

Manuel d'utilisation de l'application

MAX Burgers



MANY Hugo - LAMBERT Edouard - LIBERT Baptiste

SOMMAIRE

| | |
|---|--------------|
| Lancement de l'application | - 2 - |
| Ecran « gestion personnel » | - 2 - |
| Affichage liste employés | - 2 - |
| Distribution des tables..... | - 2 - |
| Ajouter serveur / Ajouter cuisinier / Ajouter barman..... | - 3 - |
| Ecran « prise de commande » | - 3 - |
| Ecran « cuisine » et écran « bar »..... | - 3 - |
| Ecran « monitoring » | - 4 - |
| Ecran « affichage stock »..... | - 5 - |
| Ecran « demande d'addition » | - 5 - |
| Ecran « prochaine journée » | - 5 - |
| Fermer l'application..... | - 5 - |

Lancement de l'application

Nous n'avons pas eu le temps de mettre en place une interface graphique pour notre projet. Afin de lancer l'application, il faut se rendre dans un IDE type Visual Studio Code et compiler le fichier *main.java* . L'interface de l'application s'affichera dans la console.

```
-----Max Burger Application-----
-----'Votre Burger Préféré'-----
-----Copyright 2023-----

Quel écran souhaitez-vous afficher?
1- Ecran prise de commande
2- Ecran cuisine
3- Ecran bar
4- Ecran monitoring
5- Ecran gestion personnel
6- Afficher stock
7- Demande d'addition
8- Prochaine journée
0- Exit
█
```

Pour se déplacer dans les différents menus, il faudra inscrire dans la console le numéro correspondant au menu choisi puis appuyer sur la touche entrée pour le valider (Note : inscrire '0' fait revenir en arrière ou valide une action).

Ecran « gestion personnel »

La première chose à faire lorsque qu'on démarre l'application est de gérer le personnel. Pour cela, il faut inscrire '5' dans le menu principal.

```
0- Retour
1- Affichage liste employés
2- Distribution des tables
3- Ajouter serveur
4- Ajouter cuisinier
5- Ajouter barman
█
```

Affichage liste employés

Ce sous menu affiche la liste des employés embauchés avec leurs rôles.

Distribution des tables

Ce sous menu permet de distribuer les tables une fois par jour aux serveurs.

A la première utilisation (attribut *tableDuJourDejaDistribué* == false), la fonction ajoute les numéros de tables dont chaque serveur doit s'occuper dans leurs attributs respectif *tableGeres*. Les tables sont distribuées de sorte que les serveurs s'occupent du même nombre de tables à une table près.

A la deuxième utilisation dans la journée (attribut *tableDuJourDejaDistribué* == true), la fonction affiche simplement les tables déjà attribué aux serveurs.

Ajouter serveur / Ajouter cuisinier / Ajouter barman

Ces sous menus permettent d'embaucher respectivement un serveur, un cuisinier ou un barman et de l'ajouter dans l'attribut *listeDesEmployees*.

Ecran « prise de commande »

Lorsque que des clients arrivent en salle, on le conduit à une table avec le menu prise de commande. On commence par demander aux clients s'ils souhaitent manger ou prendre un verre, ensuite on entre le numéro de la table où sont assis les clients ou on les conduit à une table s'ils viennent d'arriver (l'application sélectionne la table qui correspond le plus possible aux nombres de clients).

```

Aller à la table n°9
1-   Salade
2-   Salade Tomate
3-   Potage Potimarron
4-   Potage Tomate
5-   Potage champignon
6-   Burger Max
7-   Burger M
8-   Burger miniMax
9-   Pizza Classico
10-  Pizza Classico Champi
11-  Pizza Classico Chorizo
Saisissez le n° du plat choisi.(0 : pour valider la commande, -1 : annuler)

```

Le numéro de la table est indiqué puis la carte des plats ou boissons s'affiche en fonction des choix précédant.

Le serveur inscrit les numéros correspondants aux plats souhaités puis valide la commande en inscrivant '0'. Le serveur pourra toujours ajouter d'autres plats et/ou boissons plus tard en mettant le numéro de table correspondant.

Ecran « cuisine » et écran « bar »

En cuisine et au bar, les commandes sont affichées et associées à un index. Les cuisiniers/barmans peuvent saisir cet index pour valider la commande en question lorsqu'elle est prête.

```

3- [2- Salade Tomate , 8-   Burger miniMax ]
4- [2- Salade Tomate , 3-   Potage Potimarron , 4- Potage Tomate ]
1 à 99- Pour Valider
0- Pour retourner au menu

```

```

1- [5 Verre d'eau , 2 Cidre doux ]
1 à 99- Pour Valider
0- Pour retourner au menu

```

Ecran « monitoring »

Lorsque l'on choisit l'écran monitoring depuis le menu principal, on a le choix entre Afficher le récap des additions de la journée et Enregistrer un récap dans un fichier txt pour le sauvegarder

```
0- Retour  
1- Afficher récap journée  
2- Enregistrer récap journée  
█
```

Si on choisit d'afficher le récap, on obtient un récapitulatif comme celui-ci

```
# Statistiques journée  
  
Nb tables servies aujourd'hui 2  
  
- Table numero 2 - Commande numéro 0  
=> 34.0 euros  
- Table numero 6 - Commande numéro 0  
=> 9.0 euros  
  
Total percu ce jour : 43.0 euros  
  
0- Pour continuer  
█
```

Si on choisit d'enregistrer ces statistiques on peut continuer pour revenir au menu principal, on choisit de nouveau le menu monitoring et on sélectionne Enregistrer un récap.

Le fichier txt ressemble à celui-ci

```
Jour0 > ≡ Facture journaliere1  
1 # Statistiques journee  
2  
3 Nb tables servies aujourd'hui 2  
4 Table numero 2 - Commande numero 0  
5 34.0 euros  
6  
7 Table numero 6 - Commande numero 0  
8 9.0 euros  
9  
10  
11  
12 Total percu ce jour : 86.0 euros
```


