

Nom et Prenom : HABIBI ISSAM

Groupe : D (E24)

RAPPORT INDIVIDUEL ITERATION 1

Mon travail se focalise sur le Menu du restaurant , ses constituants , sa version graphique et son interactivité avec les autres parties de l'application.

(Interface) Plat : C'est une interface modélisant les plats servis par le restaurant, elle contient des méthodes qui permettent de manipuler les noms, prix et disponibilités des plats et elle contient aussi une énumération caractérisant leur nature (Entrée, plat principal ou dessert).

(Classe) PlatResto : C'est une réalisation de l'interface plat, un plat du restaurant contient 4 attributs : sa nature , son nom, son prix et sa disponibilité.

(Classe) Menu : C'est une version abstraite du menu, ce menu se construit grâce aux 3 ArrayList des plats du restaurant selon leur nature (Entrée, plat principal ou dessert) . On a pris la décision pour le moment de ne pas changer les plats donc la construction de ces ArrayList se fait à l'intérieur de cette classe même .

(Classe) Choix : Cette classe modélise les choix faits par l'utilisateur lors de son utilisation du menu, en autre termes : sa commande. Elle se construit avec une Hashmap contenant comme clés les 3 catégories possibles des plats et comme valeurs des ArrayList des plats choisies dans chaque catégorie. Elle offre des méthodes comme le prix total de la commande, la version string de la commande ..etc . Cette classe hérite de Observable pour assurer son interactivité avec les autres parties de l'application (Comme CurrentOrders, Payement..etc)

(Classe) MenuSwing : La version swing du menu , il se construit à la base des classes Menu,Choix et Customer . Le menu contient des boutons pour accéder aux sous-menus de chaque catégorie de plat, un bouton pour payer et un affichage de la commande actuelle avec son prix.Cette classe implémente l'interface Observer pour que le modèle soit dynamique : le client devrait pouvoir consulter l'état de son commande et don coût actuel.

(Classe) EntreeSwing – PlatPrincipauxSwing – DessertSwing : Les versions graphiques des composantes du menu , en cliquant sur le bouton « Entrée » dans le menu par exemple ,la classe EntreeSwing s'executera et on pourra Commander les entrées souhaitées. Ces classes contiennent des boutons pour commander, revenir au menu ou quitter l'application.