|  |
| --- |
| Projet de design pattern |
| Conception d’un bar à salade |

Suivi du document

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | 25/06/2019 | V1.0 | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | Création | V. Guénin | | Validation | XXXXXXX | |
| |  |  | | --- | --- | | Date XXXX | VX.X | | |  |  | | --- | --- | | Modification | XXXXXXX | | Validation | XXXXXXX | |



Groupe 1 : Benard Alexis, Casagrande Célia, Guénin Vincent

ESGI – Design Pattern – Dorra Bartaguiz - 2018/2019

Contenu

[Présentation de l’application 1](#_Toc12808936)

[Explication des différents modules 1](#_Toc12808937)

[Interface utilisateur 1](#_Toc12808938)

[Création de la commande 2](#_Toc12808939)

[Construction de la salade 3](#_Toc12808940)

[Préparation de la commande 4](#_Toc12808941)

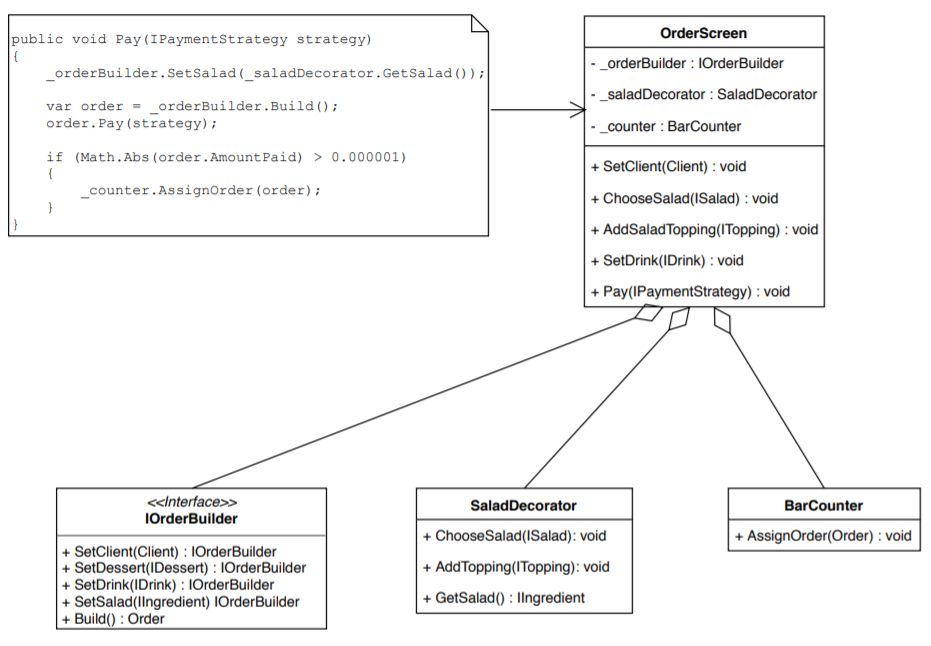
[Gestion du paiement 5](#_Toc12808942)

# Présentation de l’application

Notre application est destinée à gérer un bar à salade. Il est composé de cinq modules permettant de symboliser un parcours client.

# Explication des différents modules

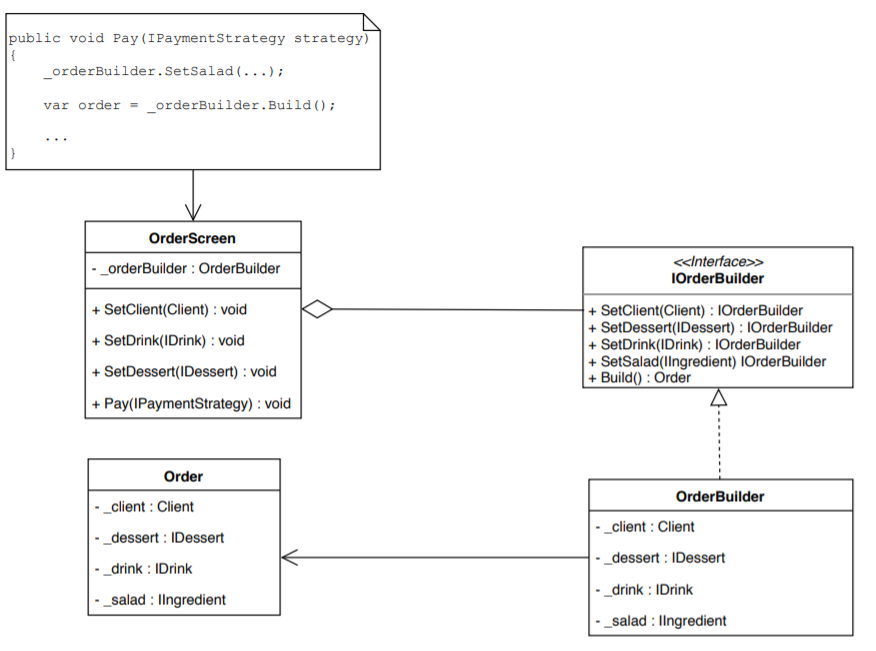
## Interface utilisateur



L’interface de notre application est la classe OrderScreen. Elle symbolise l’écran de commande de l’application. Ainsi, elle est un point d’entrée unique pour l’utilisateur, on a donc décidé d’implémenter le design pattern facade pour représenter ce module.

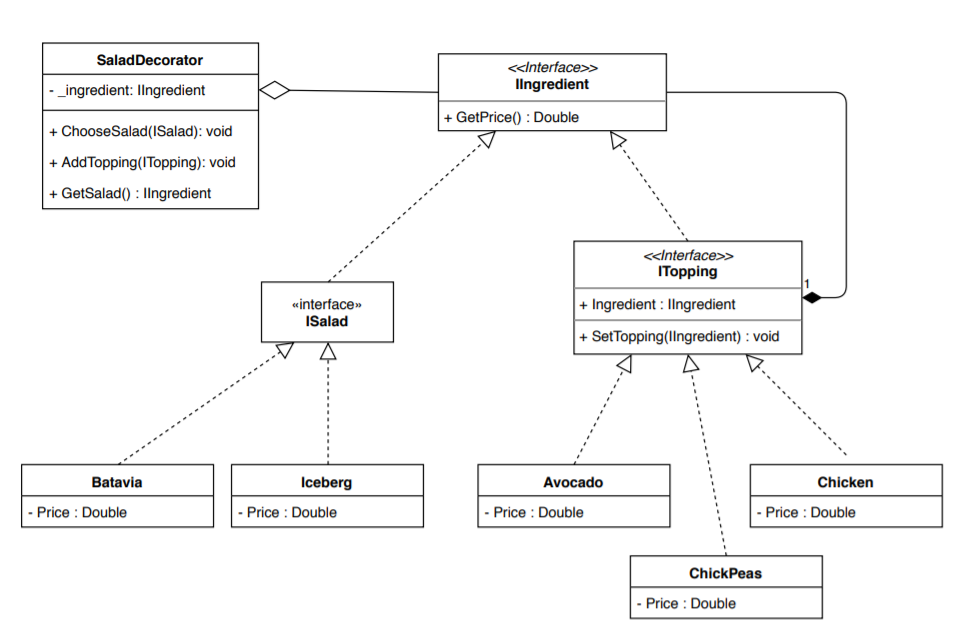
Techniquement, les méthodes de cette classe délèguent le travail aux services correspondants. Seule la méthode Pay permet d’ordonner les traitements entre les différents modules.

## Création de la commande



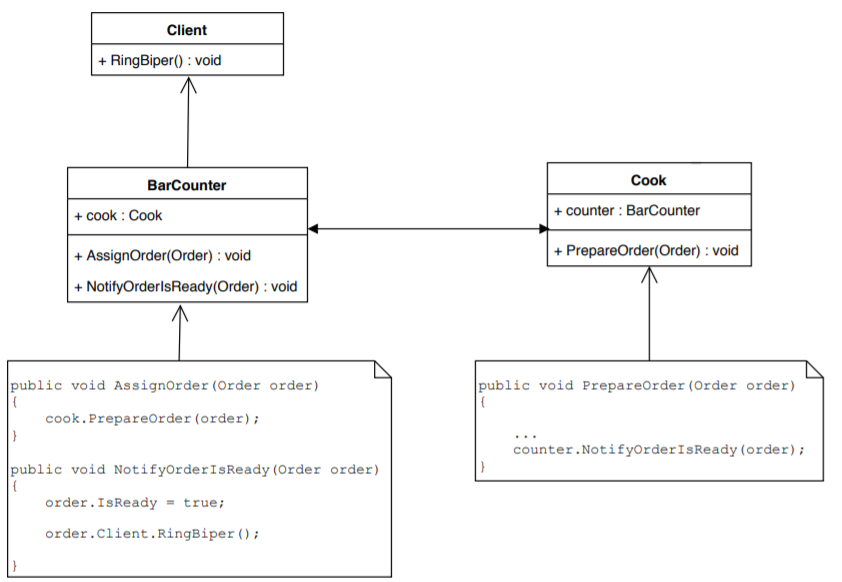
Nous considérons également que l’ordre de création des éléments de la commande n’a aucune importance, ainsi, le design pattern builder nous permet de créer notre commande au fur et à mesure des actions de l’utilisateur.

## Construction de la salade



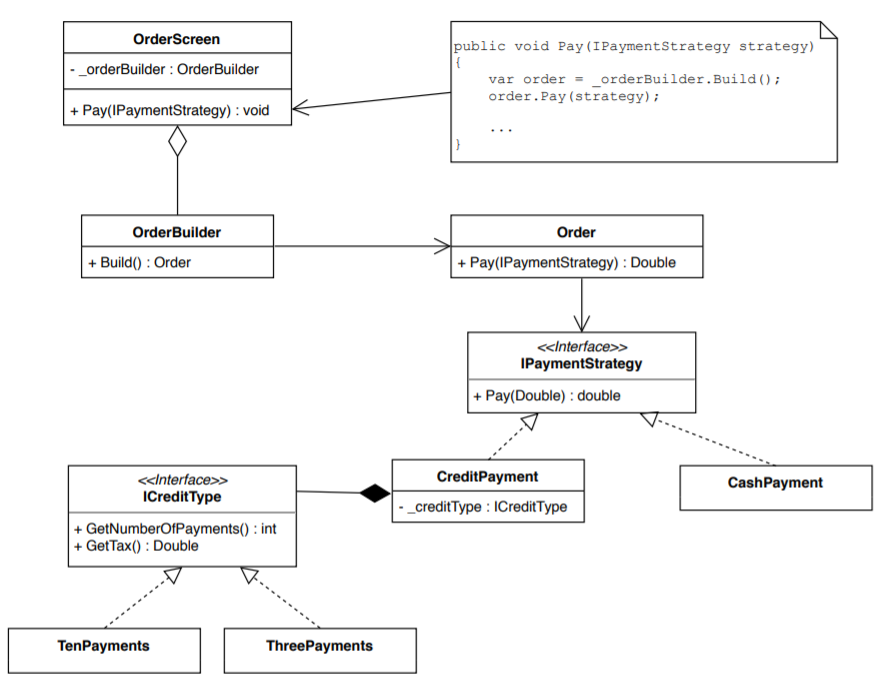
Notre application considère que les clients peuvent commander la salade qu’ils veulent et y mettre tous les ingrédients dont ils ont envie. Le design pattern decorator correspondait donc parfaitement à notre besoin. Il nous permet de créer des salades avec tous les toppings disponibles. Lors du paiement, le prix de la salade est ainsi calculé à partir du prix de chaque topping présent dans cette dernière. A noter que l’on nomme topping tout ingrédient de la salade.

## Préparation de la commande



Afin de garantir un temps d’attente minimal, le design pattern observer a été mis en place afin que le cuisinier soit notifié lorsqu’une commande doit être préparée. De son côté, le client est également notifié lorsque sa commande est prête.

## Gestion du paiement



Lorsque la commande du client est complétée, il doit payer afin qu’elle soit transmise aux cuisiniers. Nous avons donc opté pour implémenter le design pattern strategy car nous considérons que les moyens de paiement peuvent être multiples.