

GESTION DE PROJET

Création d'une application Android
« GO-EATS »



TD Gestion de projet

1. Description du projet

L'automatisation des différents processus de la gestion d'un restaurant est devenue un besoin obligatoire pour assurer la bonne gestion. Elle consiste généralement à organiser le passage des commandes aussi que la gestion des personnels, des articles, des réservations etc.

Dans ce cadre, notre projet consiste à réaliser une application Android qui assure le déroulement des différentes fonctionnalités d'un restaurant.

▪ **Notre application**

« **GO-EATS** », est une application Android, qui consiste à informatiser la gestion des commandes, la gestion de stock, la gestion des produits, la réservation des tables, la gestion des personnels, la gestion de fidélité, la gestion des clients et la consultation des statistiques. L'application à réaliser va permettre l'accès sécurisé :

- Par **le gérant** qui dispose des différentes fonctionnalités :
 - La gestion du stock ;
 - La gestion des clients ;
 - La gestion des produits ;
 - La gestion des personnels ;
 - La réservation des tables ;
 - La consultation des statistiques.
- Par **le serveur** qui dispose diverses fonctionnalités :
 - La consultation des produits disponibles ;
 - Le passage des commandes client ;
 - La réservation des tables.
- Une session pour **le client** qui dispose comme accès à différentes options :
 - La consultation des produits disponibles ;
 - Le passage d'une commande interne ;
 - La consultation du crédit fidélité ;
 - La gestion de son compte personnel ;
 - Le choix et la réservation d'une table.

▪ **Objectifs à atteindre**

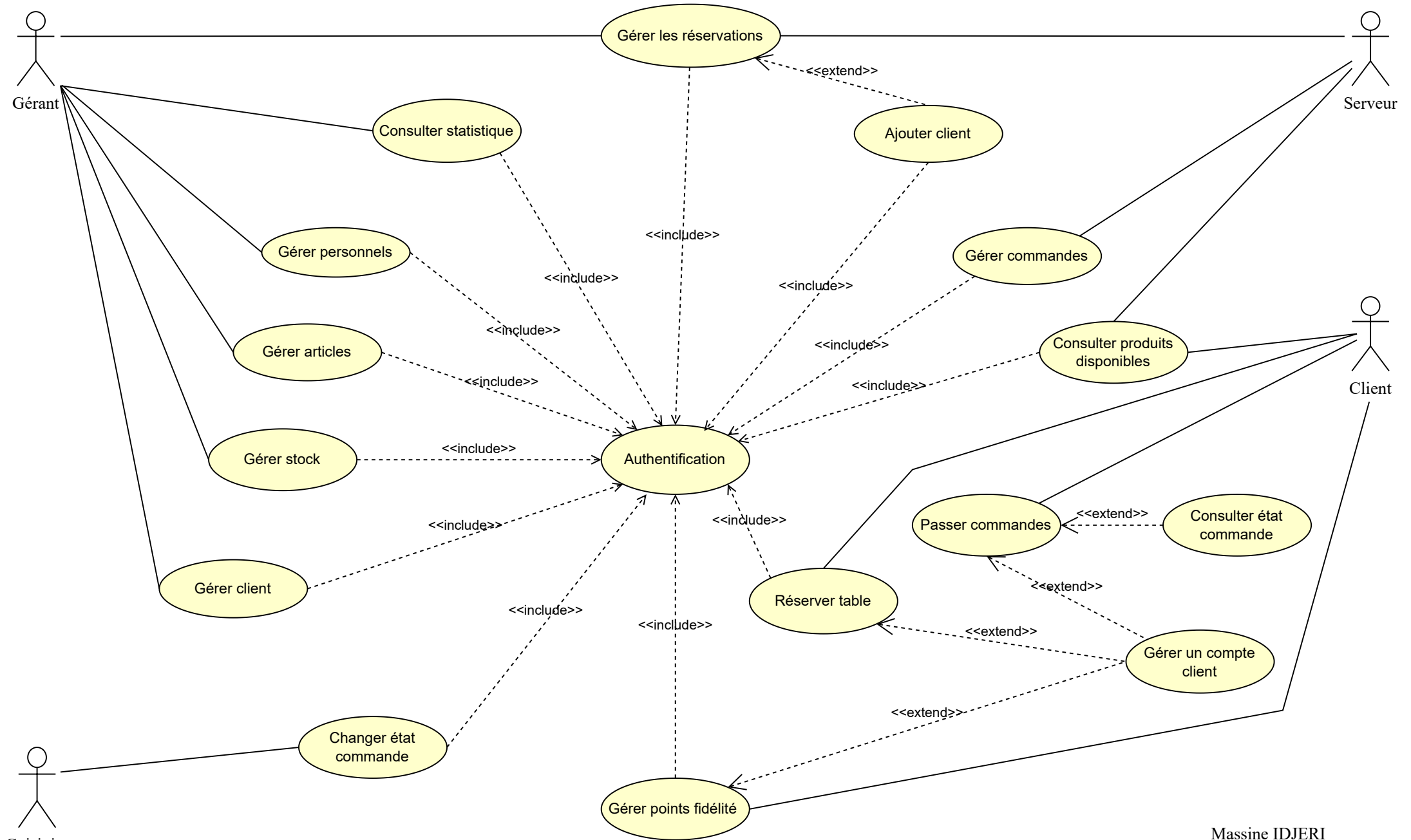
L'application « **GO-EATS** » permettre l'ajout de l'efficacité aux processus internes d'un restaurant. Elle doit permettre d'atteindre les objectifs suivants :

- Accélérer et faciliter la procédure de passage de commandes ;
- Le contrôle du stock et des entrées/sorties ;

- Gérer les personnels ;
- Gagner du temps et une meilleure organisation du travail ;
- Stocker les commandes et notifier l'utilisateur pour le changement de l'état de la commande ;
- Stocker les informations des clients ;
- Gagner la confiance et la fidélité du client ;
- Gérer les réservations des tables ;
- Consultation des statistiques journalières (recette journalière totale, recette journalière pour chaque serveur, la quantité sortante de chaque produit fini) ;
- La mobilité des différents processus de travail.

2. Diagramme Use Case

Système de gestion d'un restaurant



3. Diagramme de classes

