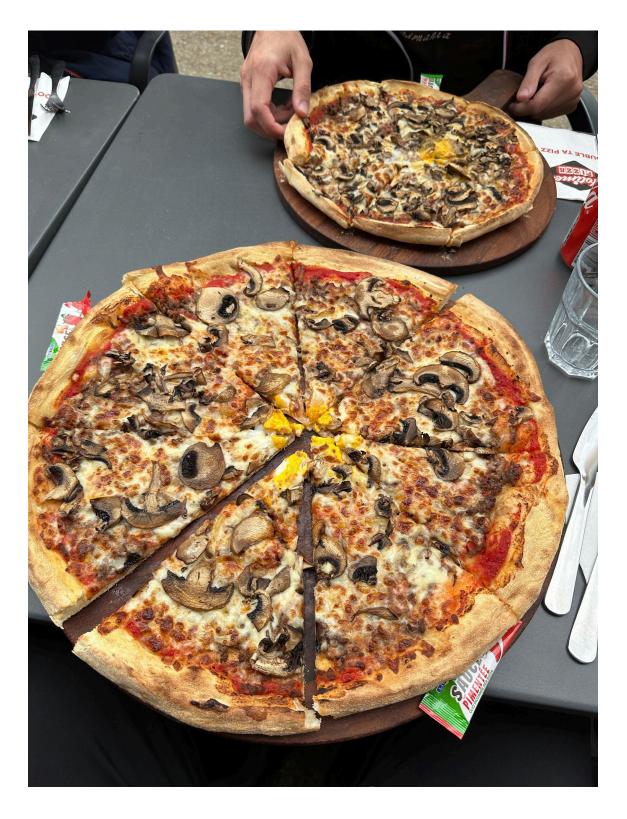
# Projet E3FI : Base de données

Pizza



Liens utiles	3
Base de données	3
MCD	3
MLD	3
Textuel	3
Graphique	4
UML	4
Scripts liés à la base de données	4
Fonctionnalités	5
Partie Client	5
Faire une commande	6
Historique des commandes	7
Détail d'une commande	8
Ajouter du solde	9
Informations	9
Partie Pizzayolo	9
Onglet clients	10
Onglet pizzas	11
Onglet Ingrédients	12
Onglet livreurs	12
Onglet véhicules	13
Onglet statistiques	14
Code	15
Connexion à la base de données	16
Structure du projet	16

## Liens utiles

Lien vers les ressources (code, sql) : Github

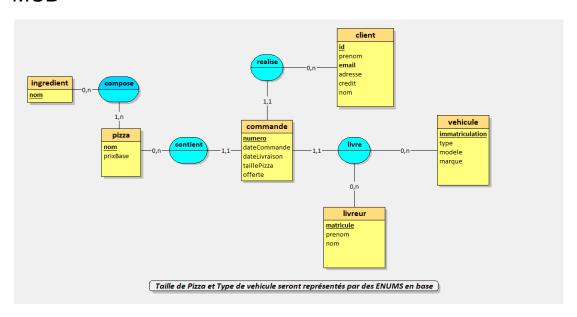
Vidéo de présentation : <u>Youtube</u> Emails des membres du groupe :

<u>leon.edmee@edu.esiee.fr</u> | <u>delmas.denis@edu.esiee.fr</u> <u>jonathan.bury@edu.esiee.fr</u> | <u>arno.cellarier@edu.esiee.fr</u>

## Base de données

SGBD utilisé : MySQL, Logiciel de conception de la base de données: Looping

### **MCD**

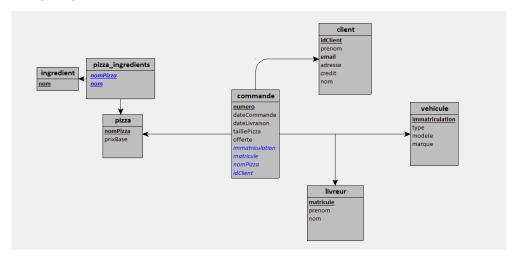


### **MLD**

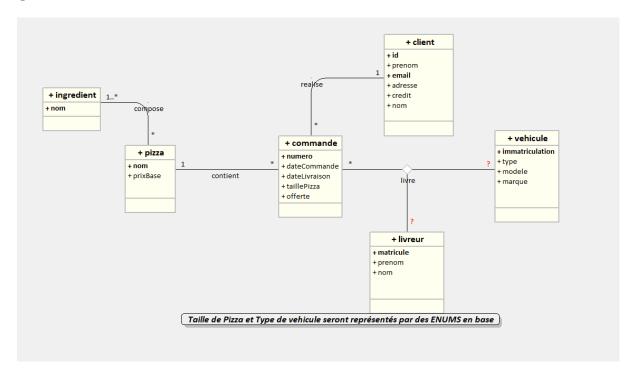
#### **Textuel**

```
pizza = (nomPizza varchar(so), prixBase INT);
ingredient = (nom varchar(so));
client = (idClient counter, prenom varchar(so), email varchar(so), adresse varchar(255), credit INT, nom varchar(so));
vehicule = (immatriculation varchar(so), type varchar(so), modele varchar(25), marque varchar(20));
livreur = (matricule counter, prenom varchar(so), nom varchar(so));
commande = (numero counter, dateCommande datetime, dateLivraison datetime, taillePizza varchar(50), offerte logical, #immatriculation, #matricule, #nomPizza, #idClient);
pizza_ingredients = (#nomPizza, #nom);
```

### Graphique



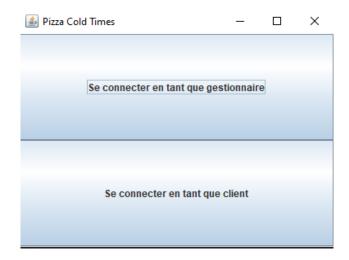
## **UML**



## Scripts liés à la base de données

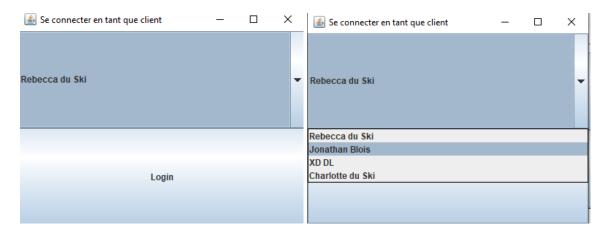
**Github** 

## Fonctionnalités



### Partie Client

On part du principe que les clients sont déjà inscrits. Pour la simplicité ils se connectent via un menu déroulant.



Une fois connecté, le client peut soit :

- Faire une commande
- Voir son historique de commandes
- S'ajouter du solde
- Se déconnecter

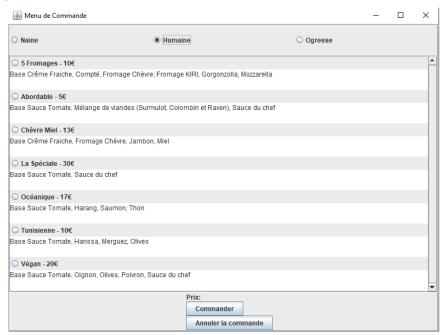


Le client voit aussi son solde, son nombre de commande et le nombre de commandes avant d'avoir le droit à sa pizza gratuite!

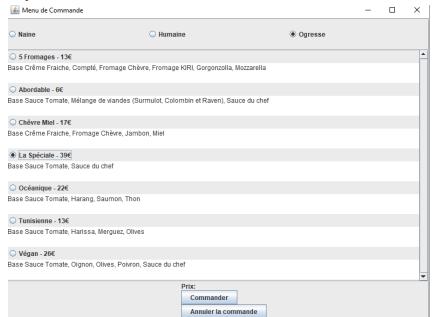
#### Faire une commande

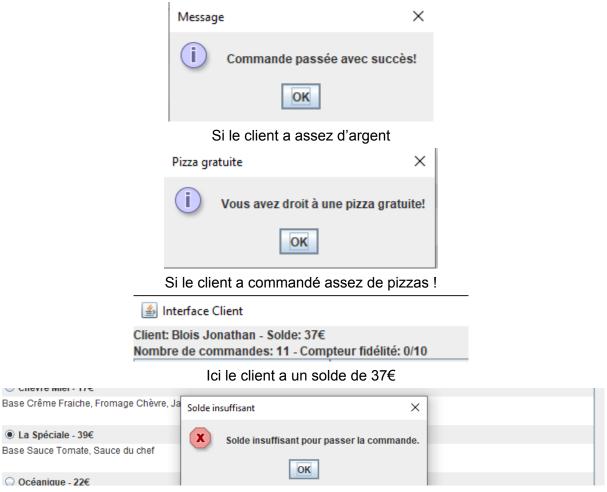
Le client peut choisir parmi 3 tailles de pizza : Naine, Humaine, Ogresse.

Il voit aussi les différentes pizzas disponibles, s'il y a beaucoup de pizzas il peut alors scroller dans la liste. Evidemment la liste des ingrédients est affichée pour aider le client dans son choix.



Il peut sélectionner qu'une pizza à la fois et lorsqu'il change la taille de sa pizza, le prix des pizzas est mis à jour.



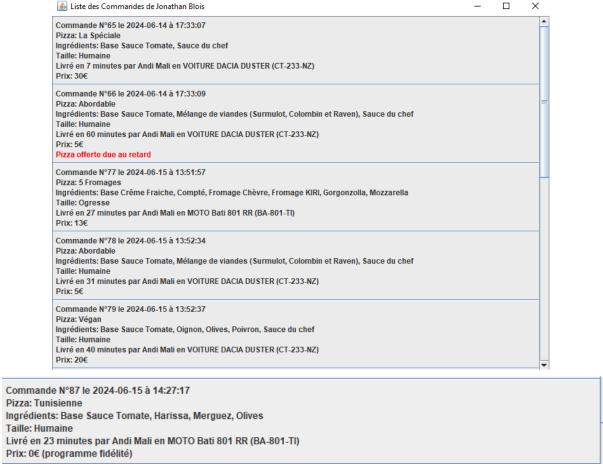


Il ne peut donc pas commander la pizza "La spéciale" avec la sauce du Chef en taille Ogresse à 39€ . . .

### Historique des commandes



Le client peut voir tout son historique de commande et les informations importantes : Date, Pizza et ses ingrédients, taille de la pizza, temps de livraison et le livreur ainsi que le prix. Si la pizza est livrée en retard alors elle est offerte et c'est affiché!



On affiche aussi le prix de 0€ si la pizza a été achetée grâce au programme de fidélité!

#### Détail d'une commande

En cliquant sur une commande, on obtient le détail afin d'imprimer le reçu:



Imprimer le reçu génère un PDF prêt pour l'impression!

### Ajouter du solde



Le client indique combien d'argent il souhaite ajouter sur son compte



Évidemment impossible d'ajouter des montants négatifs

#### Informations

Lors d'une commande un livreur aléatoire et un véhicule aléatoire sont attribués. Le temps de livraison est aussi aléatoire afin d'avoir des livraisons parfois rapides et parfois ... en retard.

## Partie Pizzayolo

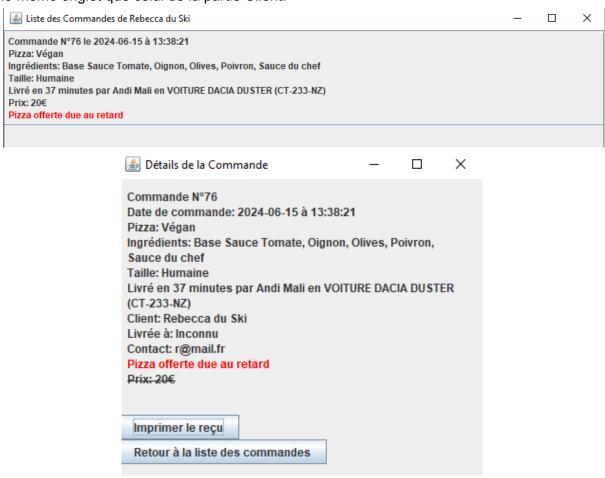
L'interface du gestionnaire comporte plusieurs onglets:

- Clients
- Pizzas
- Ingrédients
- Statistiques
- Livreurs
- Véhicules

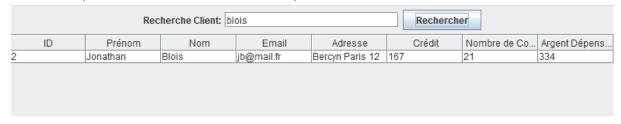


### Onglet clients

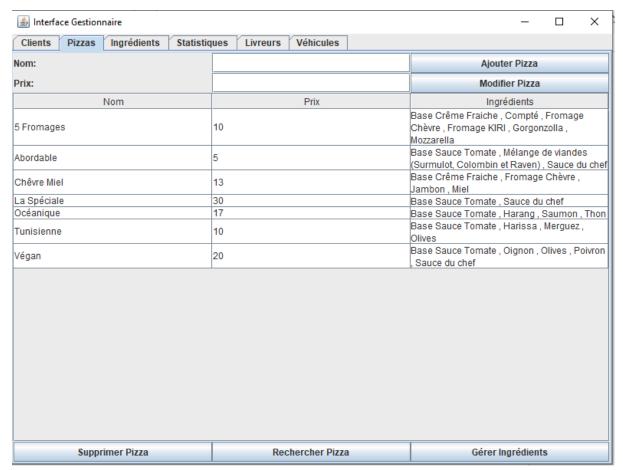
Il peut visualiser les clients et leurs informations et voir le nombre de commandes et l'argent dépensé. En cliquant sur un client il peut aller voir ses commandes, ce qui nous ramène sur le même onglet que celui de la partie Client.



Il est aussi possible de rechercher un client parmi la liste :

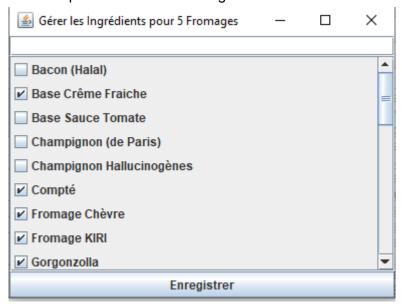


### Onglet pizzas



Dans cet onglet on peut effectuer toutes les opérations CRUD (Create Read Update Delete) liées aux pizzas.

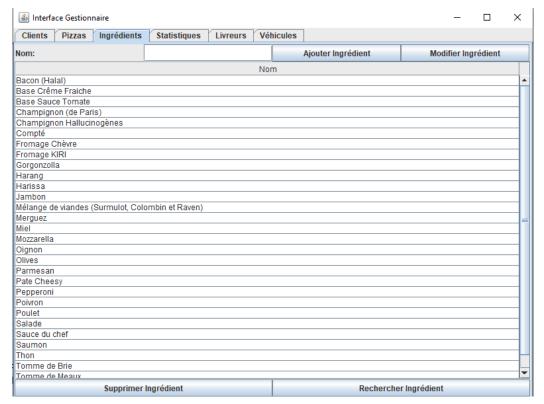
On peut sélectionner une pizza et modifier ses ingrédients



On peut aussi chercher dans la liste des ingrédients

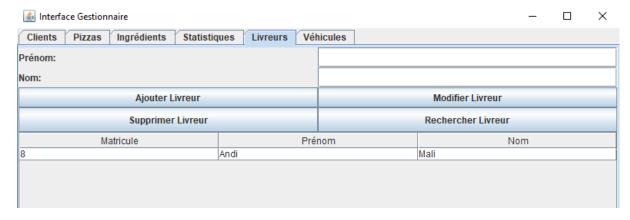


### Onglet Ingrédients

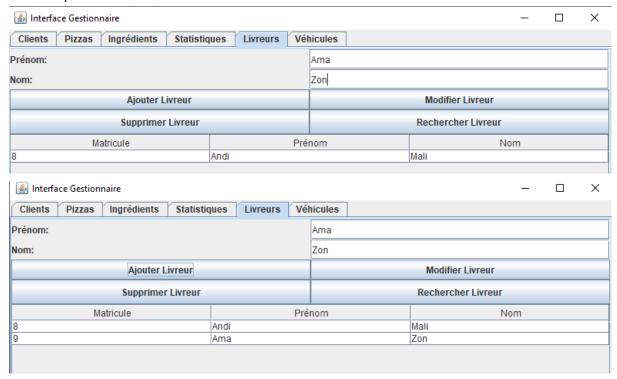


Idem on peut CRUD sur les données des ingrédients

## Onglet livreurs

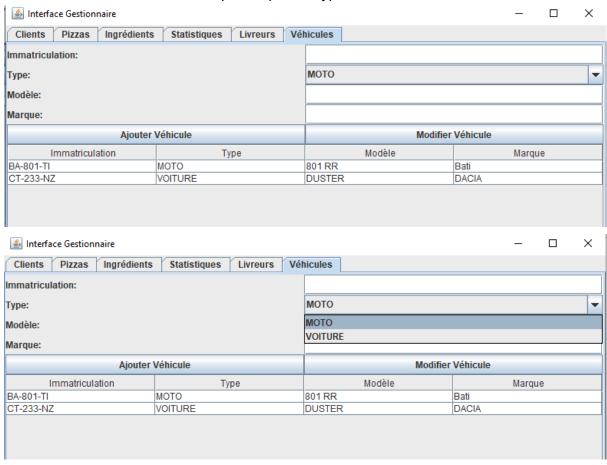


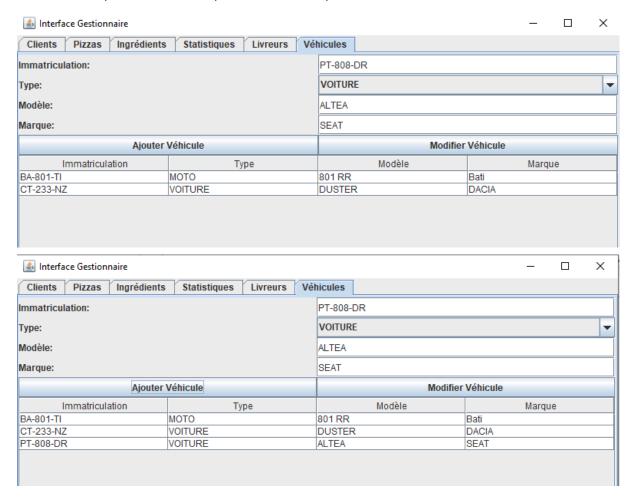
#### Idem on peut CRUD sur les livreurs



## Onglet véhicules

CRUD sur les véhicules, avec dropdown pour le type du véhicule

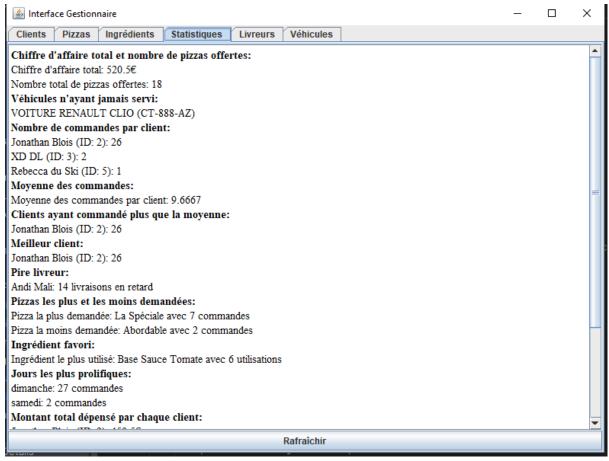




### Onglet statistiques

#### On a:

- Chiffre d'affaire total
- Nombre de pizzas qui ont été offertes
- Les véhicules n'ayant jamais servi,
- Le nombre de commandes par client,
- Moyenne des commandes (en €)
- Client ayant commandé + que la moyenne
- Meilleur client
- Pire livreur (livraisons en retard)
- Pizza les + et commandées
- L'ingrédient le + utilisé
- Les jours de la semaine avec le + de commandes
- L'argent dépensé par chaque client
- Le nombre de pizzas vendues en tout



#### Montant total dépensé par chaque client:

Jonathan Blois (ID: 2): 340.2€ Rebecca du Ski (ID: 5): 20.0€ XD DL (ID: 3): 30.0€

Clients avec des commandes en retard: Jonathan Blois (ID: 2): 1 commandes en retard

Nombre total de pizzas commandées:

Total de pizzas commandées: 24

### Code

L'application a été développée en Java 20, avec Swing pour la partie graphique et JDBC pour le lien avec la Base MySQL. On a utilisé la librairie <u>itextpdf</u> pour générer les PDF. Tout ça se base sur <u>Maven</u> afin de gérer les dépendances (itextpdf et le connecteur jdbc Mysql)

Le développement s'est fait sur IntelliJ

#### Connexion à la base de données

Dans le fichier **DatabaseConnection.java** modifier l'url, le port, le nom de la base ainsi que le User et le pasword afin de se connecter à votre base de données

### Structure du projet



Le code est séparé en packages selon les utilisations et fonctionnalités des classes. On a donc le package **client** pour le code de l'appli client, **database** pour gérer la connexion à la base de données, **manager** pour le gérant de la pizzéria, **shared**, code utilisé par la partie client et manager et **utils** des réécritures de certains composants Swing.

Enfin la classe Main, point d'entrée de l'application est à la racine du package

#### fr.esiee.pizzacoldtimes

```
c?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
cproject xmlns:"http://mww.m3.org/2001/XMLSchema-instance"
    xmlns:xsi="http://mww.m3.org/2001/XMLSchema-instance"
    xsi:schemalocation='http://maven.apache.org/POM/4.0.0 http://maven.apache.org/xsd/maven-4.0.0.xsd*>
cmodelVersion>4.0.0
cgroupId>fr.esiee.pizzacoldtimes*/groupId>
cartifactId>pizzacoldtimes*/artifactId>
cversion>1.0-SNAPSHOT
cyroperties>
cmaven.compiler.source>21
cmaven.compiler.target>21
cmaven.compiler.target>21
cmaven.compiler.target>21
cyproperties>
cdependencies>
c!-- https://mvnrepository.com/artifact/com.mysql/mysql-connector-j->
cdependency>
cgroupId>com.mysql</proupId>
cartifactId>mysql-connector-j
cyropid>com.mysql
cyropid>com.mysql</proupId>
cartifactId>mysql-connector-j
cyropid>com.itextpdf
cyropid>com.itextpdf
cyropid>com.itextpdf
cyropict>
```

Le fichier Maven Porm.xml