# SAE 2.01 - Développement d'une application

# Sommaire

I. Diagramme de classes de conception	2
II. Maquettes de l'interface graphique	4
Fenêtre principale : FEN_ListeFromages	4
Fenêtre FEN_DescriptionFromage	5
Fenêtre FEN_Panier	5
Fenêtre FEN_Coordonnées	6
Fenêtre FEN_Facture	6
Maquette des interactions	7
III. Arborescences des interfaces graphiques	8
Fenêtre principale : FEN_ListeFromages	8
Fenêtre FEN_DescriptionFromage	
Fenêtre FEN_Panier	9
Fenêtre FEN_Coordonnées	10
Fenêtre FEN Facture	10

# I. Diagramme de classes de conception

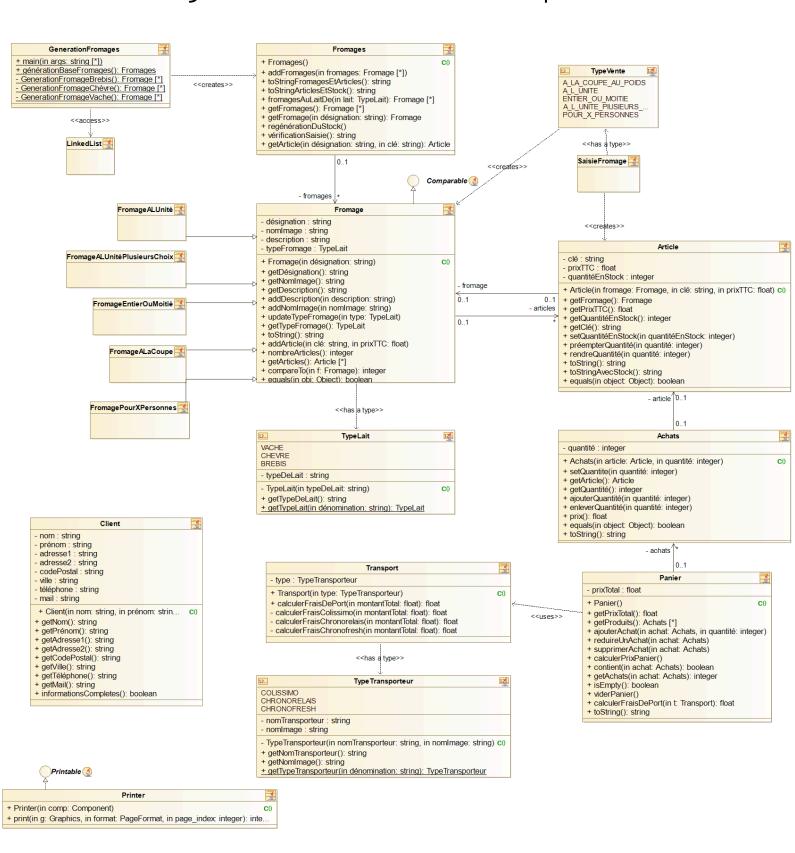


Figure 1 : Modèle métier complet

#### Rappel:

Les classes **Fromages**, **Fromage** et **Article** constituent la base à objet. La description, la désignation, le nom de l'image associé à un fromage et son type de lait sont factorisés pour tous les articles correspondant à un même fromage. La classe **Fromages** permet de gérer l'ensemble des fromages et articles que l'entreprise propose.

La génération de la base de fromages et articles est assurée par la classe **GenerationFromages** qui utilise la classe **SaisieFromage** pour générer la base de données à partir d'une donnée semi-structurée composée de tableaux de chaînes de caractères (représentant la clef d'un article pour un fromage) et de réels (représentant le prix de vente TTC d'un article).

#### Nouvelles classes:

La classe **Achats** permet la gestion des achats effectués par le client. Un achat est composé d'un article et d'une quantité. C'est à partir de cette classe que le panier est constitué puisqu'il contient la liste des achats effectués. Le panier est quant à lui géré par la classe **Panier**. Cette classe utilise un élément appartenant à la classe **Transport** pour calculer les frais de port à partir du prix total du panier.

En ce qui concerne l'enregistrement des données du client, il est géré à travers la classe **Client** qui permet ainsi de récupérer les informations saisies par les utilisateurs pour compléter la facture. Il faut noter que les setters n'apparaissent pas dans le diagramme de la classe **Client** pour ne pas surcharger le diagramme.

Pour ce qui est de l'impression, cela est permis grâce à la classe **Printer**, qui permet donc l'impression d'un composant.

Nous avions initialement prévu une classe **Facture** qui aurait géré l'enregistrement et les calculs de la facture finale, mais ces calculs étant déjà effectués à partir du panier, il n'a pas été nécessaire de l'utiliser.

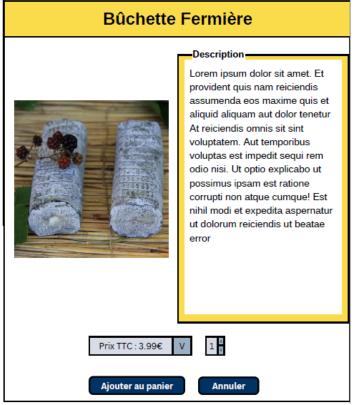
# II. Maquettes de l'interface graphique

Fenêtre principale: FEN\_ListeFromages



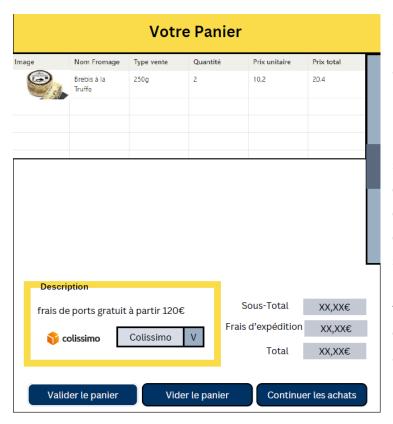
À partir de cette page, il est possible d'accéder à la fenêtre décrivant les fromages en cliquant sur une des lignes. Si l'utilisateur souhaite consulter son panier, il doit cliquer sur l'icône d'un caddie, en haut à droite de la page.

#### Fenêtre FEN\_DescriptionFromage



Sur cette fenêtre, il est possible de choisir la quantité de fromage que l'on souhaite ainsi que le type de vente voulu. Après avoir sélectionné ce qu'il souhaitait, l'utilisateur peut annuler ou ajouter son achat au panier. Dans les deux cas, l'utilisateur sera redirigé vers la fenêtre contenant la liste des fromages, la fenêtre principale.

#### Fenêtre FEN Panier



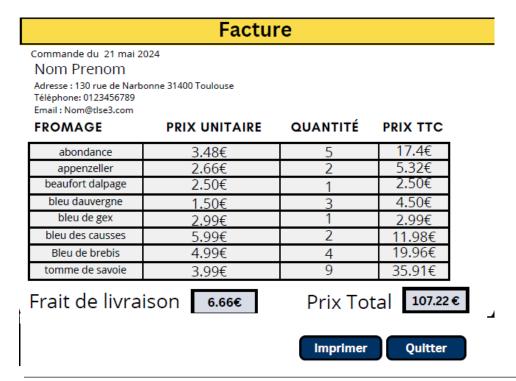
Sur cette fenêtre, l'utilisateur peut consulter la liste des achats qu'il a effectués. S'il le souhaite, il peut modifier un achat en cliquant dessus. La fenêtre de description s'ouvrira alors lui permettant de changer le type de vente ou la quantité. En mettant la quantité 0, l'utilisateur peut supprimer l'article. Il a la possibilité de choisir transporteur. Il peut alors choisir de continuer ses achats, de vider le panier ou bien de valider ses achats.

#### Fenêtre FEN\_Coordonnées

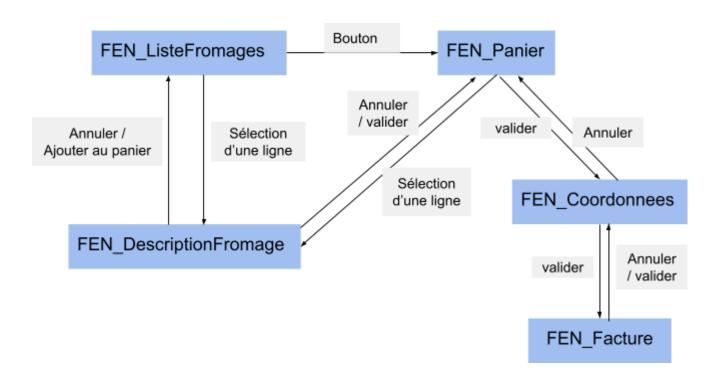


Une fois que le client a validé son panier, il est dirigé vers la page coordonnées où il doit alors saisir ses informations. Si tous les champs ne sont pas remplis, à l'exception du champ adresse 2, il ne peut pas finaliser son achat. Une fois les informations complètes, l'utilisateur si clique sur ok, la facture s'affiche

#### Fenêtre FEN\_Facture

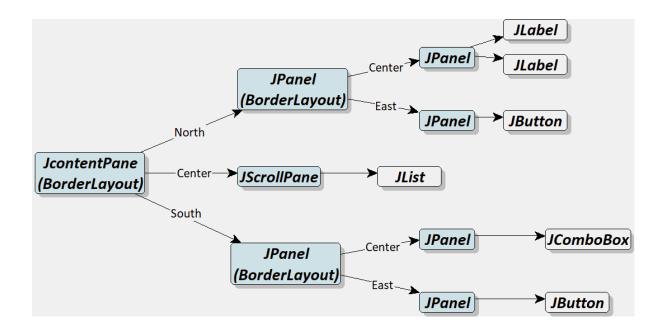


### Maquette des interactions

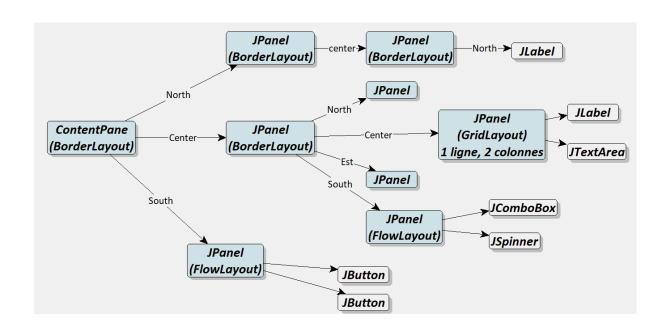


# III. Arborescences des interfaces graphiques

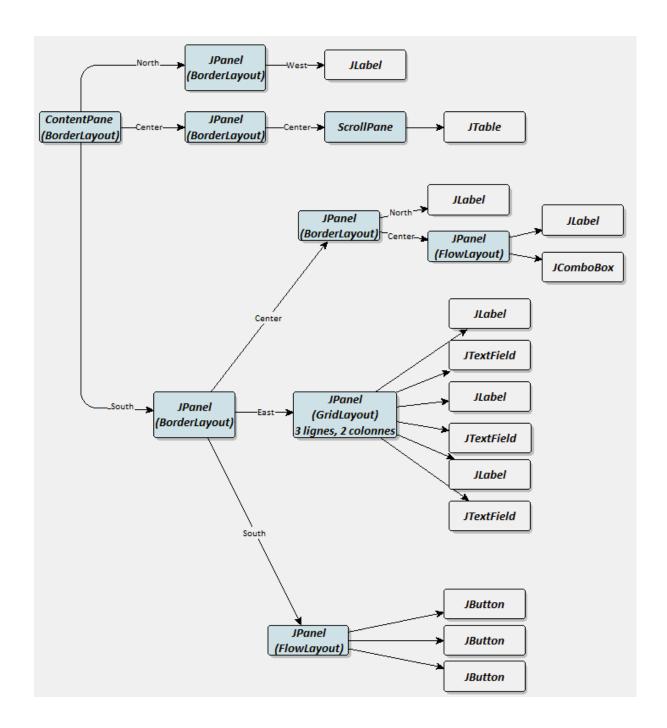
#### Fenêtre principale: FEN\_ListeFromages



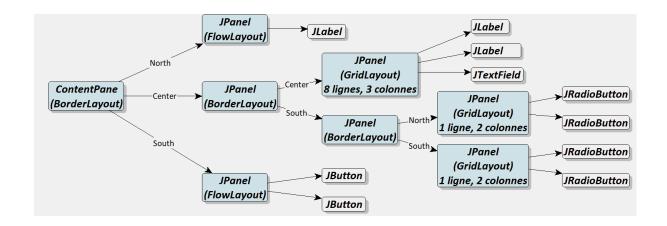
#### Fenêtre FEN\_DescriptionFromage



#### Fenêtre FEN\_Panier



#### Fenêtre FEN\_Coordonnées



Concernant le JPanel composé de huit lignes, il faut noter que chaque composant (les deux JLabel et le JTextField), apparait sur les huit lignes. Pour des raisons de lisibilité, nous avons fait le choix de ne pas le faire apparaître sur le diagramme.

#### Fenêtre FEN\_Facture

