

Kaly

# Table des matières

## Partie 1 : Présentation du Projet

- Modèle Conceptuel de Données (MCD)
  - Explication des entités et relations

## Partie 2 : Fonctionnalités Terminées

- Scénarios fonctionnels
  - Explication des scénarios
  - Captures d'écran correspondantes

## Partie 3 : Les membres du groupes

2671 ANDRIANARISOA Nickah Maharitriniaina

2788 RABENJATIANA Fitiavana

2841 RAKOTONANAHARY Tsirava Finiavana

2865 RAKOTONARIVO Ny Avo Mihaingo Cristelle

# Partie 1 : Présentation du Projet

## A. Explication des Entités

### 1. unite\_mesure

- Contient les unités de mesure des ingrédients (ex : gramme, litre).
- **Champs :**
  - id\_unite\_mesure (PK) : Identifiant unique.
  - nom\_unite : Nom de l'unité de mesure.

### 2. ingredient

- Contient les informations sur les ingrédients utilisés dans les plats.
- **Champs :**
  - id\_ingredient (PK) : Identifiant unique.
  - nom\_ingredient : Nom de l'ingrédient.
  - url, logo : Informations visuelles.
  - id\_unite\_mesure (FK) : Référence à l'unité de mesure.

### 3. plat

- Représente un plat pouvant être commandé.
- **Champs :**
  - id\_plat (PK) : Identifiant unique.
  - nom\_plat, url, logo : Informations sur le plat.
  - temps\_cuisson : Temps de préparation.
  - prix : Prix du plat.

### 4. recette

- Associe les ingrédients aux plats.
- **Champs :**
  - id\_recette (PK) : Identifiant unique.
  - id\_plat (FK) : Plat concerné.
  - id\_ingredient (FK) : Ingrédient utilisé.
  - quantite\_ingredient : Quantité d'ingrédients utilisés.

## 5. stock\_ingredient

- Gère l'inventaire des ingrédients.
- **Champs :**
  - id\_stock\_ingredient (PK) : Identifiant unique.
  - id\_ingredient (FK) : Référence à l'ingrédient.
  - entree : Quantité ajoutée.
  - sortie : Quantité utilisée.
  - date\_mouvement : Date de modification du stock.

## 6. utilisateur

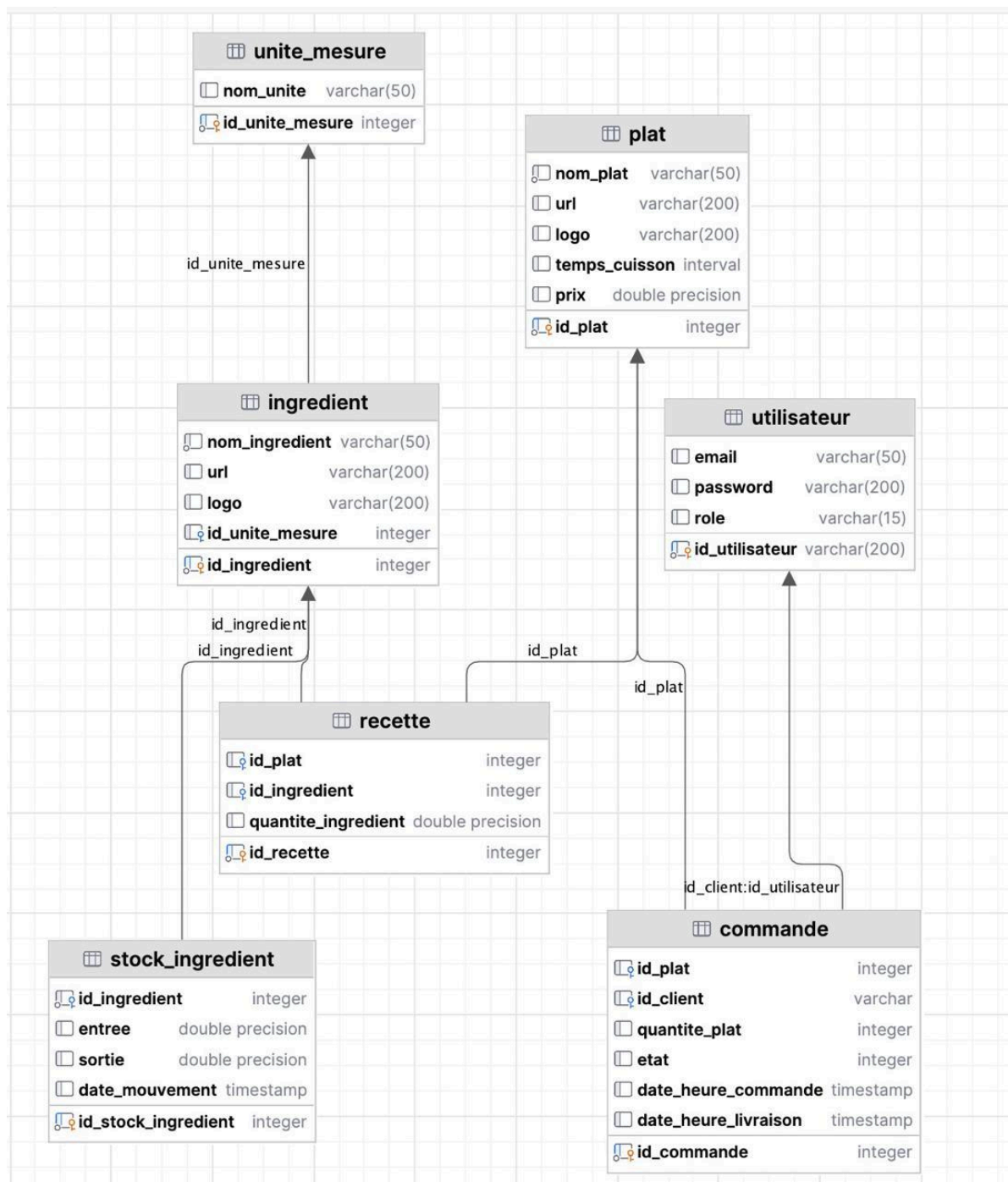
- Représente les utilisateurs du système (clients, administrateurs, etc.).
- **Champs :**
  - id\_utilisateur (PK) : Identifiant unique.
  - email, password : Identifiants de connexion.
  - role : Type d'utilisateur (ex : client, admin).

## 7. commande

- Stocke les commandes passées par les clients.
- **Champs :**
  - id\_commande (PK) : Identifiant unique.
  - id\_client (FK) : Client ayant passé la commande.
  - id\_plat (FK) : Plat commandé.
  - quantite\_plat : Quantité commandée.
  - etat : Statut de la commande (ex : en attente, livrée).
  - date\_heure\_commande, date\_heure\_livraison : Dates associées.

## B. Explication des Relations

1. **Relation unite\_mesure - ingredient (1,N)**
  - Une unité de mesure peut être utilisée pour plusieurs ingrédients.
2. **Relation ingredient - recette (1,N)**
  - Un ingrédient peut être utilisé dans plusieurs recettes.
3. **Relation plat - recette (1,N)**
  - Un plat peut contenir plusieurs ingrédients.
4. **Relation plat - commande (1,N)**
  - Un plat peut être commandé plusieurs fois.
5. **Relation utilisateur - commande (1,N)**
  - Un utilisateur (client) peut passer plusieurs commandes.
6. **Relation stock\_ingredient - ingredient (1,1)**
  - Chaque entrée dans le stock correspond à un ingrédient précis.

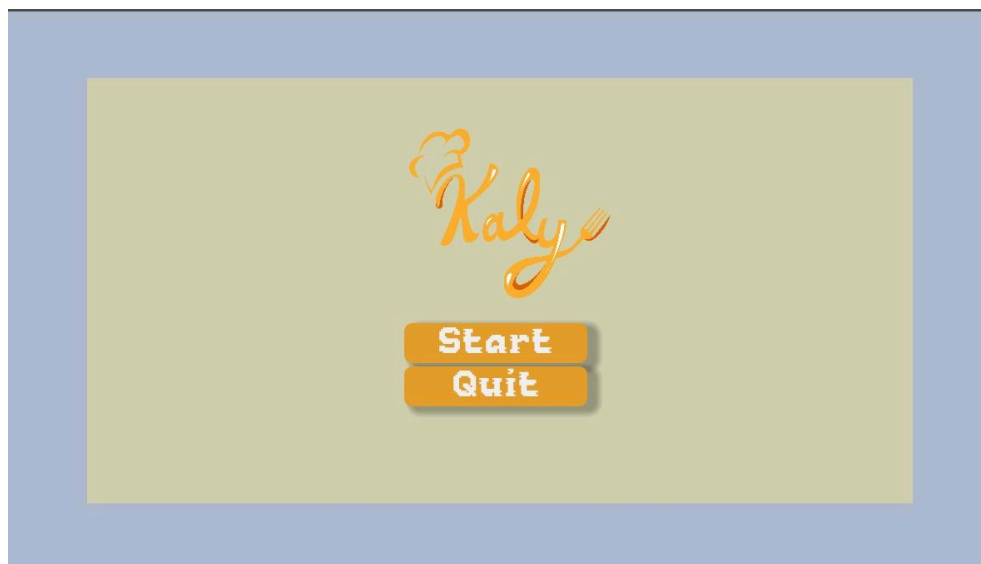


## Partie 2 : Fonctionnalités Terminées

### A.Scénarios fonctionnels :

#### a. Explication des scénarios

D'abord, une fois le jeu lancé, l'écran affiche un bouton start pour entrer dans le jeu. Ensuite, on peut alors voir le contenu : les clients, le personnage jouable, les ingrédients, la liste des commandes, les trois feux et la liste des ingrédients.



- Le personnage jouable peut se balader dans la salle et est bloqué ou s'arrête quand il rencontre un obstacle .



- Au dessus de la cuisine il y a la liste des plats à préparer



- Quand le joueur clique sur un ingrédient sur l'étagère, il est aussitôt transporté dans sa main

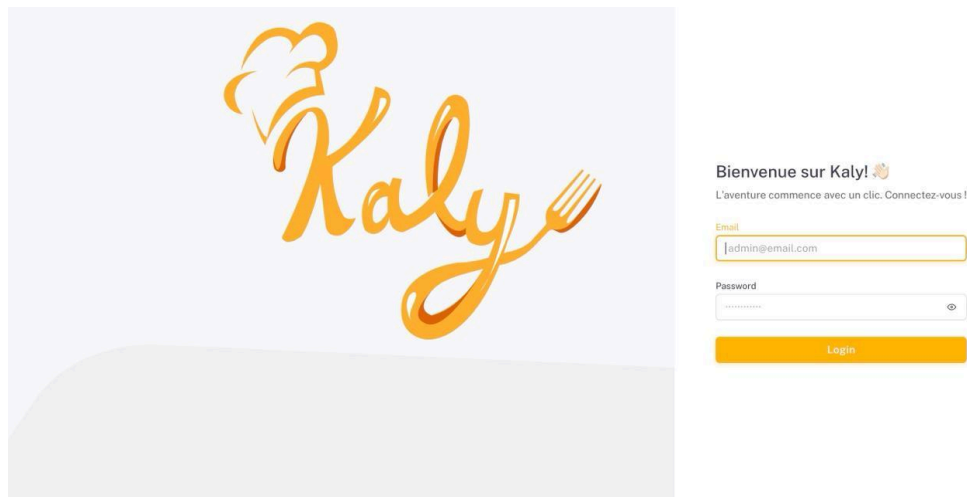




## 1. Côté Back Office

- **Login** (spécialisé pour l'admin)

Le système de **login administrateur** permet aux gestionnaires de la plateforme Kaly d'accéder à un espace sécurisé, leur offrant des fonctionnalités avancées pour la gestion des commandes, des utilisateurs et du stock.



- **Gestion de stock**

Le module Stock permet de suivre en temps réel les ventes et le nombre de plats servis, offrant ainsi une visibilité claire sur la gestion des stocks et la performance des ventes.

