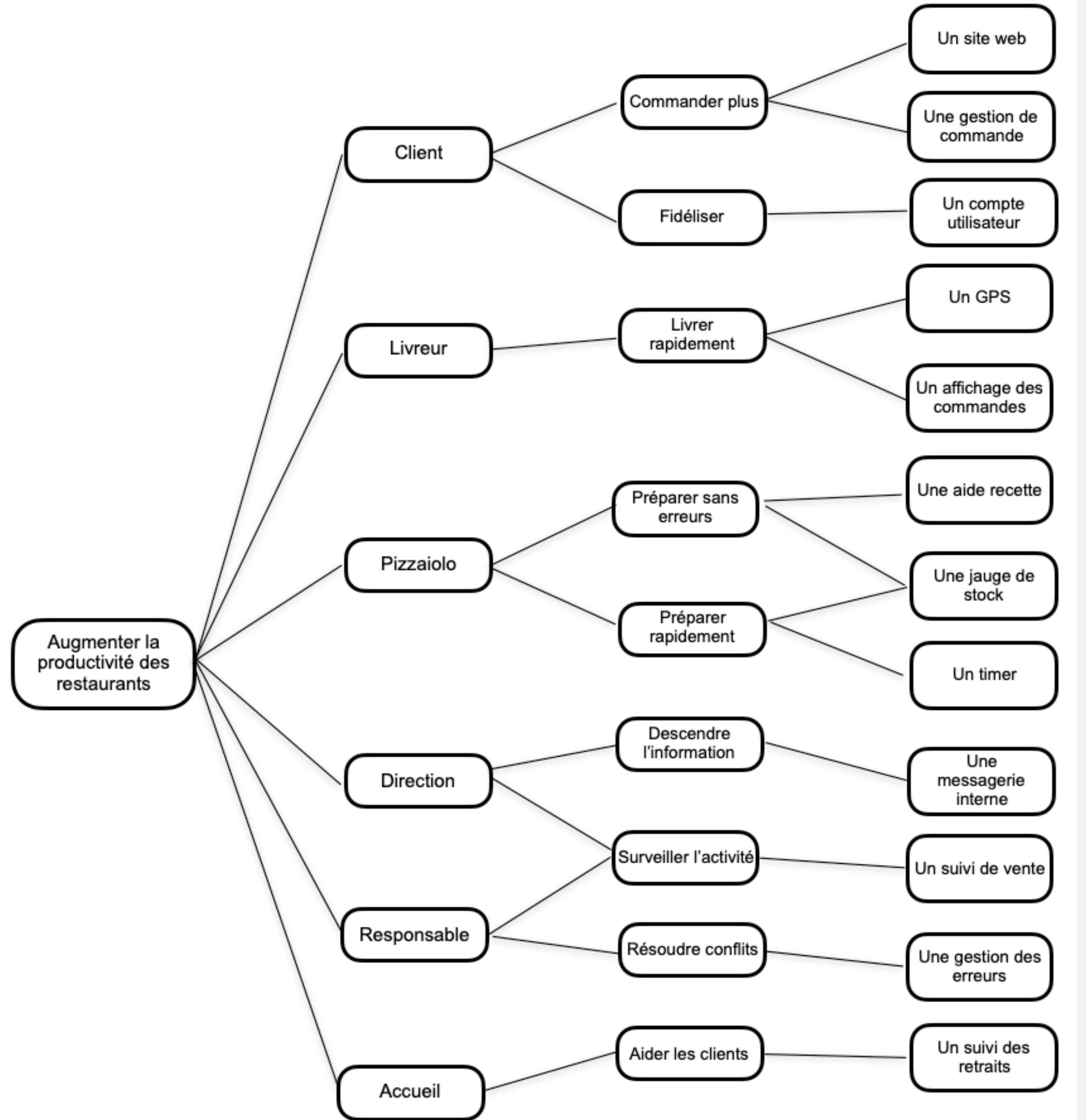


Fig A.1

Impact mapping de la solution OC Pizza

Fig A.2
Diagramme de contexte

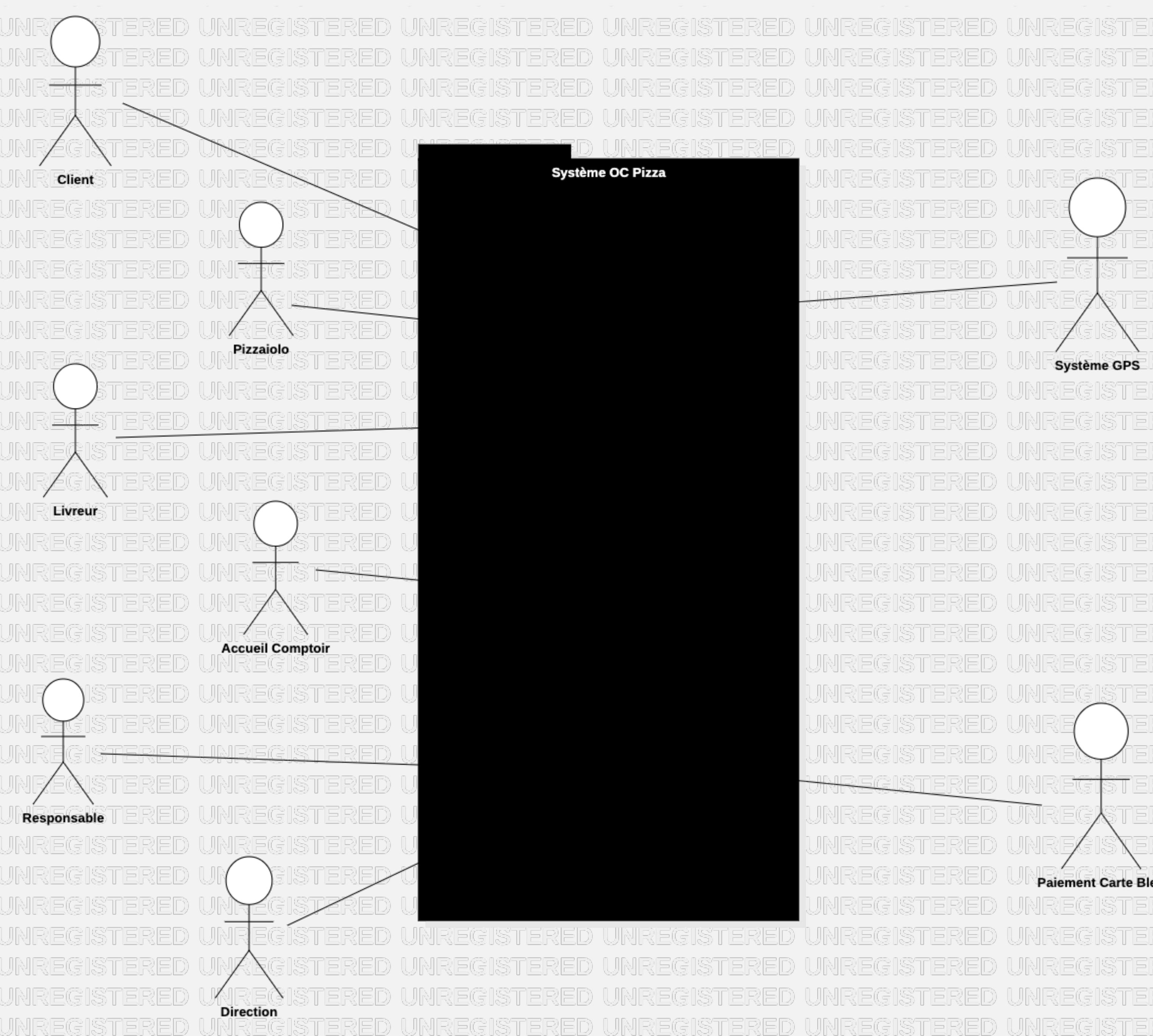
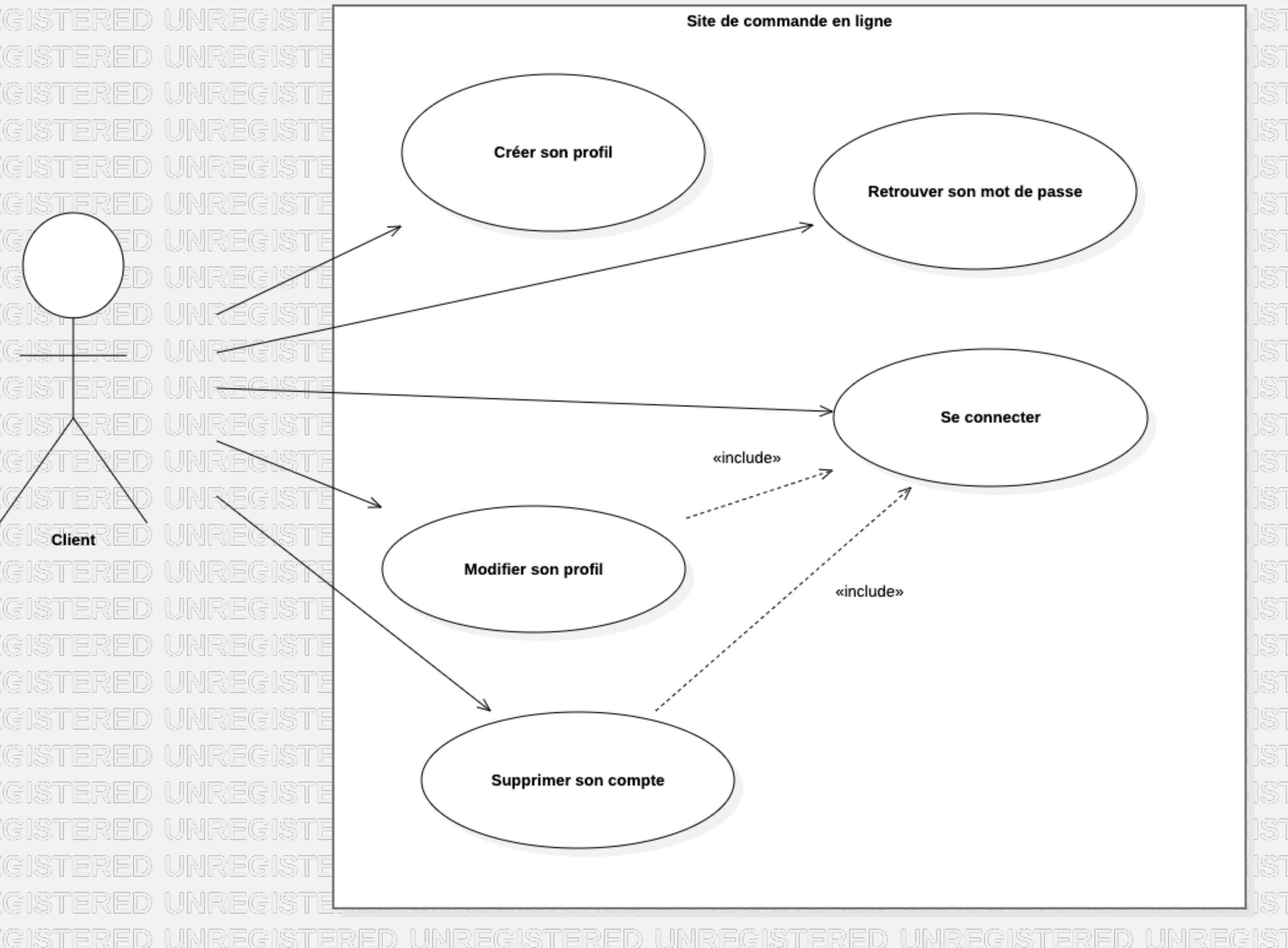


Fig B.1
Cas d'utilisation compte client





Service Bancaire

Fig C.1

Cas d'utilisation gestion commande



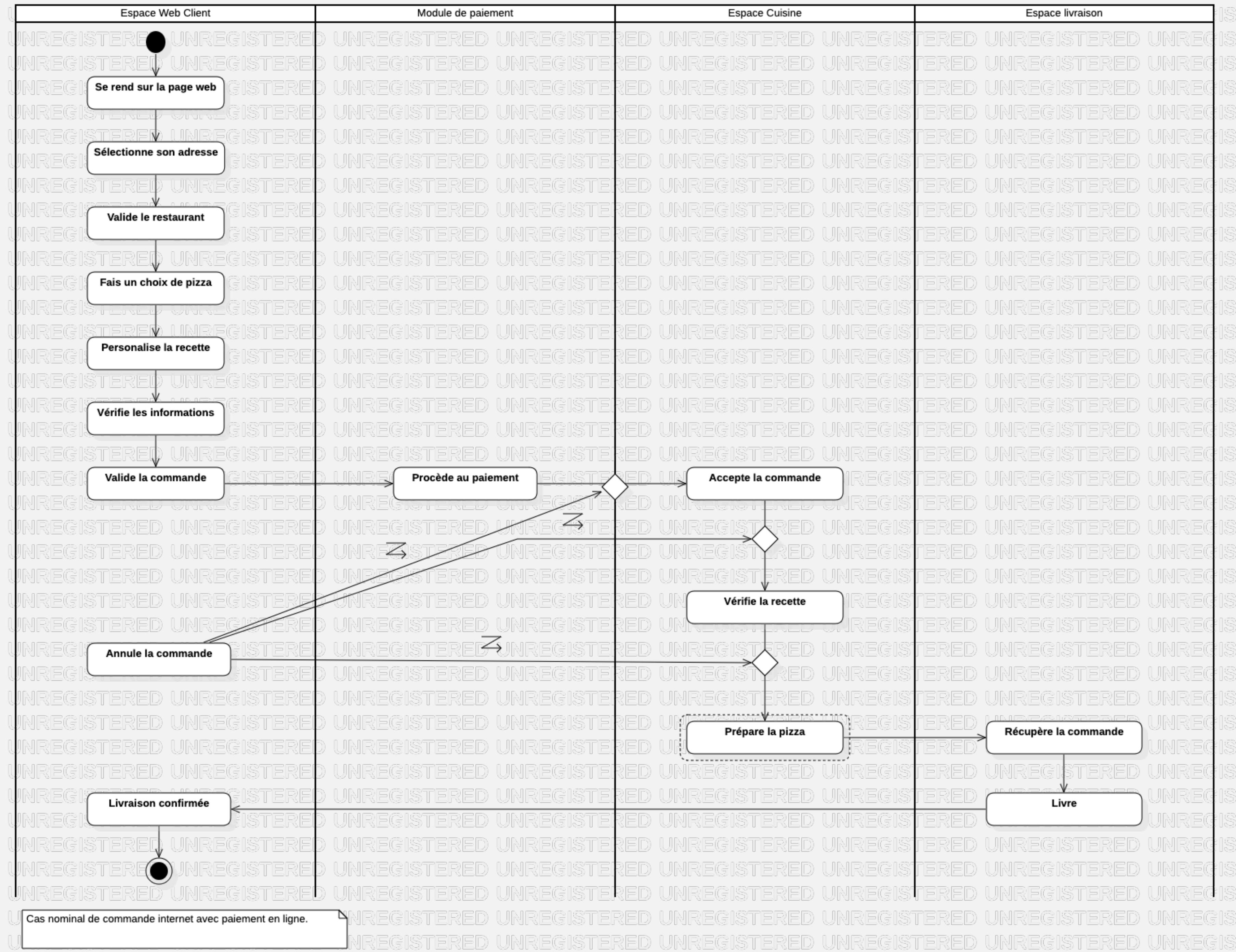


Fig C.2
Diagramme d'activité de commande

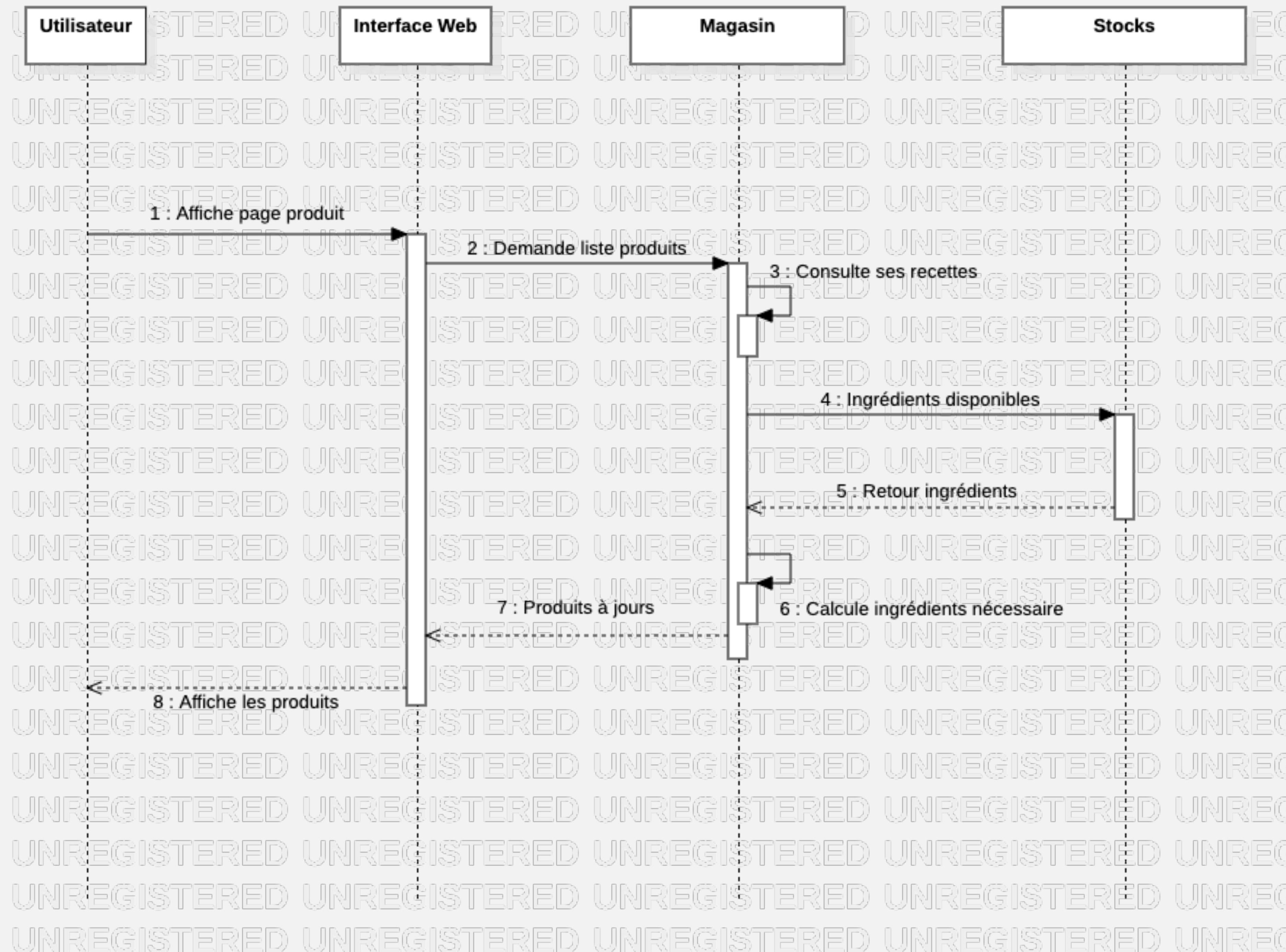


Fig C.3

Diagramme de séquence produits disponibles

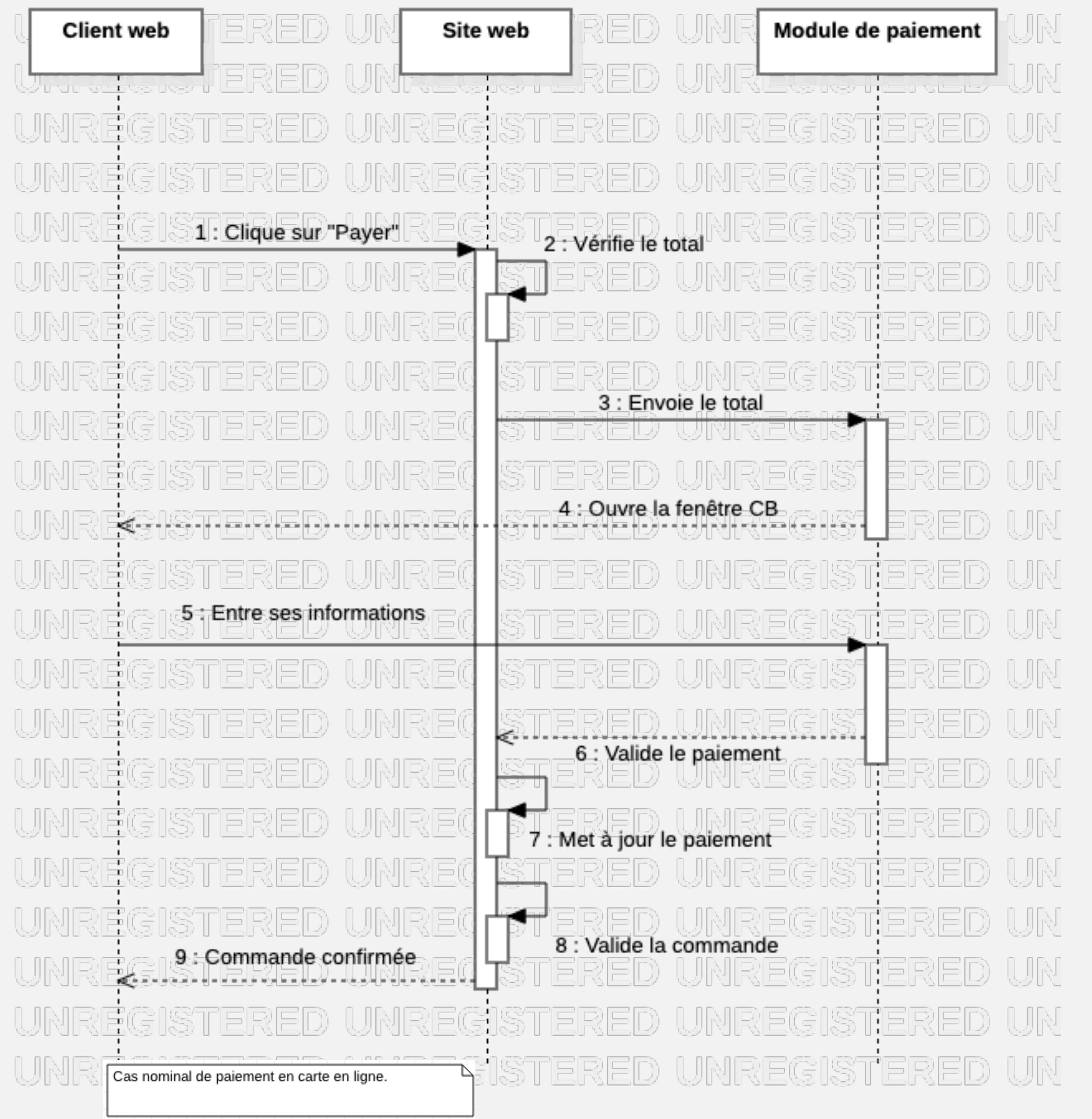


Fig C.4

Diagramme de séquence paiement en ligne

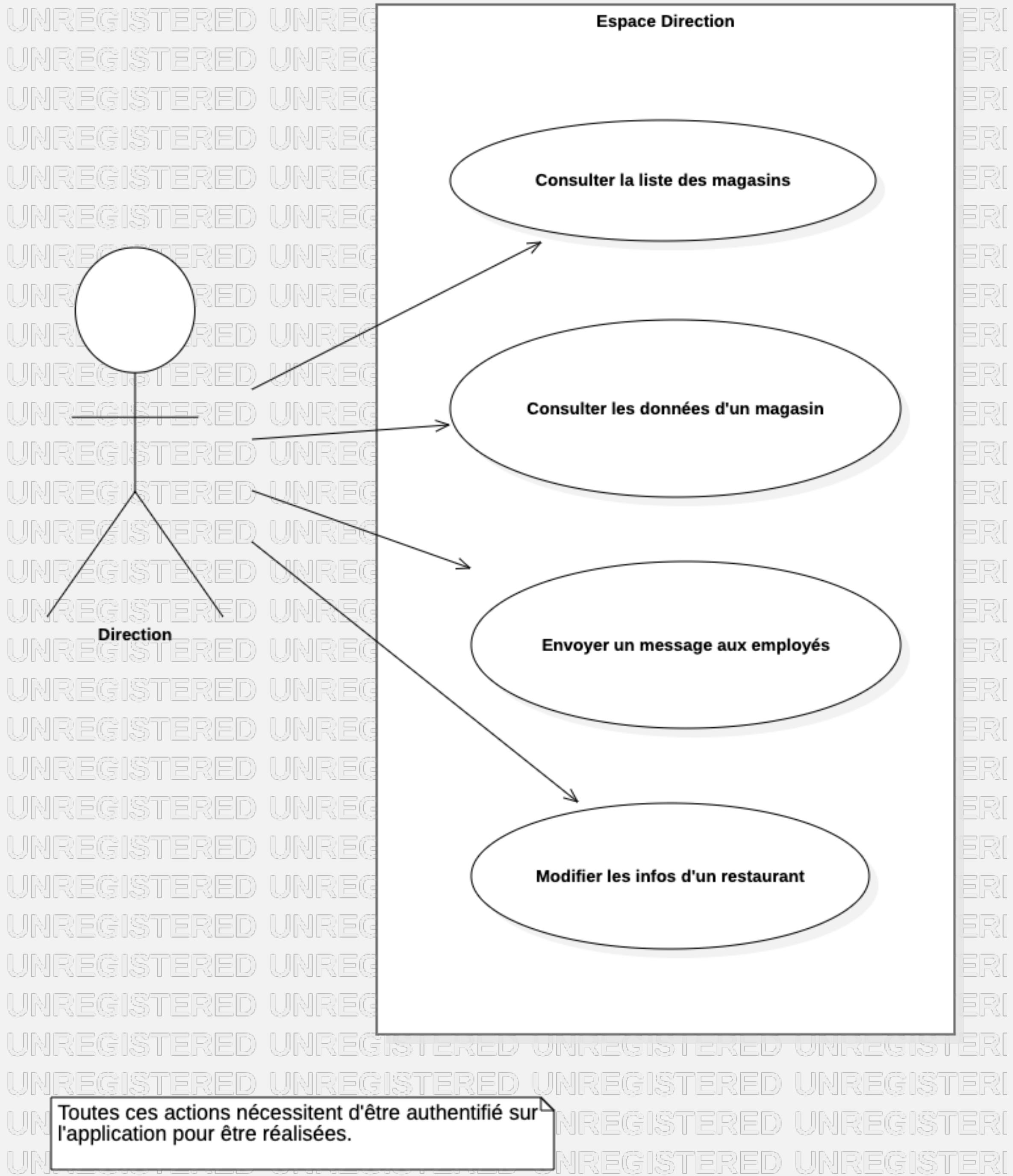


Fig D.1
Cas d'utilisation gestion restaurant Direction

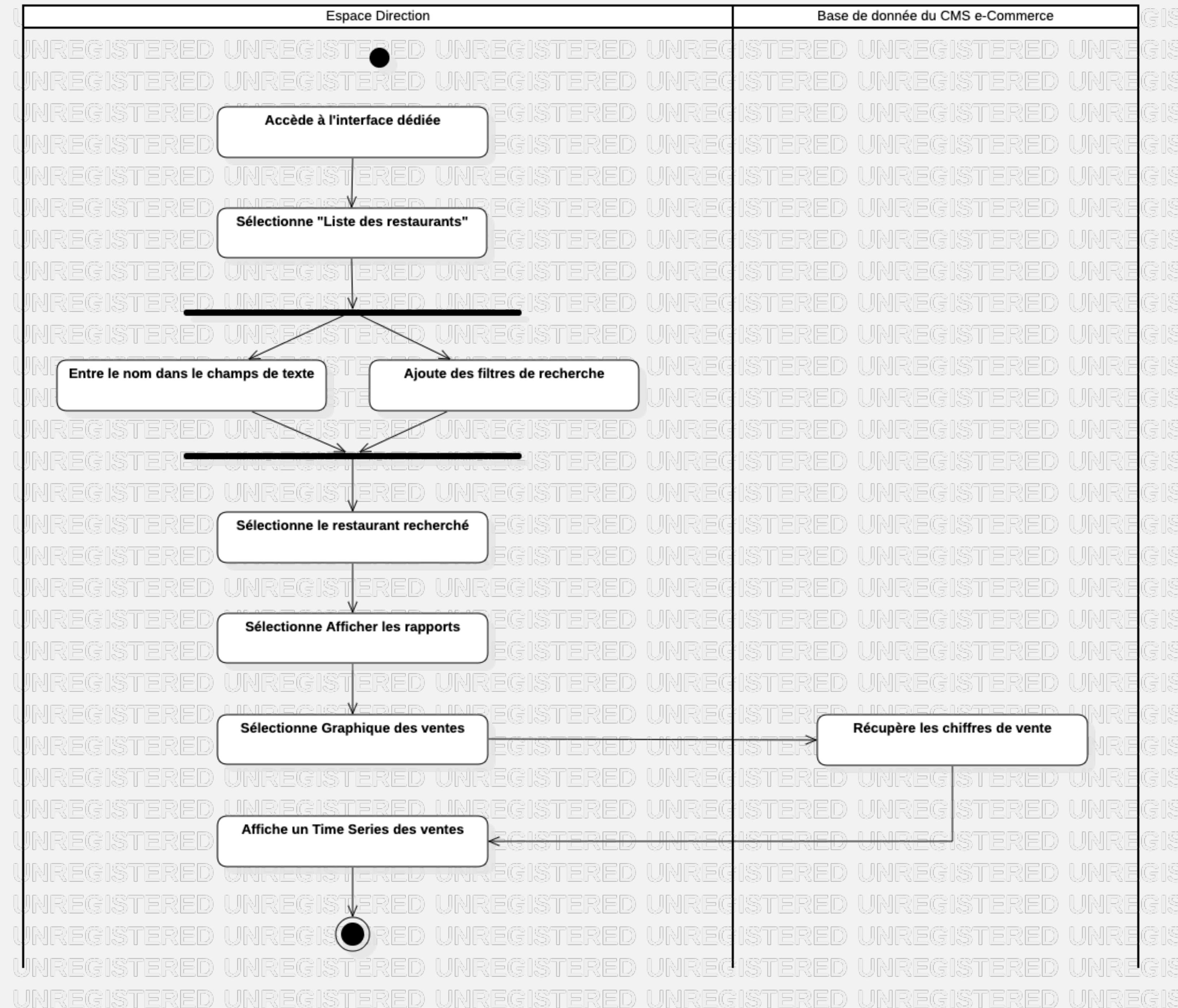
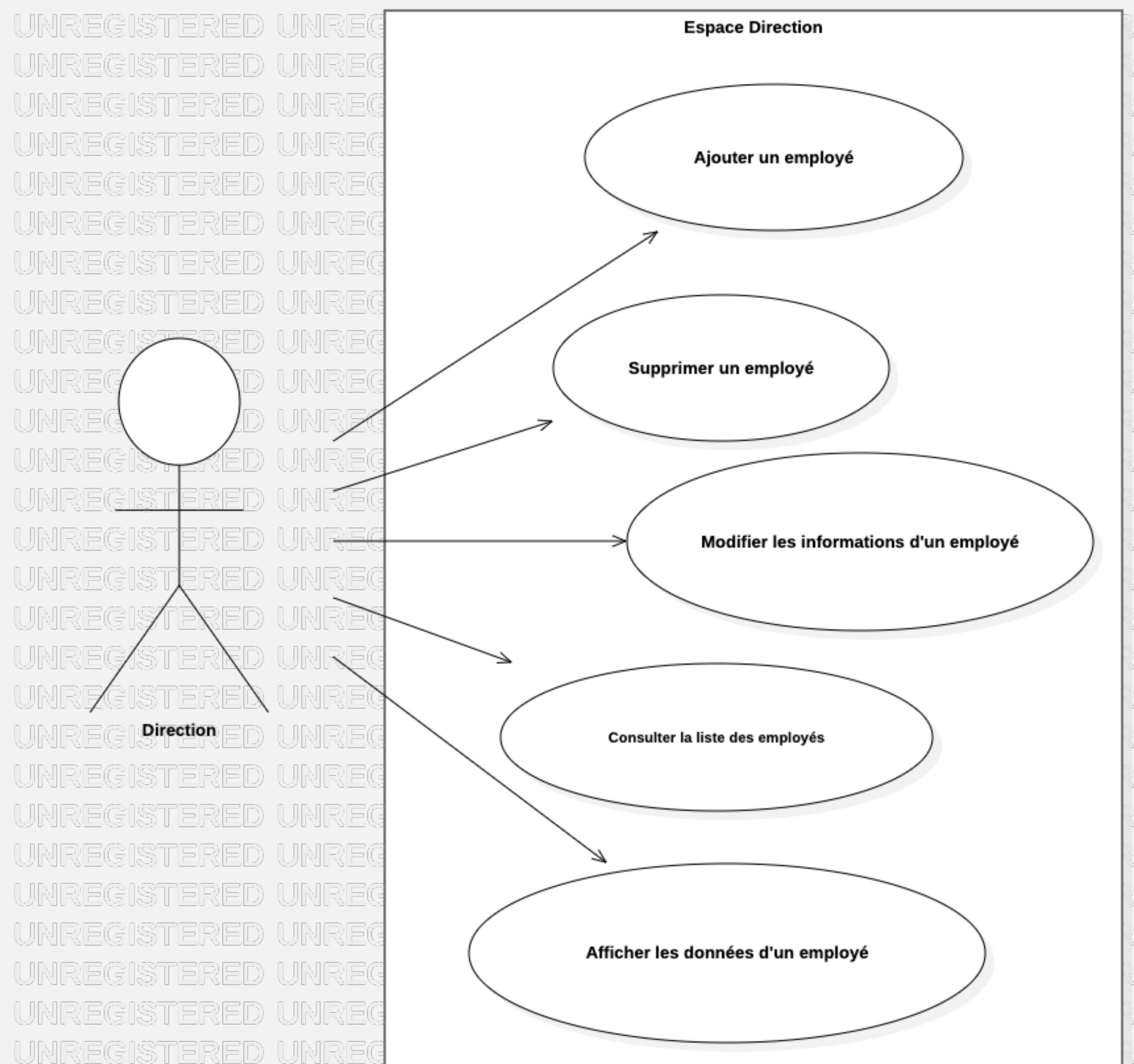


Fig D.2

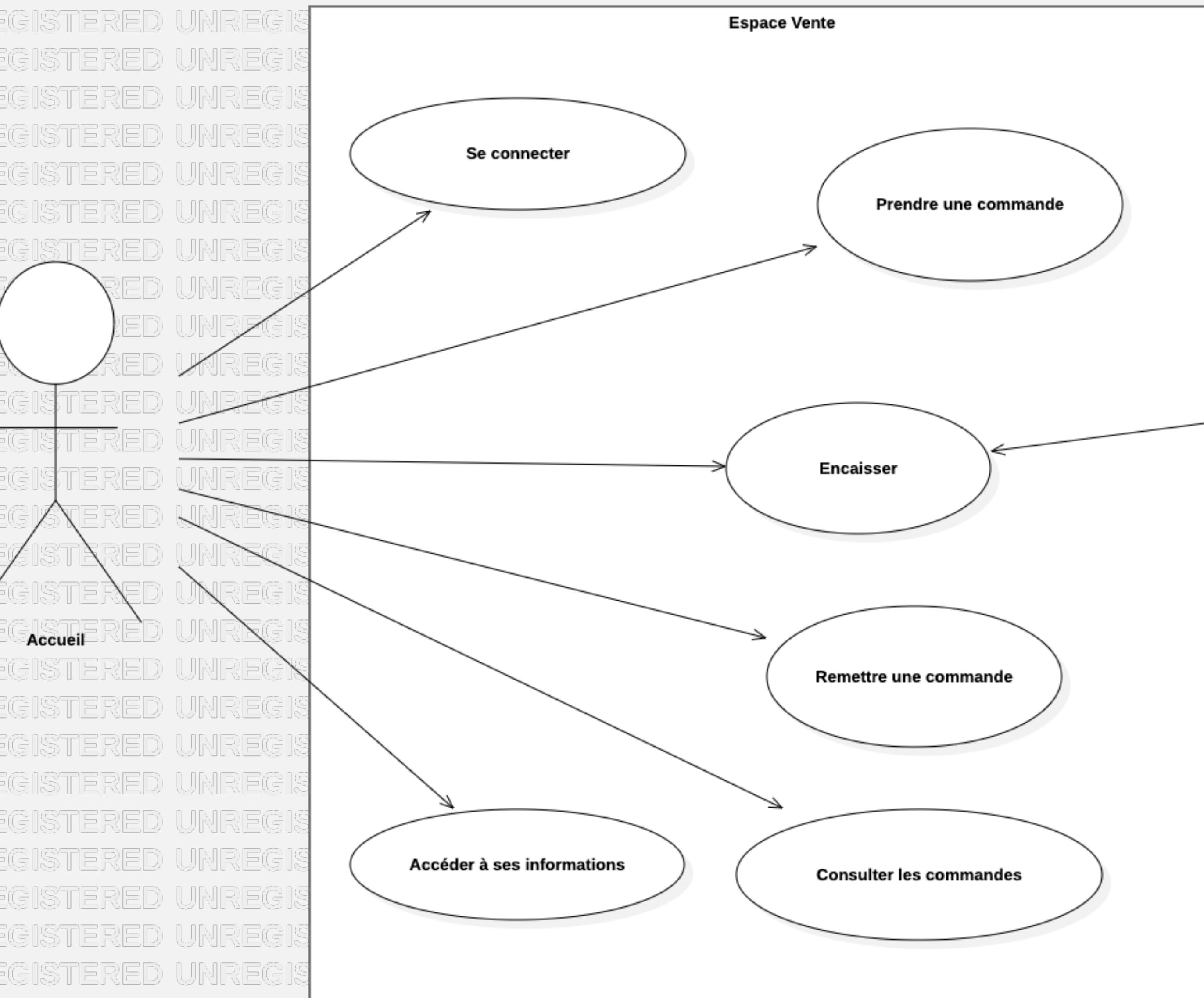
Diagramme d'activité affiche rapport de vente

Fig E.1
Cas d'utilisation gestion d'employé Direction



Toutes ces actions nécessitent d'être authentifié sur
l'application pour être réalisées.

Fig F.1
Cas d'utilisation accueil comptoir



Toutes ces actions nécessitent d'être authentifié sur l'application pour être réalisées.

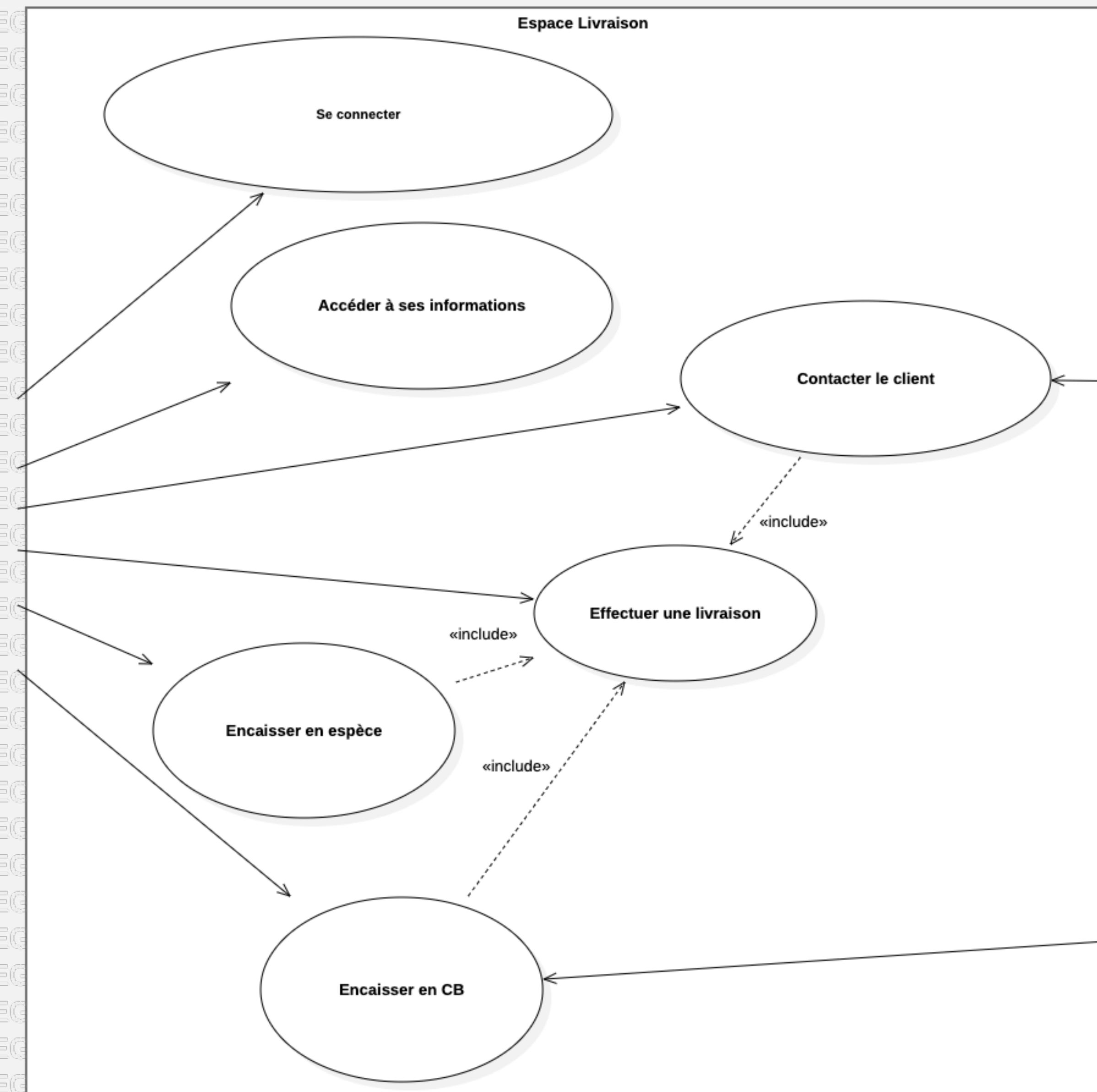
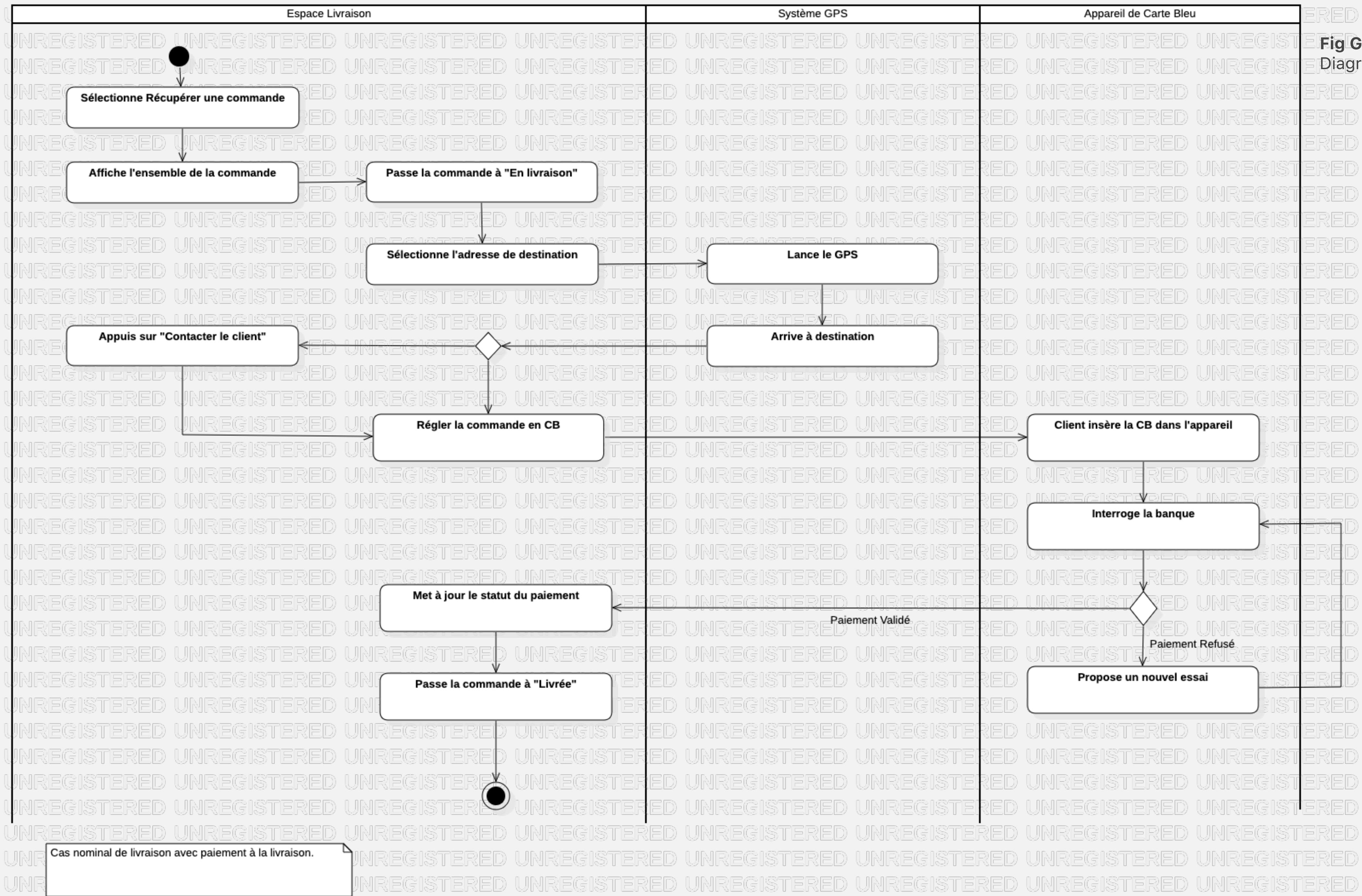


Fig G.1

Cas d'utilisation livraison

Toutes ces actions nécessitent d'être authentifié sur l'application pour être réalisées.



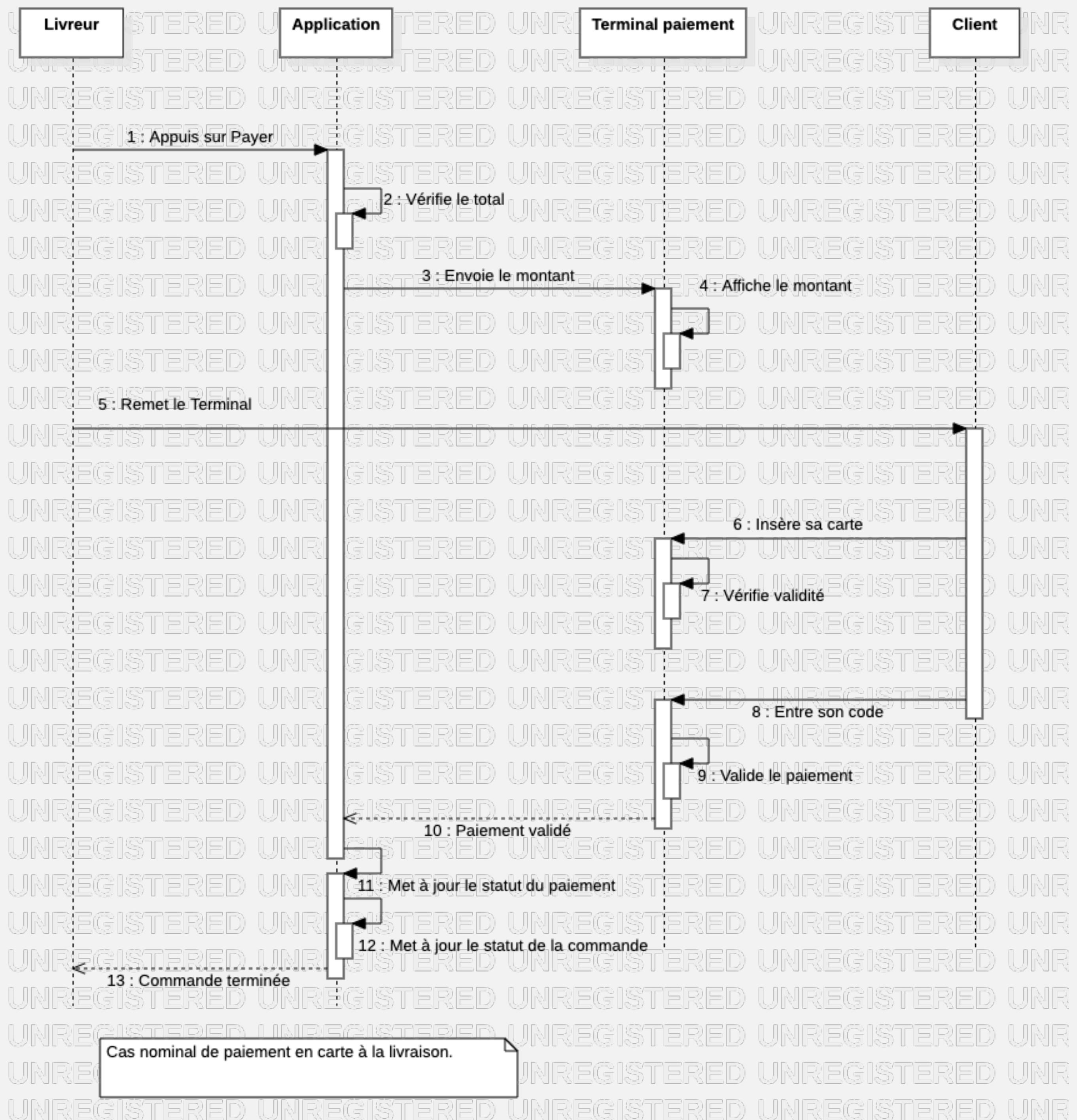


Fig G.3
Diagramme de séquence de paiement

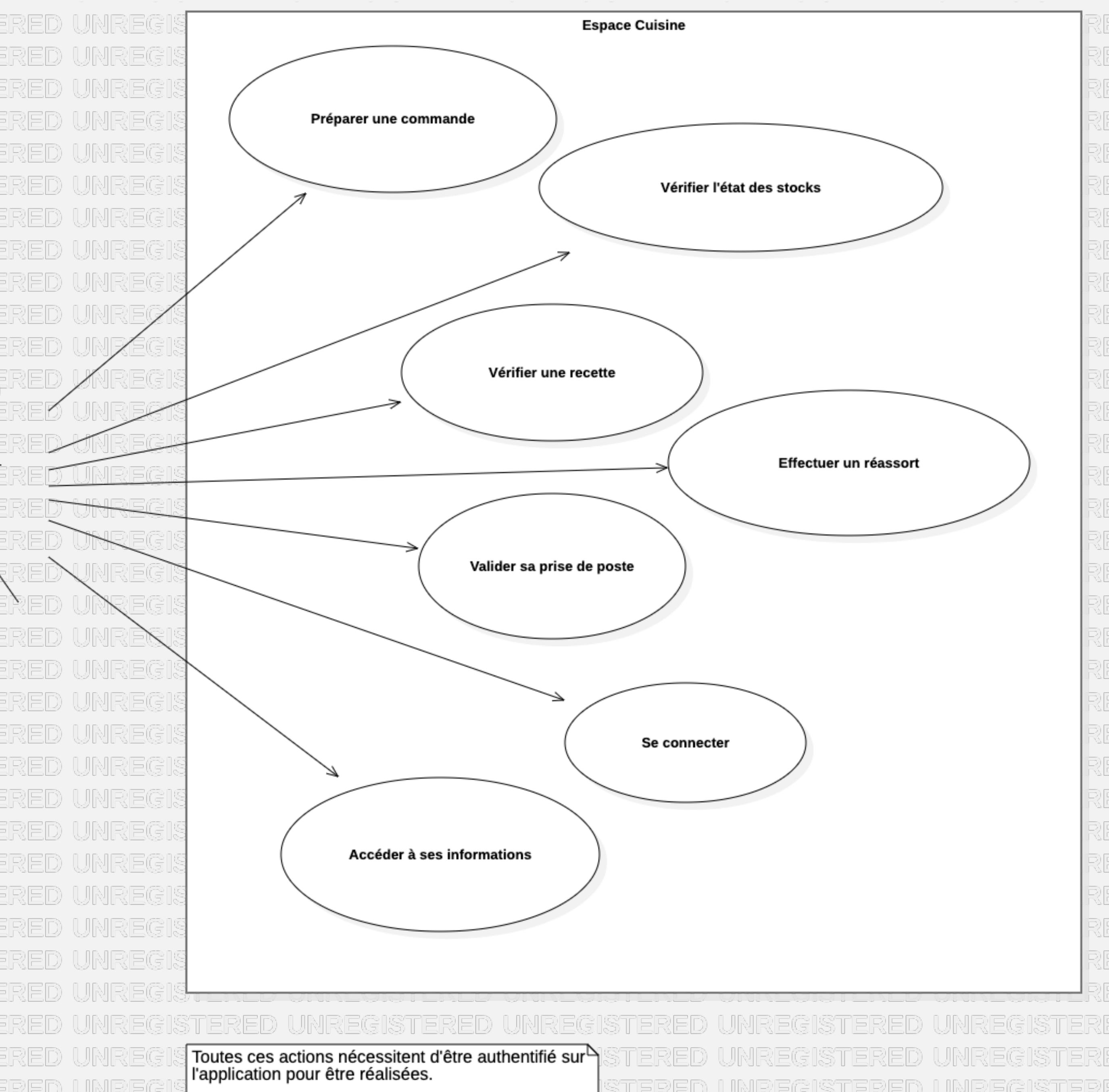
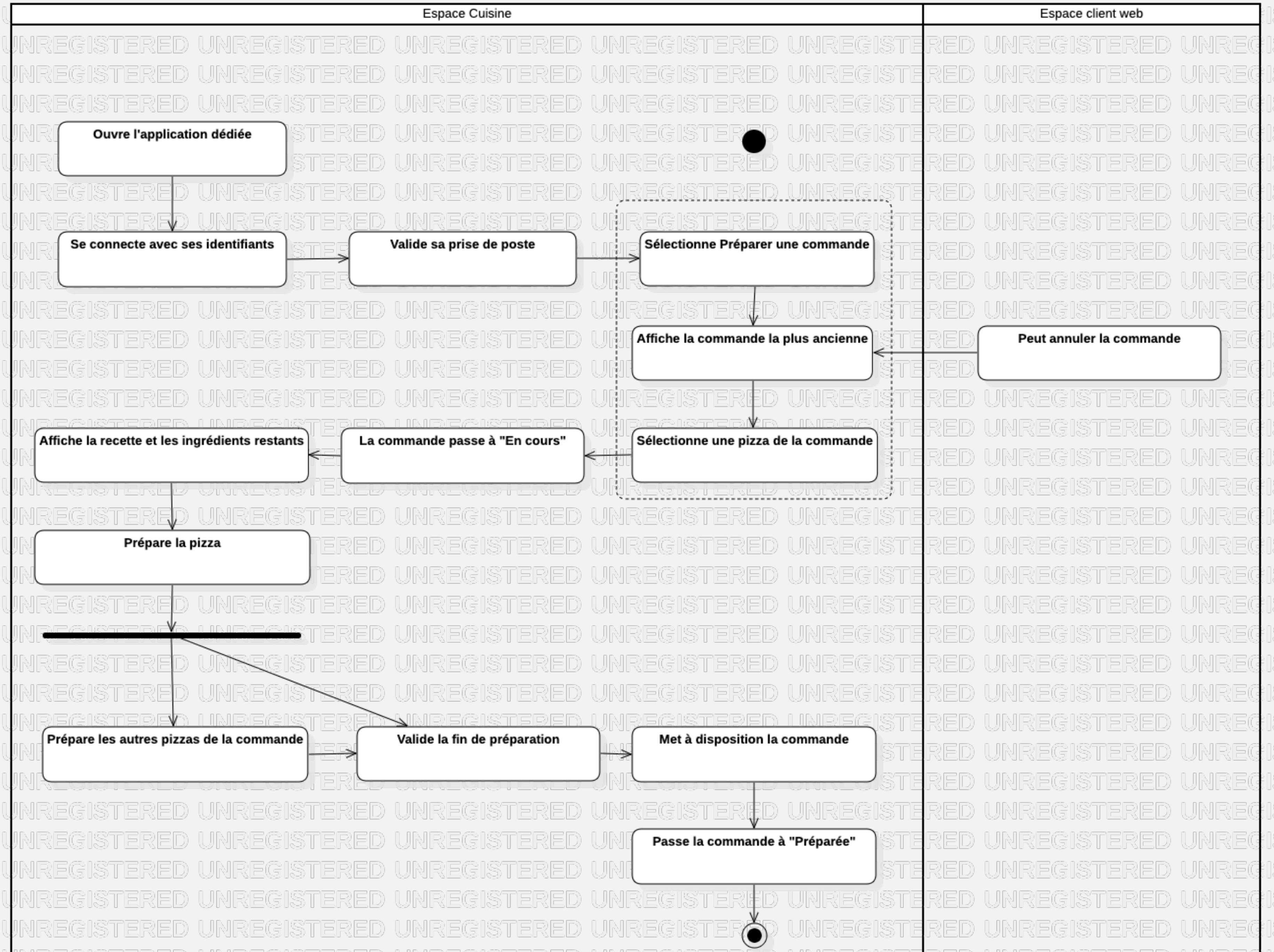


Fig H.1
Cas d'utilisation cuisine

Fig H.2

Diagramme d'activité de préparation



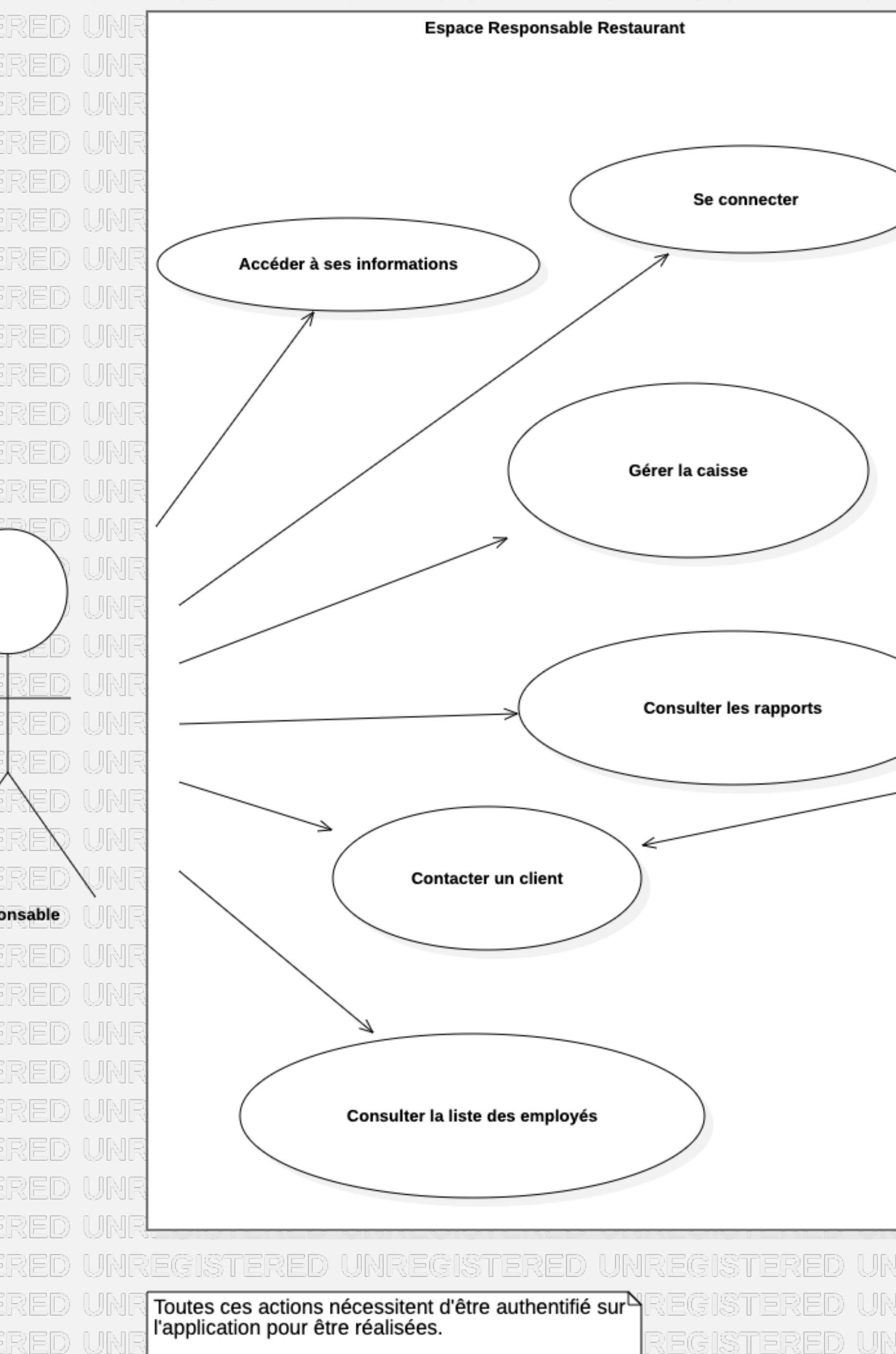


Fig I.1
Cas d'utilisation responsable

Fig I.1
Cas d'utilisation responsable

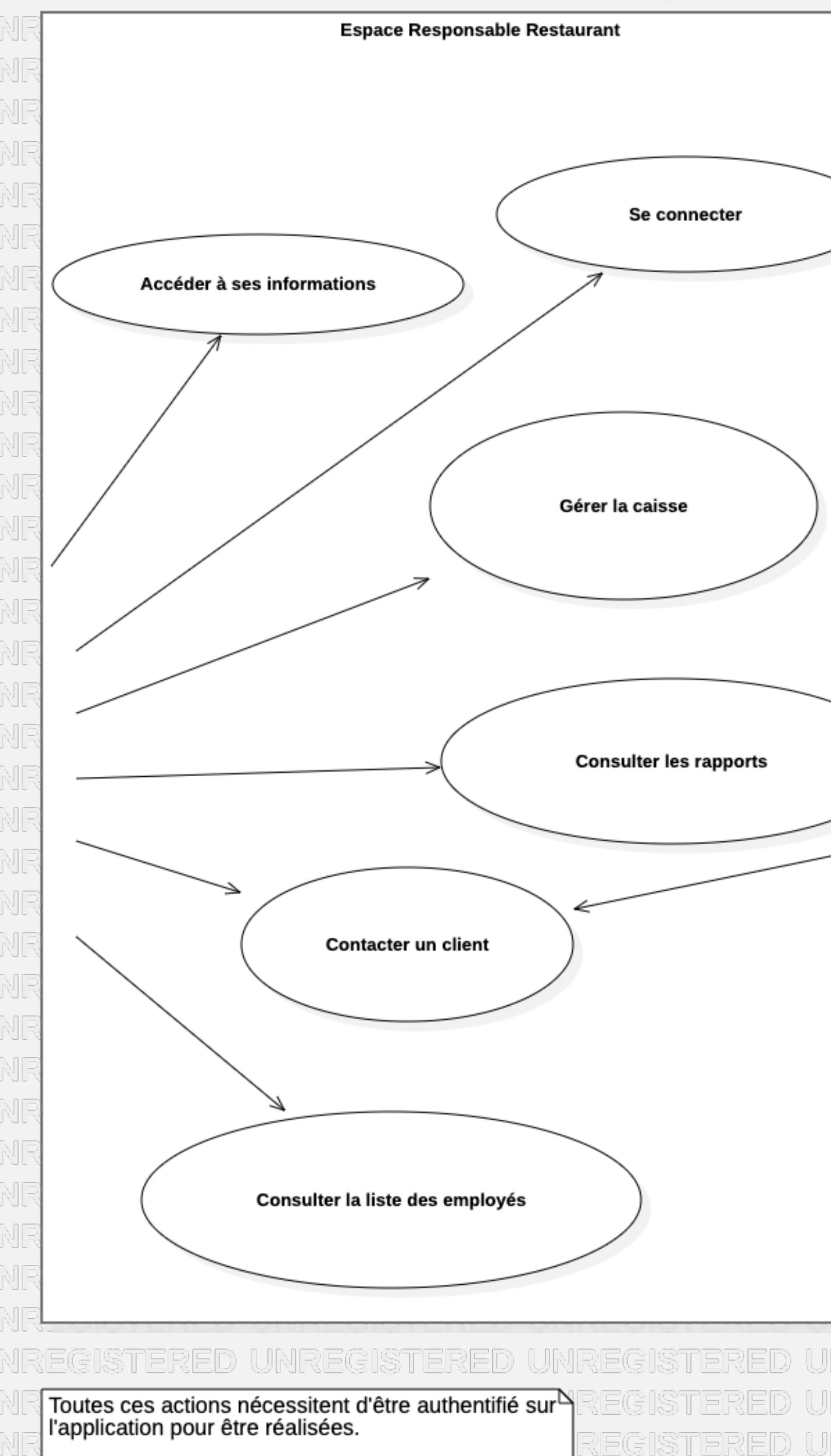
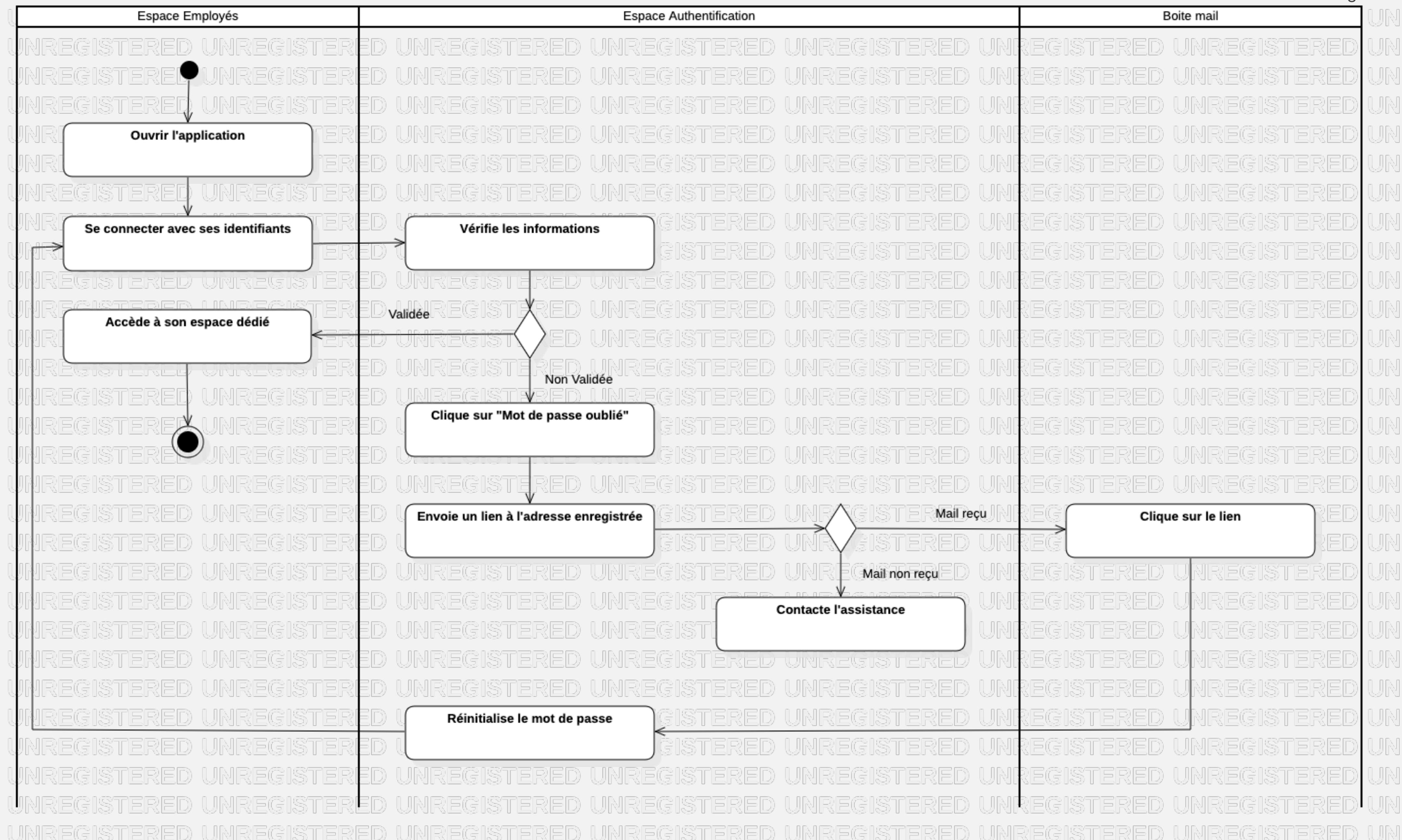


Fig J.1
Diagramme d'activité connexion



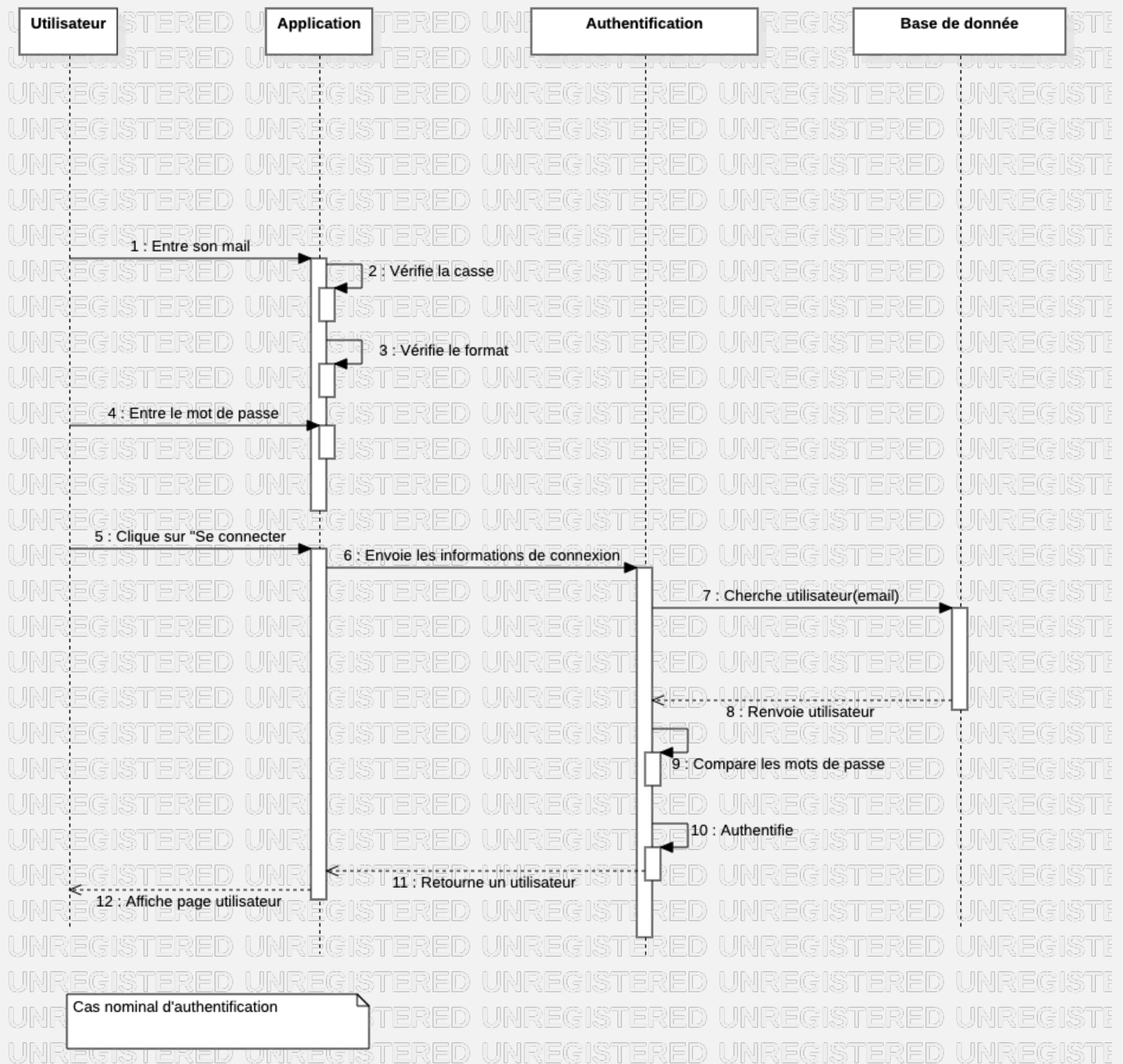


Fig J.2

Diagramme de séquence de connexion

Fig K.1

Diagramme de paquetage

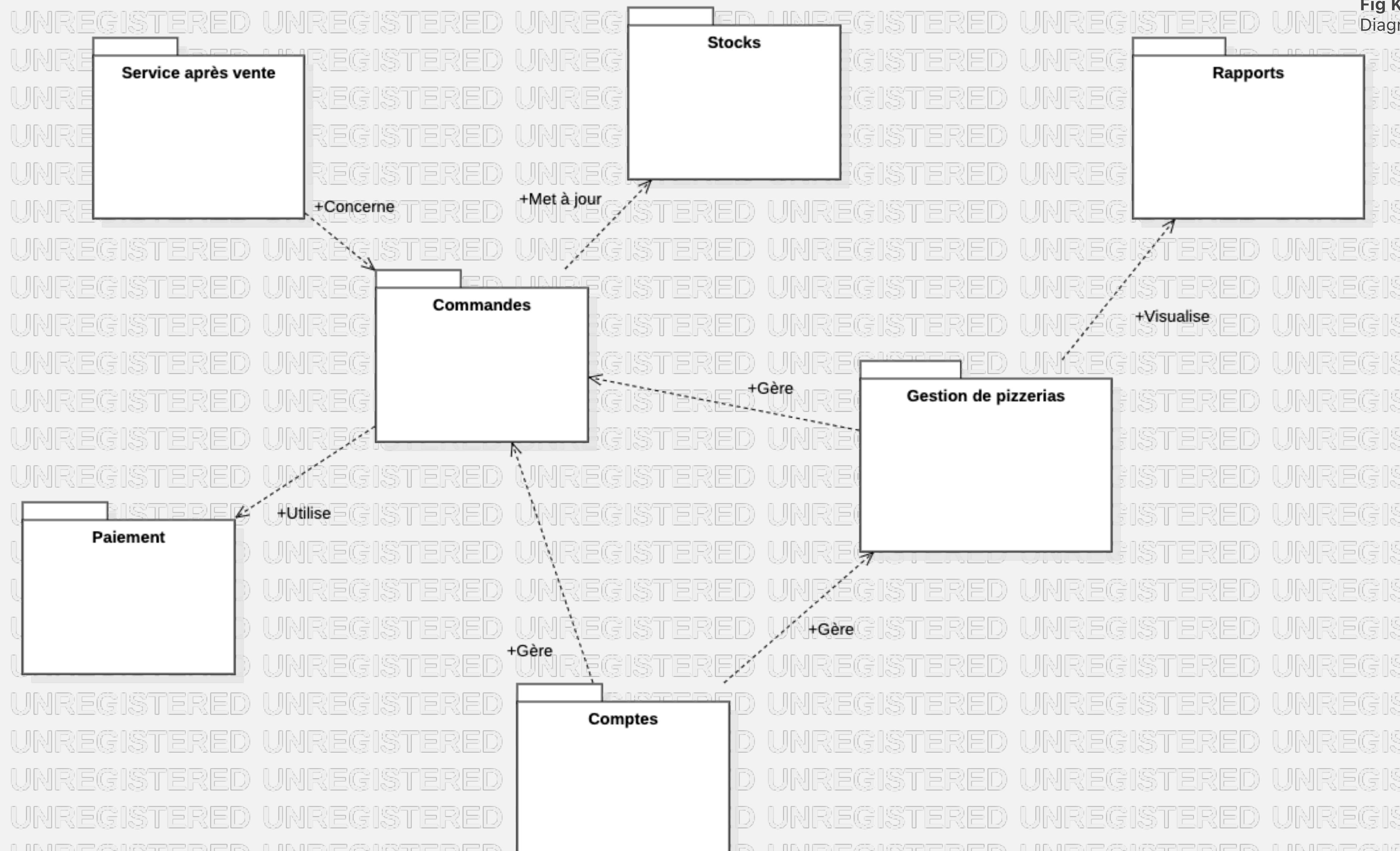


Fig L.1
Diagramme de classe

