



Express Food

Application web et mobile

KAPNIST NGANTAH
DEVELOPPEUR FRONT END



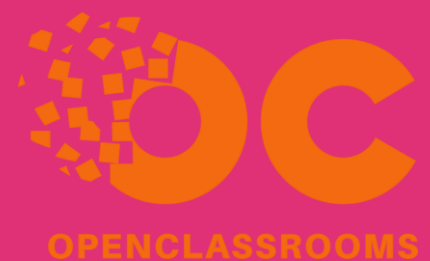
Rapport de projet technologique

N°4:Express Food



Réalisé par Kapnist Ngantah

Encadré par Flavien Mariannacci



Sommaire

1 cadrage du projet

- 1.2 Résumé
- 1.3 Enjeux et objectifs
- 1.4 Livrables

2 Schémas UML

- 2.1 Diagrammes de packages
- 2.2 diagrammes de cas d'utilisations
 - a)Diagramme de cas d'utilisation passer une commande
 - b)Diagramme de cas d'utilisation ajouter un plat
 - c)Diagramme de cas d'utilisation livraison
- 2.3 Diagrammes de séquences
 - a)Diagramme de séquence passer une commande
 - b)Diagramme de séquence ajouter un plat
 - c)Diagramme de séquence livraison
- 2.4 Diagramme de classe.

3 le modèle physique de données.

- 3.1 Schéma du modèle physique de données.
- 3.2 Base de données MySQL avec un jeu de données.

1 cadrage du projet.

1.2 Résumé.

Le responsable du restaurant Express Food désire développer sa présence en ligne grâce à son application qui permettra à ses clients de commander un ou plusieurs plats et desserts. Ceux-ci seront livrés en moins de 20min et les frais de livraison étant gratuits.

1.2 Enjeux et objectifs.

L'objectif de cette application est de:

- Permettre aux clients de commander en ligne
- D'élaborer une base de données.
- De communiquer sur les derniers plats du jour

1.3 les livrables.

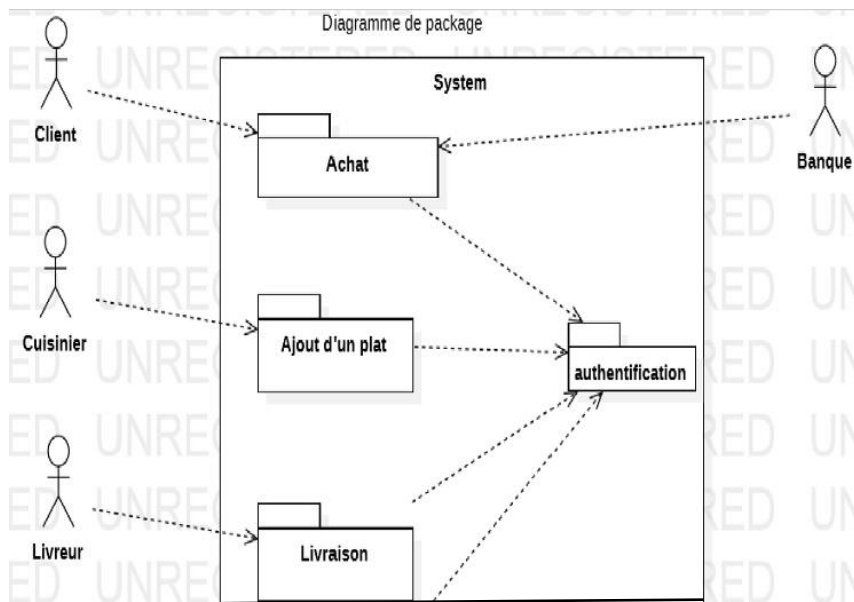
Pour développer l'application d'Express Food, Kapnist Ngantah fournira les éléments suivants.

- les diagrammes UML de cette application
- Les modèles physiques de données
- Une base de données MySQL avec un jeu de données en démonstration.

2 Schémas UML

2.1 Le diagramme de package.

Ce diagramme permet de décomposer le système en catégories, ou parties plus facilement observables, appelées « package ». Cela permet également d'indiquer les différents acteurs qui interviennent dans le système.



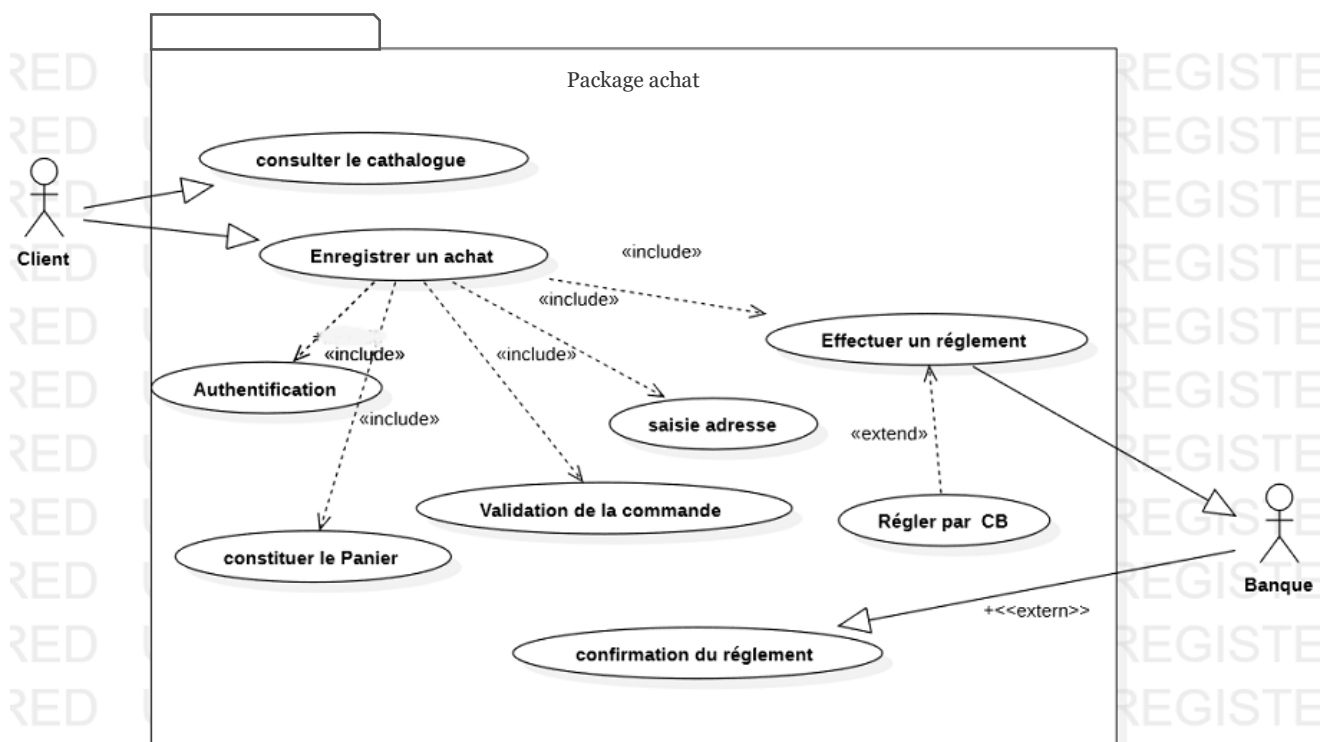
Dans cette application, nous constatons que notre système peut être divisé en quatre parties observables séparément :

- Achat
- Ajout d'un plat
- Livraison
- Authentification.

2.2 Diagrammes de cas d'utilisations

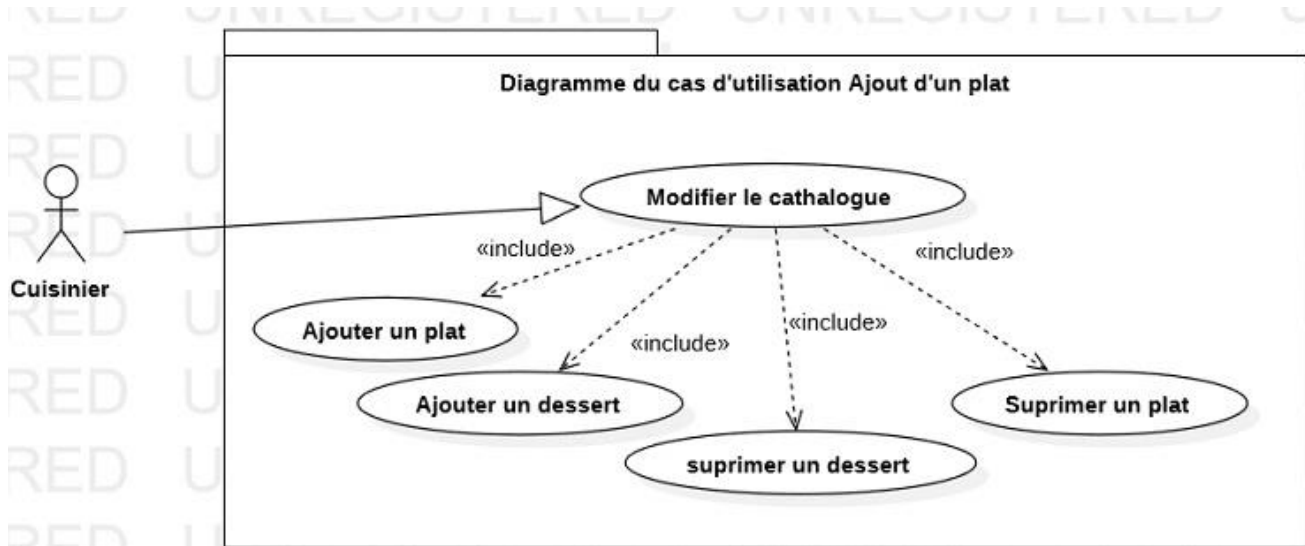
Ces diagrammes représentent les fonctionnalités ou utilisations nécessaires aux utilisateurs. ils permettent de détailler le contenu des différents package.

a) Diagramme de cas d'utilisation passer une commande.



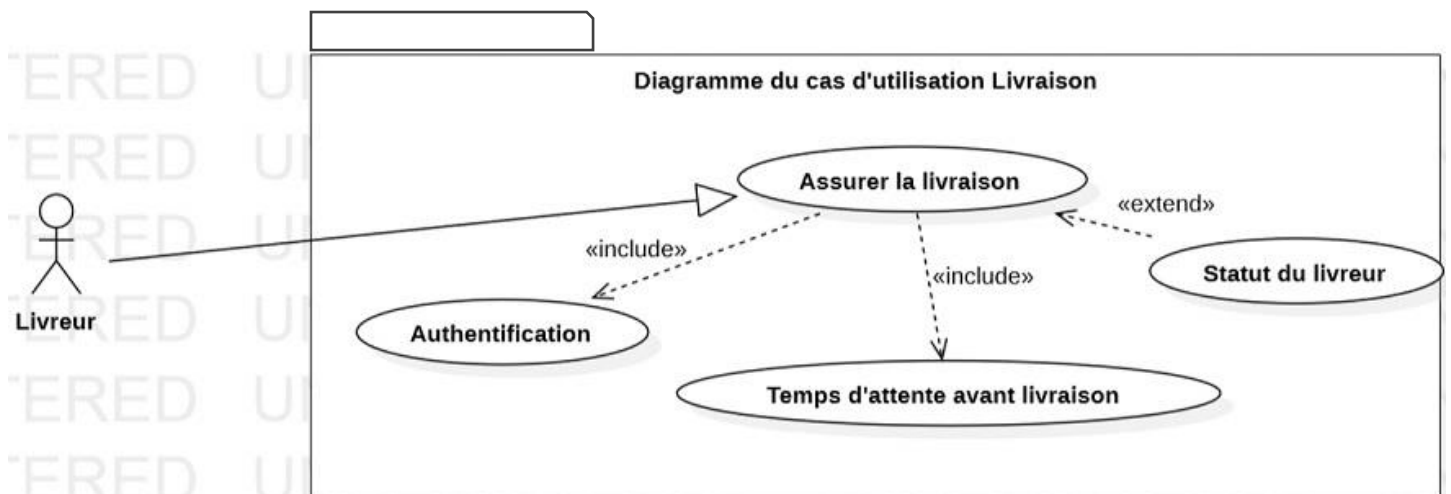
Dans ce diagramme, nous constatons que les principaux acteurs sont le client et la banque.

b) Diagramme du cas d'utilisation ajouter un plat.



Dans ce diagramme, nous constatons que l'acteur principal est le cuisinier. Il peut également être le patron ou l'administrateur de l'application.

c) Diagramme du cas d'utilisation livraison.

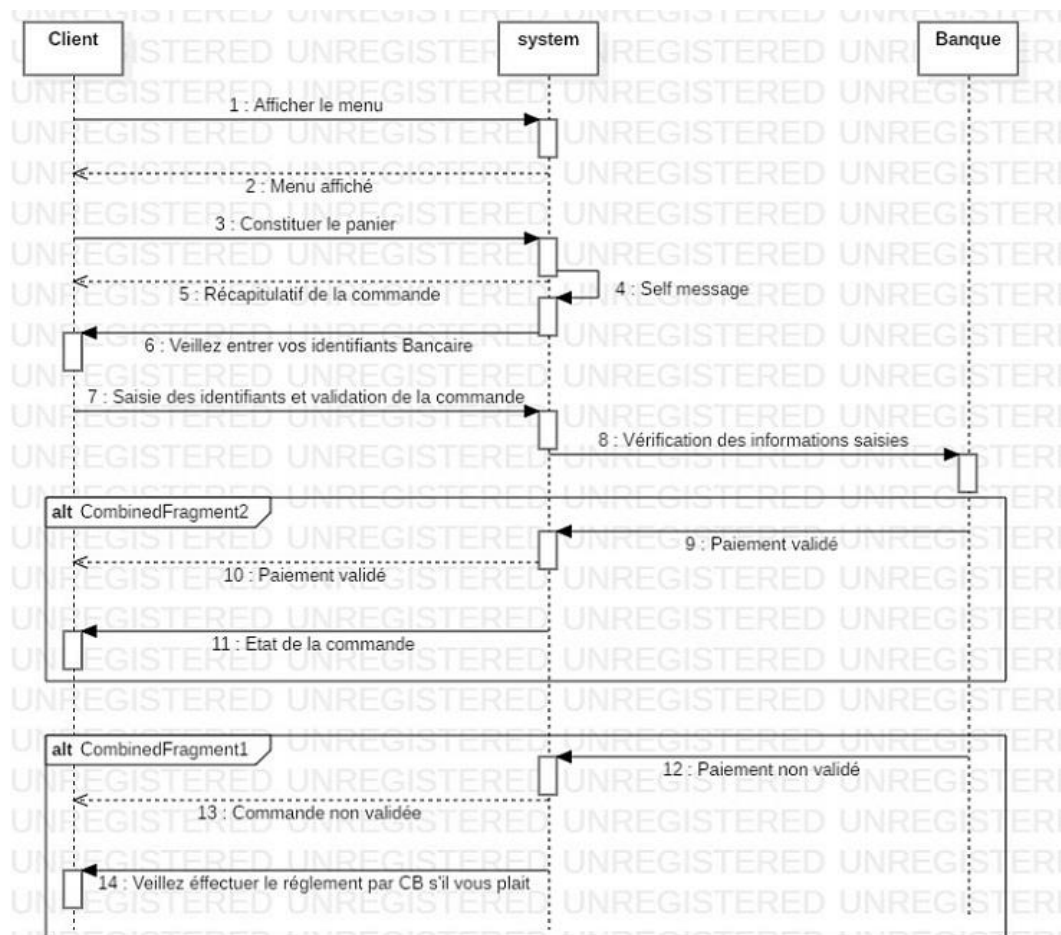


Ici, le principal acteur est le livreur car c'est lui qui assure la livraison des commandes.

2.3 Diagrammes de séquences.

Les diagrammes de séquences permettent de décrire les différents scénarios d'utilisation du système.

a) Diagramme de séquence passer la commande.



Ce diagramme permet d'illustrer le fonctionnement de notre system.

Ainsi, nous pouvons constater que :

En 1, le client clique sur le menu et le system lui répond en lui envoyant une réponse "2" qui est l'affichage du menu.

En "3", le client constitue son panier et le system lui envoie un message récapitulatif de sa commande et un deuxième message "6" lui demandant de régler sa commande.

En 7 le client saisit ses identifiants bancaires et valide son paiement. Le system envoie ces coordonnées à la banque et celle-ci vérifie s'ils sont corrects ainsi que la solvabilité du client.

Après vérification, nous avons deux cas de figures.

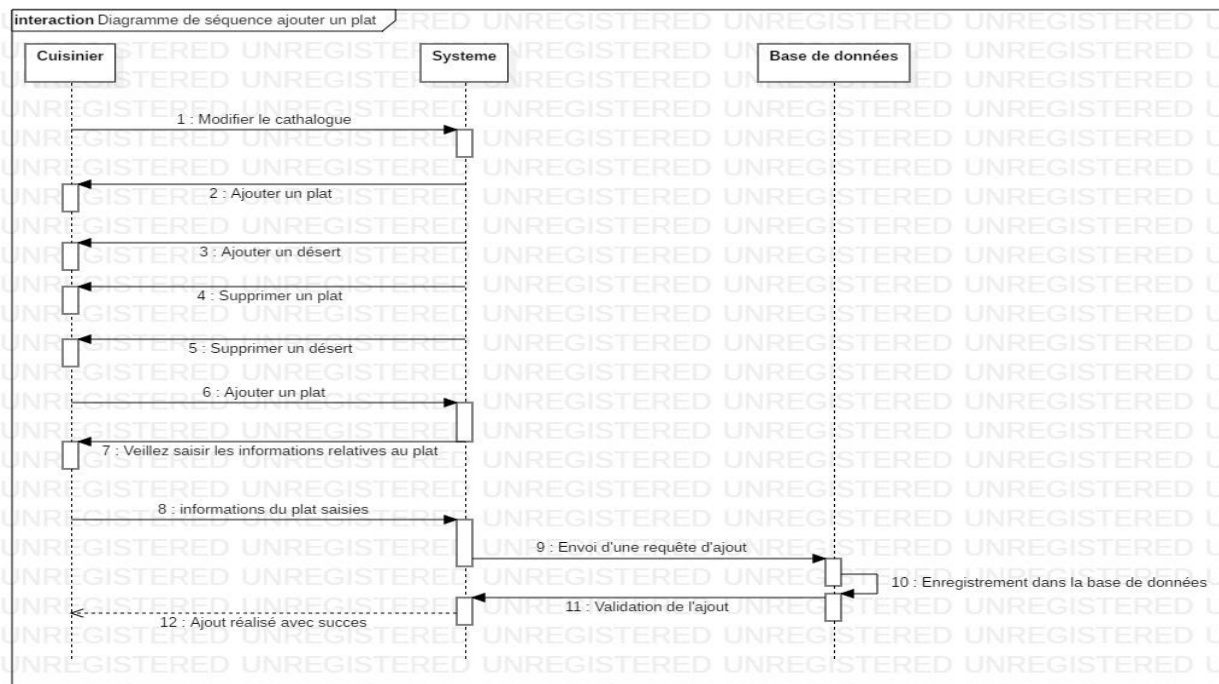
1^{er} cas.

Si le client est solvable, la banque valide de paiement et le system envoie un message de validation du règlement au client, ainsi qu'une estimation de temps restant avant livraison.

2^{ème} cas.

Si le client est insolvable, la banque envoie un message de non validité au system, qui envoie aussi à son tour un message d'échec de règlement au client, tout en l'invitant de bien vouloir renseigner ses identifiants bancaires.

b) Diagramme de séquence ajouter un plat



Comme le précédant diagramme, celui-ci permet de montrer comment fonctionne notre system lors de l'ajout d'un plat.

Ainsi, notre cuisinier ou administrateur se connecte au system et clique sur modifier le catalogue.

Le system lui répond par 4 message :

2 - ajouter un plat

3- ajouter un dessert

4- supprimer un plat

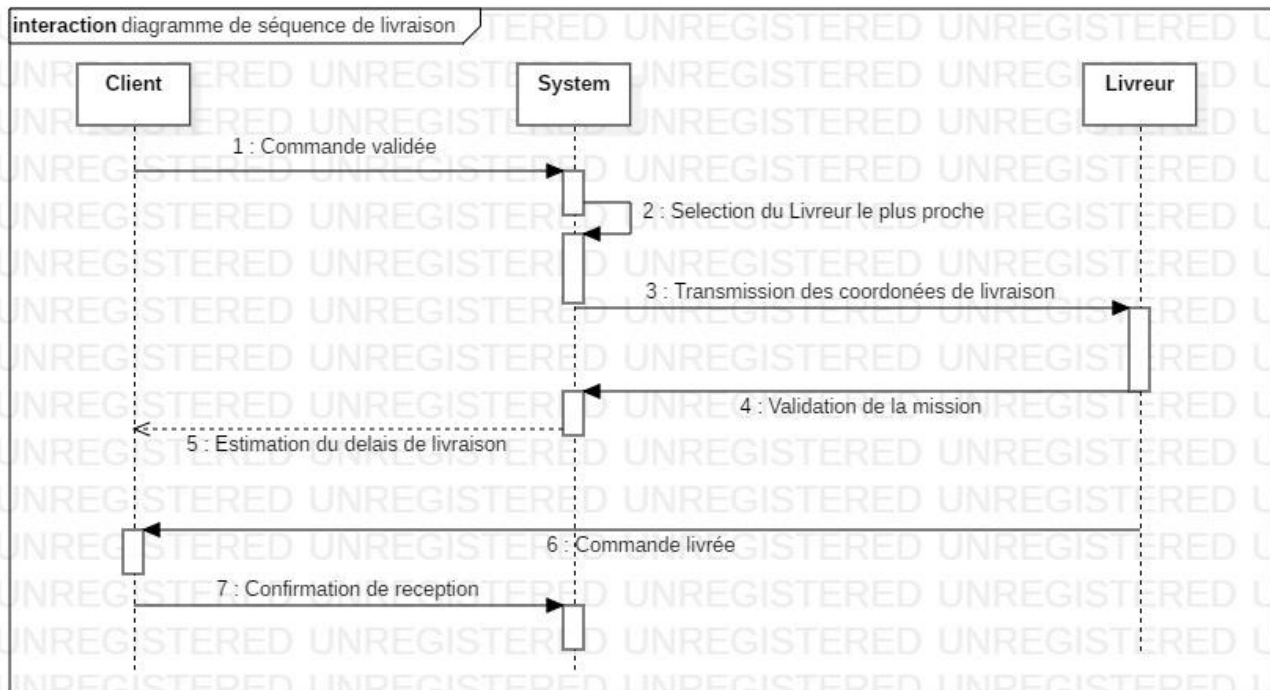
5- supprimer un dessert.

Etant donné que notre administrateur désire ajouter un plat, il sélectionne ajouter un plat et le system lui répond par un message 7 lui demandant de saisir les informations relatives au plat.

L'administrateur saisit les informations et les valide. Le system envoi ces information à la base de données qui les stock et envoie un message d'enregistrement au system.

Celui-ci a son tour envoie un message de validation de l'ajout à l'administrateur.

a) Diagramme de séquence livraison



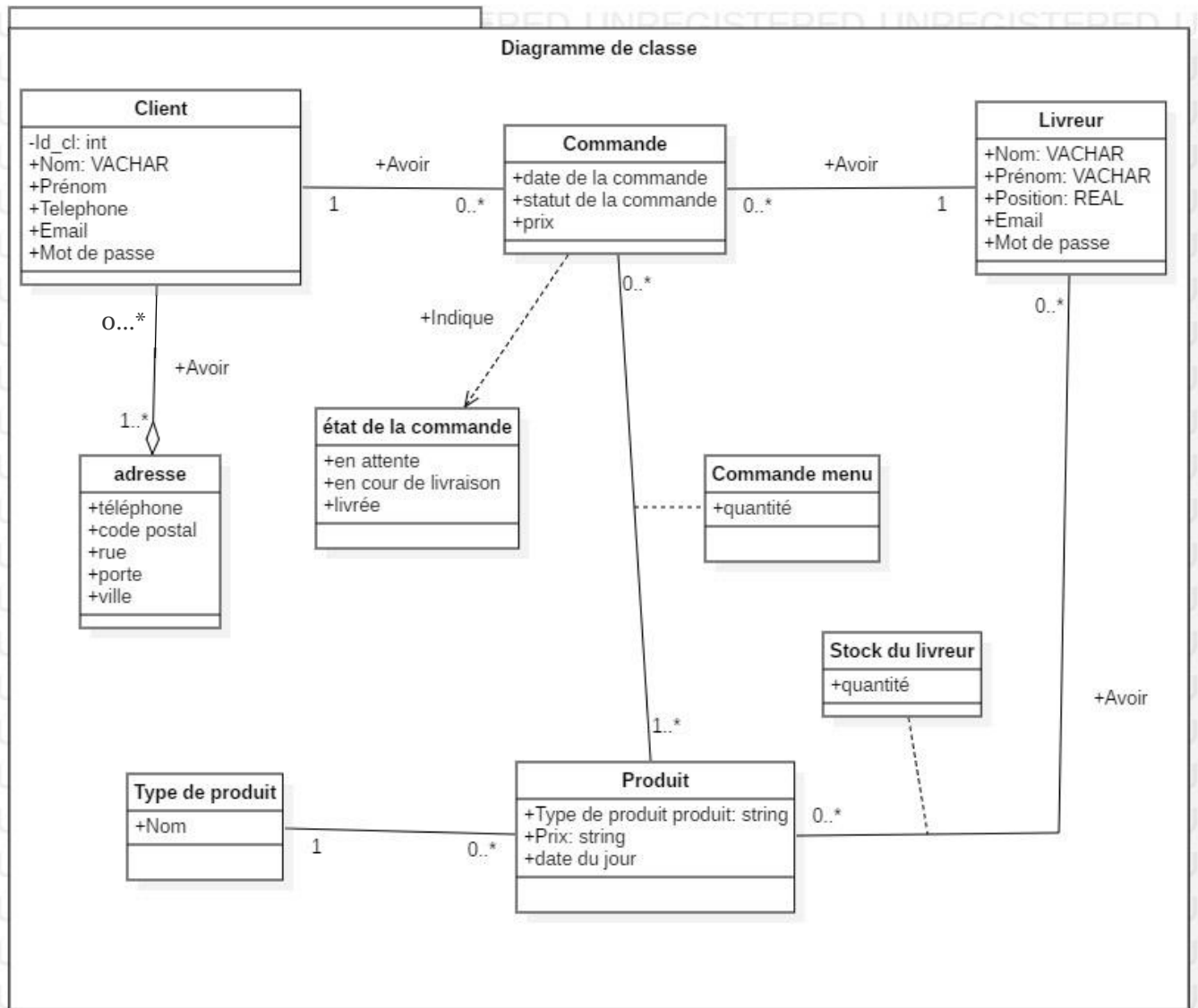
Ce diagramme permet d'illustrer le fonctionnement de notre system lors de la livraison.

Ainsi, nous pouvons constater :

- 1-le client passe sa commande, le system sélectionne le livreur le plus proche(étape 2) et le missionne pour la livraison(étape 3).
- 4-le livreur valide la mission et le system calcul le temps d'attente avant la livraison en fonction de la distance du livreur et de l'adresse du client(étape 4)
- 5- le system envoie une estimation du temps d'attente au livreur .
- 6-le livreur livre sa commande et le client signe le bordereau de réception qui est ainsi envoyé au system en 7.

2.4 Diagramme de classe

Comme son nom l'indique, c'est un diagramme constitué de classes. Il permet de lier les différentes classes, leurs fonctionnements ainsi que les relations qui peuvent exister entre elles.



Ici on remarque que le client a bel et bien une adresse et une adresse a bel et bien un client.

Entre commande et livreur, il existe une relation de type un à plusieurs, chaque commande ayant bel et bien un livreur et un livreur pouvant avoir plusieurs commande à livrer.

La commande indique l'état de la commande ainsi que la quantité de produit commandé

-Entre produit et type de produit, il existe une relation de type 1 à plusieurs. le produit ayant un type de produit et un type de produit pouvant avoir plusieurs produits.

-Entre livreur et produit, il existe une relation multiple, indiquant qu'un produit peut avoir plusieurs livreurs et un livreur pouvant avoir plusieurs produits.
Le stock du livreur quant à lui indique la quantité de produit que possède le livreur.

3 le model physique de données(MPD)

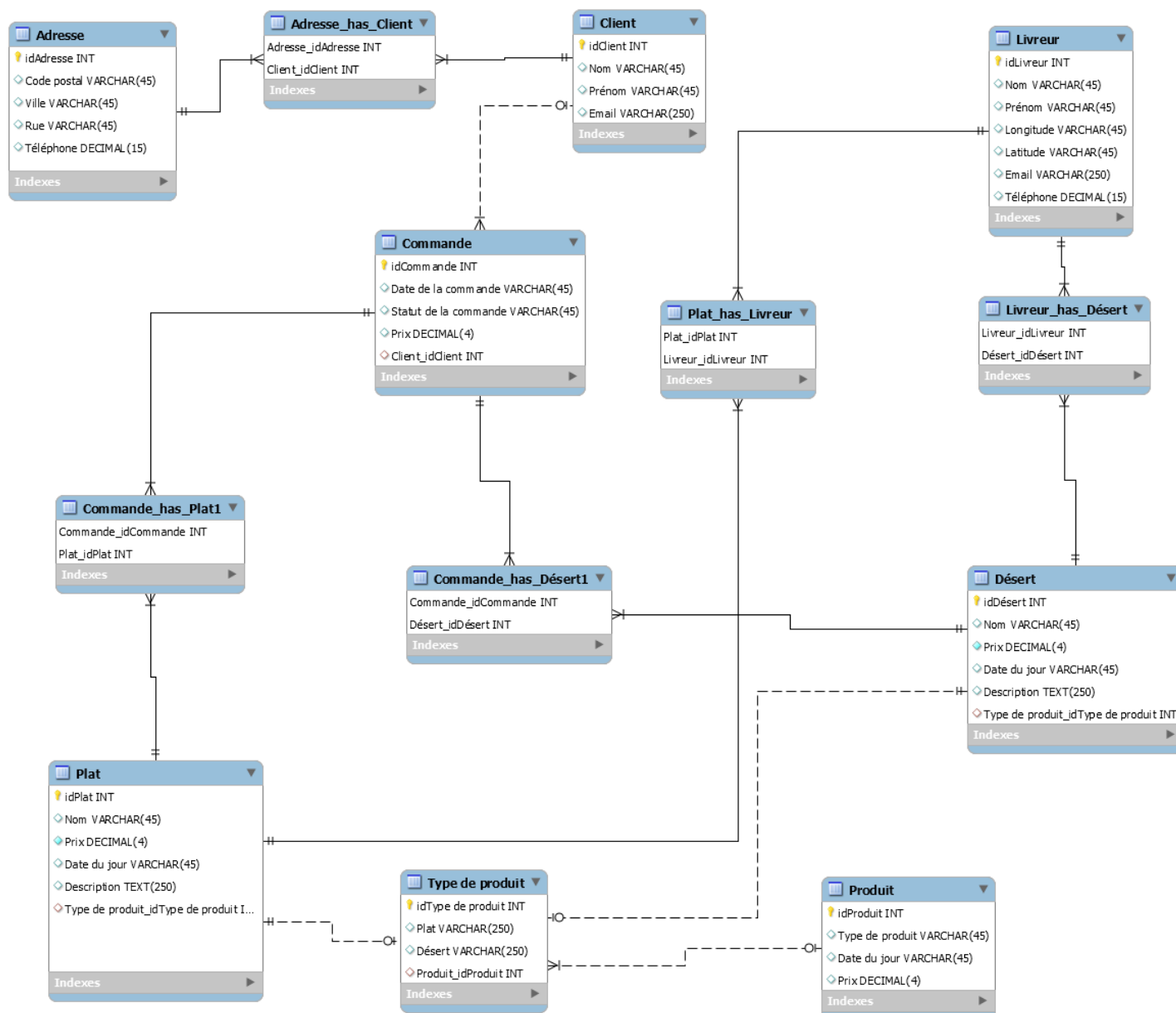
Explication.

Le responsable d'Express Food gère un restaurant de livraison rapide ainsi que son personnel. Il a les mêmes droits que ces derniers ainsi que certains plus spécifique comme les différentes modifications d'informations des plats ou des déserts.

Les livreurs enregistré au system, et disposant d'un stock, ont pour mission d'assurer les livraisons en apportant les plats et déserts commandé au préalable par les clients.

Les client(e)s possédant chacun(e) une adresse, peuvent passer des commandes et consulter l'état de leur commande via l' application sur leur smart phone ou sur leurs ordinateurs ou pc.

Ce modèle nous a finalement amené après révision et ajustement, grâce à l'utilisation du logiciel Workbench à réaliser le model physique de données suivant.



3.2 Base de donné MYSQL

Grâce au logiciel SQL Workbench, nous avons pu générer un script SQL à partir de notre MPD .

Ensuite, nous avons exécuté ce script dans phpMyAdmin pour réaliser les différentes tables de notre base de données.

Pour consulter notre base de données, veuillez vous référer au document annexe à celui-ci.