



L'objectif de ce projet est de mener à bien la digitalisation d'un restaurant de type fast food. Le restaurant souhaite limiter au maximum l'utilisation du papier et recourir à des outils informatiques qui vous sont décrits dans les lots suivants :

- Lot 1 : Une application de prise de commande (pour le client) : une version simplifiée de ce que l'on pourrait trouver sur une borne.
- Lot 2 : Une application de supervision des commandes en cours (destinée au gérant du restaurant)
- Lot 3 : Impression de commande
- Lot 4 : Gestion de la fidélité des clients

Lot 1 : Application client

L'objectif de cette application est de mettre en place une solution à destination des clients du restaurant pour qu'ils puissent effectuer une commande.

Le client doit pouvoir disposer d'un accès au catalogue de l'ensemble des produits qu'il peut commander, en les classant par catégories (Sandwichs, Accompagnements, Boissons, Desserts...).

Pour chaque produit il faudra afficher : Nom, Prix, Photo, Ingrédients (il faudra également prévoir le fait de pouvoir effectuer une recherche de produit par ingrédients, par exemple rechercher tous les produits contenant du fromage).

Lorsqu'un client ajoute un produit dans son panier, il peut en choisir la quantité qu'il veut (au minimum 1).

Le client doit pouvoir saisir un commentaire associé à sa commande.

Une fois que le client a terminé sa sélection, affichez un récapitulatif de la commande avant validation.

Une fois la commande validée, on l'enregistrera pour la faire apparaître sur l'application de gestion du restaurant (voir Lot 2).

La gestion du paiement n'est pas demandée, on s'arrêtera à la validation et l'enregistrement de la commande (et donc transmission en cuisine pour réalisation)

Lot 2 : Application de gestion du restaurant

L'objectif de cette application est multiple : administrer et gérer certaines fonctionnalités spécifiques.

Administration :

- Doit permettre d'éditer le catalogue, ajouter/modifier/supprimer des produits
- Mettre en place des offres promotionnelles
- Avoir un aperçu global de l'ensemble des commandes (en cours ou passées)

Gestion des commandes en cours :

- Afficher la liste des commandes en cours (et modifier leur statut une fois que le contenu a été remis au client)
- Consulter le détail d'une commande

Lot 3 : Application d'impression de la commande

L'objectif de cette application est de pouvoir imprimer sous la forme d'un fichier PDF une commande issue de la base de données (il s'agit d'une sorte de ticket de caisse simplifié). La fonctionnalité permettant de déclencher ce traitement doit être incluse dans l'application de gestion du restaurant (lot 2).

Lot 4 : Gestion de la fidélité clients

L'objectif de cette application est de permettre au client de bénéficier de points permettant d'obtenir ensuite des réductions.

Chaque commande rapporte 10 points, auxquels viennent s'ajouter 1 point par tranche de 2€ sur le montant total (arrondi à l'unité supérieure si le montant est impair).

Lorsqu'un client atteint 150 points il bénéficie alors d'une réduction de 10% sur le montant total de sa prochaine commande. Cette réduction doit s'appliquer automatiquement (l'utilisateur doit simplement en être averti au moment de la validation de sa commande, voir lot 1)

Contraintes techniques :

- L'ensemble des différents lots doivent être réalisés à l'aide du langage de programmation Python
- Les interfaces graphiques de vos applications devront s'appuyer sur Tkinter (module de création d'interfaces graphiques en Python)
- L'ensemble de vos données devra être stocké dans une base de données SQLite