

## Cahier de Charges du Projet

### Système de gestion informatisée d'un restaurant (Réservations, commandes)

Ce document est un cahier des charges qui décrit l'application émanant de ce projet, les concepts à respecter lors de sa conception, et les spécifications fonctionnelles qui la dirigeront. Le choix des spécifications techniques incombe aux concepteurs.

## Système de Gestion Informatisée d'un Restaurant

**Mercredi 26 Février 2020**

**Version actuelle : 1.0**

Historique des modifications			
DATE	VERSION	DESCRIPTION	AUTEURS
26 Février 2020	1.0	Première ébauche des spécifications fonctionnelles	

## Table des matières

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>3</b>
Description .....	3
Objectifs .....	3
Résultats attendus .....	4
Acteurs Principaux du Système .....	5
Modules du système .....	5
Portée du projet.....	6
<b>DESCRIPTION DU SYSTEME.....</b>	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
<b>FONCTIONNALITES PRINCIPALES : .....</b>	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
<b>UTILISATEURS LOGIQUES (De base de données) .....</b>	<b>6</b>
<b>ENVIRONNEMENT OPERATIONNEL.....</b>	<b>6</b>
<b>FONCTIONNALITES DU SYSTEME (A compléter au fur et à mesure) .....</b>	<b>7</b>
<b>FONCTIONNALITE 1 .....</b>	<b>7</b>
<b>FONCTIONNALITE 2 .....</b>	<b>7</b>
<b>FONCTIONNALITE 3 .....</b>	<b>9</b>

# INTRODUCTION

## Description

Il s'agira de réaliser un système de gestion informatisée des commandes et des réservations dans un restaurant. L'application devra satisfaire aux besoins des utilisateurs : d'une part, les tenants du restaurant qui voudraient rendre plus rapide et plus qualitatif le service qu'ils rendent à leurs clients, d'autre part les clients qui voudraient gagner plus de temps quand ils arrivent dans un restaurant.

Supposons ce cahier de charges conjointement rédigé par le PO et le CPT.

## Objectifs

Ce projet a pour principal objectif de permettre à un client d'un restaurant de pouvoir réserver et commander en ligne dans un restaurant.

L'application vise les objectifs spécifiques suivants :

- Pour un client,
  - Réserver une (ou plusieurs) table(s) dans un restaurant (dans la mesure des places disponibles) ;<sup>1</sup>
  - Confirmer une réservation en faisant un paiement électronique ;
  - Visualiser la carte du restaurant et le menu du jour s'il y en a ;
  - Passer une commande de nourriture et/ou de boisson avant d'arriver dans un restaurant ;
  - Payer de façon électronique son addition
- Pour un serveur,
  - Passer directement des commandes à la cuisine sans s'y rendre ;
  - Recevoir une alerte lorsque sa commande sera prête ;
- Pour un cuisinier,

---

<sup>1</sup> On supposera que l'application appartient en propre à un restaurant. Une extension pourra être faite à plusieurs restaurants si possible.

- Donner une alerte au serveur quand leur commande est prête ;
- Recevoir une alerte lorsqu'on commande un nouveau plat
- Pour le restaurateur,
  - Recevoir des alertes lors de la réservation de tables, de commandes de plats mais aussi à une périodicité définie de l'approche de l'heure de la réservation ;
  - Générer automatiquement des factures ;
  - Faire des prévisions en lui permettant de disposer des informations telles que le nombre de personnes qui viennent en moyenne dans son restaurant par jour, par semaine, etc., les jours de forte/faible affluence dans la semaine ou dans le mois, les heures de forte/faible affluence, les serveurs qui font le plus (le moins) de chiffres d'affaires, etc.

## Résultats attendus

Au terme de cette application, on doit pouvoir observer les résultats suivants :

- Pour le client,
  - La réservation de tables est faite dans la mesure du nombre de places encore disponibles ;
  - La confirmation d'une réservation est possible via un paiement électronique ;
  - La carte et le menu du jour du restaurant sont visualisables à travers l'application ;
  - La commande de nourriture et/ou de boisson est possible avant l'arrivée dans le restaurant ;
  - L'addition est payable de manière électronique ;
- Pour un serveur,
  - Les commandes de plats sont faites sans se rendre à la cuisine ;
  - Une alerte est reçue lorsque la commande d'un de ses clients est prête ;

- Pour un cuisinier,
  - L'envoi d'alerte à un serveur lorsqu'une commande est prête est effectif ;
  - Une alerte est reçue lorsqu'un nouveau plat est commandé par un serveur ;
- Pour le restaurateur,
  - Des alertes sont reçues lors de la réservation de tables, de commandes de plats
  - Des rappels d'alertes sont faits à une périodicité définie de l'approche de l'heure de la réservation ;
  - Les factures sont générées automatiquement pour chaque clients ;
  - Les informations suivantes : le nombre de personnes qui viennent en moyenne dans son restaurant par jour, par semaine, etc., les jours de forte/faible affluence dans la semaine ou dans le mois, les heures de forte/faible affluence, les serveurs qui font le plus (le moins) de chiffres d'affaires, etc. sont disponibles.

### **Acteurs Principaux du Système**

Les personnes qui interagiront avec le système sont :

- Le client ;
- Le serveur ;
- Le cuisinier ;
- Le gérant ;
- L'administrateur.

### **Modules du système**

Le système s'étend sur deux modules :

- Module 1 : Faire des réservations de tables et des commandes en ligne ;

- **Module 2 : Gérer les commandes passées en ligne et celles passées lorsque le client est déjà arrivé.**

Un troisième module facultatif pourra être de permettre au client de retrouver le restaurant à partir de son application.

### **Portée du projet**

Ce projet devrait permettre à un client de pouvoir passer des commandes ou de réserver une table sans trop de tracasseries. Il pourra aussi réduire son temps d'attente en commandant à l'avance son repas. Le serveur pourra mieux gérer ses clients et un ordre pourra être créé dans les différentes commandes qui arrivent à la cuisine. Le restaurant gagnera aussi en notoriété et une gestion plus claire peut découler du projet.

### **UTILISATEURS LOGIQUES (De base de données)**

- Le client ;
- Le serveur ;
- Le cuisinier ;
- Le gérant ;
- L'administrateur.

### **ENVIRONNEMENT OPERATIONNEL**

Il s'agira ici pour les différents groupes d'illustrer où le logiciel fonctionnera : plate-forme matérielle, systèmes d'exploitation et autres composants logiciels ou applications avec lesquels il doit fonctionner conjointement.

# FONCTIONNALITES DU SYSTEME (A compléter au fur et à mesure)

## FONCTIONNALITE 1

et	
Description Priorité	
Actions/ Réponses/ Processus	
Exigences fonctionnelles	

## FONCTIONNALITE 2

et	
Description Priorité	

<b>Actions/ Réponses/ Processus</b>	
<b>Exigences fonctionnelles</b>	



### FONCTIONNALITE 3

et Description Priorité	
Actions/ Réponses/ Processus	
Exigences fonctionnelles	

### ANNEXE : GLOSSAIRE DES TERMES

- PO : Project Owner. Détenteur du Projet. Client ou Représentant du Client demandeur du service Informatique (en l'occurrence la conception d'une application).
- CPT : Chef de Projet Technique. Superviseur technique de l'équipe de concepteurs et développeurs. Est l'interlocuteur principal et privilégié du Client.