

# Prises de commandes dans un restaurant

## RÉVISIONS

Version	Date	Rédacteur de la modification	Commentaire
1.0	03/10/2018	Elliott Legrand - Maxime Catteau	Début de la rédaction
1.0	07/10/2018	Maxime Catteau	Rédaction du début du glossaire métier
1.0	09/10/2018	Léane Texier	Rédaction de la fin du glossaire métier
1.0	11/10/2018	Léane Texier	Mise à jour des uses cases
1.0	12/10/2018	Abdoulaye Chérif Touré	Relecture globale du rapport
2.0	21/10/2018	Abdoulaye Chérif Touré	Correction scénarios concrets
2.0	24/10/2018	Elliott Legrand	Correction scénarios concrets
2.0	03/11/2018	Léane Texier	Correction scénarios concrets
2.0	05/11/2018	Léane Texier	Mise à jour des Uses Cases
2.0	14/11/2018	Maxime Catteau	Multiples ajouts pour la 2ème itération
2.0	14/11/2018	Elliott Legrand	Ajout des maquettes
2.0	17/11/2018	Maxime Catteau	Ajout des DSS et DSD
2.0	17/11/2018	Ensemble du groupe	Relecture globale du rapport
2.0	18/11/2018	Maxime Catteau	Finalisation du rapport
3.0	02/12/2018	Léane Texier	Mise à jour des diagrammes et ajouts des nouvelles descriptions textuelles
3.0	16/12/2018	Léane Texier	Mise à jour des scénarios
3.0	16/12/2018	Maxime Catteau	Partie description site
3.0	16/12/2018	Ensemble du groupe	Relecture globale du rapport

## 1. Introduction

Cette application vise à informatiser et à simplifier la gestion des prises de commandes dans un restaurant. Elle permet aux clients et aux serveurs d'un établissement de prendre des commandes mais également de suivre leur avancement. En ce qui concerne les autres employés du service de restauration, ils pourront recevoir et traiter les commandes. L'application permettra également de calculer l'addition, de la régler ou encore de présenter le menu.

## **2. Modèles**

### **2.1. Scénarios concrets**

Nous avons défini plusieurs acteurs qui nous ont permis d'élaborer nos scénarios concrets :

- Cliente → Chloé
- Serveuse → Sophie
- Chef de cuisine → Charles
- Cuisinier → Christophe
- Barmaid → Barbara
- Glacier → Gilles
- Patron → Pascal
- Préparateur → Paul

#### **2.1.1. L'inscription d'un nouvel employé**

##### **I. Le patron**

1. Pascal apprend qu'une nouvelle employée, Sophie, est arrivée.
2. Sur sa tablette, il se connecte sur son compte administrateur via l'écran de connexion de l'application.
3. Il choisit l'onglet "Ajout d'un nouveau membre".
4. Il saisit dans la fenêtre les informations de Sophie (Nom, prénom, adresse mail, rôle) puis confirme l'ajoute.
5. Un mail est envoyé à Sophie sur sa boîte contenant ses identifiants.

##### **II. La serveuse**

1. Sophie reçoit un nouveau mail sur sa boîte intitulé "Identifiants du restaurant".
2. Sophie constate qu'elle a reçu un mot de passe généré automatiquement afin de pouvoir se connecter sur son profil.

#### **2.1.2. L'arrivée d'un employé**

##### **I. La serveuse**

1. Sophie arrive au travail afin de prendre son service.
2. Elle prend alors une tablette.
3. Elle se connecte à son compte grâce à ses identifiants (adresse mail et mot de passe) via l'écran de connexion.
4. La voilà connectée, l'application affiche alors la page d'accueil réservée aux serveurs/serveuses. Elle pourra ainsi utiliser sa tablette durant son service afin de notamment recevoir les notifications de ses clients.

#### **2.1.3. La réception**

##### **I. La cliente**

1. Chloé entre dans le restaurant afin de dîner. Elle est seule.
2. Elle demande à Sophie si une table est disponible pour elle. Sophie la guide vers la table n°42 en plein milieu de la salle.
3. Sophie demande à Chloé si la table lui convient. Elle acquiesce.

4. Sophie propose à Chloé d'utiliser une tablette pour commander. Chloé accepte.
6. Après configuration de la tablette, Sophie fournit la tablette contenant la carte du restaurant à Chloé afin qu'elle choisisse parmi les plats proposés.

## II. La serveuse

1. Sophie s'aperçoit qu'une cliente est arrivée. Elle s'empresse donc d'aller l'accueillir.
2. Sophie recherche une table disponible pour 1 personne suite à la demande de Chloé. Elle la guide donc vers la table n°42.
3. Sophie demande à Chloé si la table lui convient. Chloé accepte
4. Sophie propose à Chloé une tablette afin qu'elle puisse réaliser elle-même sa commande. Chloé accepte.
5. Sophie s'empare alors d'une tablette qu'elle configure.
  - Sur l'écran d'accueil, Sophie clique sur le bouton indiquant qu'elle souhaite configurer la tablette pour une table. Cela entraîne l'ouverture d'une nouvelle page avec un formulaire.
  - Elle indique, tout d'abord, le(s) numéro(s) inscrit(s) sur la(es) table(s) (dans le cas présent la table n°42).
  - Elle renseigne également le nombre de personnes présentes à la table.
6. L'application affiche l'écran d'accueil pour les clients. Sophie confie alors à Chloé la tablette.

### 2.1.4. L'apéritif

#### I. La cliente

1. Chloé décide de commander un Mojito grâce à l'application.
  - Elle sélectionne la catégorie "Boissons" de la carte, puis se rend dans la sous-catégorie "Boissons alcoolisées".
  - Une liste déroulante apparaît, elle clique sur "Mojito".
  - Sur l'écran, un détail apparaît avec l'image, les ingrédients, le prix et la quantité souhaitée. Elle repère également le bouton "Ajouter à la commande" en bas de la fenêtre.
  - Chloé décide d'ajouter le mojito à sa commande.
  - Elle n'a pas encore choisi son plat mais veut quand même boire son mojito en attendant.
  - Elle appuie donc sur le bouton "Commander".
  - Un message de confirmation apparaît à l'écran lui indiquant que sa commande a bien été envoyée.
2. 3 minutes plus tard, Sophie apporte le cocktail tant attendu de Chloé.

#### II. La serveuse

1. Sophie reçoit une notification sonore. Elle ouvre sa tablette et regarde la notification indiquant qu'une boisson commandée par la table n°42 est prête à être servie.
2. Sophie se rend au bar, récupère la boisson et va la servir à Chloé. Sur l'écran récapitulant les commandes qu'elle s'occupe elle appuie sur le bouton indiquant que la commande est servie.

### III. La barmaid

1. Barbara se rend compte que sa tablette est en train de vibrer. Cela signifie qu'une commande est arrivée.
2. Le bouton de la tablette se met à clignoter après quelques brèves vibrations.
3. Barbara consulte la tablette et une notification indique qu'une commande vient d'être passée.
4. Il s'agit d'un mojito.
5. Barbara peut consulter sur sa tablette les différentes commandes et également la liste de toutes les boissons qu'elle doit préparer avec les quantités.
6. Barbara appuie sur le bouton indiquant qu'elle se met à préparer le mojito.
7. Barbara prépare donc le cocktail.
8. Après avoir terminé, elle appuie sur le bouton indiquant que la boisson est prête.
9. Suite à cela, l'application lui indique qu'elle a fini de préparer en totalité une commande.
10. Elle appuie donc sur le bouton indiquant que la commande est prête.
11. Sophie arrive peu après pour prendre la boisson et l'apporter au client correspondant.

### 2.1.5. Commande avec serveuse ayant la tablette pour l'apéritif

#### I. La serveuse

1. Sophie remarque que la cliente de la table 42 est en train de l'interpeller.
2. Elle se rend alors à la table et demande à la cliente ce qu'elle souhaite.
3. La cliente lui indique qu'elle souhaite commander un mojito.
4. Sophie s'empare alors de la tablette.
5. Elle clique sur l'onglet "Prendre une commande". Elle sélectionne ensuite la table.
6. Puis elle tape dans la barre de recherche "Mojito":
  - La boisson apparaît alors sur l'écran.
  - Elle clique dessus.
  - Vérifie que la quantité est bien à 1.
  - Clique sur "Ajouter à la commande".
  - Puis, clique sur "Commander".
7. Elle laisse ensuite Chloé tranquille.
8. Quelques instants plus tard, Sophie reçoit une notification indiquant que la boisson commandée par la table n°42 est prête à être servie.
9. Sophie se rend au bar, récupère la boisson et va la servir à Chloé. Sur l'écran récapitulant les commandes qu'elle s'occupe elle appuie sur le bouton indiquant que la commande est servie.

#### II. La barmaid

1. Barbara se rend compte que sa tablette est en train de vibrer. Cela signifie qu'une commande est arrivée.
2. Le bouton de la tablette se met à clignoter après quelques brèves vibrations.
3. Barbara consulte la tablette et une notification indique qu'une commande vient d'être passée.
4. Il s'agit d'un mojito.
5. Barbara peut consulter sur sa tablette les différentes commandes et également la liste de toutes les boissons qu'elle doit préparer avec les quantités.

6. Barbara appuie sur le bouton indiquant qu'elle se met à préparer le mojito.
7. Barbara prépare donc le cocktail.
8. Après avoir terminé, elle appuie sur le bouton indiquant que la boisson est prête.
9. Suite à cela, l'application lui indique qu'elle a fini de préparer en totalité une commande.
10. Elle appuie donc sur le bouton indiquant que la commande est prête.
11. Sophie arrive peu après pour prendre la boisson et l'apporter au client correspondant.

### **2.1.6. Le paiement**

#### **I. La cliente**

1. Chloé décide de passer à l'addition.
2. Sur la tablette, elle clique sur le bouton proposant de régler la commande.
3. Une fenêtre apparaît et affiche le récapitulatif de toutes les consommations et le prix total.
4. Sous le récapitulatif il lui est proposé différents moyens de paiements.
5. Elle choisit de payer par carte bancaire.
6. L'application affiche une fenêtre pour demander confirmation et propose à la cliente d'indiquer son adresse mail afin de recevoir son ticket de caisse. Elle accepte et rentre son adresse mail.
7. Peu après, Sophie arrive avec un lecteur de carte bleue. Chloé règle sa commande et prend congé.

#### **II. La serveuse**

1. Sophie reçoit sur sa tablette une notification lui indiquant que la table 42 demande à régler l'addition.
2. Elle s'aperçoit que Chloé désire payer en carte bancaire.
3. Elle prend un lecteur de carte et saisit le montant total sur le lecteur.
4. Elle laisse Chloé saisir son code.
5. Sophie remercie Chloé pour sa visite et la cliente s'en va.

### **2.1.7. Le paiement à plusieurs**

#### **I. Les clients**

1. Chloé et ses amis décident de passer à l'addition.
2. Sur la tablette, ils cliquent sur le bouton proposant de régler la commande.
3. Une fenêtre apparaît et affiche le récapitulatif de toutes les consommations et le prix total.
4. Sous le récapitulatif, un bouton permet d'indiquer qu'ils souhaitent régler à plusieurs.
5. Ils décident de cliquer sur ce bouton.
6. Deux choix s'offrent alors à eux: soit diviser le prix total en un nombre de personnes souhaité, soit chacun paye ce qu'il a consommé.
7. Ils choisissent de payer chacun ce qu'ils souhaitent, ils cliquent donc sur le bouton associé.
8. Le récapitulatif réapparaît alors. La tablette demande alors à la première personne:
  - de saisir son prénom

- sélectionner tout ce qu'elle souhaite payer
  - choisir son moyen de paiement
  - indiquer son adresse mail si elle souhaite recevoir son ticket par mail
9. Le nombre de personnes étant enregistré dans la tablette, le logiciel va faire la démarche précédente pour le nombre de personnes étant présentes à table ou jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de consommation à sélectionner.
10. Chacun a saisi ce qu'il souhaite payer.
11. La tablette indique qu'il reste des chose à payer.
12. À côté de la consommation restante, elle peut choisir la personne qui va payer la consommation. Elle sélectionne alors Clément.
15. Toutes les consommations ayant été sélectionnées par quelqu'un.
16. Peu après, Sophie arrive avec un lecteur de carte bleue ainsi que de la monnaie.
17. Chacun règle sa commande avant de partir.

## II. La serveuse

1. Sophie reçoit sur sa tablette une notification lui indiquant que la table 45 demande à régler l'addition.
2. Elle s'aperçoit que chacun souhaite payer ses consommations et que les différents moyens de paiement choisis sont la carte bancaire et l'espèce.
3. Elle prend alors un lecteur de carte ainsi que de la monnaie avant de se rendre à la table.
4. Arrivée à la table, grâce à sa tablette elle demande à chaque personne de régler sa part.
6. Sophie remercie Chloé et ses amis pour leur visite et les clients s'en vont.

### 2.1.8. Le dessert

#### I. La cliente

1. Chloé désire une boule de glace à la vanille
2. Elle se rend sur la tablette pour commander sa glace.
  - Elle sélectionne la catégorie "Desserts" et se rend dans la sous-catégorie "Glaces".
  - Dans la liste déroulante des desserts qui apparaît, elle sélectionne une boule de glace.
  - Elle sélectionne le produit vanille comme parfum.
  - Sur la partie de l'écran décrivant le produit sélectionné, elle clique sur le bouton Ajouter à la commande.
  - Puis clique sur le bouton Commander.
3. Quelques minutes plus tard, Sophie vient débarrasser la table de Chloé.
4. Ensuite, Sophie apporte la boule de glace à la vanille demandée par Chloé.

#### II. Le glacier

1. Gilles se rend compte que sa tablette est en train de vibrer. Cela signifie qu'une commande est arrivée.
2. Le bouton de la tablette se met à clignoter après quelques brèves vibrations.
3. Il se rend dans la liste de commandes et s'aperçoit qu'il doit préparer une boule de glace à la vanille.
4. Il indique sur la tablette que la commande est en cours de préparation en

cliquant sur le bouton associé.

5. Après avoir fini de préparer la glace à la vanille, il appuie sur le bouton indiquant que la préparation est prête.

6. Suite à cela, l'application lui indique qu'il a fini de préparer en totalité une commande.

7. Il appuie donc sur le bouton indiquant que la commande est prête.

8. Un instant après Sophie arrive pour prendre la glace pour l'apporter à Chloé.

### III. La serveuse

1. Sophie reçoit une notification sur sa tablette lui indiquant que la table n°42 a commandé un dessert.

2. Sophie se rend à la table n°42 pour la débarrasser.

3. Sophie reçoit une autre notification sur sa tablette qui lui indique qu'une commande est à récupérer au stand du glacier pour la table n°42.

4. Sophie part récupérer la glace chez Gilles et la ramène à la table 42. Sur l'écran récapitulant les commandes qu'elle s'occupe elle appuie sur le bouton indiquant que la commande est servie.

## 2.1.9. Le plat

### I. La cliente

1. Chloé a choisi et souhaite commander son plat.

2. Elle se rend sur la tablette pour commander son plat.

- Elle sélectionne la catégorie "Plats" et choisit la sous-catégorie "Hamburgers".
- Une liste déroulante de hamburgers apparaît, elle choisit celui qui lui plaît.
- Après avoir sélectionné son hamburger, elle souhaite retirer la salade de celui-ci. Elle clique alors sur la croix rouge associée à cet ingrédient.
- En appuyant sur "Suivant", elle choisit un accompagnement parmi plusieurs choix. Elle sélectionne "Frites" et appuie sur "Suivant".
- Elle doit maintenant choisir ou non une sauce, elle a un petit faible pour la mayonnaise, qu'elle s'empresse de sélectionner.
- Chloé termine sa sélection en appuyant sur le bouton Commander.

3. Sophie arrive et propose à Chloé une corbeille de pain. Chloé refuse.

4. Peu après, Chloé reçoit son plat des mains de Sophie et peut sereinement commencer son repas.

### II. La serveuse

1. Sophie reçoit une notification lui indiquant qu'une commande de plat a été passée à la table n°42,

2. Sophie se rend à la table n°42 afin de proposer à Chloé du pain. Chloé refuse.

3. Sophie reçoit une notification lui indiquant qu'au stand cuisine qu'un plat est prêt à être servi à la table n°42.

4. Sophie se rend au stand cuisine, récupère le plat et l'amène à la table n°42.

5. Sophie souhaite une bonne dégustation à Chloé et sur l'écran récapitulant les commandes qu'elle s'occupe elle appuie sur le bouton indiquant que la commande est servie.

### III. Le chef de cuisine

1. Charles reçoit une notification sur sa tablette lui indiquant qu'une commande de plat a été passée.
2. Charles voit alors sur son application les plats qui ont été commandés.
3. Charles constate qu'il s'agit d'un hamburger accompagné de frites.
4. Charles choisit de affecter les tâches à Christophe et Paul en sélectionnant les noms des cuisiniers pour la commande.
5. Charles indique que le plat commandé est en cours de préparation en cliquant sur le bouton associé.
6. Christophe indique alors à Charles que l'hamburger frites est prêt. Charles marque alors la préparation dans l'état prêt.
7. Suite à cela, l'application lui indique qu'il a fini de préparer en totalité une commande. Après une dernière vérification, il appuie donc sur le bouton indiquant que la commande est prête.
8. Quelques secondes plus tard, Sophie arrive au stand cuisine afin de récupérer le plat.

### IV. Le cuisinier et le préparateur

1. Charles indique à Christophe et Paul qu'une commande est arrivée.
2. Après avoir reçu leurs tâches, Christophe et Paul s'exécutent.
3. Le hamburger et les frites sont prêts, Christophe fait savoir à Charles que le plat est prêt.
4. Après validation de Charles, l'écran situé en hauteur n'affiche plus de commandes à préparer.

## 2.1.10. Saisie des menus

### I. Le patron

1. Pascal a décidé en accord avec le chef cuisinier Charles et la barmaid Barbara de rajouter une nouvelle boisson à la carte: une piña colada.
2. Sur sa tablette, Pascal clique sur "Paramètres des menus".
3. Une fenêtre s'affiche. Pascal clique sur "Ajouter un article au menu".
4. Une liste déroulante s'affiche permettant de choisir dans quelle catégorie du menu sera le nouvel article. Il choisit la catégorie "Boissons".
5. Une deuxième liste déroulante apparaît sous la première pour permettre de choisir la sous-catégorie. Pascal sélectionne "Boissons alcoolisées" et clique sur le bouton "Suivant".
6. Un formulaire apparaît pour saisir les différentes informations concernant le cocktail.
  - Pascal saisit le nom, le prix, la recette et la liste des ingrédients nécessaire que Charles lui a donné.
  - Pour l'instant, il n'enregistre pas de photo pour le cocktail et indique qu'il la rajoutera plus tard.
7. Pascal valide le formulaire. L'application lui propose de prévisualiser la nouvelle boisson dans le menu. Pascal accepte.
8. L'application affiche le descriptif de la piña colada, qui indique notamment que cette boisson est disponible, tous les ingrédients étant déjà en stock.
9. Satisfait, Pascal valide la prévisualisation. Une notification est envoyée à Barbara pour l'informer qu'une nouvelle boisson a été ajoutée au menu.



## II. La barmaid

1. Barbara reçoit une nouvelle notification lui annonçant que la piña colada va être ajoutée au menu.
2. Barbara ouvre le message et consulte la recette en cliquant sur le bouton ouvrir.
3. Un message apparaît en bas de la page pour demander confirmation si la boisson peut être mise en vente.
4. Barbara clique sur le bouton confirmé. La piña colada est désormais disponible.

### 2.1.11. Gestion de stock

#### I. Le chef de cuisine

1. En soirée, après avoir mis en cours de préparation un plat, Charles reçoit une notification pour préciser qu'un ingrédient : du rumsteak, n'est plus disponible.
2. La notification lui propose de passer une commande au fournisseur habituel. Il accepte.
3. Un formulaire apparaît afin de rentrer l'adresse mail du fournisseur et la quantité souhaitée. Charles le remplit et clique sur 'Passer la commande'.
4. Plus tard, Charles reçoit un appel du fournisseur lui précisant que la commande de la journée arrivera dans 5 minutes.
5. Après 5 minutes, Charles accueille le fournisseur, qui descend le carton du camion.
6. Charles se connecte à l'application et clique sur "Commandes fournisseurs". Il compare la liste sur la commande avec la liste présente sur l'application en cliquant sur 'Consulter la facture' de la commande correspondante. Le compte y est. Charles remercie le fournisseur.
7. Charles emmène le carton vers la chambre froide. Il clique sur "Stock". Une liste lui est présentée, avec la quantité disponible de chaque ingrédient.
8. En déballant chaque aliment, Charles renseigne la nouvelle quantité pour chaque ingrédient.
9. Automatiquement, l'application met à jour la disponibilité des menus.

#### II. La cliente

1. Chloé décide de prendre pour son plat de la viande.
2. Elle clique sur la catégorie "Plats", puis la sous-catégorie "Viandes". Elle regarde si la carte propose du rumsteak et voit que le rumsteak est indisponible et affiche à la place du prix la mention indisponible.
3. Chloé décide de prendre un autre plat.

### 2.1.12. Annulation de commande (avant la préparation)

#### I. La serveuse

1. Sophie est interpellée par Chloé. Sophie arrive pour demander comment elle peut l'aider.
2. Chloé demande si elle pourrait changer son dessert, elle aimerait après réflexion prendre une crêpe à la vergeoise.

3. Sophie se rend sur l'écran récapitulant les commandes qu'elle s'occupe, elle consulte alors l'état du dessert pour la commande à la table 42 et voit que la glace n'est pas encore en préparation.
4. Sophie dit à Chloé qu'il est, en effet, possible de changer. Chloé la remercie et confirme sa décision.
5. Sophie clique sur l'icône poubelle relative à la commande.
6. Un message s'affiche alors afin de demander confirmation.
7. Sophie valide et un message de confirmation apparaît.
8. Sophie choisit ensuite de passer une nouvelle commande : la crêpe.
  - Elle clique sur l'option "Prendre une commande".
  - Elle rentre le numéro de la table et valide.
  - Le menu s'affiche alors.
  - Elle choisit la catégorie "Desserts", puis la sous-catégorie "Pâtisseries".
  - Elle sélectionne la crêpe.
  - Elle vérifie que la quantité est bien à 1.
  - Clique sur "Ajouter à la commande".
  - Puis, clique sur "Commander".
10. Sophie informe Chloé que la modification a été prise en compte et que la crêpe arrivera bientôt.

## II. Le glacier

1. Gilles reçoit une nouvelle notification sur sa tablette.
2. Il l'ouvre. Elle lui indique qu'une commande de dessert a été annulée.
3. Il regarde sur la liste des desserts à préparer, la glace n'est plus dans la liste.

## III. Le chef de cuisine

1. Charles aperçoit une nouvelle notification sur sa tablette.
2. Il l'ouvre et prend note du nouveau dessert qu'il doit être préparé.

### **2.1.13. Annulation de commande (après le début de la préparation)**

#### I. La serveuse

1. Sophie est interpellée par Chloé. Sophie arrive pour demander comment elle peut l'aider.
2. Chloé demande si elle pourrait changer son dessert, elle aimerait après réflexion prendre une île flottante.
3. Sophie se rend sur l'écran récapitulant les commandes qu'elle s'occupe, elle consulte alors l'état du dessert pour la commande à la table 42 et voit que la glace est en cours de préparation.
4. Sophie informe Chloé que la glace est déjà en cours et que si Chloé désire malgré tout de changer, la glace lui sera tout de même facturée en plus du nouveau dessert.
5. Chloé décide de rester sur sa glace.

### **2.1.14. Suivi d'une commande**

#### I. Le patron

1. Pascal veut contrôler le service afin de savoir si tout se passe correctement.
2. Pour cela, Pascal se connecte sur sa session sur l'application et clique sur "Suivi des commandes".

3. Il se rend sur l'onglet "Boisson" et s'aperçoit qu'un Mojito est en cours de préparation pour la table 42.
4. En effet, c'est Barbara qui est en train de préparer cette boisson.
5. Après quelques minutes, il remarque que le Mojito est "Prêt".
6. Dans la minute qui suit, il s'aperçoit que le mojito est passé en statut "Servi".

## II. La cliente

1. Chloé a commandé sa boisson il y a 2 minutes.
2. Elle souhaite consulter l'avancement de sa commande.
3. Chloé se rend dans "Suivre ma commande".
4. Elle constate que sa boisson est en cours de préparation.
5. Elle remarque que le temps estimé avant d'être servie est de 3 minutes.

## III. La serveuse

1. Voyant qu'elle n'a toujours pas eu de notification pour indiquer que la boisson de Chloé est prête, Sophie décide de se rendre sur l'application afin de voir l'avancement de la commande.
2. Elle se rend sur l'écran récapitulant les commandes qu'elle s'occupe et regarde l'état de la commande de la table 42.
3. Elle voit alors que la boisson de Sophie est bien "En cours de préparation" et qu'elle sera prête dans 2 minutes environ.

## 2.2. Cas d'utilisation

**Tableau des Acteurs :**

Acteur(s)	Rôle
Chloé	Cliente
Sophie	Serveuse
Chloé & Sophie	Personne en salle
Charles	Chef de cuisine
Christophe	Cuisinier
Barbara	Barmaid
Gilles	Glacier
Pascal	Patron
Paul	Préparateur
Charles/Barbara/ Gilles/Pascal	Gestionnaire de Stock
Sophie/Charles/ Christophe/Barbara/ Gilles/Paul/Pascal	Employé
Charles/Pascal	Manager de tâches
Chloé/Sophie/Charles/ Christophe/Barbara/ Gilles/Paul/Pascal	Personne

**Tableau des Objets :**

Employé	Barre de recherche
Administrateur	Liste des commandes
Formulaire de paiement individuel	Récapitulatif des consommations
Formulaire	Moyens de paiement
Identifiants	Ticket de caisse
Profil	Addition
Notification	Compte
Clients	Tâche
Table	Message
Carte du restaurant	Paramètres des menus
Plat	Stock
Catégorie	Article
Sous-catégorie	Produit
Liste de produits	Commande
Message de confirmation	

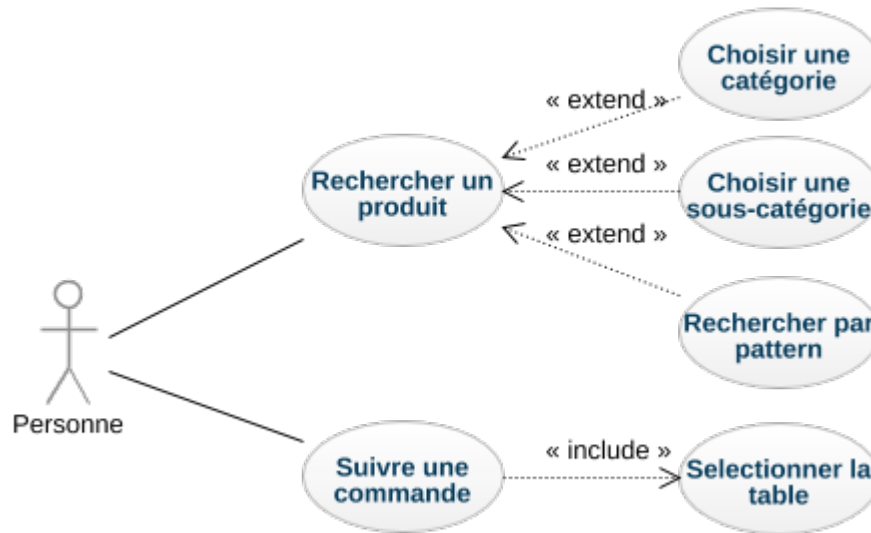
### **Tableau des Actions :**

Se connecter	Annuler une commande
Ajouter un nouveau membre	Supprimer l'article
Remplir un formulaire	Confirmer la suppression
Configurer la tablette pour une table	Suivre une commande
Rechercher une table disponible	Sélectionner les produits que l'on souhaite payer
Choisir une catégorie	Choisir la personne qui va payer la consommation
Choisir une sous-catégorie	Supprimer un ingrédient du produit
Choisir un produit	Ajouter un article au menu
Choisir la quantité souhaitée d'un produit	Ajouter une photo à un article
Commander	Affecter une tâche à un employé
Retour	Valider un formulaire
Ajouter à la commande	Prévisualiser un article
Changer l'état de la commande	Confirmer l'ajout d'un article
Sélectionner la table	Passer une commande à un fournisseur
Rechercher un produit	Mettre à jour les stocks
Régler la commande	Modifier une commande
Confirmer choix de paiement	Régler la commande à plusieurs
Diviser l'addition en un certain nombre de personnes	

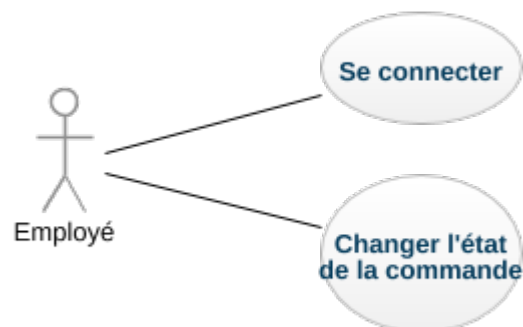
### **Tableau des Attributs :**

Nom	Prénom
Adresse mail	Mot de passe
Position de la table	Rôle
Disponibilité de la table	Numéro(s) de table(s)
Nombre de clients présents à la table	Nom de la catégorie
Nom de la sous-catégorie	Nom du produit
Photo du produit	Liste des ingrédients
Recette	Prix du produit
Quantité souhaitée	Préparateur d'un article
Prix total	Parfum de la glace
Heure de la commande	Temps de préparation
Temps d'attente	Quantité disponible
Disponibilité de l'article	Disponibilité des ingrédients
État de la commande (Envoyée / En cours de préparation / Prête / Servie / Annulée)	

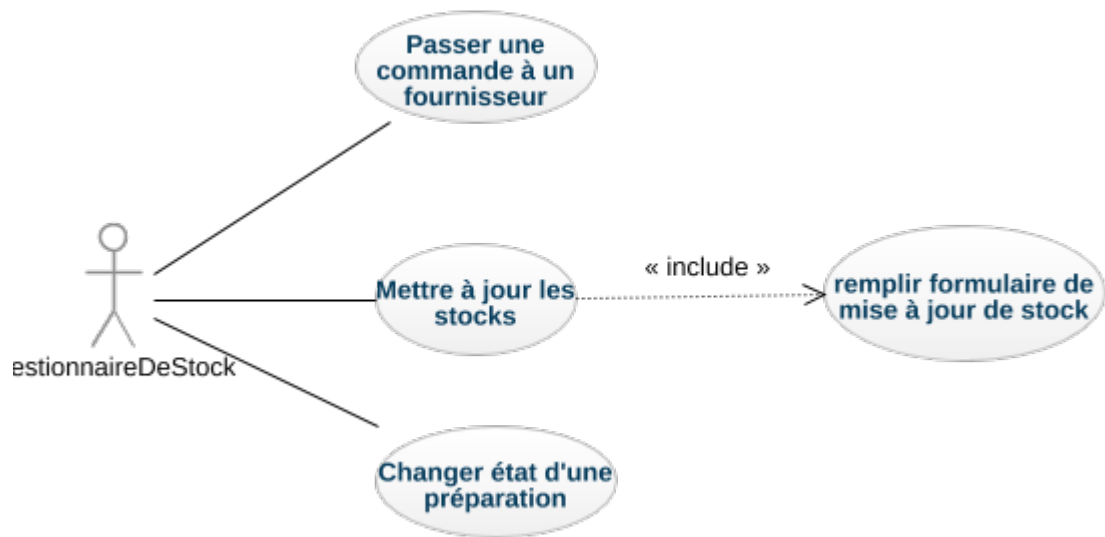
### 2.1.1. Use Case – Personne



### 2.1.2. Use Case – Employé



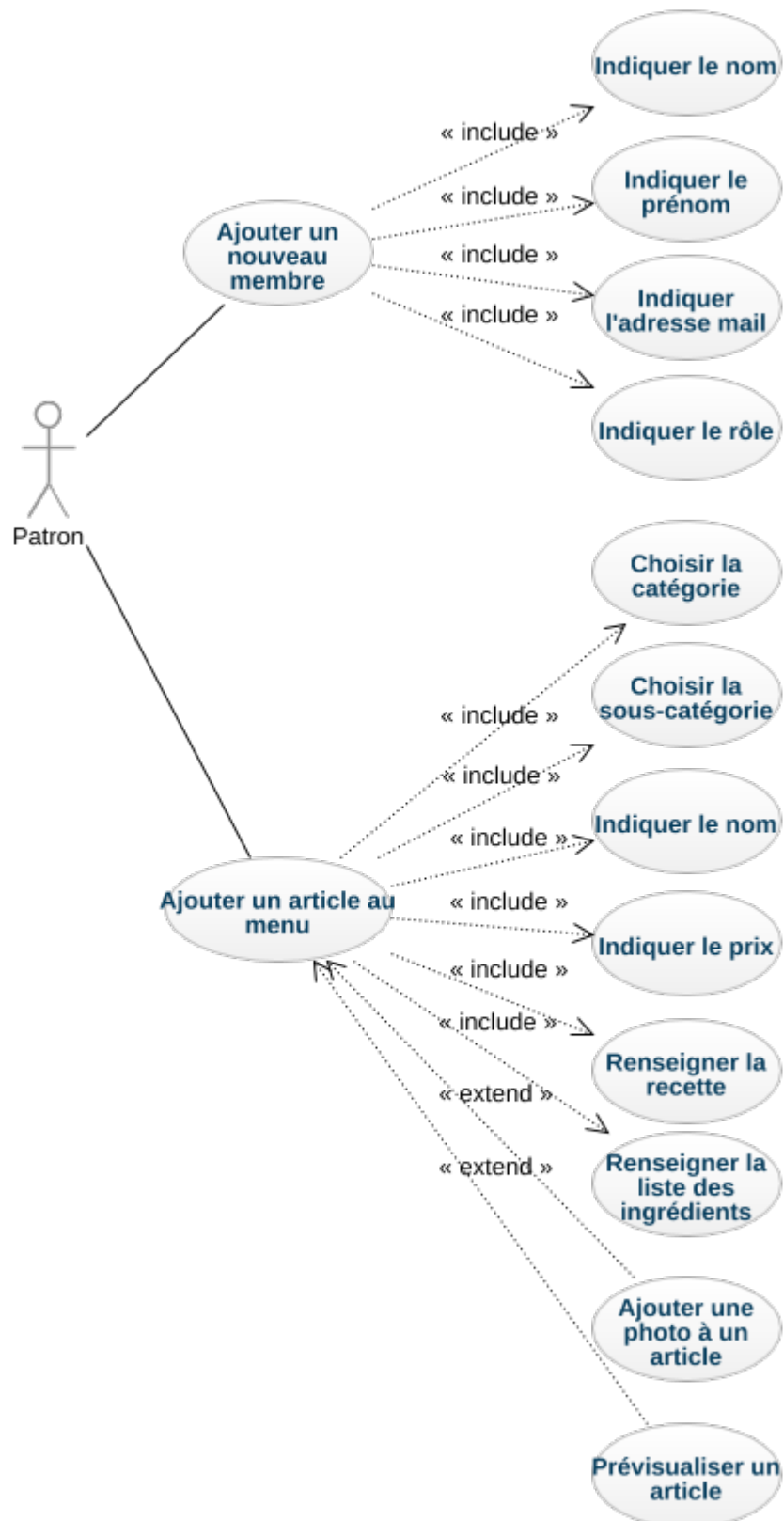
### 2.1.3. Use Case – GestionnaireDeStock



### 2.1.4. Use Case – ManagerDeTaches

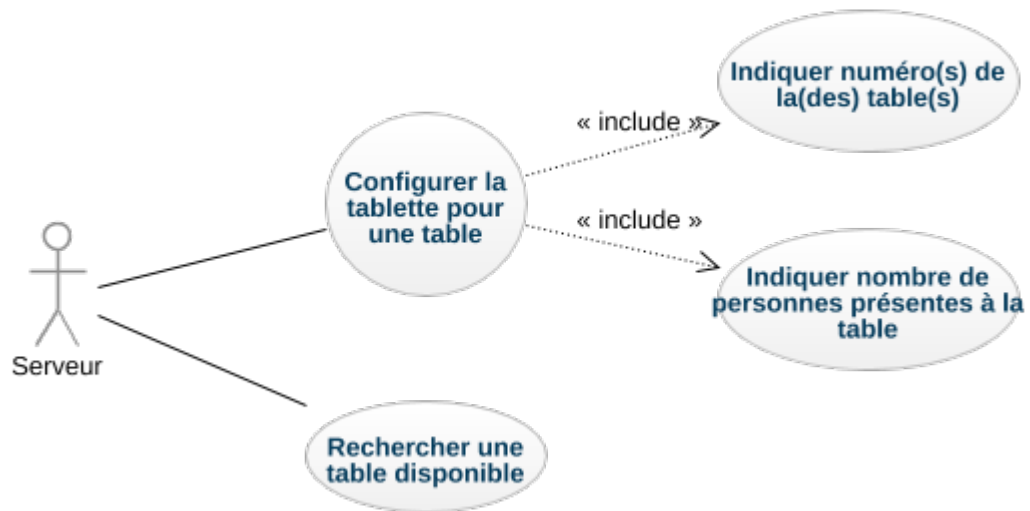


### 2.1.5. Use Case – Patron

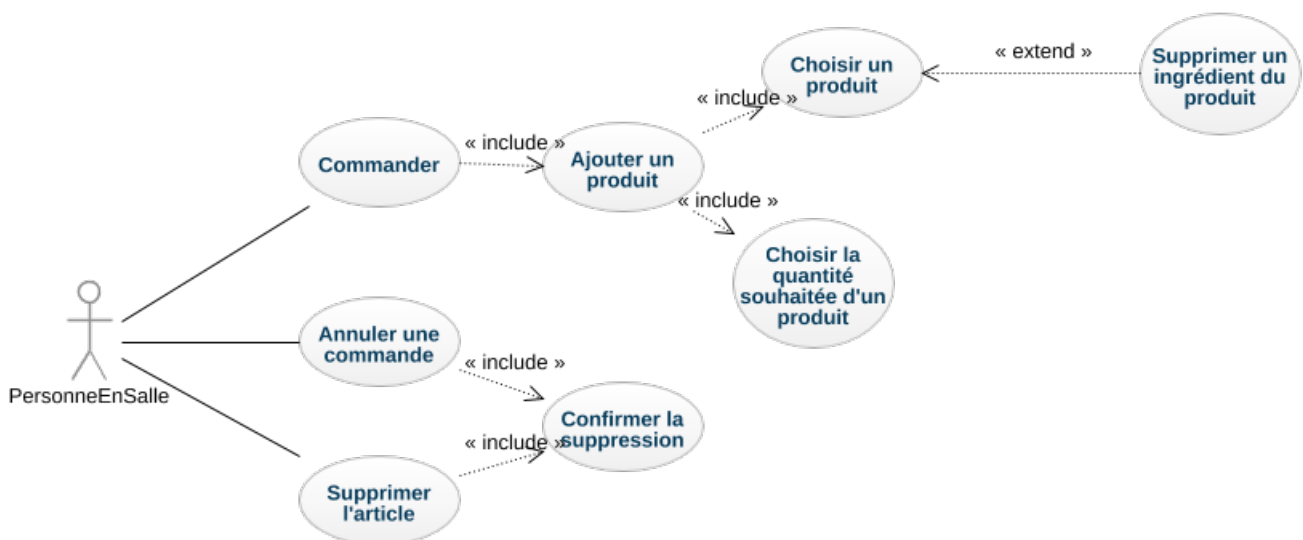




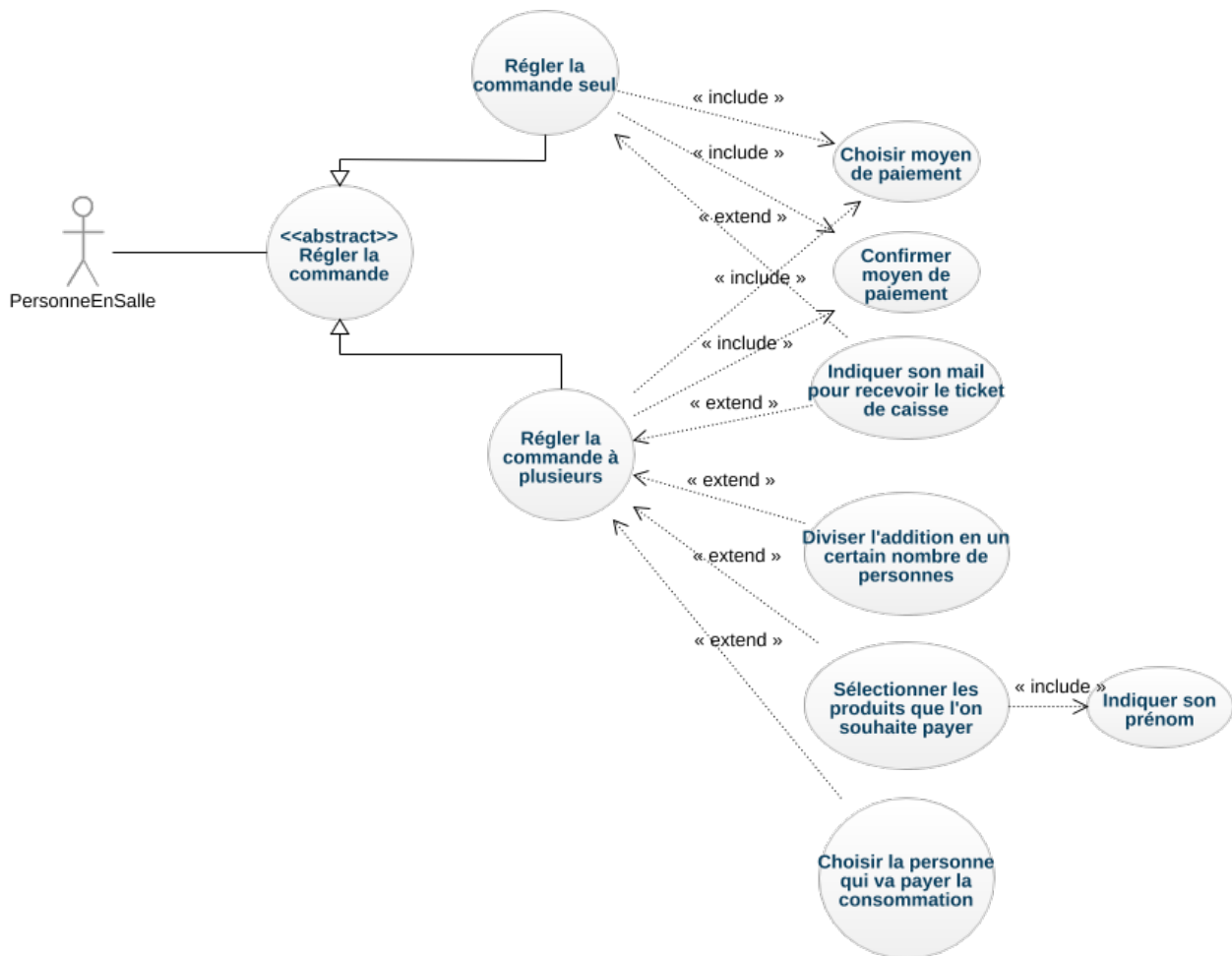
### 2.1.6. Use Case – Serveuse



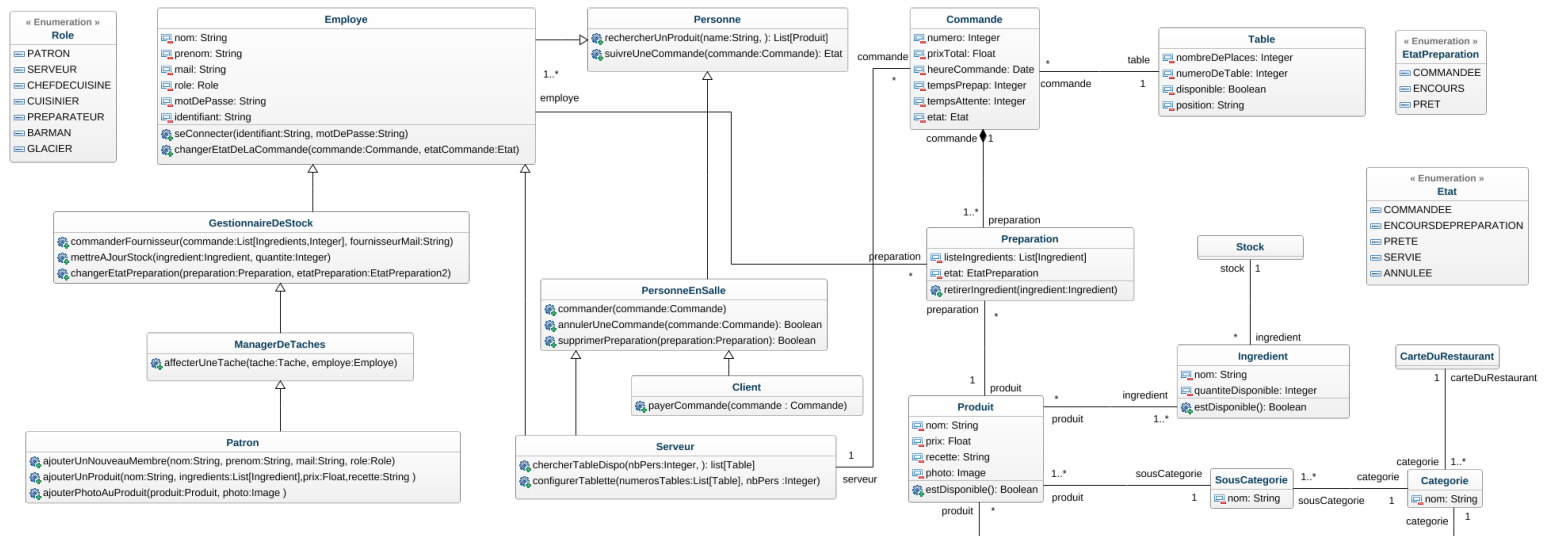
### 2.1.7. Use Case – Gestion de commande



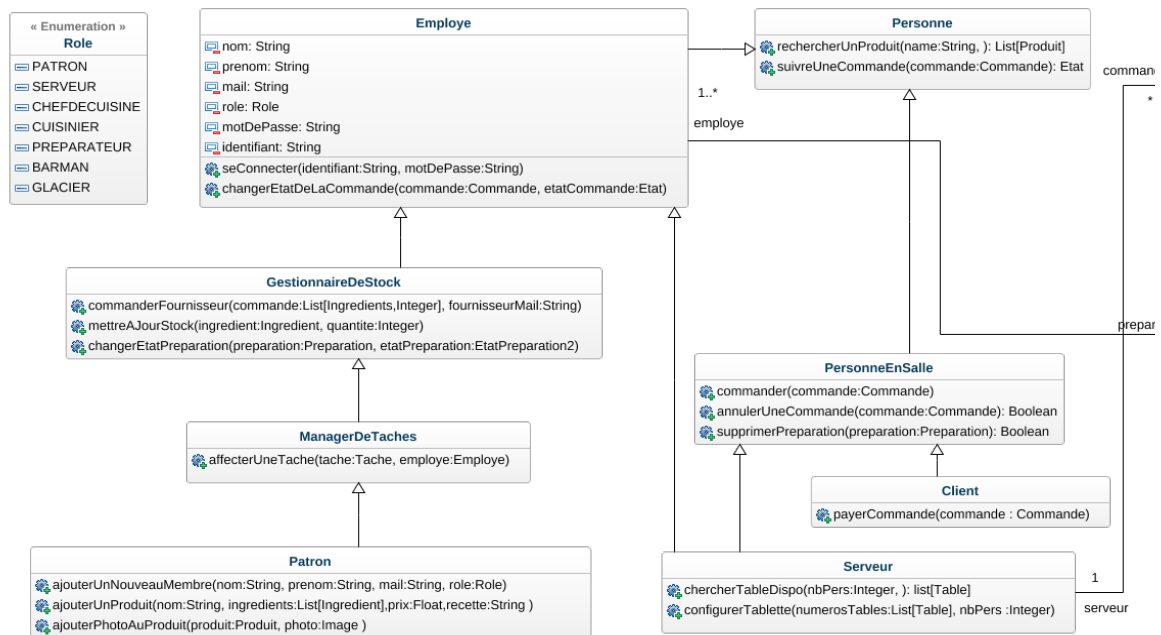
## 2.1.8. Use Case – ReglementCommande



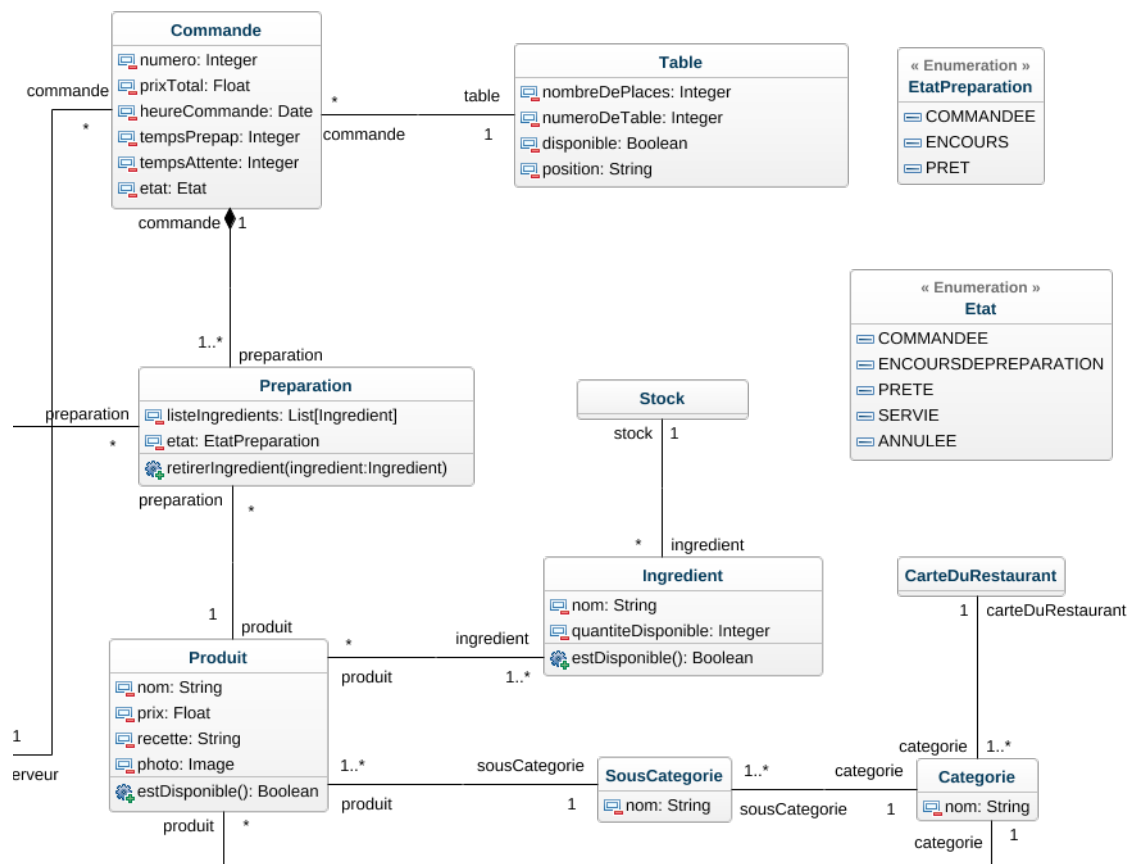
## 2.2. Diagramme de classes



La partie de gauche (correspondant au package personnes) :



### La partie droite



## **2.4. Description textuelle des Cas D'Utilisation**

### **2.4.1. Ajout d'un produit par le patron**

**Nom du cas :** Ajouter un produit au menu.

**But :** Étapes permettant à un patron d'ajouter un produit au menu.

**Acteur :** Patron.

**Pré-condition :** L'utilisateur est connecté en tant que Patron.

**Scénario nominal :**

1. Le système construit le formulaire de saisie d'un nouveau produit.
2. Le système affiche le formulaire de saisie d'un nouveau produit.
3. Le patron indique les paramètres du nouveau produit à ajouter.
4. Le système vérifie et valide les paramètres.
5. Le système ajoute le nouveau produit au menu.
6. Le système affiche la liste des produits du menu.
7. Fin du cas d'utilisation.

**Post-condition :**

Le système a ajouté le nouveau produit au menu.

**Scénarios alternatifs :**

- 4.a. [1 ou plusieurs critères ne sont pas valides]
  - 4.a.1. Le système affiche les critères non-valides.
  - 4.a.2. Retour en 3.

**Scénario d'exception :**

- 3.a. [Le patron ne veut plus enregistrer de produit]
  - 3.a.1. Le patron annule sa saisie.
  - 3.a.2. Le système revient sur la page précédente.

### **2.4.2. Changement d'état d'une commande**

**Nom du cas :** Changer état d'une préparation.

**But :** Étapes permettant à un gestionnaire de stock de changer l'état d'une préparation.

**Acteur :** Gestionnaire de stock.

**Pré-condition :** L'utilisateur est connecté en tant que Gestionnaire de stock et il y a au moins une préparation à faire.

**Scénario nominal :**

1. Le système construit les différentes préparations composant la commande destinée au service concerné.

2. Le système affiche les différentes préparations composant la commande destinée au service.
3. Le gestionnaire de stock fait passer l'état de la (ou des) préparation(s) de "Commandée" à "En cours de préparation".
4. Le système valide les changements.
5. Le système retire du stock les ingrédients qui sont nécessaires à la création de la (ou des) préparation(s).
6. Chaque fois, qu'une préparation est prête, le gestionnaire de stock passe l'état de celle-ci à "Prêt".
7. Le système valide les changements.
8. Fin du cas d'utilisation.

**Post-condition :**

L'état de la préparation est à prête.

**Scénarios alternatifs :**

Pas de scénario alternatif pour ce cas d'utilisation.

**Scénario d'exception :**

Pas de scénario d'exception pour ce cas d'utilisation.

### **2.4.3. Paiement d'une commande**

**Nom du cas :** Payer une commande.

**But :** Étapes permettant à un client de payer une commande.

**Acteur :** Client.

**Pré-condition :** La tablette est configurée pour la table et le client a déjà passée au moins une commande.

**Scénario nominal :**

1. Le client choisit de payer la commande.
2. Le système construit le récapitulatif des commandes passées par le client.
3. Le système affiche le récapitulatif des commandes passées par le client.
4. Le client choisit de payer par carte bancaire. Il appuie sur le bouton associé.
5. Le système construit le formulaire de confirmation du choix du mode de paiement et de saisit de l'adresse mail.
6. Le système affiche le formulaire de confirmation du choix du mode de paiement et de saisit de l'adresse mail.
7. Le client entre son adresse mail et valide le mode de paiement choisi.
8. Le système valide l'adresse mail et le moyen de paiement du client.
9. Le système construit le mail qu'il doit envoyer à l'adresse mail saisie.
10. Le système envoie le mail récapitulatif de la commande.

11. Le client paie la commande via le terminal de paiement.
12. Fin du cas d'utilisation.

**Post-condition :**

Le système a envoyé une notification à la serveuse chargée de la table afin qu'elle vienne avec les modes de paiement choisis.

**Scénarios alternatifs :**

- 4.a.[Le client choisit le mode de paiement à plusieurs avec chacun paye ce qu'il a consommé]
  - 4.a.1. Le système demande s'ils souhaitent diviser en un certains nombre de personnes ou si chacun paye ce qu'il a consommé.
  - 4.a.2. Le client choisit le bouton indiquant que chacun paye ce qu'il a consommé.
  - 4.a.3. Pour le nombre de personnes présentes à la table ou tant qu'il y a des consommations:
    - \* Le système construit le formulaire de paiement à plusieurs avec sélection des produits.
    - \* Le système affiche le formulaire de paiement à plusieurs avec sélection des produits.
    - \* La personne remplit le formulaire (indique son prénom, choisi ce qu'elle souhaite payer et son mode de paiement, ainsi que son adresse mail si elle souhaite recevoir son ticket de caisse par mail).
    - \* Le système valide le formulaire.
  - 4.a.4. Le système construit la liste des produits non sélectionnées.
  - 4.a.5. Le système affiche la liste des produits non sélectionnées avec à côté de chaque une liste déroulante permettant de choisir la personne qui va payer la consommation.
  - 4.a.6. Les clients payent la commande.
  - 4.a.7. Retour en 12.
- 4.b.[Le client choisit le mode de paiement à plusieurs avec division de l'addition en un certain nombre de personnes]
  - 6.b.1. Le système demande s'ils souhaitent diviser en un certains nombre de personnes ou si chacun paye ce qu'il a consommé.
  - 6.b.2. Le client choisit de diviser l'addition en un certain nombre de personnes.
  - 6.b.3. Le système demande de saisir le nombre de personnes qui vont payer.
  - 6.b.4. Le client saisit le nombre de personnes.
  - 6.b.5. Le système construit le formulaire du total par personne, du choix des modes de paiement et de saisie d'adresses mails.
  - 6.b.6. Le système affiche le formulaire du total par personne, du choix des modes de paiement et de saisie d'adresses mails.
  - 6.b.7. Le client sélectionne les moyens de paiement souhaités.
  - 6.b.8. Les clients payent la commande.



#### 6.b.9. Retour en 12.

7.a.[Le client refuse de recevoir le mail récapitulatif par mail.]

7. a.1. Le client valide le mode de paiement choisi.

7. a.2. Retour en 11.

#### **Scénario d'exception :**

Pas de scénario d'exception pour ce cas d'utilisation.

### **2.4.4. Passage d'une commande**

**Nom du cas :** Passer une commande.

**But :** Étapes permettant à une personne en salle de passer une commande.

**Acteur :** Personne en salle.

**Pré-condition :** La tablette est configurée pour la table et la personne en salle est sur la page lui permettant de passer commande.

#### **Scénario nominal :**

1. Le système affiche les différentes catégories du menu.
2. La personne en salle choisit la catégorie souhaitée.
3. Le système construit la liste des sous-catégories.
4. Le système affiche la liste des sous-catégories.
5. La personne en salle choisit la sous-catégorie souhaitée.
6. Le système construit la liste des produits.
7. Le système affiche la liste des produits.
8. La personne en salle choisit le produit qu'elle souhaite commander.
9. Le système charge les informations relatives au produit (nom, ingrédients, image, prix).
10. Le système affiche les informations du produit.
11. La personne en salle indique la quantité souhaitée.
12. Le système valide la quantité.
13. La personne en salle ajoute le produit à la commande.
14. Le système ajoute le produit à la commande.
15. La personne en salle valide sa commande.
16. Le système vérifie et valide la commande.
17. Le système affiche un message indiquant que la commande a bien été prise en compte.
18. Fin du cas d'utilisation.

#### **Post-condition :**

Une commande a été passée.

#### **Scénarios alternatifs :**

- 1.a. [La personne en salle souhaite rechercher le produit depuis la barre de recherche]

- 1.a.1 La personne en salle saisit le nom du produit qu'elle recherche dans la barre de recherche.
- 1.a.2. Le système construit la liste des résultats.
- 1.a.3 Le système affiche la liste des résultats.
- 1.a.4. Retour en 8.
  
- 3.a. [Le produit n'a pas de sous-catégorie]
  - 3.a.1. Retour en 6.
- 14.a. [Le produit ou la quantité souhaitée du produit n'est plus disponible]
  - 14.a.1. Le système indique que le produit ou la quantité de produit souhaitée n'est plus disponible.
  - 14.a.2. Retour en 1.
- 14.b. [La personne souhaite ajouter un autre produit à sa commande]
  - 14.b.1. Retour en 1.

**Scénario d'exception :**

Pas de scénario d'exception pour ce cas d'utilisation.

## **2.4.5. Configuration de la tablette**

**Nom du cas :** Configurer la tablette pour une table.

**But :** Étapes permettant à un serveur de configurer la tablette pour une table.

**Acteur :** Serveur.

**Pré-condition :** Aucune.

**Scénario nominal :**

- 1. Le système construit le formulaire de configuration d'une tablette.
- 2. Le système affiche le formulaire de configuration d'une tablette.
- 3. Le serveur indique le(s) numéro(s) de la(des) table(s) ainsi que le nombre de personnes présentes à cette(ces) table(s).
- 4. Le système vérifie et valide les paramètres.
- 5. Le système marque cette(ces) table(s) comme n'étant plus disponible(s).
- 6. Fin du cas d'utilisation.

**Post-condition :**

La tablette est configurée, les clients peuvent alors commander.

**Scénarios alternatifs :**

Pas de scénario alternatif pour ce cas d'utilisation.

**Scénario d'exception :**

Pas de scénario d'exception pour ce cas d'utilisation.

## **2.4.6. Ajouter un nouveau membre**

**Nom du cas :** Ajouter un nouveau membre.

**But :** Étapes permettant à un patron d'ajouter un employé à l'application.

**Acteur :** Patron.

**Pré-condition :** L'utilisateur est connecté en tant que patron.

**Scénario nominal :**

1. Le patron souhaite ajouter un nouveau membre.
2. Le système construit le formulaire pour ajouter l'employé.
3. Le système affiche le formulaire pour ajouter l'employé.
4. Le patron saisit les informations de l'employé (nom, prénom, mail, rôle).
5. Le système vérifie et valide les informations.
6. Le système enregistre le nouveau membre.
7. Fin du cas d'utilisation.

**Post-condition :**

Un mail est envoyé au nouveau membre avec ses identifiants.

**Scénarios alternatifs :**

- 5.a. [Un ou plusieurs champs sont invalides]
  - 5.a.1. Le système affiche un message précisant les champs invalides.
  - 5.a.2. Retour en 4.

**Scénario d'exception :**

Pas de scénario d'exception pour ce cas d'utilisation.

## **2.4.7. Affectation d'une tâche à un employé**

**Nom du cas :** Affecter une tâche à un employé.

**But :** Étapes permettant à un manager de tâches d'affecter une tâche à un employé.

**Acteur :** Manager de tâches.

**Pré-condition :** L'utilisateur est connecté en tant que manager de tâches.

**Scénario nominal :**

1. Le système affiche la liste des tâches à réaliser.
2. Le manager de tâches repère la tâche qu'il souhaite faire réaliser.
3. Le manager de tâches choisit un plusieurs employés qu'il souhaite assigner.
4. Le système met à jour la liste des tâches et l'écran d'informations.

**Post-condition :**

Pas de post-condition.

**Scénarios alternatifs :**

Pas de scénario alternatif pour ce cas d'utilisation.

**Scénario d'exception :**

Pas de scénario d'exception pour ce cas d'utilisation.

## **2.4.8. Mise à jour de stock**

**Nom du cas :** Mettre à jour le stock.

**But :** Étapes permettant au gestionnaire de stock de mettre à jour le stock.

**Acteur :** Gestionnaire de stock.

**Pré-condition :** L'utilisateur est connecté en tant que gestionnaire de stock.

**Scénario nominal :**

1. Le système construit le formulaire de mise à jour de stock.
2. Le système affiche le formulaire de mise à jour de stock.
3. Le gestionnaire de stock saisit les informations sur l'ingrédient et la quantité.
4. Le système vérifie et valide les informations saisies.
5. Le système met à jour le stock.
6. Fin du cas d'utilisation.

**Post-condition :**

Le système a mis à jour le stock.

**Scénarios alternatifs :**

- 4.a. [La personne en salle a saisi zéro (0) comme quantité]
  - 4.a.1. Le système refuse cette valeur.
  - 4.a.2. Retour en 1.

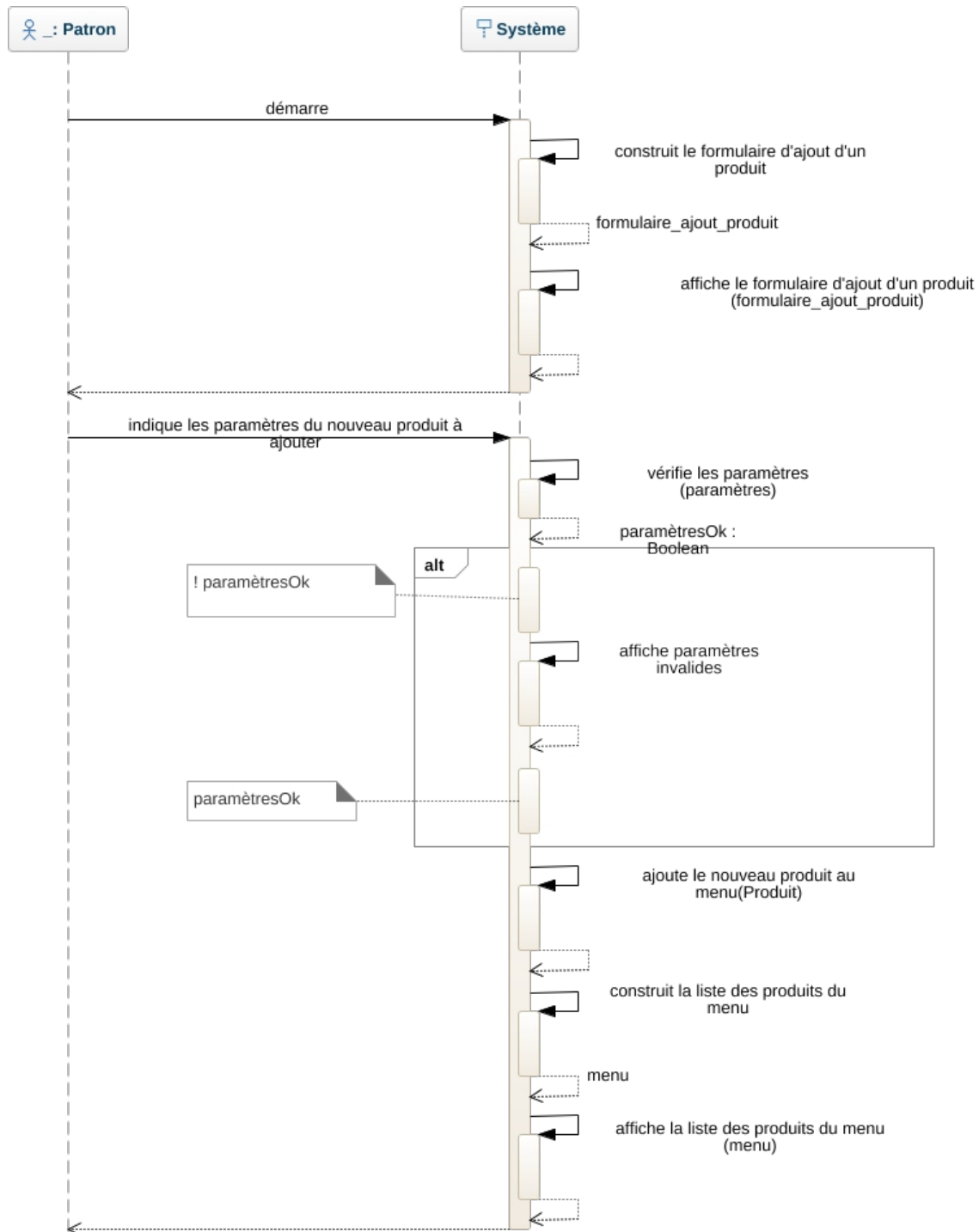
**Scénario d'exception :**

Pas de scénario d'exception pour ce cas d'utilisation.

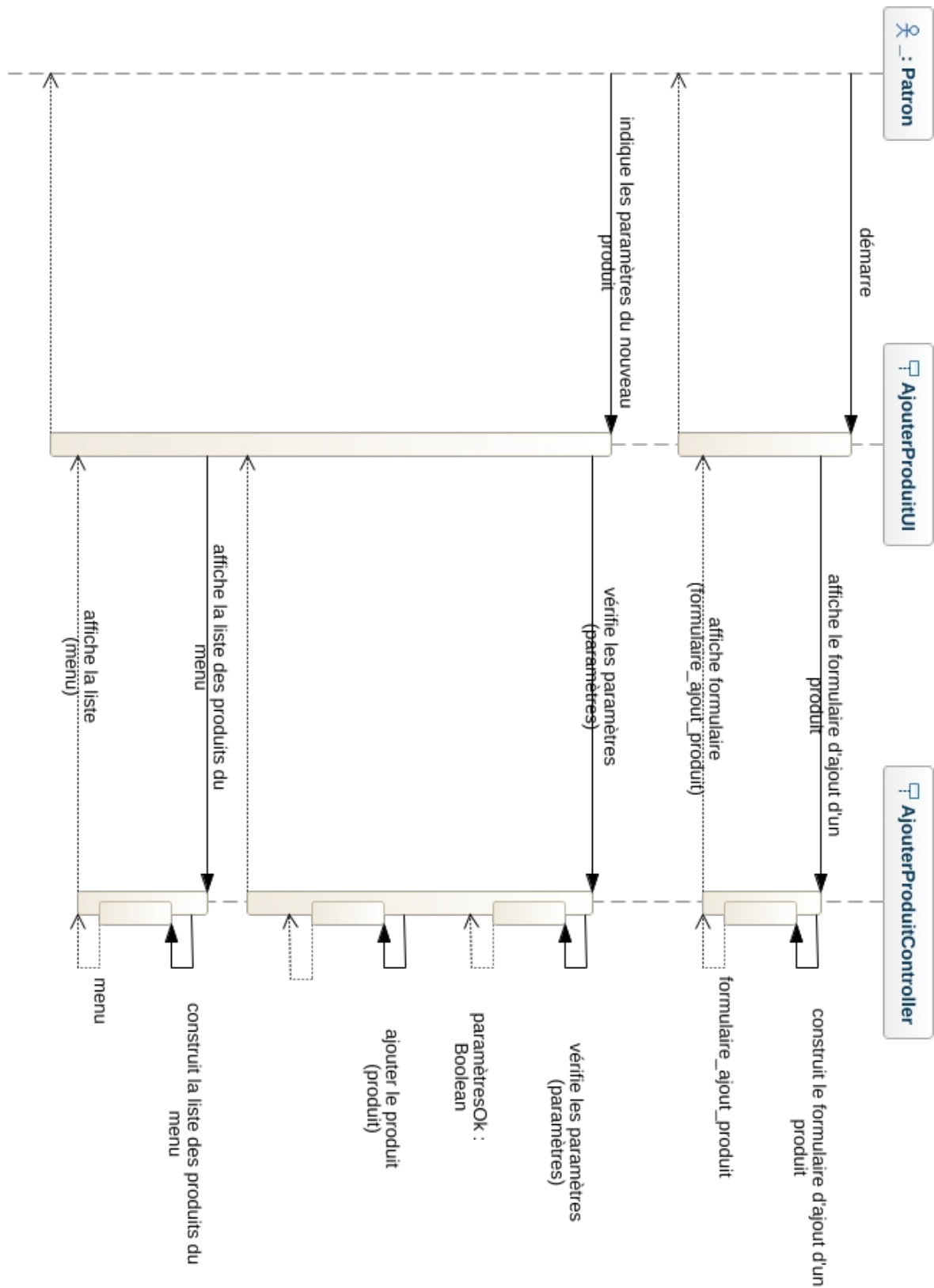
## 2.5. Diagrammes de séquence

### 2.5.1. Ajout d'un produit par le patron

#### a. DSS

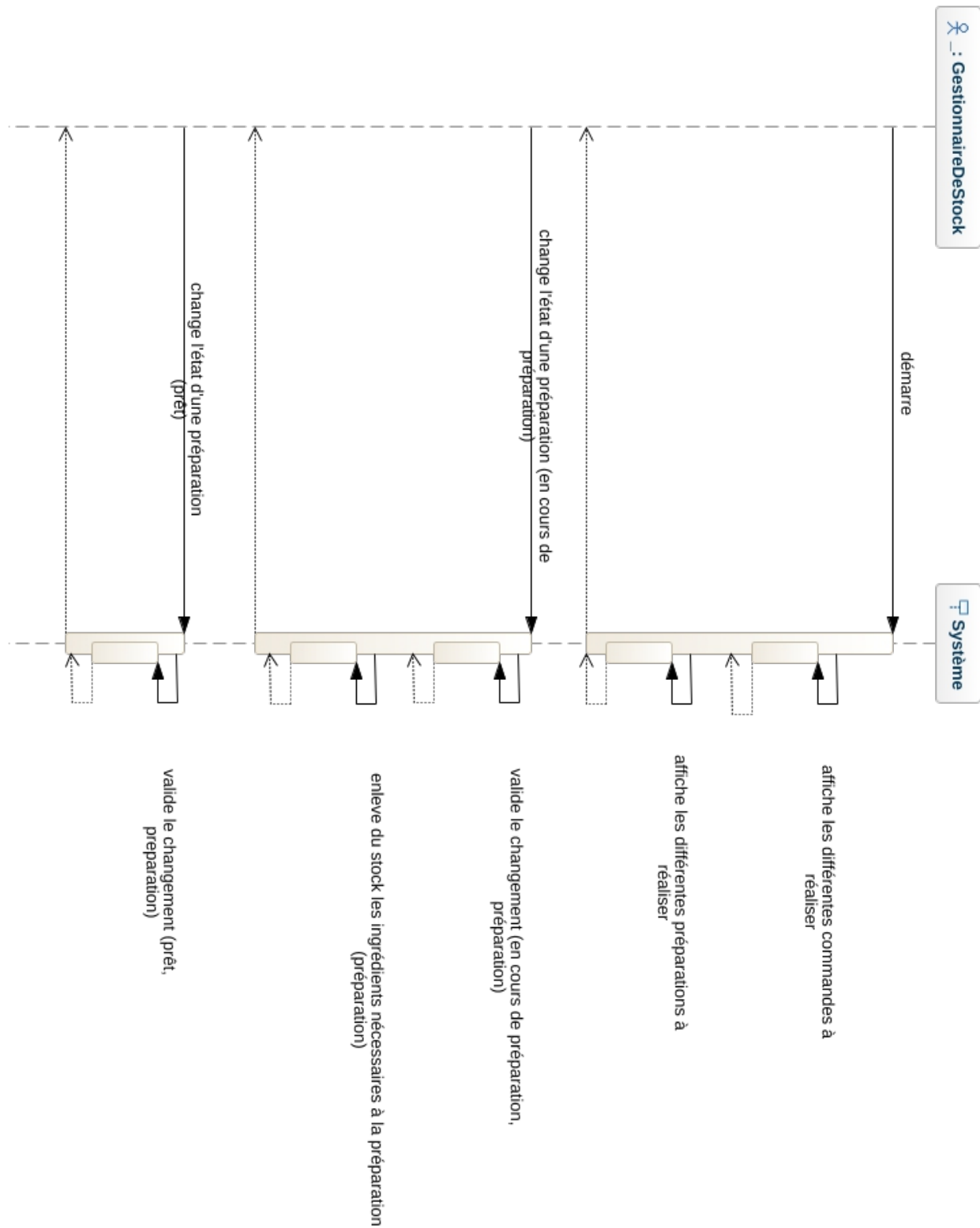


## b. DSD

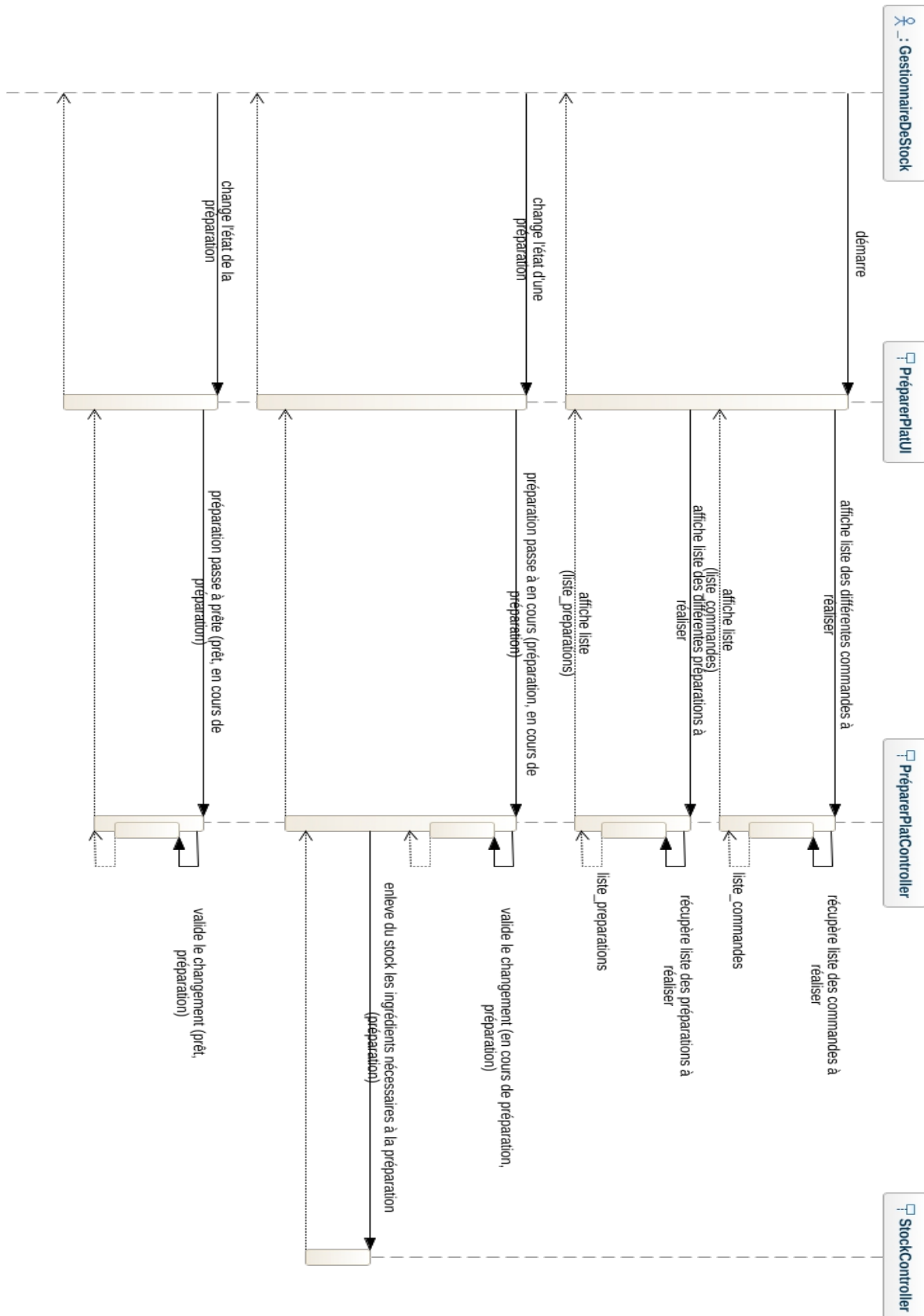


## 2.5.2. Changement d'état d'une préparation

### a. DSS



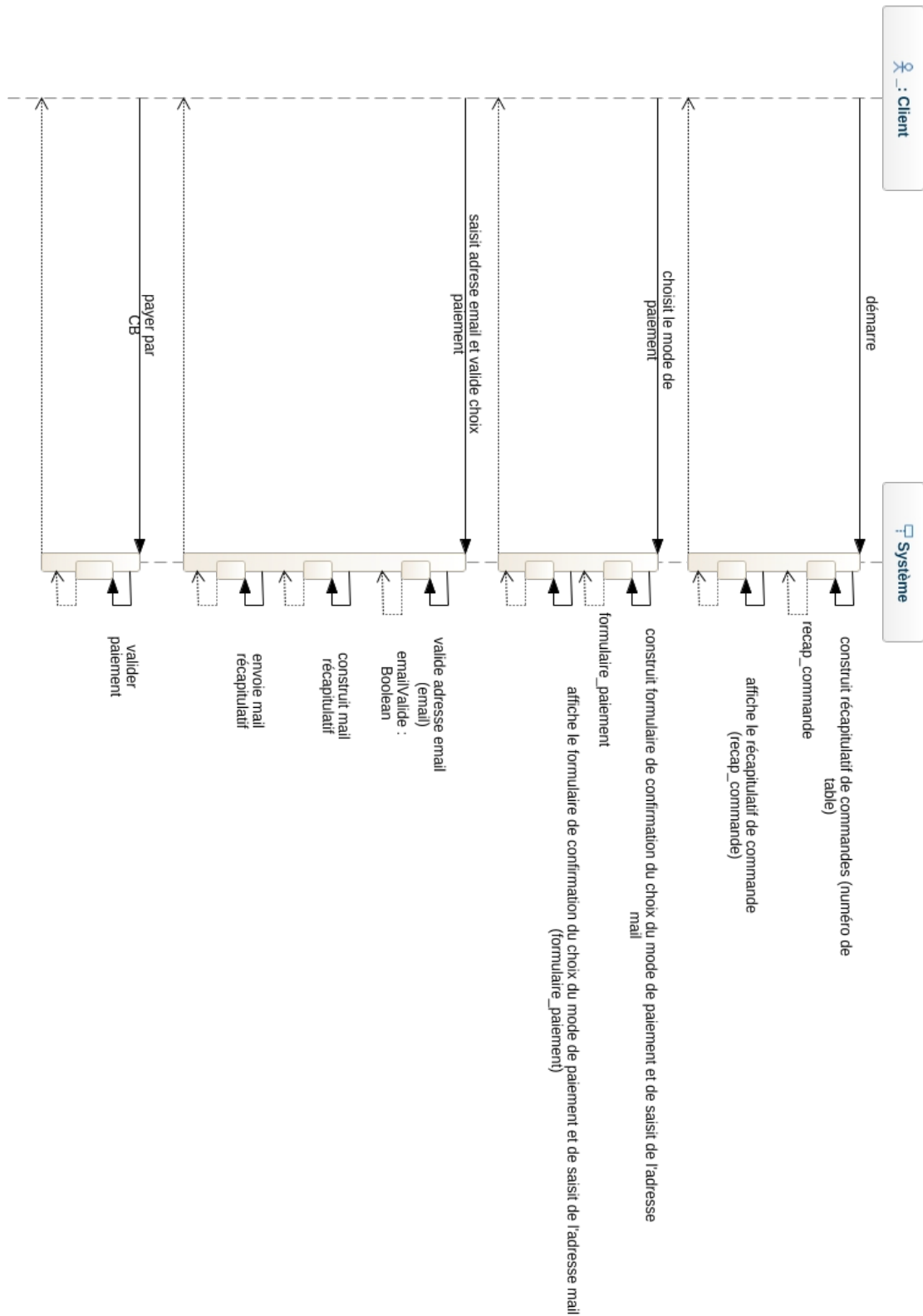
## b. DSD



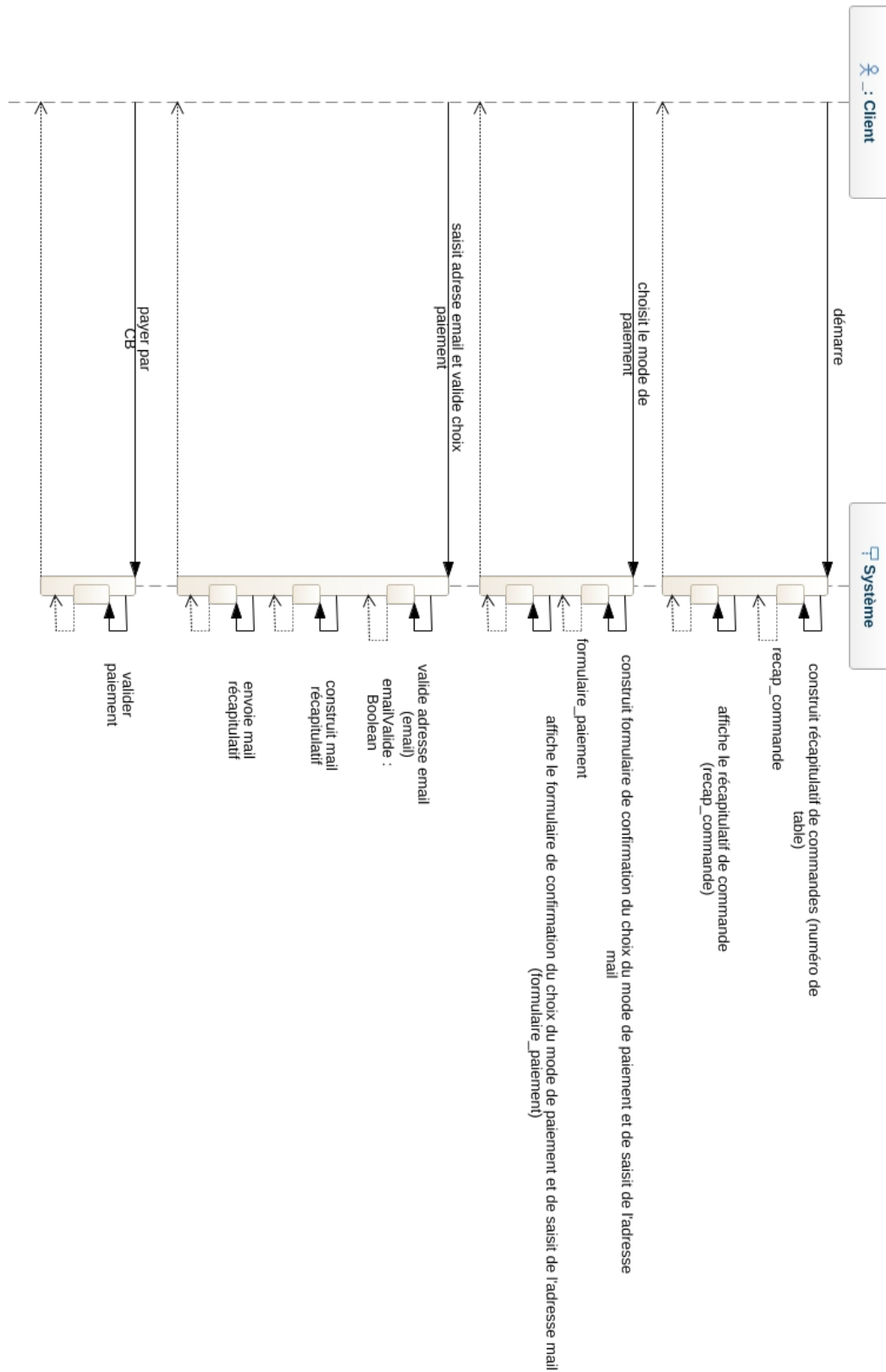


## 2.5.3. Paiement d'une commande

### a. DSS

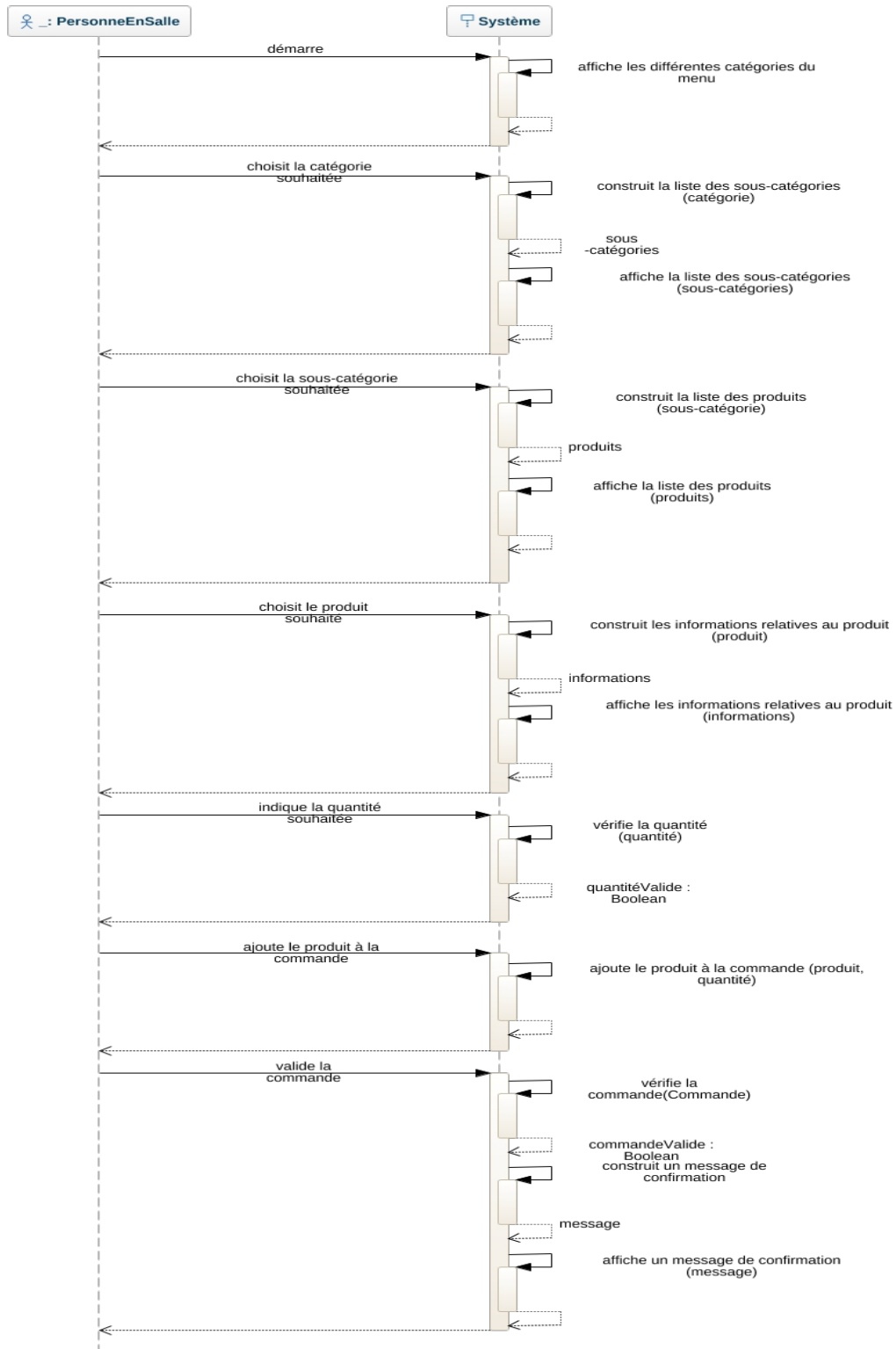


## b. DSD

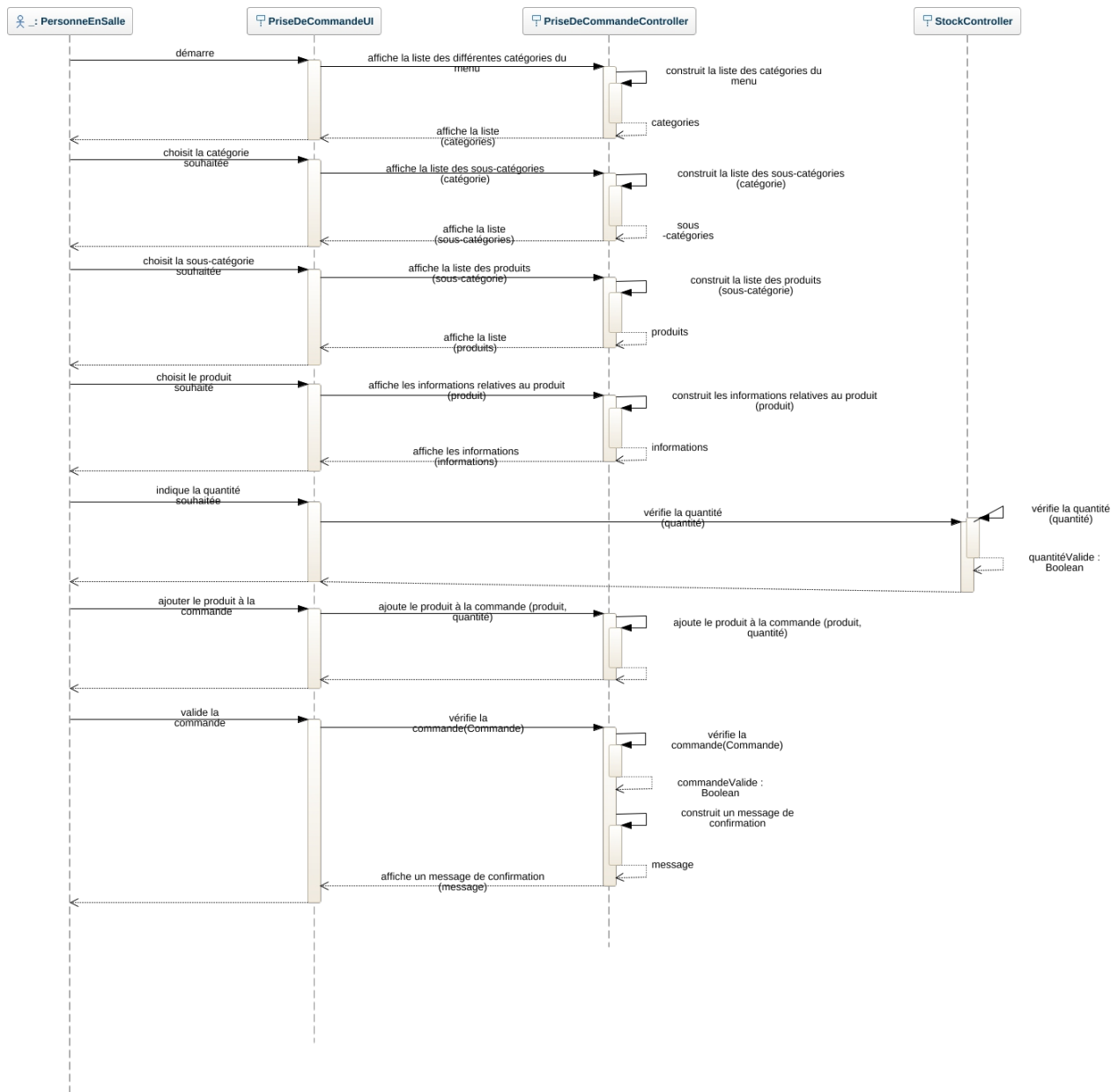


## 2.5.4. Passage d'une commande

### a. DSS

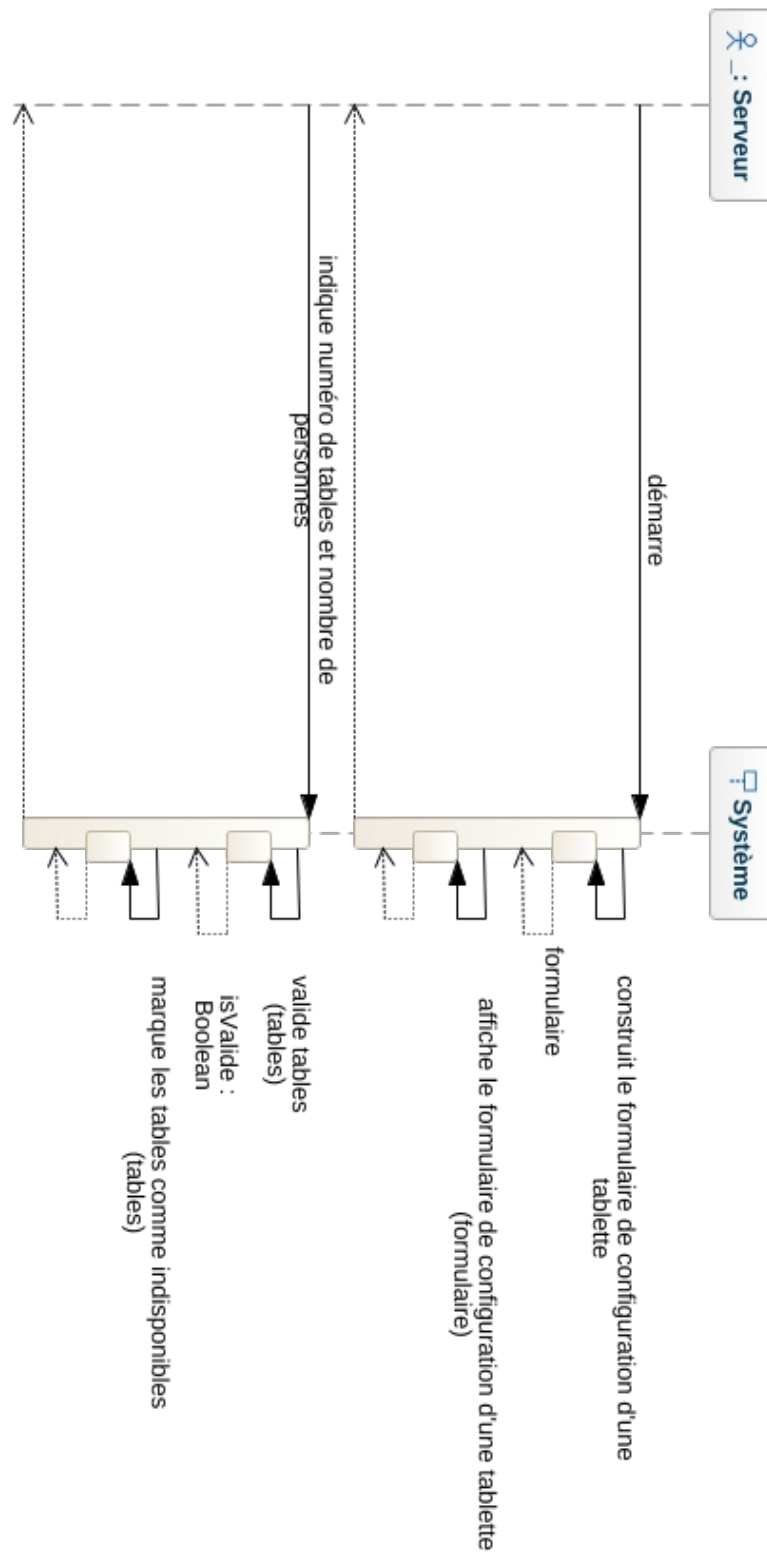


## b. DSD

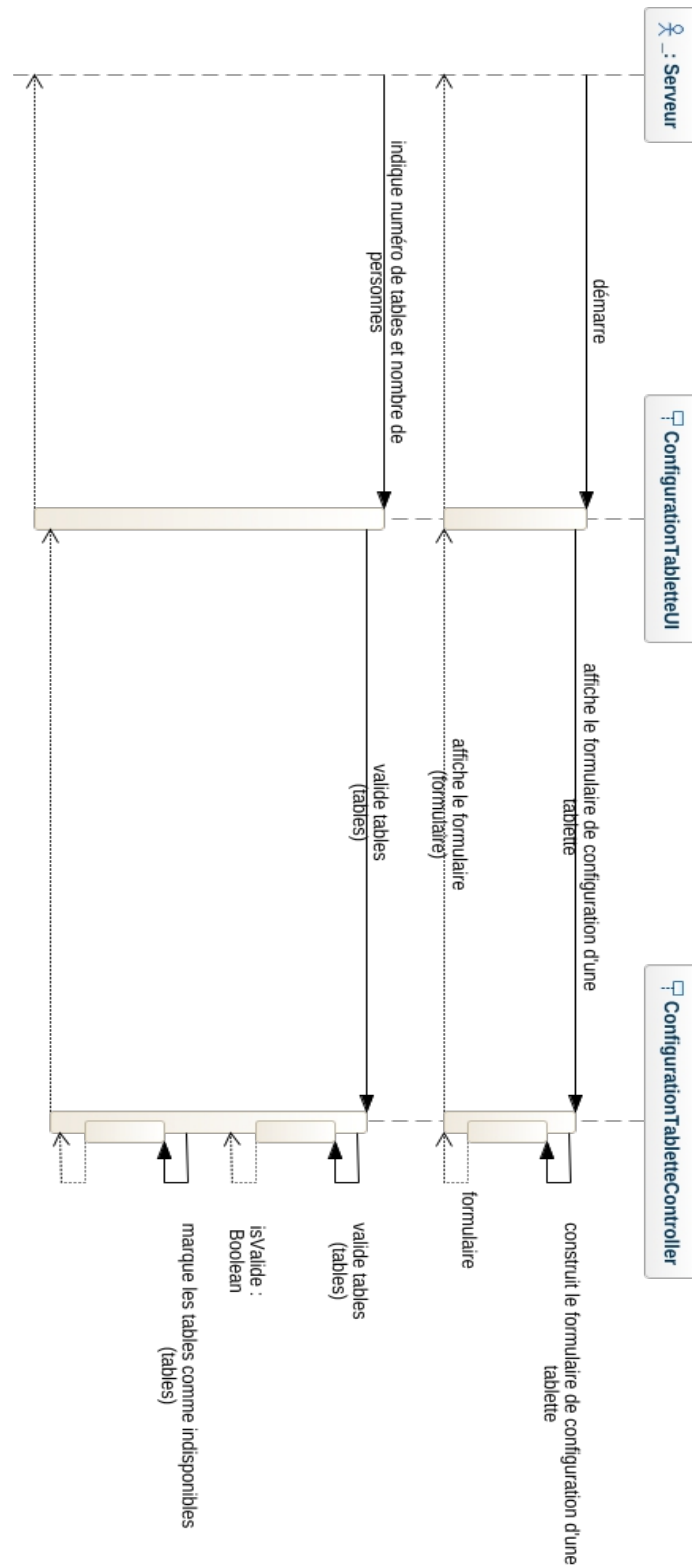


## 2.5.5. Configuration de la tablette

### a. DSS

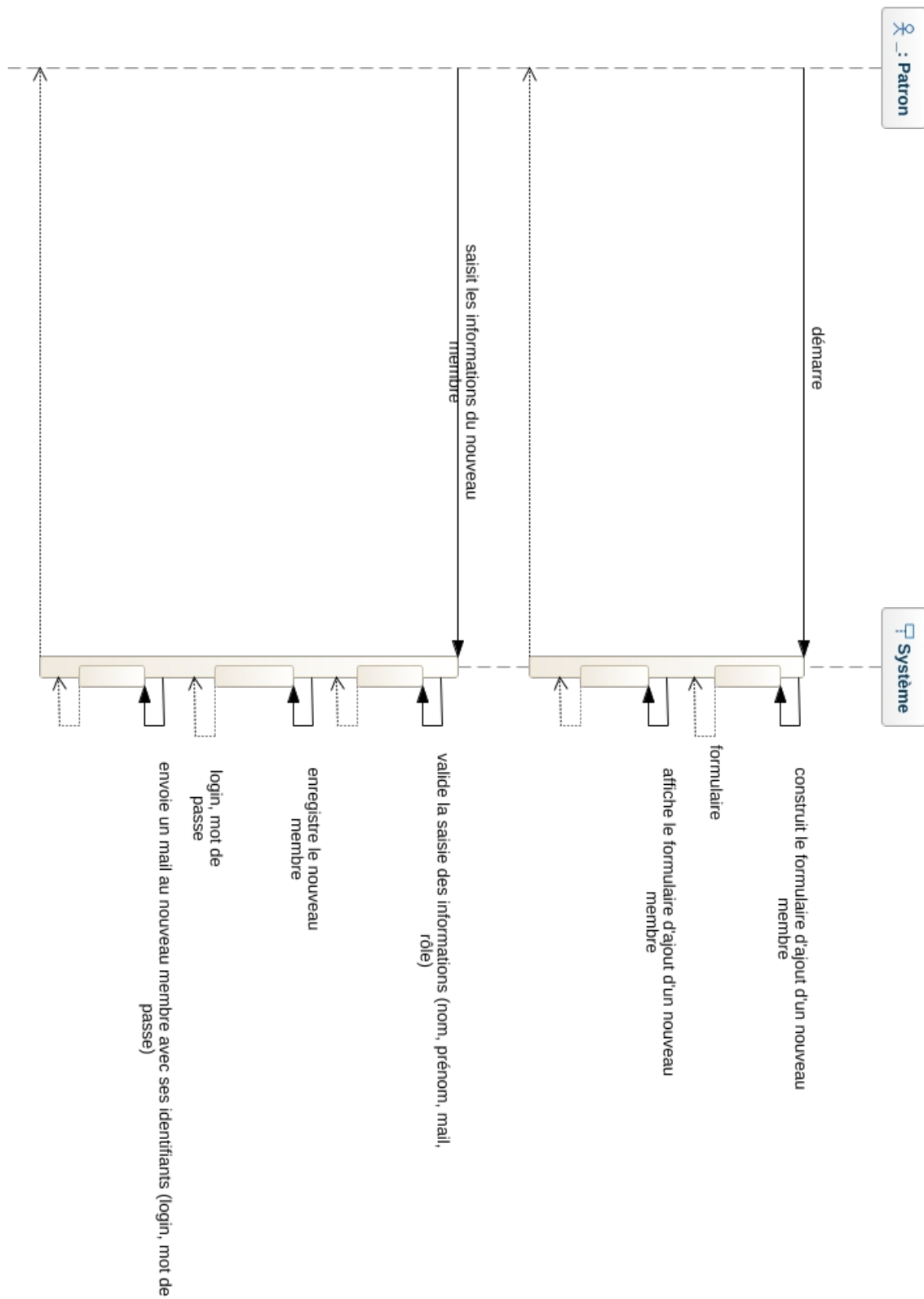


## b. DSD

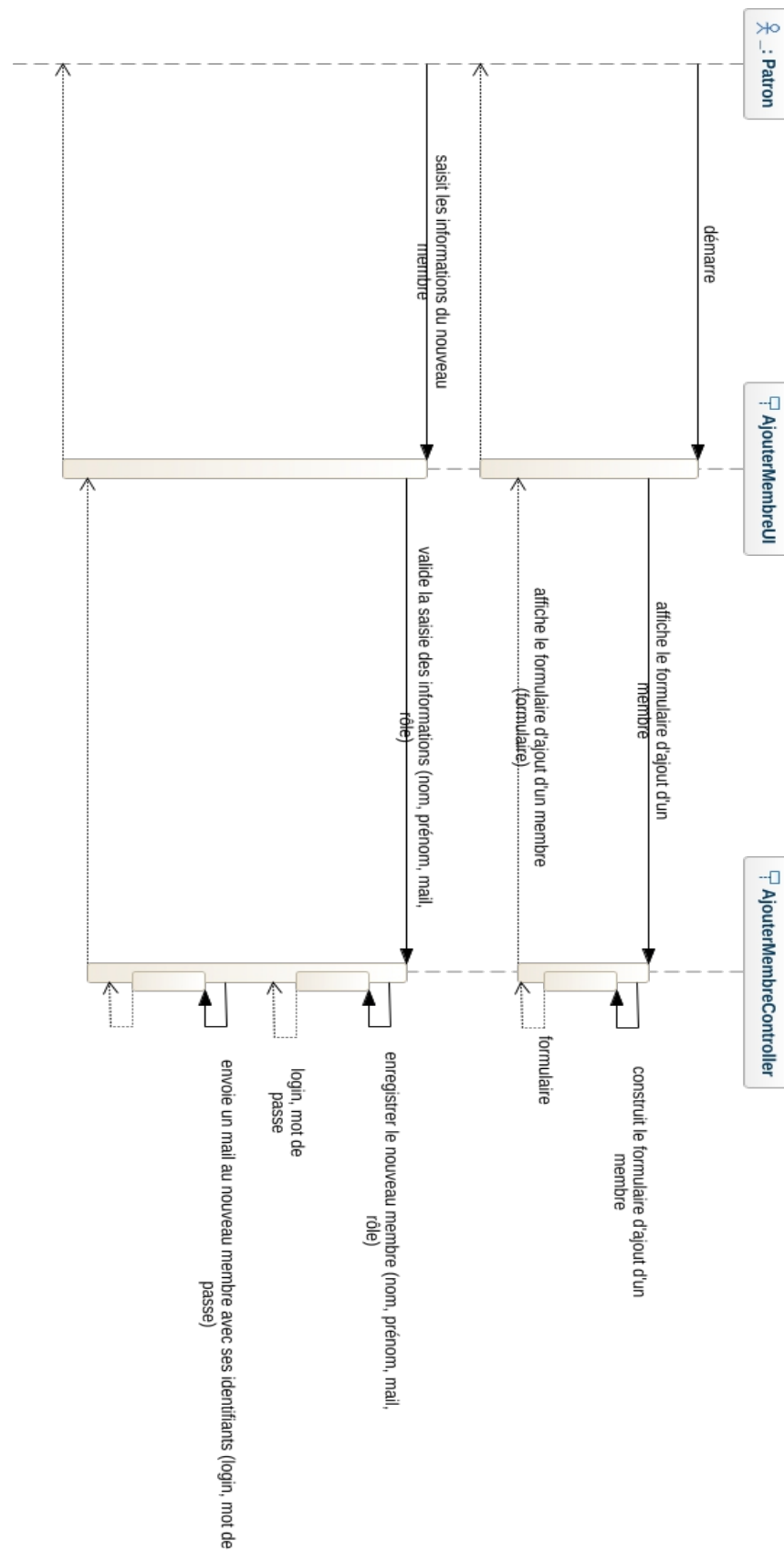


## 2.5.6. Ajouter un nouveau membre

### a. DSS



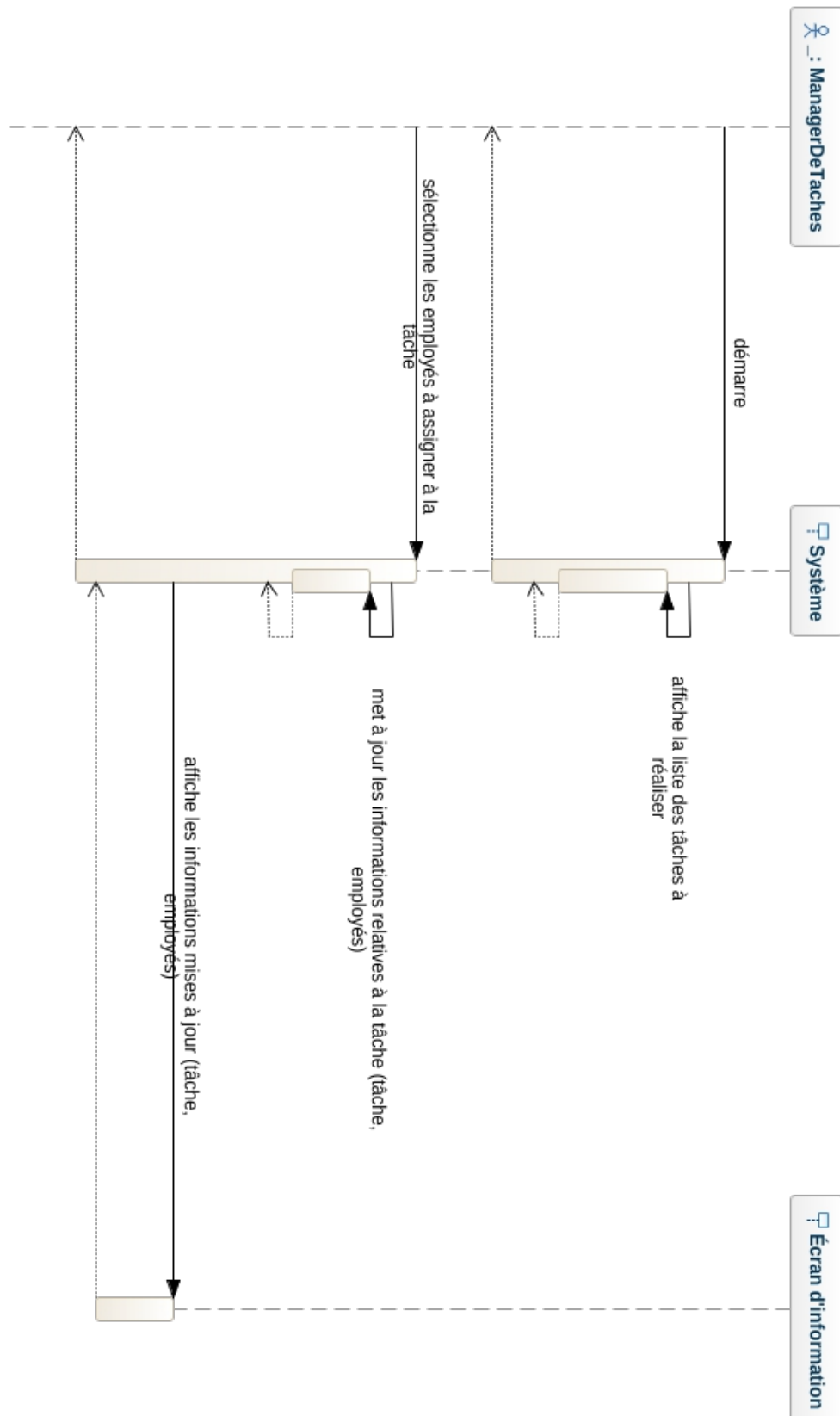
## b. DSD

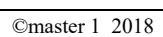




## 2.5.7. Affectation d'une tâche à un employé

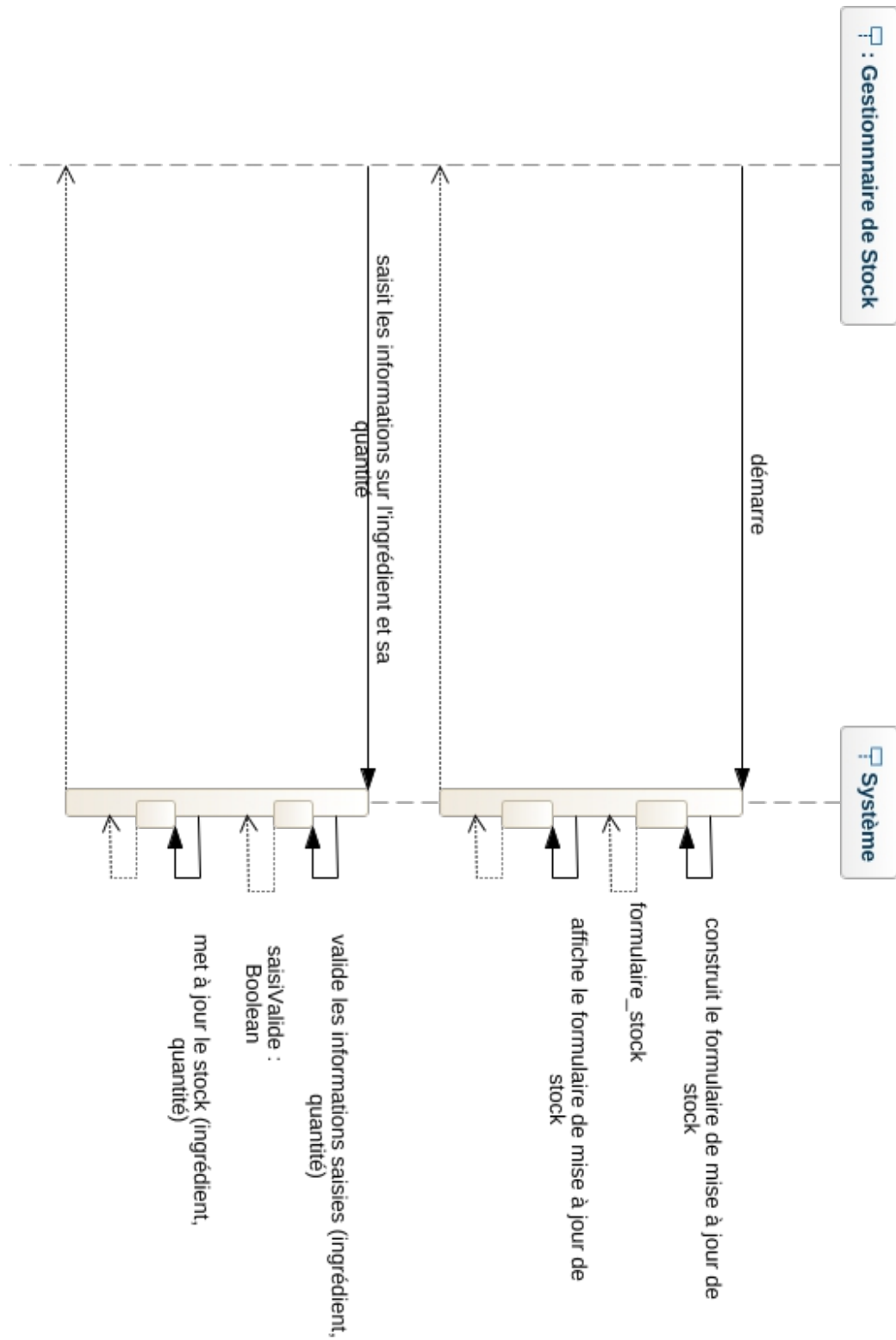
### a. DSS



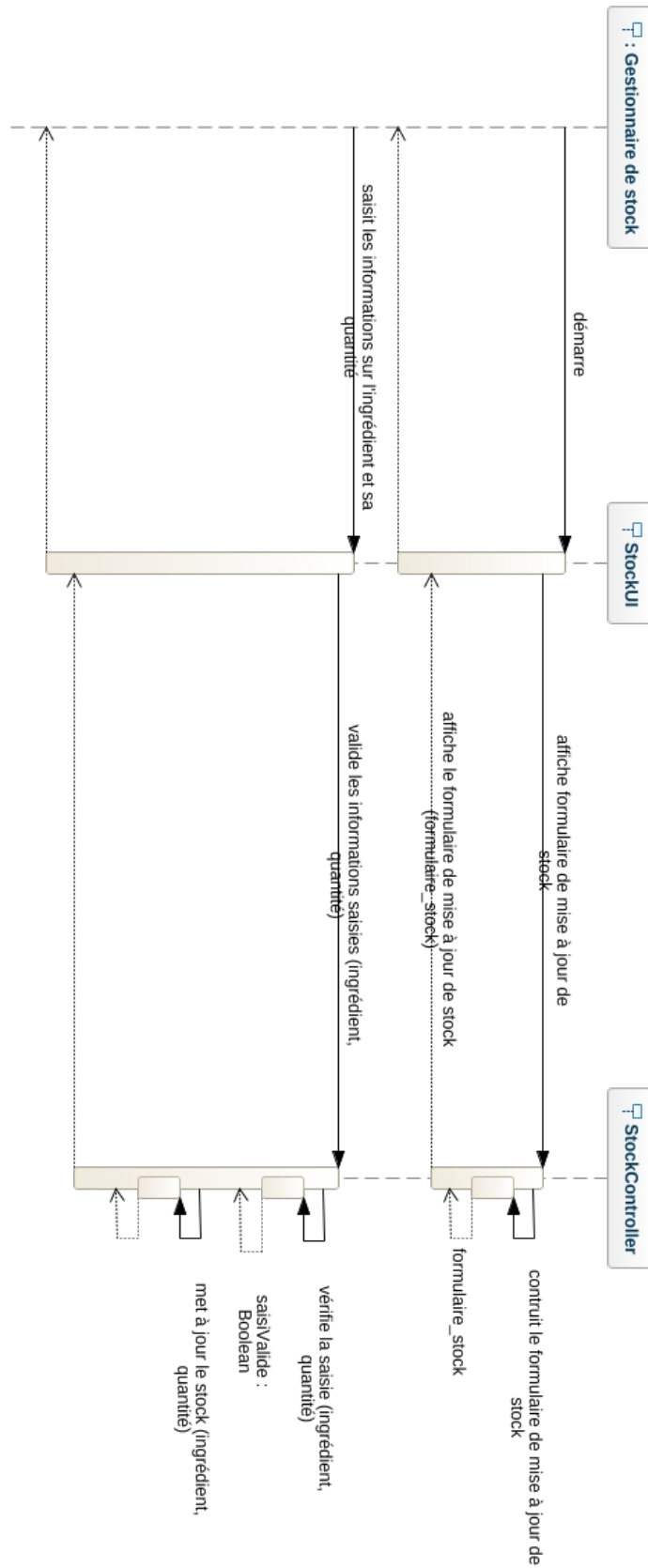


## 2.5.8. Mise à jour de stock

### a. DSS



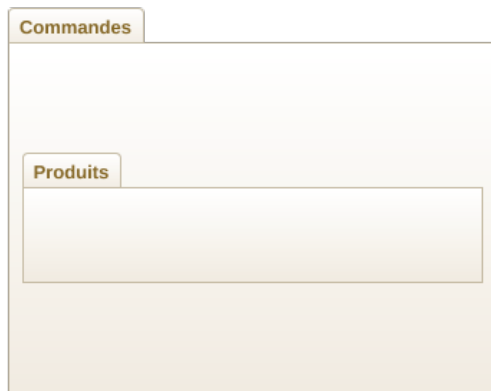
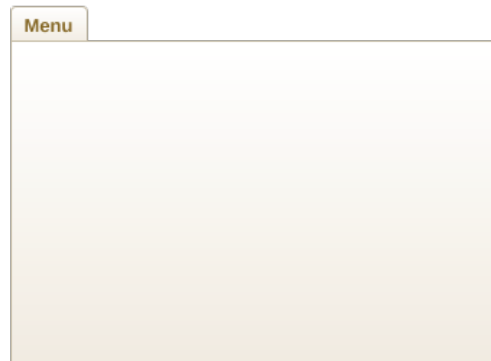
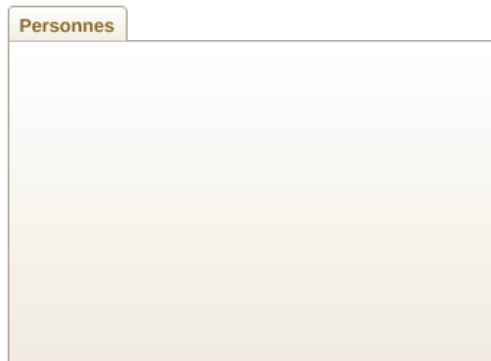
## b. DSD



## 2.5. Notes des Cus

Nom du CU	Note utilisateur /5	Note risque /5	Note finale	Justification note utilisateur	Justification note risque
Commander	5	2	4,0	Commander est une fonctionnalité principale de l'application.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IHM très présente</li> <li>• Nombreux tests à effectuer</li> <li>• Nécessite plusieurs sous fonctionnalités</li> </ul>
AjouterArticleAuMenu	4	4	4,0	Ajouter un article au menu est essentiel afin de pouvoir commander.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pas de difficulté particulière</li> <li>• Ajout en base</li> </ul>
ChangerEtatPreparation	4	4	4,0	Changer l'état d'une préparation permet une interaction avec les stocks.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nécessite seulement de vérifier que les changements d'états sont faits dans l'ordre, i.e. Commandé → En cours → Prêt</li> </ul>
ChangerEtatCommande	4	3	3,7	Changer l'état d'une commande permet aux utilisateurs de suivre l'avancement de la commande.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nécessite de vérifier l'état de chaque préparation</li> <li>• Changements devant être effectués dans l'ordre</li> </ul>
ConfigurerTablette	3	5	3,7	Configurer la tablette permet au client de pouvoir passer commande de manière autonome.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pas de problème algorithmique</li> <li>• Pas de problème de sécurité</li> </ul>
RechercherProduit	5	1	3,7	Rechercher un produit est essentiel pour le client comme pour le serveur afin de pouvoir commander.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beaucoup de requêtes en base</li> <li>• Plusieurs moyens de chercher un produit (recherche / catégories)</li> </ul>
SupprimerArticle	3	4	3,3	Supprimer un article permet de retirer un produit de la commande, c'est donc une fonctionnalité utile.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pas de problème de sécurité</li> <li>• Nécessite de vérifier qu'on peut supprimer l'article</li> </ul>
AffecterTacheEmploye	3	4	3,3	Affecter une tâche à un employé permet l'organisation et la traçabilité de l'équipe de restauration.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Complexité peu élevée</li> <li>• Pas de problème de sécurité</li> </ul>
AjouterNouveauMembre	2	5	3,0	Ajouter un nouveau membre sera seulement utile au patron qui pourra intégrer un membre à son équipe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peu complexe, nécessaire pour pouvoir tester les rôles</li> <li>• Sécuriser, gérer les injections en base</li> </ul>
SuivreCommande	3	3	3,0	Suivre une commande est une fonctionnalité secondaire permettant au patron ou au client de voir l'état des commandes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nécessite une estimation de temps et de connaître le statut des différentes préparations des différents services</li> </ul>
AnnulerUneCommande	2	4	2,7	Annuler une commande n'est pas prioritaire, Commander et les actions de modifications sont plus importantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pas de problème de sécurité</li> <li>• Nécessite de vérifier qu'on peut annuler la commande</li> </ul>
ReglerCommandeSeul	2	4	2,7	Regler une commande est secondaire, proposer le moyen de paiement ne fais pas partie des fonctionnalités essentielles.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pas de problème algorithmique = simple formulaire</li> <li>• Pas de problème de sécurité</li> </ul>
RechercherTableDispo	2	3	2,3	La Recherche d'une table peut se faire facilement sans l'aide de l'application.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nécessite une vérification de l'état de la table (si les personnes ont payé, sont partis et que la table a été nettoyée)</li> </ul>
MAStocks	2	3	2,3	La mise à jour des stocks est quelque chose de secondaire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nécessite l'implémentation des commandes et de leurs états</li> </ul>
PasserCommandeFournisseur	1	4	2,0	Passer une commande à un fournisseur peut être fait facilement sans l'application et est quelque chose de secondaire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simple envoi de mail pré-défini au fournisseur</li> </ul>
ReglerCommandePlusieurs	2	2	2,0	Regler une commande est secondaire, proposer le moyen de paiement ne fais pas partie des fonctionnalités essentielles.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nécessite d'implémenter plusieurs autres fonctionnalités (configuration tablette, régler commande seul,...)</li> </ul>

### 3. Description de l'architecture logicielle



\* Le paquetage "Personnes" correspond à toutes les entités pouvant se retrouver sur l'application.

\* Le paquetage "Menu" correspond à la carte du restaurant mais également à toutes les catégories et sous-catégories associés.

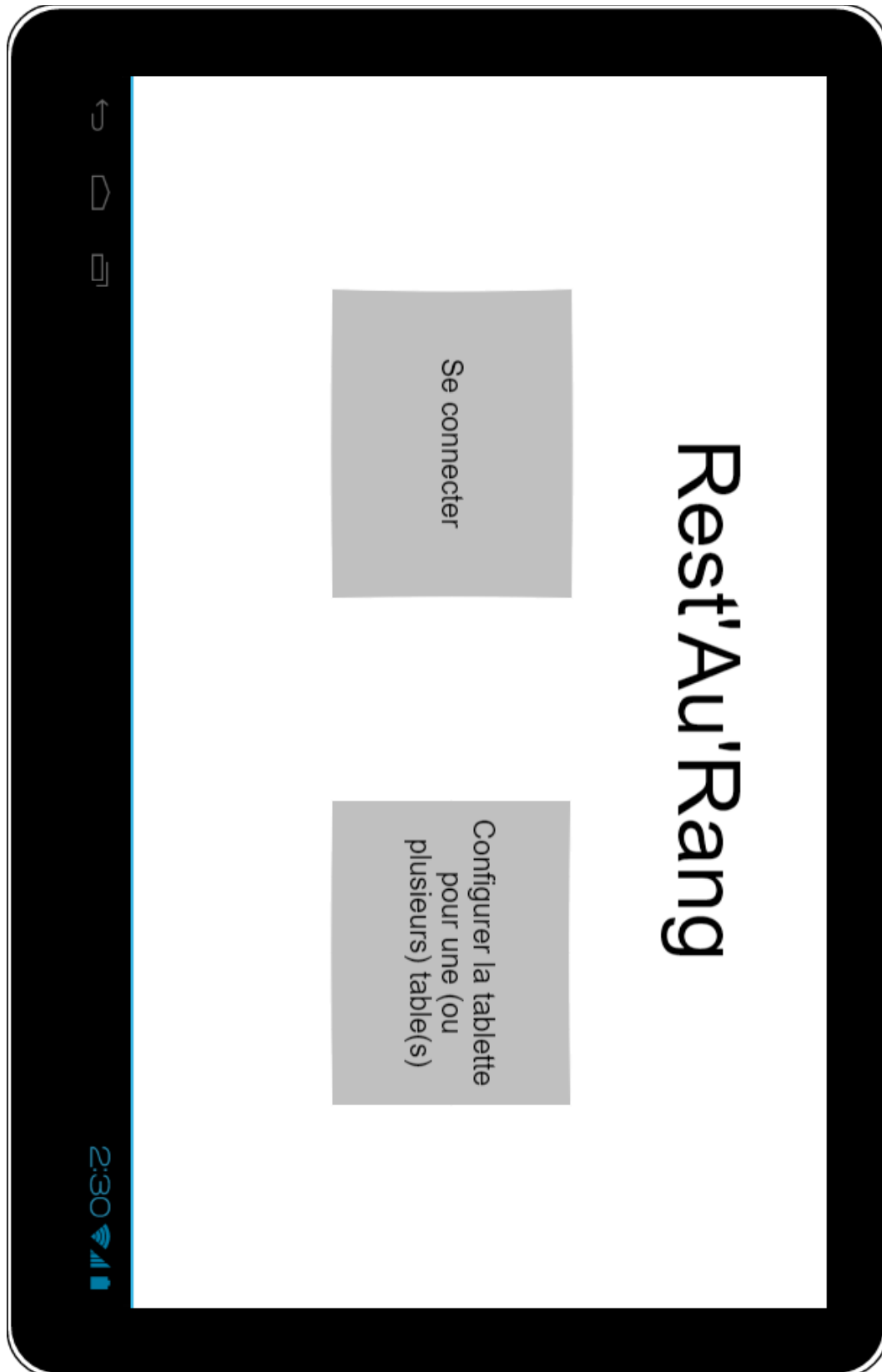
\* Le paquetage "Commandes" correspond à toute la partie permettant de commander et associe donc une préparation à une table.

\* Le paquetage "Produits" est inclus dans les commandes, il réalise les interactions entre une commande et le stock notamment avec la gestion des ingrédients.

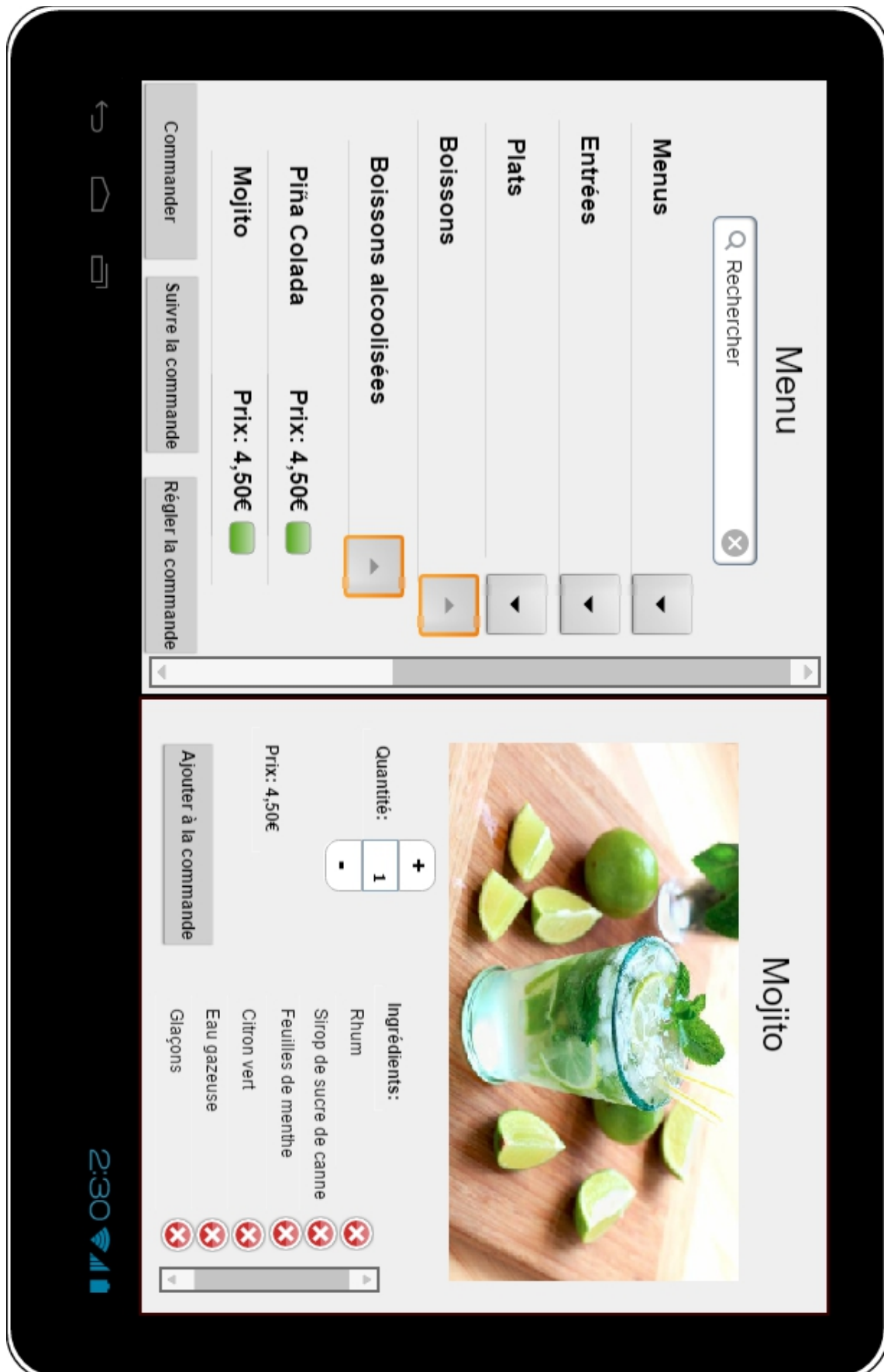
=> Nous avons choisi cette hiérarchie afin de regrouper les fonctionnalités selon leur utilité. Nous aurions pu éventuellement choisir l'implémentation "MVC" avec les paquetages "UI" et "Controllers".

## 4. Maquettes

Maquette de l'écran d'accueil :

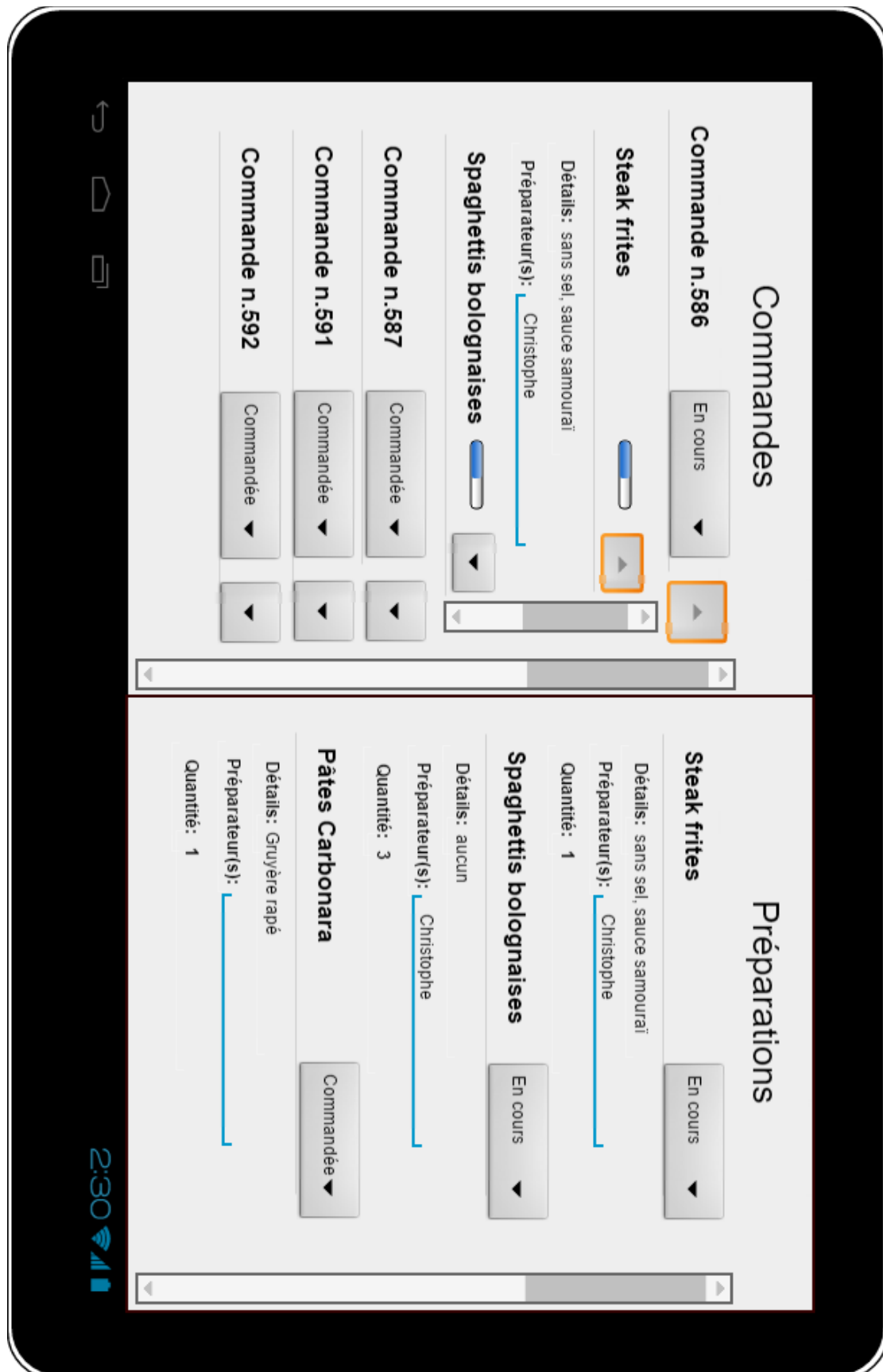


Maquette de l'écran de prise de commande :





Maquette de l'écran du chef de cuisine :



## 5. Maquette interactive

La maquette interactive permet au client d'avoir un visuel beaucoup plus précis et complet que les premières maquettes élaborées lors de l'itération précédente. La maquette interactive donne un aperçu complet de la navigation entre les différents écrans de l'application.

Vous trouverez la maquette interactive de notre application, "*Rest'Au'Rang*" dans le répertoire "*site*" de notre archive de rendu. Cette maquette utilise l'HTML 5, le CSS et le Javascript. Nous avons également utilisé des librairies annexes comme *Bootstrap* pour la plupart de nos éléments CSS mais également *FontAwesome* pour les icônes.

Voici quelques instructions d'utilisation :

1. Ouvrir le répertoire "*site*".
2. Ouvrir le fichier "*index.html*" avec un navigateur comme Chrome ou Firefox.
3. Lorsque vous découvrirez la page de connexion, vous trouverez les différentes adresses qui vous permettront de vous connecter selon le rôle que vous désirez.

La totalité des scénarios présentés dans le rapport sont réalisable via la maquette interactive.

Nous vous souhaitons une bonne découverte de la maquette interactive de *Rest'Au'Rang*.

## 6. Glossaire Métier

Dans cette section, nous allons définir certains mots clés qui ont été utilisés dans les scénarios et qui seront réutilisés par la suite.

**Barman/Barmaid** : Le barman s'occupe du comptoir de bar. Ainsi, c'est lui qui prépare toutes les boissons des clients (alcoolisées ou non).

**Catégorie** (de menu) : Une catégorie de menu correspond au regroupement entre plusieurs éléments d'une même famille. Par exemple, un mojito, de l'eau pétillante, une bière ou un jus de fruits font partie de la catégorie « boissons ». De plus, une catégorie peut-être divisée en sous-catégories, reprenant le même principe de regroupement à un niveau encore plus précis.

**Chef de cuisine** : Le chef de cuisine a la responsabilité de répartir les tâches entre ses cuisiniers et préparateurs. C'est lui qui réceptionne les commandes de plats.

**Client** : Un client est une personne qui, dans le cadre du restaurant, sera en mesure de commander, d'interagir et de consommer.

**Commande** : Une commande est un besoin exprimé par un client. Elle peut être composée d'une ou plusieurs boissons, d'un ou plusieurs plats, d'un ou plusieurs desserts, le tout réuni ou non. La commande fait l'objet d'un paiement lorsqu'elle est terminée.

**Cuisinier** : Le cuisinier doit répondre aux tâches indiquées par son chef de cuisine. Généralement, il compose les plats définis par le menu du restaurant et indique à son chef lorsque celui-ci est prêt.

**Disponibilité d'un plat** : La disponibilité d'un plat dépend du stock du restaurant. Lorsqu'un plat n'est plus disponible, celui-ci n'est plus affiché dans le menu afin d'informer le client mais également les gestionnaires de stock afin qu'ils réapprovisionnent l'ingrédient en temps voulu.

**Employé** : L'employé est une personne travaillant dans le restaurant. Cela inclut donc tous les corps de métier de la restauration.

**État d'une commande** : L'état d'une commande correspond au niveau de préparation d'une commande effectuée par un client. L'état peut être *commandée*, *en cours de préparation*, *prête*, *servie* ou *annulée*.

**Gestionnaire de stock** : Un gestionnaire de stock est l'entité qui a la possibilité de passer une commande au fournisseur afin de réapprovisionner le restaurant et qui a également la possibilité de mettre à jour les stocks.

**Glacier** : Le glacier s'occupe du comptoir de glaces. Il a la charge de préparer une partie des desserts proposés par le menu (ceux composés de glace).

**Manager de tâches** : Un manager de tâche est l'entité qui distribue les tâches à d'autres entités du restaurant. Par exemple, le chef de cuisine est un manager de tâche car il en distribue aux cuisiniers mais également aux préparateurs.

**Menu** : Un menu référence toutes les possibilités de commandes pour le client. Le menu est défini par le patron et peut-être utilisé pour analyser la composition d'un plat.

**Patron** : Le patron a un rôle bien spécifique. En effet, il gère toute l'organisation d'un service, la saisie des menus, le plan comptable. Il peut également analyser le cours d'un service.

**Personne** : Une personne est une entité du restaurant, c'est-à-dire tous les corps de restauration et les clients.

**Personne en salle** : (client+serveur) Une personne en salle correspond aux entités physiques évoluant dans la salle principal du restaurant. En l'occurrence, il s'agit de la réunion entre les serveurs et les clients.

**Préparation** : Une préparation est le plat qui va être préparé par les différents services du restaurant. Contrairement à un produit, une préparation a pu être modifiée par un client (suppression d'un ingrédient par exemple).

**Préparateur** : Le préparateur doit répondre aux besoins numériques des aliments. C'est lui qui devra par exemple couper les légumes ou faire cuire certains plats.

**Produit** : Un produit est une composition d'ingrédients correspondant à un plat. Chaque produit est référencé dans le menu.

**Restaurant** : Il s'agit du lieu de rencontre entre tous les corps du métier de la restauration et les clients. Ces corps de métiers doivent donc répondre à un besoin de la part du client.

**Serveur** : Un serveur est une personne qui à la charge d'assurer l'intermédiaire entre le client et les différents corps de métier du restaurant. Il doit donc servir les plats, prendre des commandes, etc.

**Service** : Un service est une période définie par des horaires. Elle correspond à un intervalle de temps dans lequel les clients peuvent commander. Au-delà, il n'est plus possible de réaliser une commande.

**Stock** : Le stock correspond aux quantités utilisables et/ou consommables par le restaurant. Le stock peut être modifié par plusieurs corps de métier au sein du restaurant. Lors qu'un élément n'est plus en stock, les produits affiliés ne sont plus disponibles.

**Tablette** : La tablette correspond à l'outil utilisé par les employés et par les clients. La tablette comprend l'application et permet d'effectuer toutes les interactions entre les entités.

**Tâche** : Une tâche est une consigne donnée par une entité à une autre. Elle correspond à un besoin dans la chaîne de travail.

## **7. Références/bibliographie**

Les documents ayant servi à l'élaboration du document :

Aucun document ou site si ce n'est le cours fourni par M. Dumoulin.