

RESTAURANT E24

Rapport Général

Itération 2

Younes SAOUDI	Hamza MOUDDENE
Issam HABIBI	Mehdi WISSAD
Hatim MESKINE	Chaimaa LOTFI

Mai 2020

Table des Matières

1	Rappel du sujet	3
2	Les principales fonctionnalités	3
3	Le découpage de l'application en sous-systèmes	4
4	Les diagrammes de classe	4
5	Projet	4
5.1	Les principaux choix de conception et réalisation	4
5.2	les problèmes rencontrés et les solutions apportées	4
6	Organisation de l'équipe et la mise en œuvre des méthodes agiles	4

1 Rappel du sujet

Nous devons réaliser une application de gestion de restaurant. Le modèle à mettre en oeuvre contiendra deux interfaces :

- Interface client : visualisation du menu , prises de commandes , disponibilités des plats, réservation, personnalisation des menus,etc...
- Interface administrateur : gestion de l'état du restaurant , gestion du menu et des commandes, interaction avec les clients.

L'application sera pourvue d'une interface graphique et accessible à la fois par les clients et le personnel du restaurant.

2 Les principales fonctionnalités

- L'accès aux fonctionnalités de l'application se fait par un système de LOGIN obligatoire pour les employés et optionnel pour les clients. La création d'un compte peut se faire au sein de l'application même et un email de vérification sera envoyé.
- Les employés peuvent visualiser l'état de leur stock et le changer , ils peuvent aussi changer le contenu du menu (prix , plats , offres exceptionnelles, etc...).
- Les employés ont accès à un espace pour consulter l'état financier du restaurant et aussi pour le mettre à jour (les gains en cours , relevés de dépôts , comparaison des gains mensuels, etc...).
- Les employés ont accès à un "espace client" où ils peuvent visualiser les commandes des clients , mettre à jour l'état des commandes et communiquer avec les clients.
- Les clients peuvent accéder au menu et commander leurs plats à partir du menu en précisant l'état de la commande(sur place, emportée). Le prix total de la commande doit être visible et dynamique.
- Les clients qui ont créé un compte auront accès aux plusieurs autres fonctionnalités: un historique d'achats , un système de points de fidélité avec possibilité de parrainage , un outil de communication avec le personnel du restaurant, etc...
- La bonne utilisation de la programmation par contrat en utilisant JML et de la programmation défensive,
- Les informations des utilisateurs et leurs progressions seront stockées dans un fichier et sauvées à la fermeture

3 Le découpage de l'application en sous-systèmes

4 Les diagrammes de classe

5 Projet

5.1 Les principaux choix de conception et réalisation

5.2 les problèmes rencontrés et les solutions apportées

6 Organisation de l'équipe et la mise en œuvre des méthodes agiles

- Younes SAOUDI:
- Issam HABIBI:
- Hamza MOUDDENE:
- Chaimaa LOTFI:
- Hatim MESKINE:
- Mehdi WISSAD: