

# CAHIER D'ANALYSE

Par  
**TCHINDJO TCHIO Loïc**



## CRÉATION D'UN CLIENT DESKTOP D'ACCOMPAGNEMENT POUR L'APPLICATION **SNACKRESTO**

**Nom de l'entreprise : FAGICIEL**

**Personne à contacter dans l'entreprise : BOUMKWO PAUL B**

**Adresse : Ydé-Hippodrome**

**Tel : 699380430**

**Email : p.boumkwo@fagiciel.com**

## Sommaire

Sommaire :.....	1
1.Introduction.....	3
2. Présentation du projet.....	4
2.1.1. Présentation Générale du projet.....	4
2.1.2. Contexte du projet.....	4
3. Cas d'utilisation du système.....	5
3.1. Les besoins.....	5
3.1.1. Besoins fonctionnels.....	5
3.1.2. Besoins non fonctionnels.....	5
3.2. Les acteurs et leurs rôles.....	6
3.2.1. Acteurs internes.....	6
3.2.2. Acteurs externes.....	6
3.3. Diagramme des cas d'utilisation.....	7
3.4. Description textuelle des cas d'utilisation.....	10
être connecté.....	11
4. Diagrammes de classes.....	13
4.1. Identification des entités, attributs et méthodes.....	13
4.2. Diagramme de classes.....	13
5. Diagrammes de séquence système.....	13
6. Conclusion.....	17

## **1.Introduction**

La spécification des besoins représente la première phase du cycle de développement d'une application. Elle doit décrire sans ambiguïté l'application à développer. Dans ce cahier nous allons spécifier l'ensemble des besoins fonctionnels et non fonctionnels liées à notre application. Ensuite, nous allons modéliser les spécifications semi-formelles des besoins à l'aide des diagrammes de cas d'utilisation et les diagrammes de séquences.

## 2. Présentation du projet

### 2.1.1. Présentation Générale du projet

**SnackResto** est le logiciel de gestion dédié aux Managers et propriétaires des Restaurants, Snack et Bars. C'est avant tout un outil moderne alliant simplicité et performance pour tenir sa caisse et gérer son établissement, il répond aux besoins réels des utilisateurs, sa prise en main est rapide, vous serez très vite opérationnel.

Entièrement paramétrable pour une utilisation **sur mesure** et **optimisée** pour l'utilisation simultanée du tactile, du clavier, du lecteur de code à barre ou de la souris, **Snack Resto** vous permet :

- De connecter toutes les parties de votre commerce (Gestion de plusieurs comptes de commerces, afficheur client, menu client tactile...) ;
- La gestion de la prise de commande à distance pour les articles à emporter ou à consommer sur Place ;
- L'encaissement multi-règlements avec possibilité de création de nouveaux modes de paiement par mobile ou par carte (après souscription à ce service) ;
- La prise en charge des remises par commande et la gestion des services gratuits ;
- La sauvegarde automatique sur tous les postes du réseau lorsque l'application est en ligne ;
- Une vision financière complète et ajustable pour une meilleure gestion de votre Snack, Bar, Restaurant.

### 2.1.2. Contexte du projet

Face à l'intensité de la concurrence dans l'activité des Restaurants, Snack et bars d'une part et d'autre part le niveau d'exigence croissant des consommateurs, les managers du secteur doivent suivre le rythme. Il ont donc l'obligation d'améliorer la qualité de service afin de répondre rapidement aux besoins de leurs clients, tout en facilitant la gestion des ventes et la prise de commande.

De ce fait, l'informatisation est un bon moyen de gagner en temps et en productivité. Ce qui parait au départ compliqué, par le changement d'habitudes de travail et parfois onéreux, deviendra très vite un levier de croissance.

### **3. Cas d'utilisation du système**

#### **3.1. Les besoins**

##### **3.1.1. Besoins fonctionnels**

Il s'agit des fonctionnalités que le futur système va pouvoir offrir. Ces fonctionnalités son:

- Effectuer une Vente;
- Encaisser;
- Effectuer une vente en régularisation;
- Saisir de ticket;
- Afficher Tableau de bord des ventes;
- Imprimer Journal de session;
- Imprimer une facture;
- Clôturer une session;
- consulter Journal des ventes;
- Consulter Ventes par article;
- Consulter Commande client non réglée;
- Consulter Vente par vendeur;
- Consulter Journal d'encaissement;
- Consulter Rapport mouvement caisse;
- S'authentifier;
- Changer mot de passe;
- Créer session;
- Se deconnecter.

##### **3.1.2. Besoins non fonctionnels**

Les besoins non fonctionnels spécifient les propriétés du système telles que les contraintes d'environnement et d'implémentation, la performance, la maintenance, l'extensibilité et la flexibilité. Certains besoins non fonctionnels sont généraux et ne peuvent pas être rattachés à un cas d'utilisation particulier.

##### **Les contraintes ergonomiques:**

Les contraintes ergonomiques sont les contraintes liées à l'adaptation entre les fonctionnalités de l'application, leurs interfaces et leur utilisation. Pour notre application, nous devons obéir aux contraintes ergonomiques suivantes :

- Permettre un accès rapide de l'information;
- Interface simple et compréhensible;
- L'organisation des rubriques, des onglets, etc.
- L'application doit guider l'utilisateur pour avoir sa demande c'est à dire qu'elle doit être développée avec un

langage compréhensif par l'utilisateur, présenter les informations d'une façon simple et claire, faire apparaître les choix ou les saisis du client.

### **Les contraintes techniques:**

- Il faut que toute interface de l'application soit homogène, en effet, les différentes fenetre doivent suivre le même modèle de représentation (couleurs, images, textes , etc.).
- Le code doit être extensible et maintenable pour faciliter toute opération d'amélioration ou d'optimisation

### **les contraintes de matériel:**

L'application sera installée sur des machines à OS linux, mac et windows.

### **Les contraintes de sécurité:**

Tout utilisateur doit s'authentifier pour avoir accès aux différentes fonctionnalités de l'application.

### **Les contraintes de connexion internet:**

La machine disposant de l'application doit avoir accès a une bonne connexion internet pour bénéficier des services de la solution

## **3.2. Les acteurs et leurs rôles**

un acteur représente l'abstraction d'un rôle joué par des entités externes (utilisateur, dispositif matériel ou autre système) qui interagissent directement avec le système étudié.

### **3.2.1. Acteurs internes**

Dans notre cas,nous n'avons pas d'acteurs qui soient internes au système car ils interagissent tous avec le système de l'extérieur.

### **3.2.2. Acteurs externes**

Nous allons maintenant énumérer les acteurs susceptibles d'interagir avec le système.

Les acteurs de notre application sont :

- Le vendeur;
- Vendeur principal

### 3.3. Diagramme des cas d'utilisation

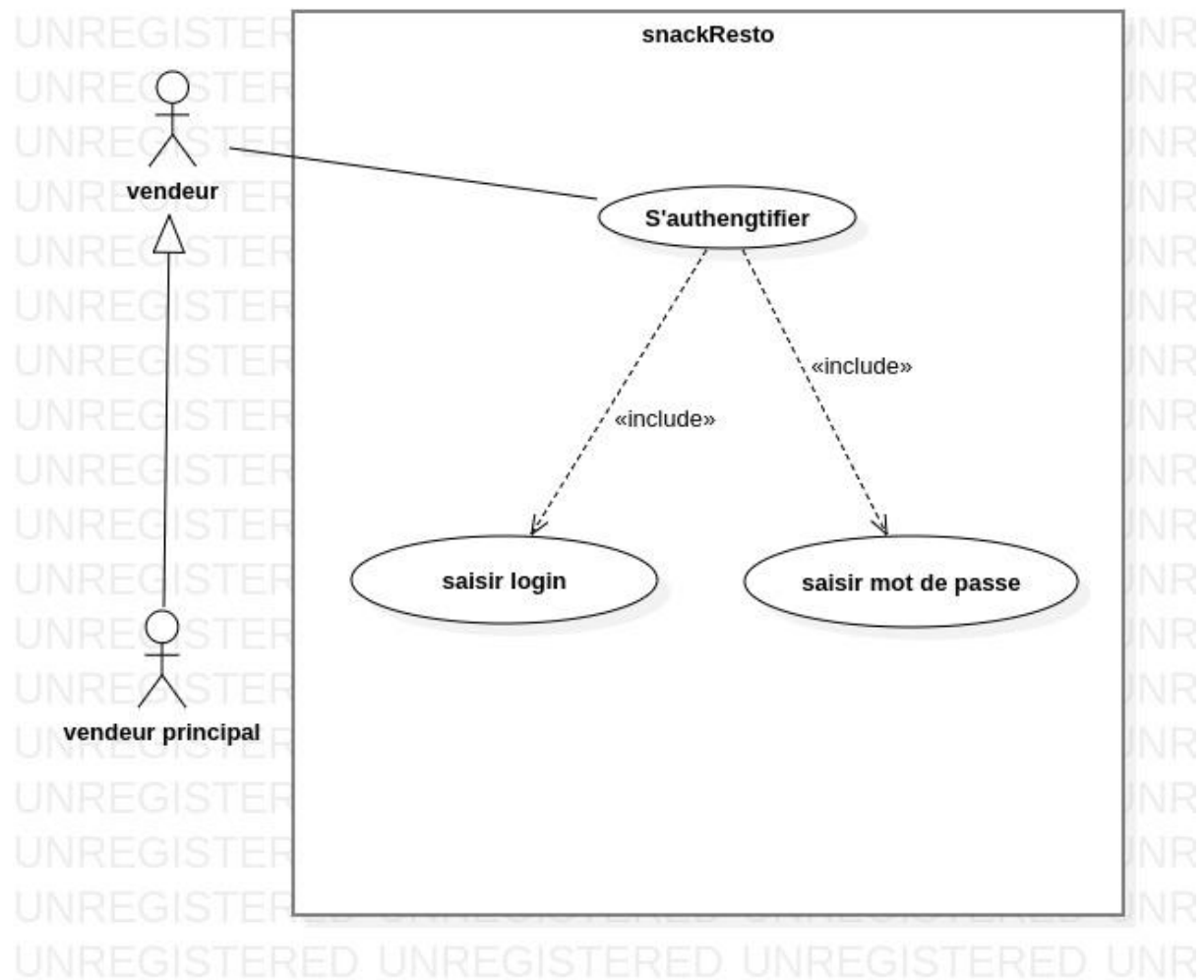


IMAGE 1: CAS D'UTILISATION S'AUTHENTIFIER

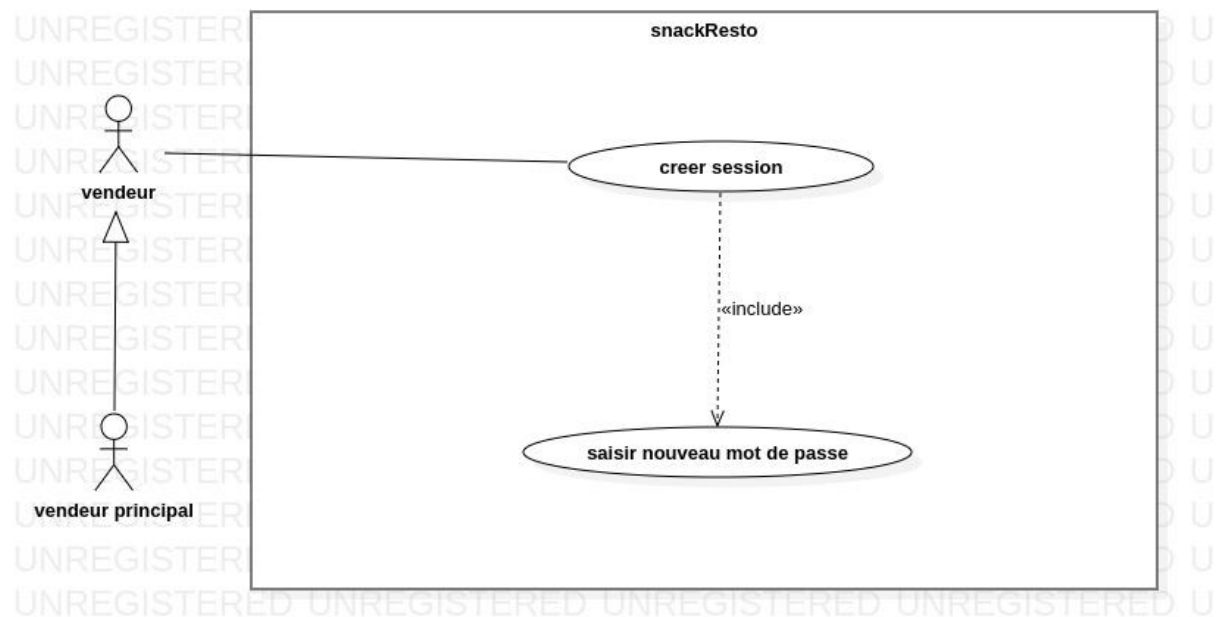


IMAGE 2: CAS D'UTILISATION CRÉE SESSION DE VENTE

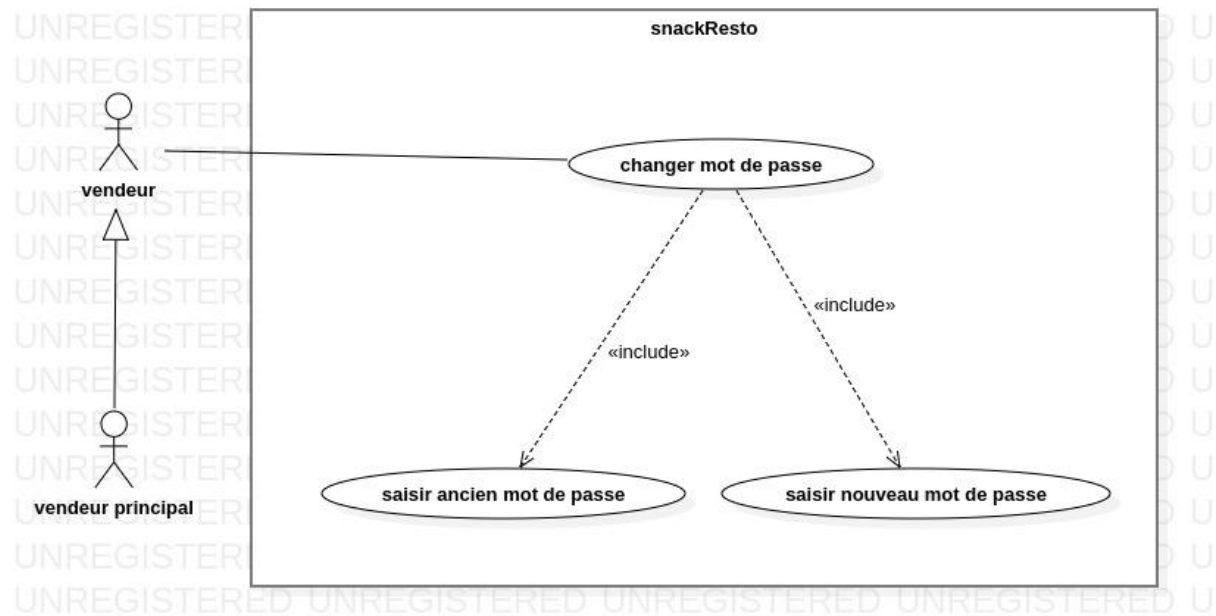


IMAGE 3: CAS D'UTILISATION CHANGER MOT DE PASSE

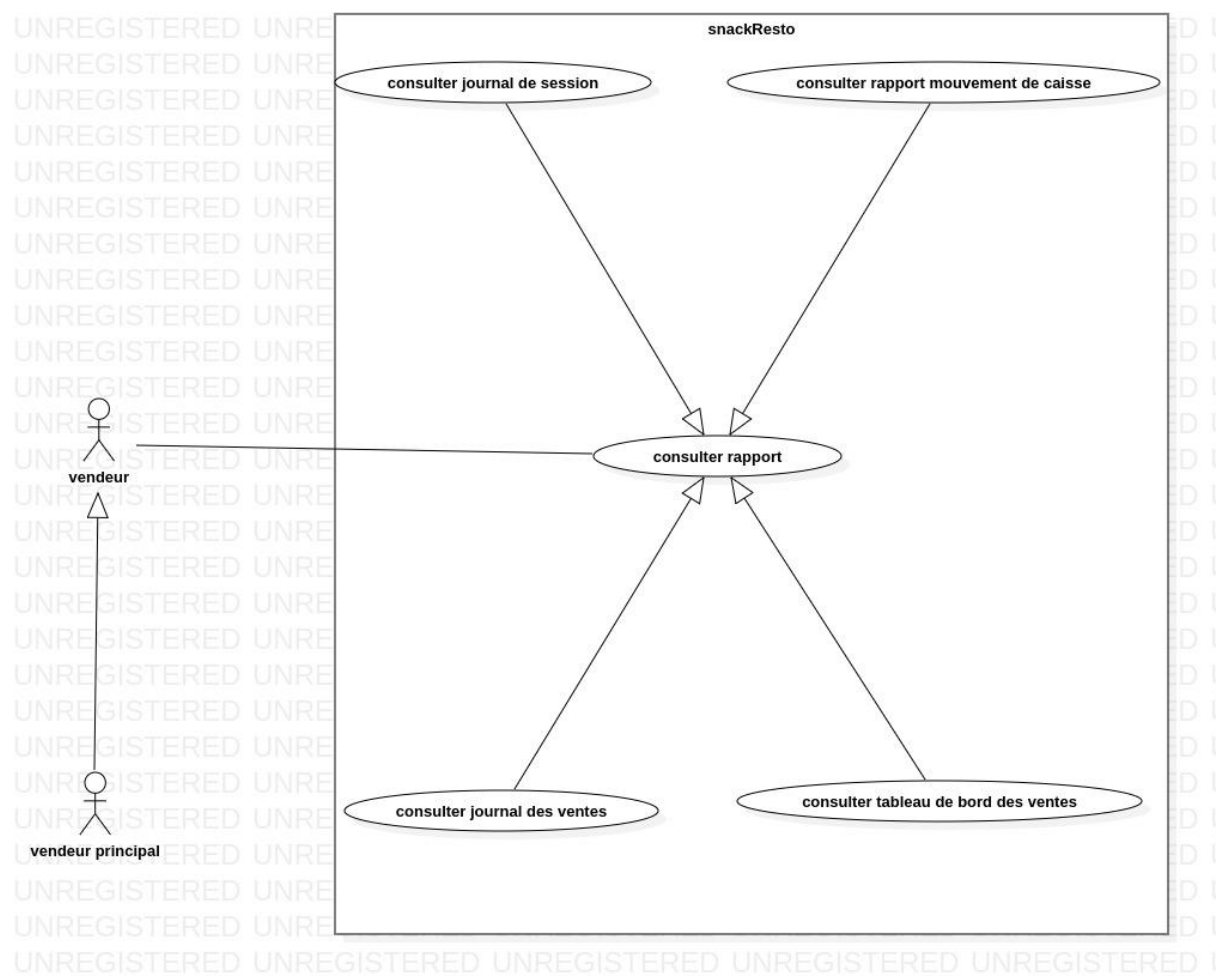


IMAGE 4: CAS D'UTILISATION CONSULTER RAPPORT



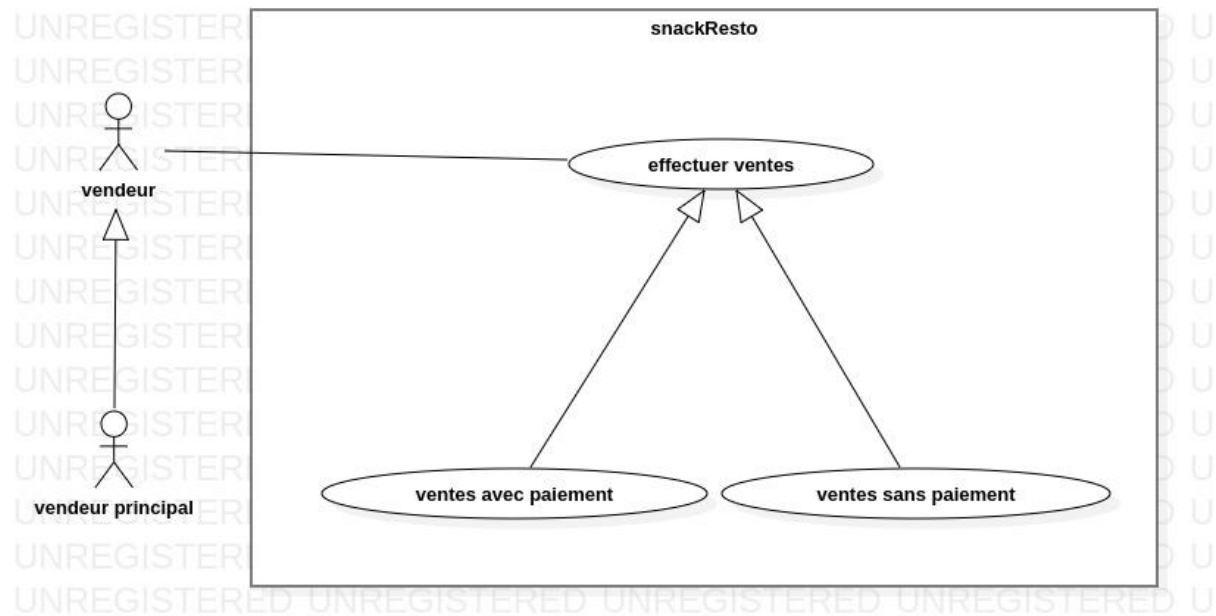


IMAGE 5: CAS D'UTILISATION EFFECTUER VENTES

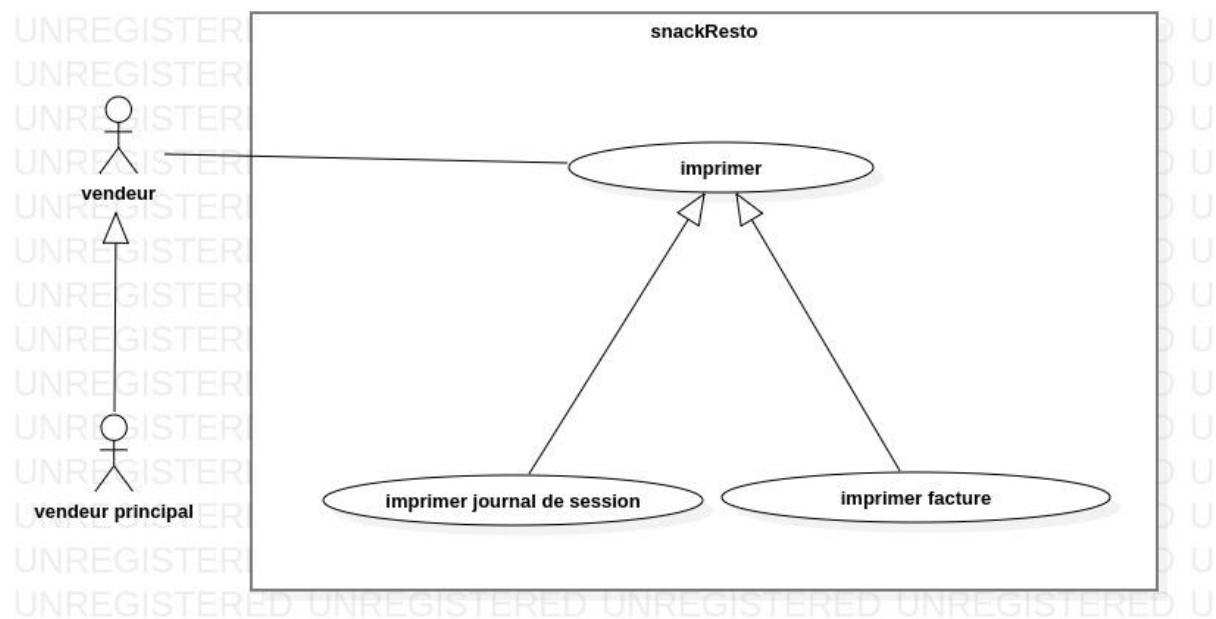


IMAGE 6: CAS D'UTILISATION IMPRIMER

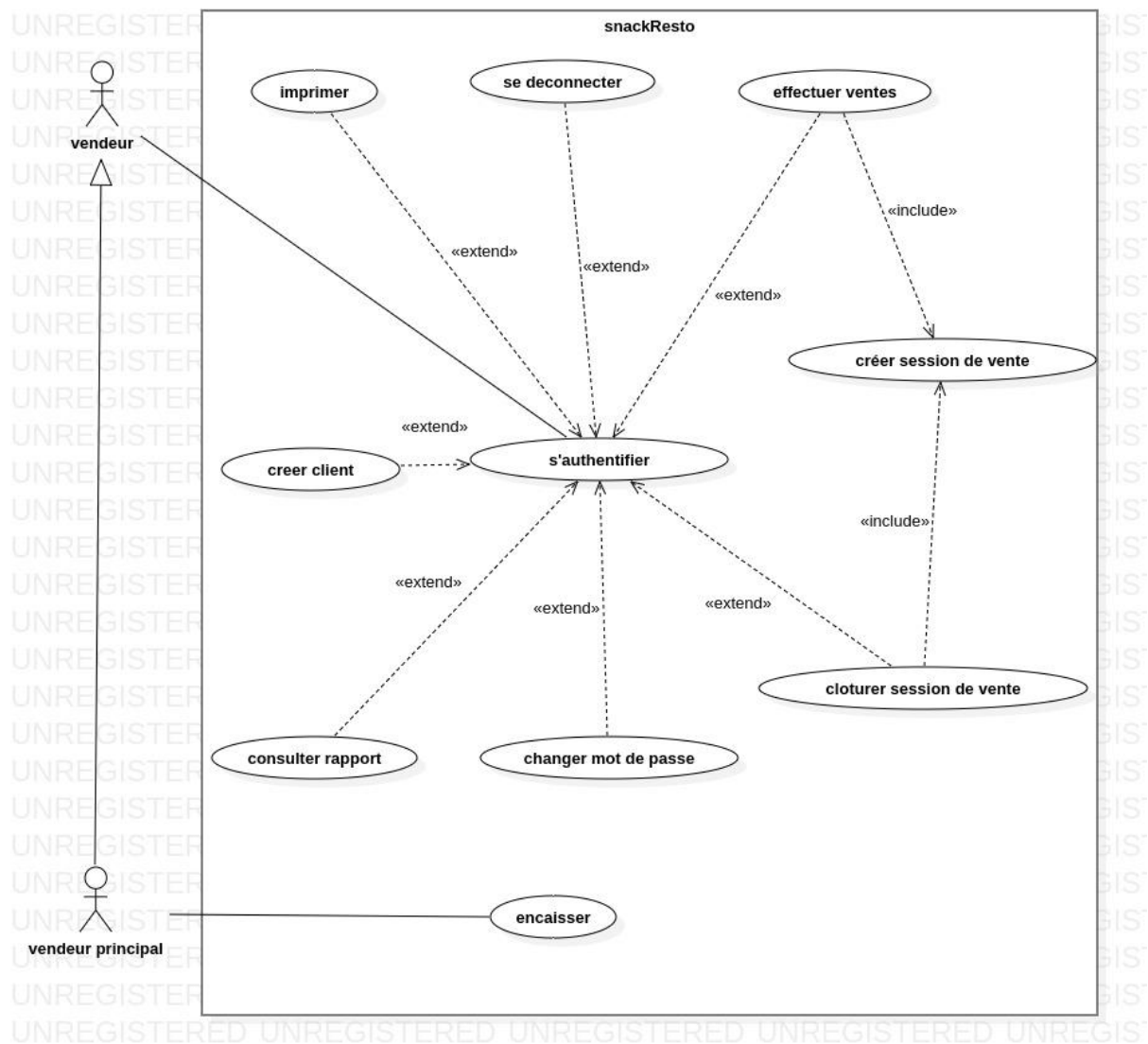


IMAGE 7:DIAGRAMME GÉNÉRAL DE CAS D'UTILISATION

### 3.4. Description textuelle des cas d'utilisation

#### cas d'utilisation "s'authentifier "

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
Précondition	Avoir accès a l'application
Scenarionominale	L'utilisateur entrera ses identifiants via une interface de connexion

### **Cas d'utilisation "changer mot de passe"**

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
Précondition	être connecté
Scénario nominale	L'utilisateur devra saisir son ancien mot de passe ainsi que le nouveau souhaité pour que la mise à jour soit prise en compte

### **Cas d'utilisation "se deconnecter"**

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
Précondition	être connecté
Scénario nominale	L'utilisateur devra cliquer sur le bouton de deconnexion

### **Cas d'utilisation "consulter journal des ventes "**

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
Précondition	être connecté
Scénario nominale	Cette fonctionnalité de l'application permettrait à chaque utilisateur de consulter les ventes de la semaine

### **Cas d'utilisation "consulter journal de session "**

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
Précondition	être connecté
Scénario nominale	Cette fonctionnalité de l'application permettrait à chaque utilisateur de consulter les ventes effectuées par un utilisateur

### **Cas d'utilisation "Clôturer une session"**

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
Préconditions	être connecté, avoir une session ouverte
Scénario nominale	Cette fonctionnalité de l'application permettrait à chaque utilisateur de clôturer sa session

### **Cas d'utilisation "imprimer journal de session"**

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
---------	------------------------------

Précondition	être connecté
Scenarionominale	Cette fonctionnalité de l'application permettrait à chaque utilisateur d'imprimer le recapulatif de ces ventes dans sa session

### **Cas d'utilisation "imprimer facture"**

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
Précondition	être connecté
Scenarionominale	Cette fonctionnalité de l'application permettrait d'imprimer les factures d'une commande

### **Cas d'utilisation "encaisser"**

Acteurs	Vendeur principal
Précondition	être connecté
Scenarionominale	Cette fonctionnalité de l'application permettrait au vendeur principal d'enregistrer une vente

### **Cas d'utilisation "effectuer une vente"**

Acteurs	Vendeur
Précondition	être connecté, avoir une session ouverte
Scenarionominale	Cette fonctionnalité de l'application permettrait à chaque utilisateur d'enregistrer une commande

### **Cas d'utilisation "effectuer une vente en régularisation"**

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
Précondition	être connecté
Scenarionominale	Cette fonctionnalité de l'application permettrait à chaque utilisateur d'enregistrer une commande en appliquant un paiement

### **Cas d'utilisation "consulter tableau de bord des ventes"**

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
Précondition	être connecté, avoir une session ouverte
Scenarionominale	Cette fonctionnalité de l'application permettrait à afficher sous formes graphiques un rapport sur les différentes ventes

### **Cas d'utilisation "consulter rapport mouvement caisse"**

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
Précondition	être connecté
Scénario nominale	Cette fonctionnalité de l'application permettrait à chaque utilisateur la possibilité de consulter le details sur les transactions

### Cas d'utilisation "consulter commande non réglée"

Acteurs	Vendeur et vendeur principal
Précondition	être connecté
Scénario nominale	Cette fonctionnalité de l'application permettrait de consulter les commandes qui sont en attente

## 4. Diagrammes de classes

### 4.1. Identification des entités, attributs et méthodes

### 4.2. Diagramme de classes

## 5. Diagrammes de séquence système

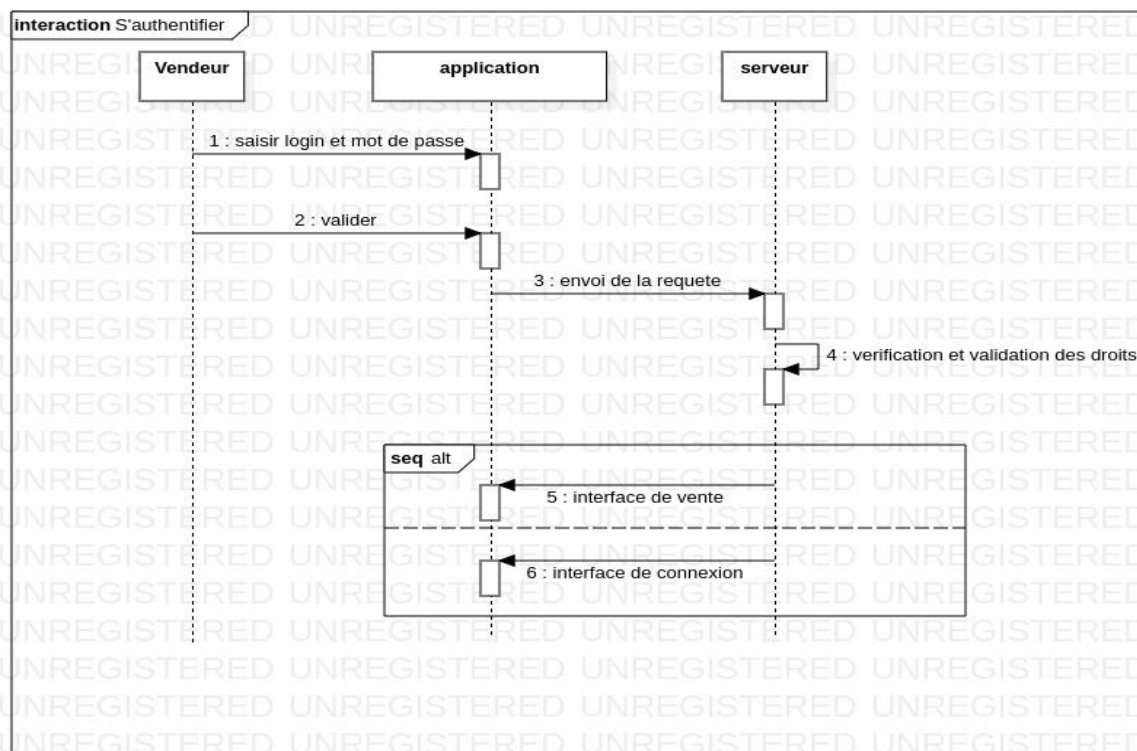
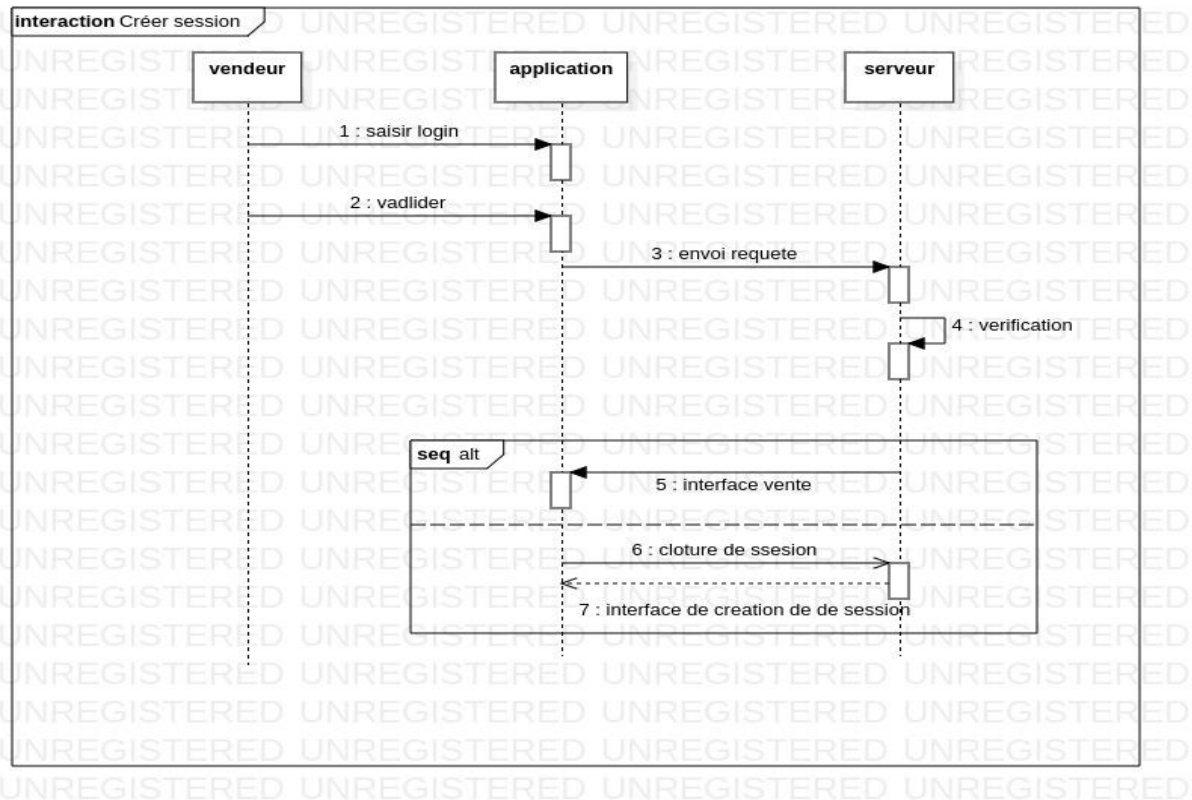


IMAGE 8: SD S'AUTHTENTIFIER



**IMAGE 9: SD CRÉER SESSION DE VENTE**

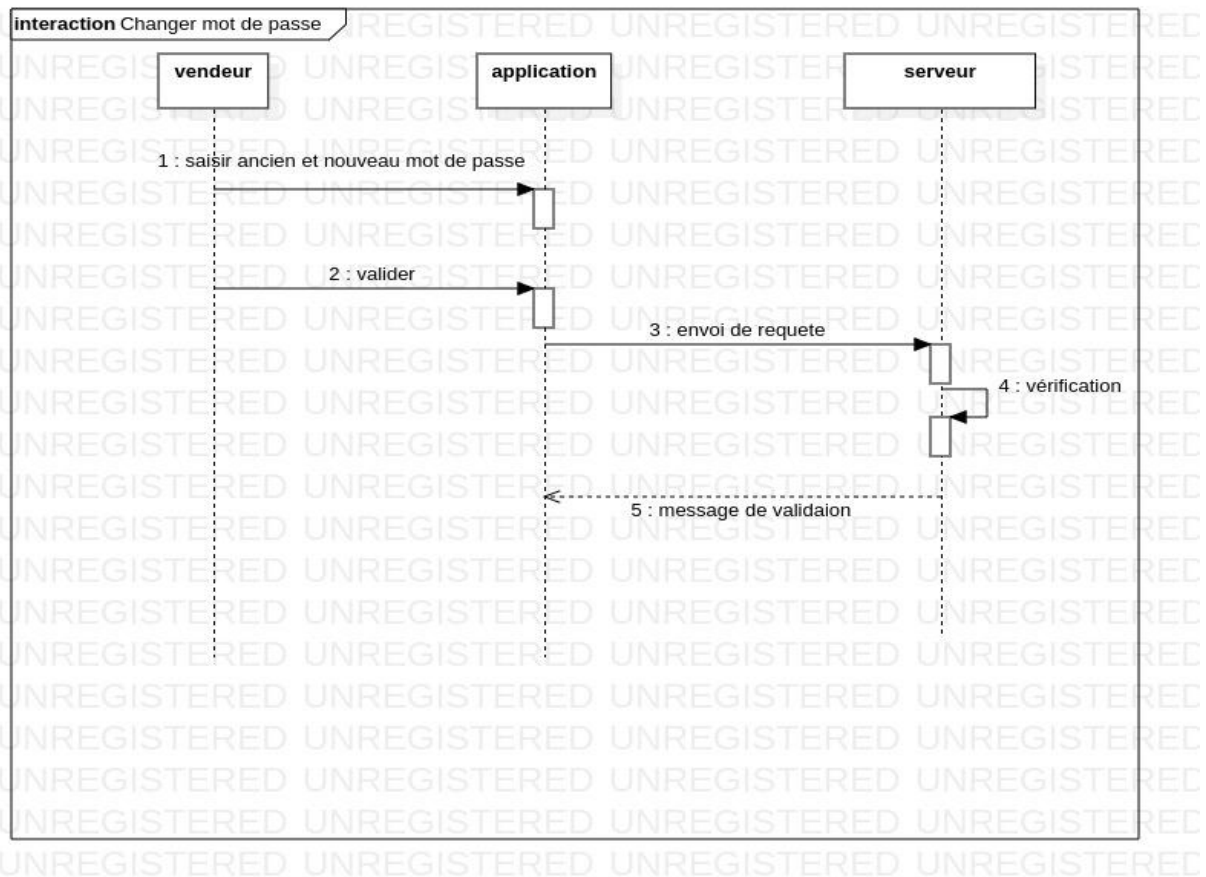


IMAGE 10:SD CHANGER MOT DE PASSE

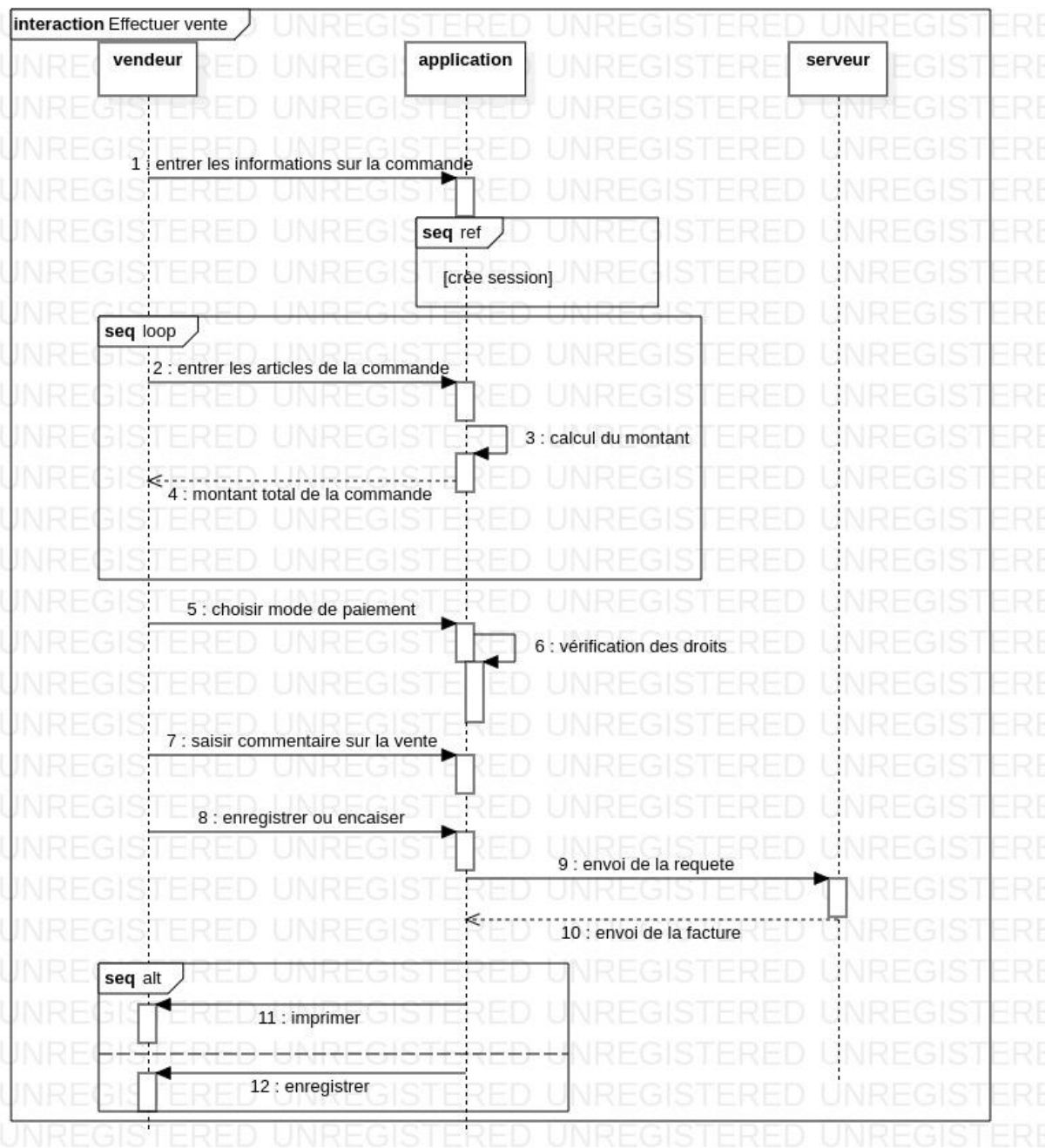


IMAGE 11:EFFECTUER VENTE

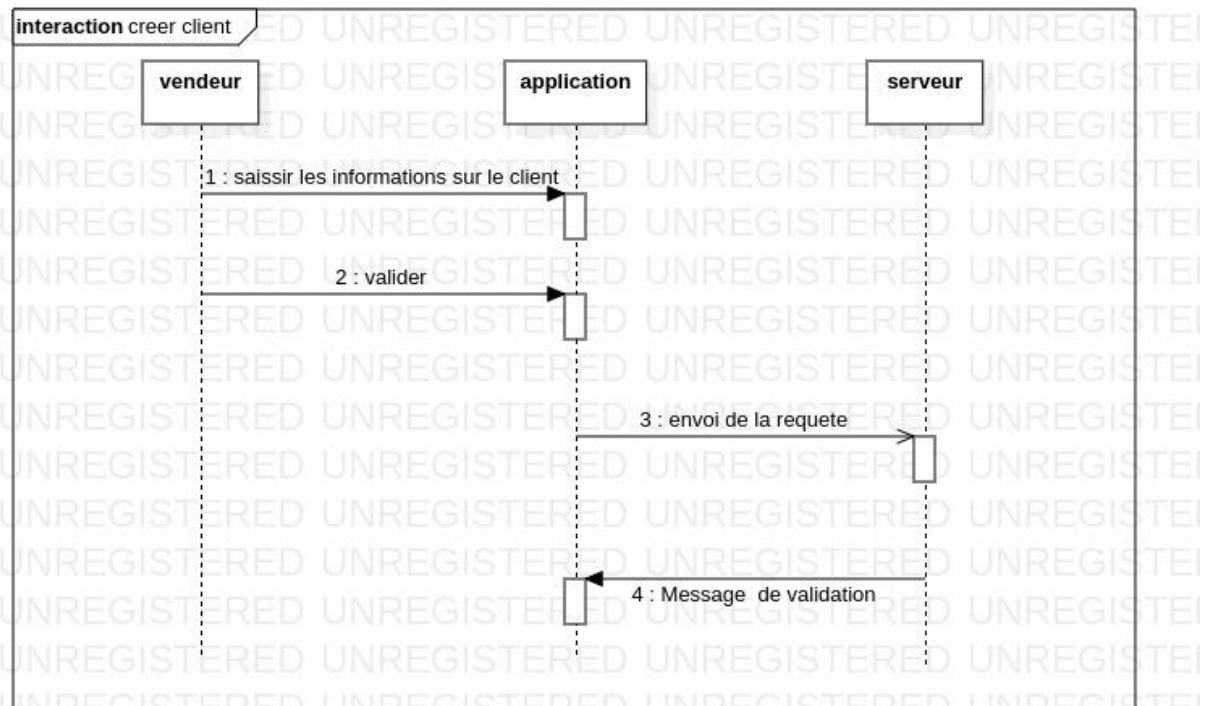


IMAGE 12:SD CRÉER CLIENT



## **6. Conclusion**

Ce cahier nous a permis de définir les fonctionnalités de notre application, ce qui nous mène à entamer la phase de la conception (technique et graphique) pour assurer une bonne mise en oeuvre d'un système fonctionnel répondant aux besoins cités.