

ExpressFood



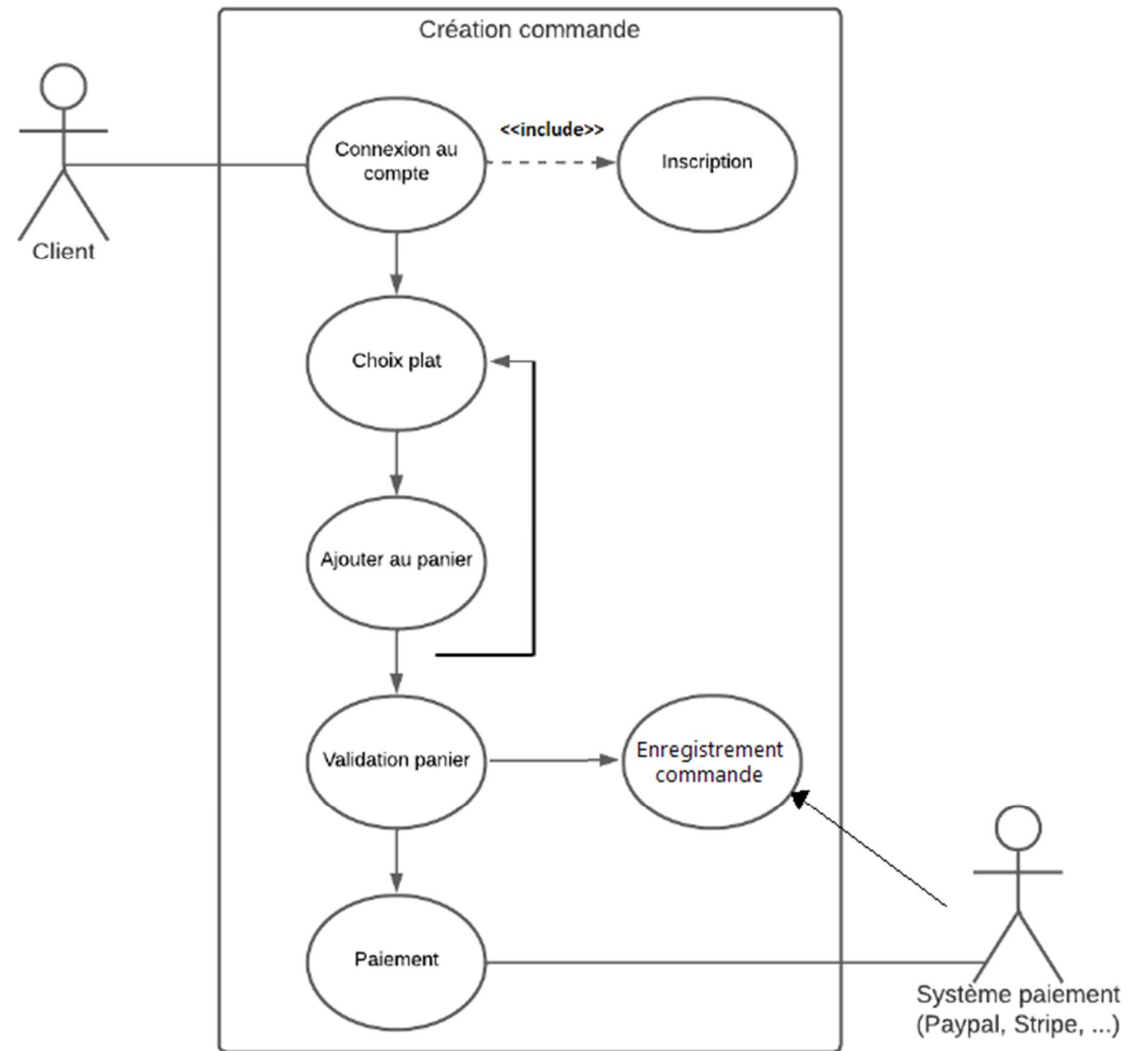
Spécifications techniques Diagrammes UML

Patrick Raspino

Dernière mise à jour 15 juillet 2022

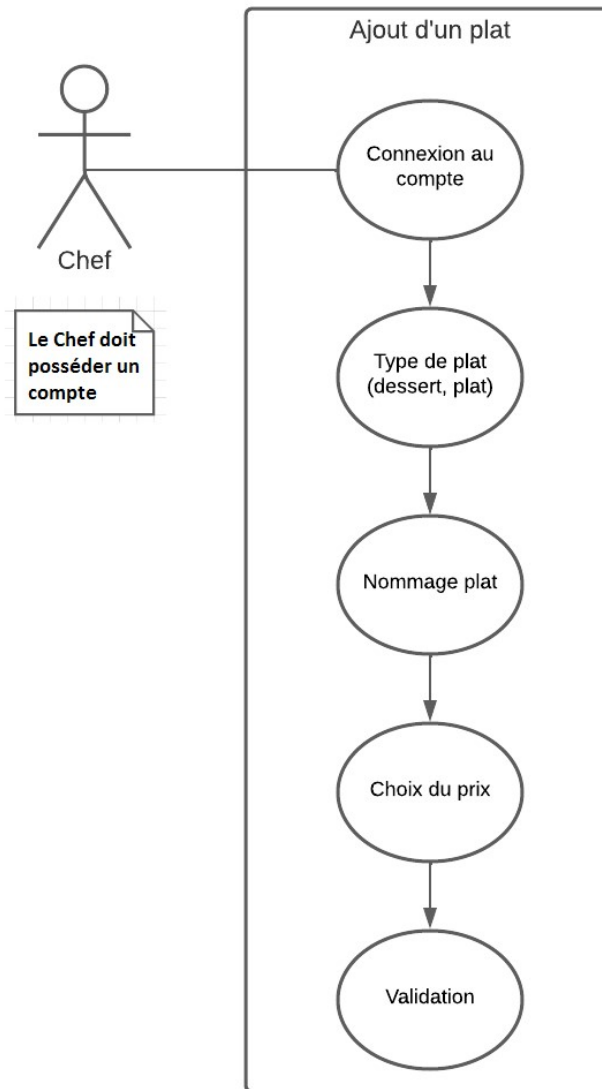
Diagrammes de cas d'utilisations (Usecase) UML

Création d'une commande



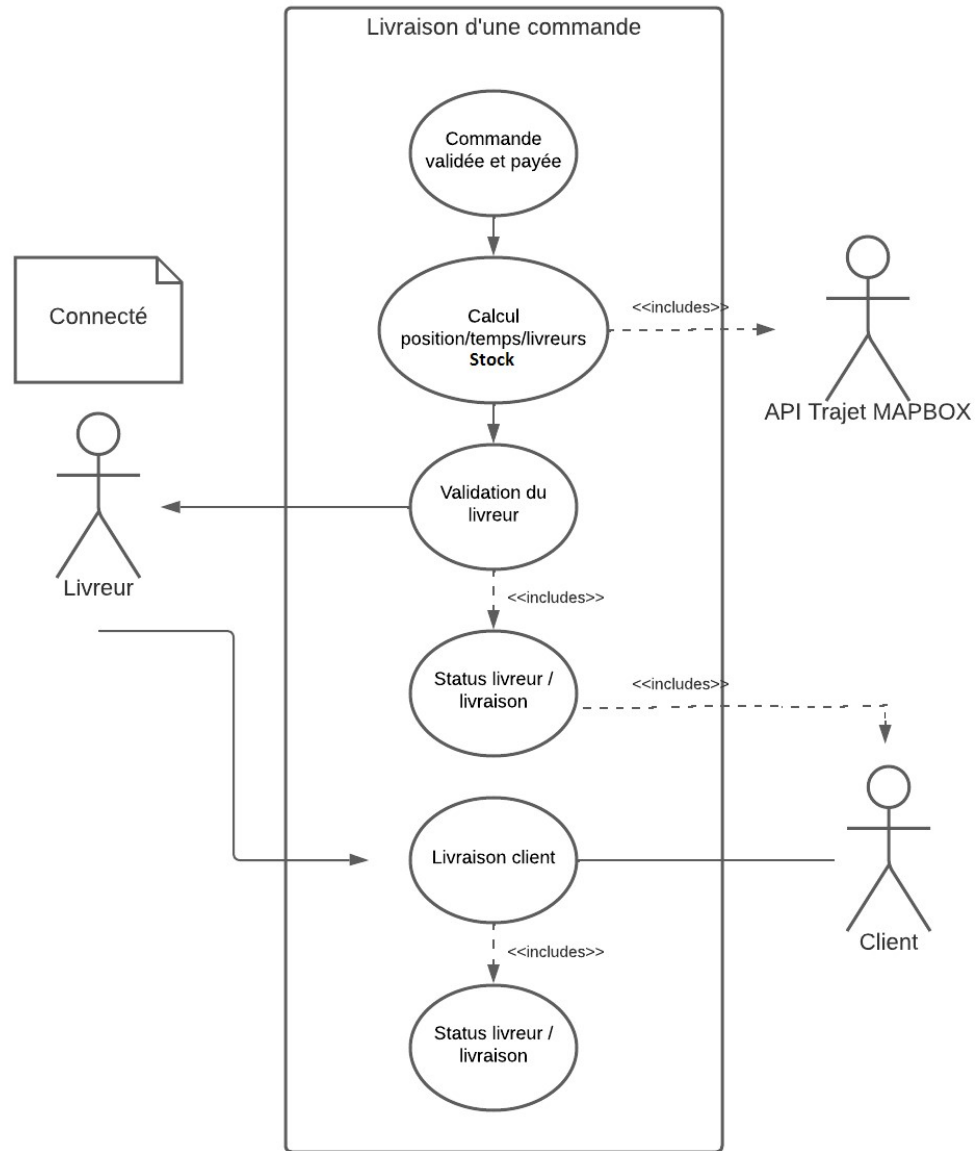
Pour se connecter au système le client doit posséder un compte, dans le cas inverse il doit s'inscrire.

Ajout d'un plat



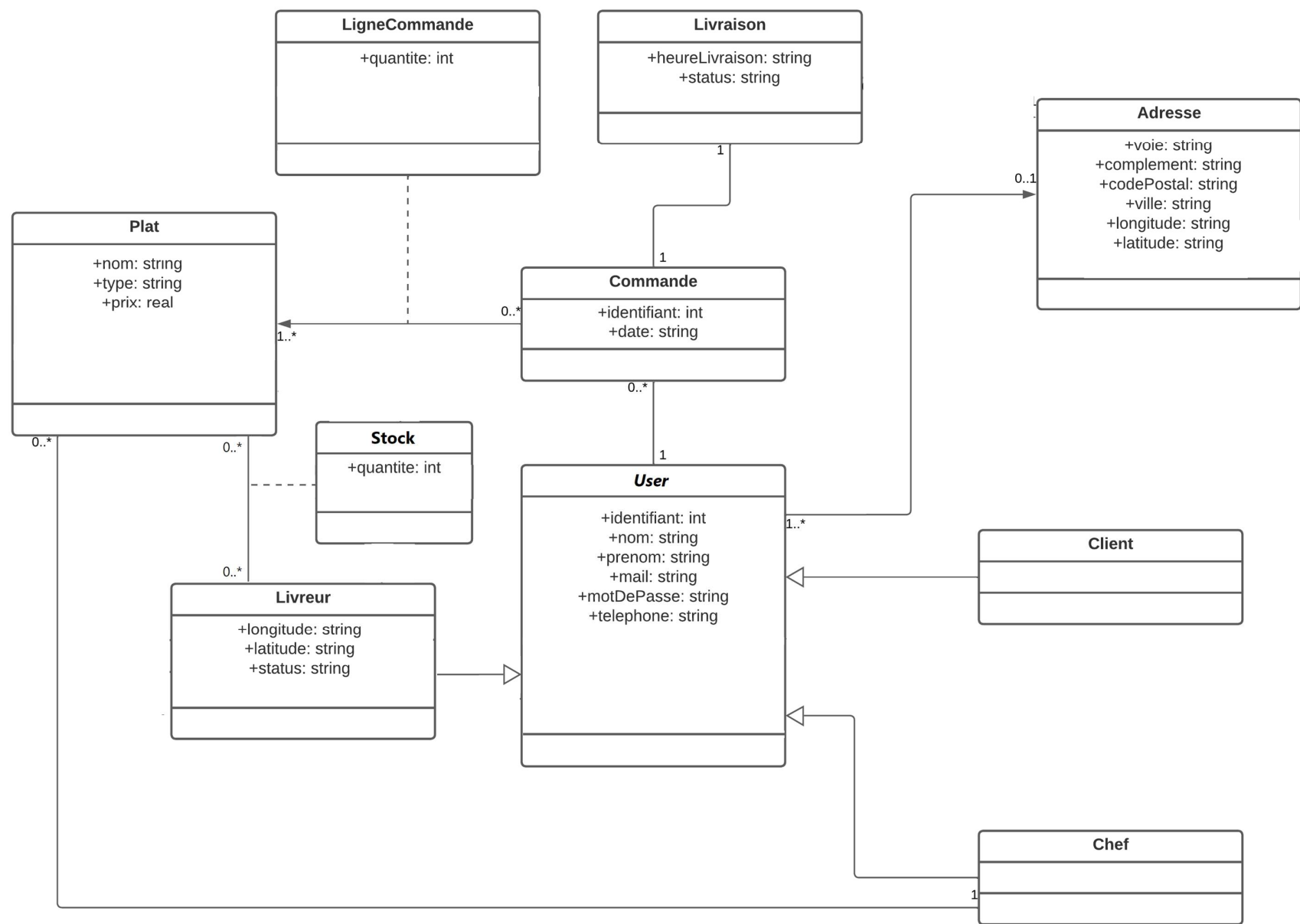
Prérequis : Le chef doit posséder un compte.

Livraison d'une commande

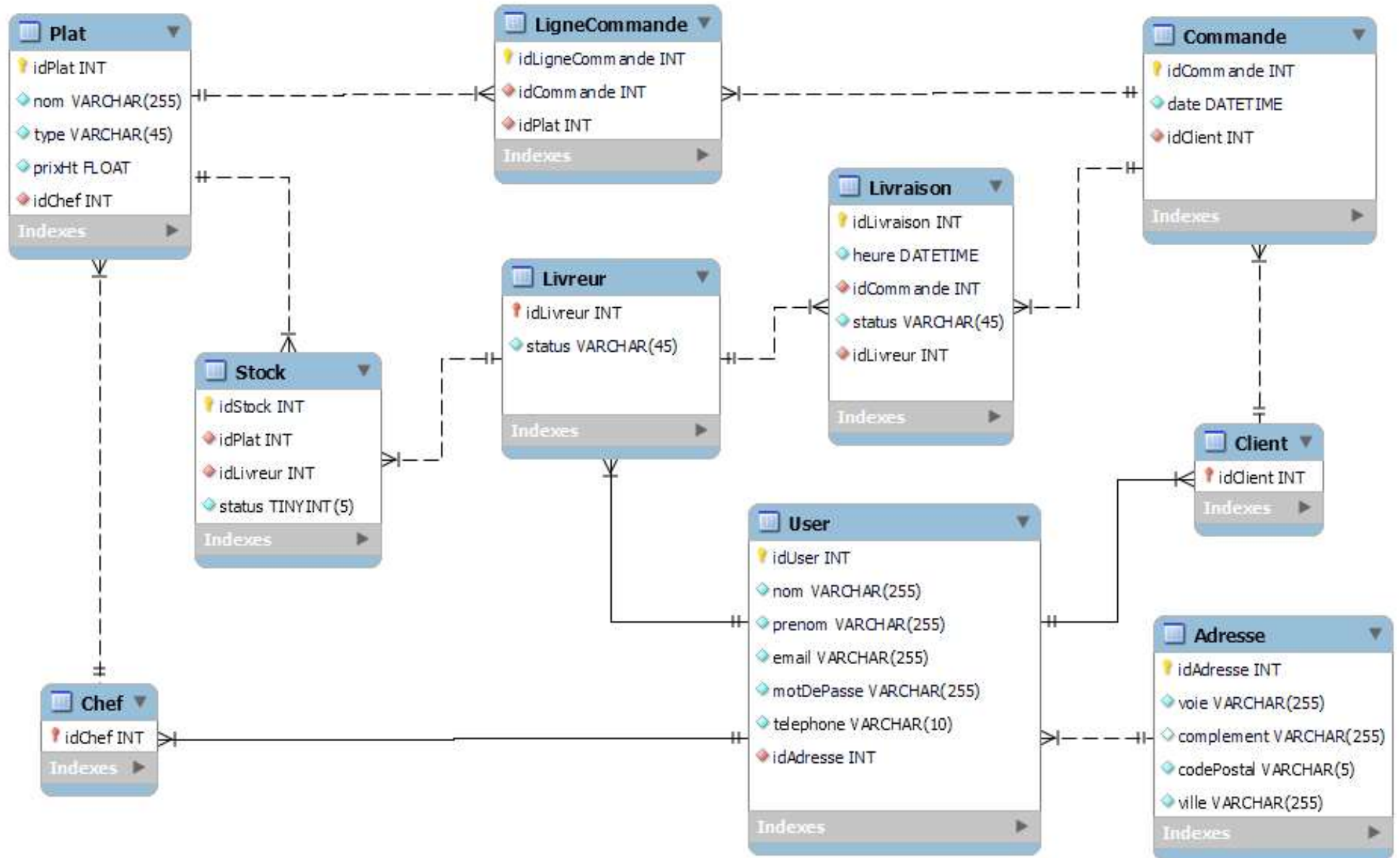


Prérequis : 1-Le livreur est connecté et le client a validé et payé la commande. 2-Ce livreur valide la prise de cette livraison.

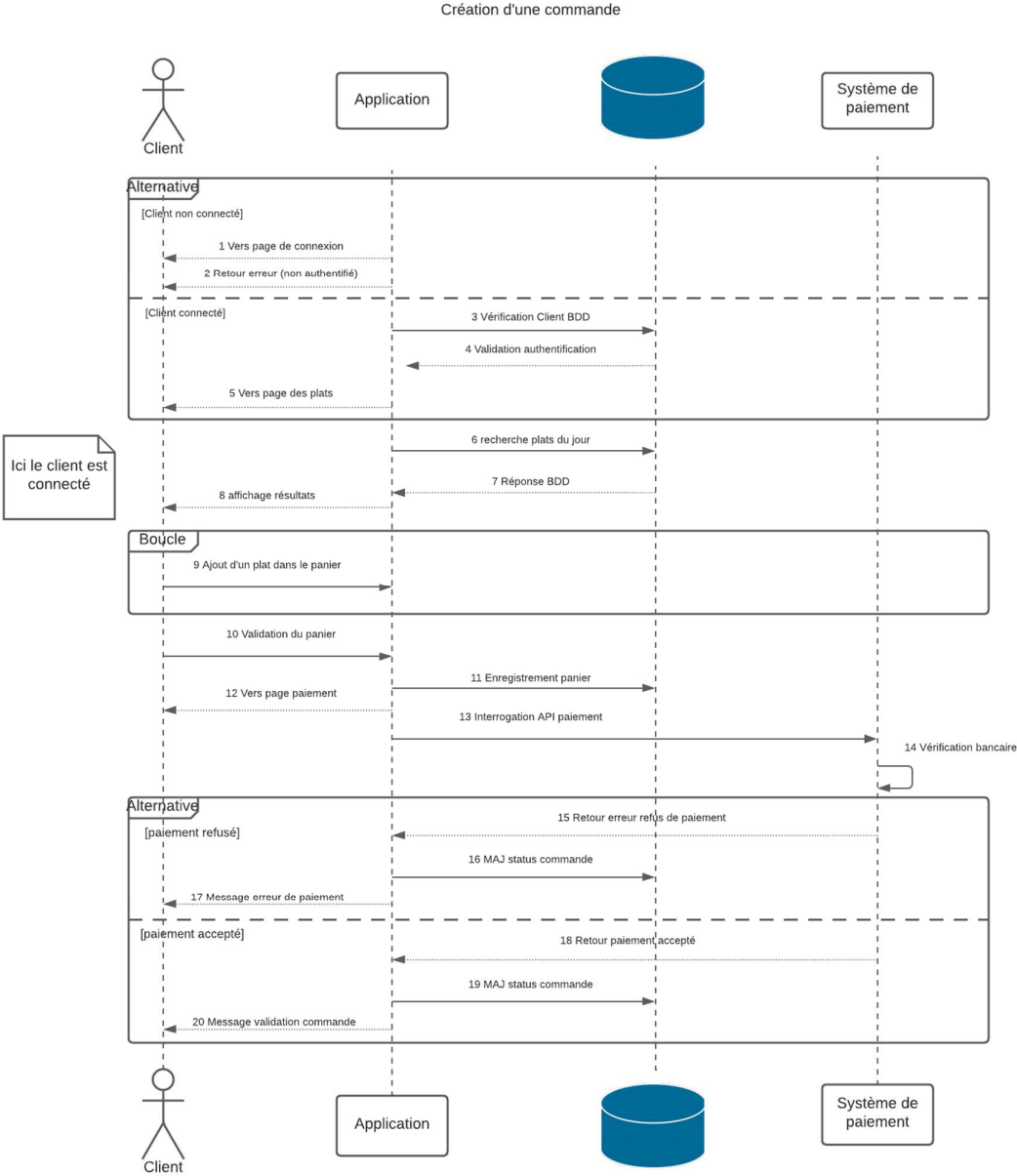
Diagramme de classes UML



Modèle de données

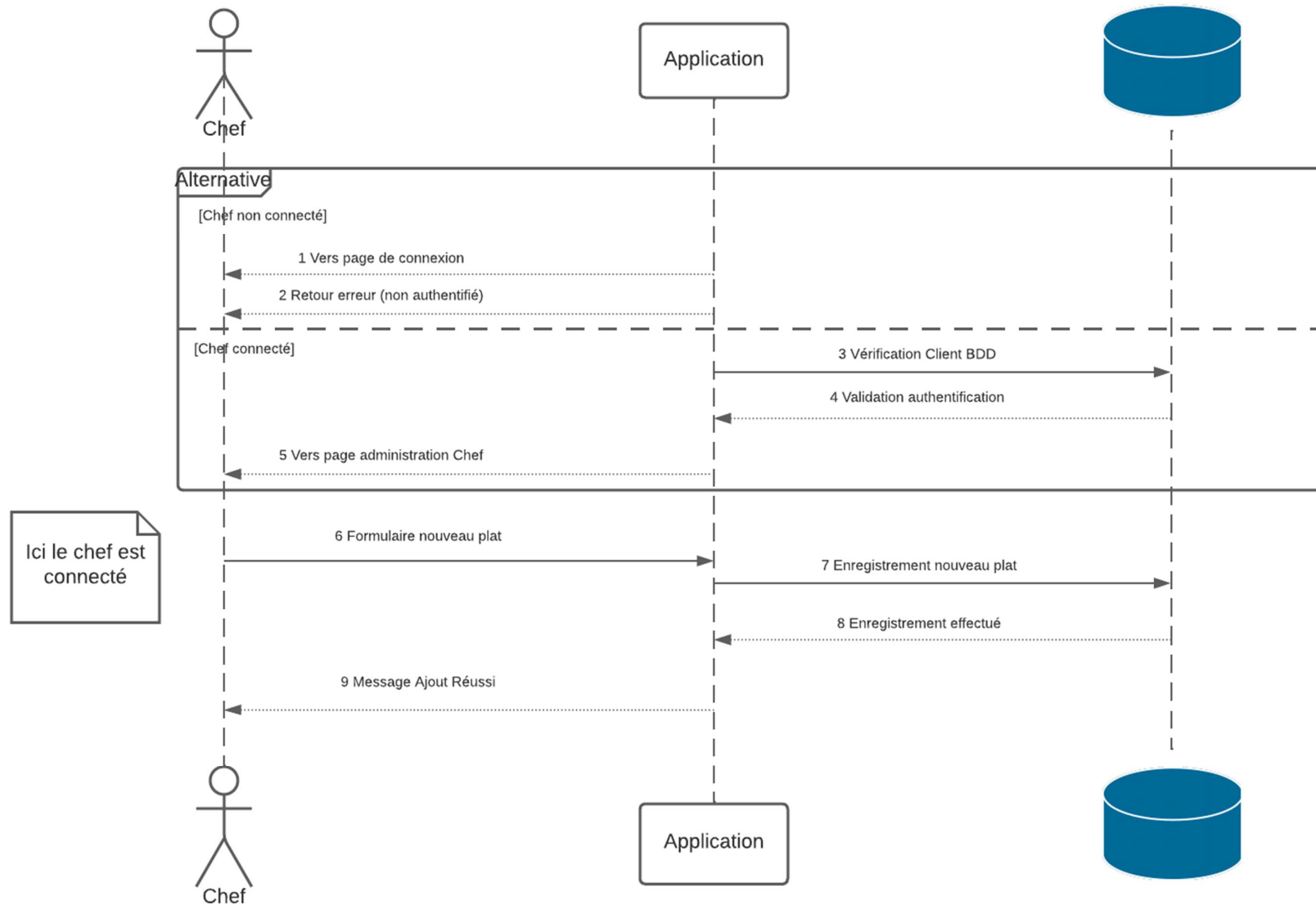


Diagrammes de séquences



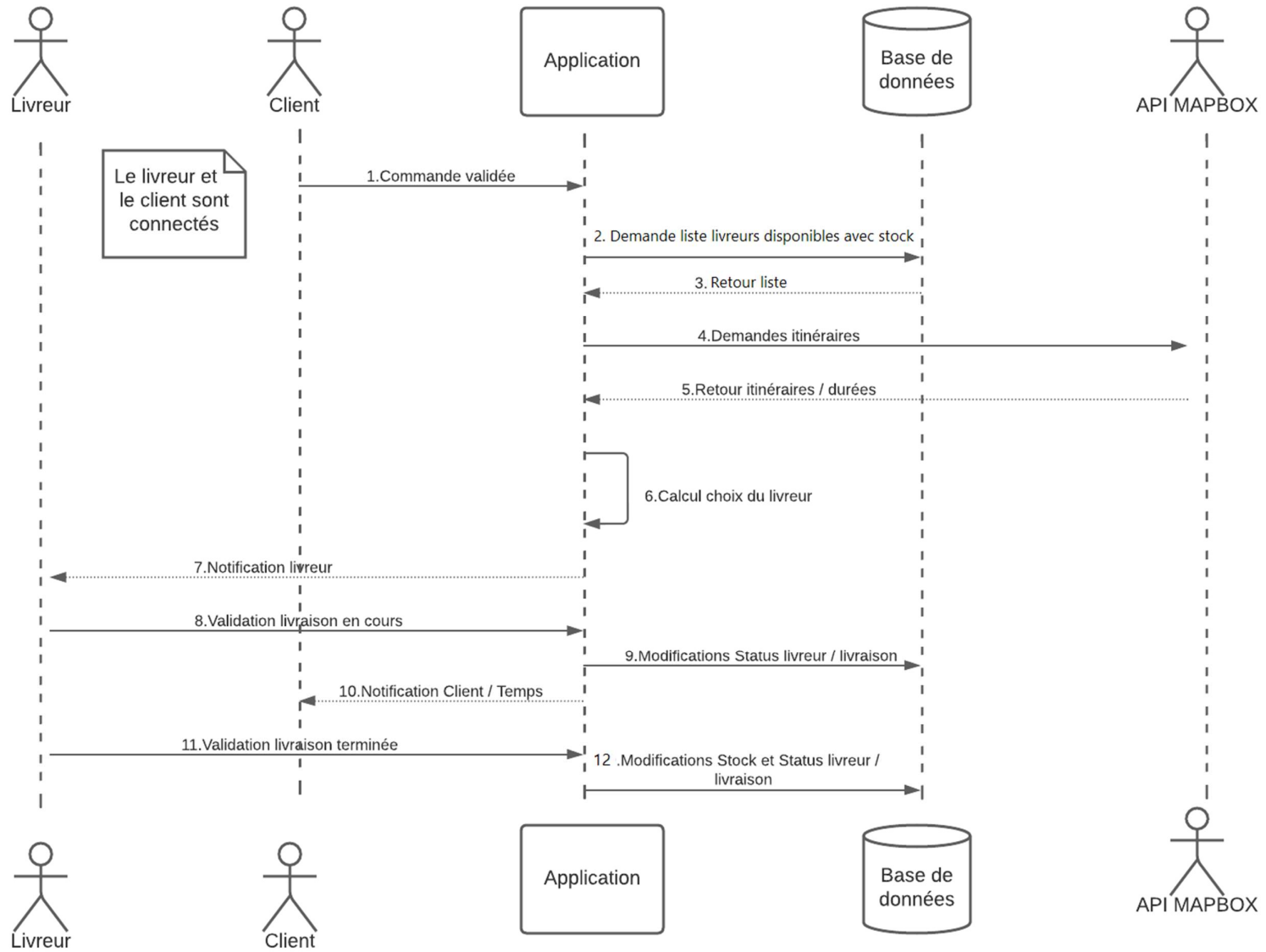
- 1) Si le client n'est pas connecté l'application dirige le client sur la page d'authentification.
- 2) Renvoi d'erreur de l'application vers le client pour notifier qu'il faut se connecter.
- 3) Les données de connexion du client sont comparées à la BDD
- 4) Le retour de la BDD indique à l'application la validation de l'authentification.
- 5) L'application se prépare à diriger le client sur la page des plats
- 6) L'application interroge la BDD sur les plats du jour
- 7) Réponse de la base de données
- 8) L'application affiche la sélection des plats possibles
- 9) Le client ajoute un à un les plats dans son panier (LOOP)
- 10) Le client valide son panier
- 11) L'application enregistre le panier en BDD
- 12) L'application dirige le client vers la page de paiement
- 13) L'application interroge l'API de paiement
- 14) L'API de paiement effectue ses opérations de contrôles et de sécurités
- 15) Si retour API = refus de paiement -> 16) L'application met à jour le statut de la commande en BDD -> 17) Notifie le client de l'erreur
- 18) Si retour API = OK -> 19) L'application met à jour le statut de la commande en BDD -> 20) Notifie le client de la validation de commande

Ajout d'un plat



- 1) Si le chef n'est pas connecté, l'application dirige le chef vers la page de connexion
- 2) L'application envoie un message d'erreur au chef (non connecté)
- 3) Si identifiants de connexion saisis -> l'application interroge la BDD avec les identifiants saisis
- 4) La BDD répond à l'application avec une correspondance (validation pour l'application de l'authentification)
- 5) L'application redirige le chef vers la page d'administration du chef
- 6) Le chef saisie le formulaire de nouveau plat
- 7) L'application enregistre les données en BDD
- 8) La BDD répond à l'application que l'enregistrement est validé
- 9) L'application notifie le chef de la bonne réalisation de l'ajout d'un plat

Livraison



- 1) La commande vient d'être créée (donc payée).
- 2) L'application interroge la BDD pour récupérer les livreurs disponibles et ayant le stock nécessaire pour honorer la commande.
- 3) Application reçoit la réponse de la BDD
- 4) L'application demande à l'API Mapbox les itinéraires des livreurs sélectionnés entre leurs positions et l'adresse de livraison et leurs durées de déplacements.
⚡ (on suppose le système être capable de connaître les positions des livreurs en temps réel)
- 5) L'API répond à l'application.
- 6) L'application calcul le « meilleur » livreur (le plus rapide).
- 7) L'application notifie ce livreur
- 8) Le livreur valide la prise de livraison à l'application
- 9) L'application modifie le statut du livreur (« en cours de livraison ») et création de la livraison en BDD
- 10) L'application notifie le client que la livraison est en cours et le temps estimé.
- 11) Le livreur a bien livré le client et valide la livraison à l'application.
- 12) L'application modifie le statut du livreur (« libre »), le statut de la livraison (« livré ») et modifie le stock lié du livreur dans la BDD