[1 L’équipe du projet 3](#_Toc185535167)

[1.1 AIT MOHAMED Oussama – Product Owner 3](#_Toc185535168)

[1.2 AIT El-OUAHAB Marouane – Scrum Master 3](#_Toc185535169)

[1.3 EL-BENNA Khaled – Développeur Front-end 3](#_Toc185535170)

[1.4 EL-FATIMY Mehdi – Développeur Front-end 4](#_Toc185535171)

[2 ContexteetJustification du Projet 5](#_Toc185535172)

[2.1 Pourquoi ce projet a-t-il été initié ? 5](#_Toc185535173)

[2.1.1 Répondre aux besoins modernes des restaurants 5](#_Toc185535174)

[2.1.2 Améliorer l’efficacité opérationnelle 5](#_Toc185535175)

[2.1.3 Offrir une meilleure expérience utilisateur 5](#_Toc185535176)

[2.1.4 Centraliser la gestion 5](#_Toc185535177)

[2.1.5 Réduire les contraintes physiques et géographiques 6](#_Toc185535178)

[2.1.6 Se différencier dans un marché concurrentiel 6](#_Toc185535179)

[2.2 Quels sont les besoins ou les problèmes identifiés dans le domaine de la gestion d'un restaurant ? 6](#_Toc185535180)

[2.2.1 Gestion inefficace des réservations 6](#_Toc185535181)

[2.2.2 Difficultés dans la gestion des commandes 6](#_Toc185535182)

[2.2.3 Problèmes liés à la gestion du menu 6](#_Toc185535183)

[2.2.4 Manque d’outils pour l’analyse et la planification 7](#_Toc185535184)

[2.2.5 Expérience client incomplète 7](#_Toc185535185)

[2.2.6 Gestion du personnel et des ressources 7](#_Toc185535186)

[2.2.7 Concurrence accrue dans le secteur 7](#_Toc185535187)

[2.2.8 Gestion des avis et des retours clients 8](#_Toc185535188)

[2.2.9 Accessibilité et disponibilité 8](#_Toc185535189)

[2.2.10 Adaptation aux nouvelles habitudes des consommateurs 8](#_Toc185535190)

[2.3 Objectif général du projet 8](#_Toc185535191)

[3 Technologies Utilisées 9](#_Toc185535192)

[3.1 Liste des langages et outils choisis 9](#_Toc185535193)

[3.1.1 PHP 9](#_Toc185535194)

[3.1.2 JavaScript 10](#_Toc185535195)

[3.1.3 Bootstrap 10](#_Toc185535196)

[3.1.4 CSS 10](#_Toc185535197)

[3.1.5 MySQL 11](#_Toc185535198)

[3.2 Raison du choix de ces technologies 11](#_Toc185535199)

[3.2.1 PHP 11](#_Toc185535200)

[3.2.2 JavaScript 12](#_Toc185535201)

[3.2.3 Bootstrap 12](#_Toc185535202)

[3.2.4 CSS 12](#_Toc185535203)

[3.2.5 MySQL 12](#_Toc185535204)

[4 Gestion Du Projet 13](#_Toc185535205)

[4.1 Méthodologie Agile 13](#_Toc185535206)

[4.1.1 Qu’est-ce que la méthode agile ? 13](#_Toc185535207)

[4.1.2 Les 4 valeurs principales de la méthodologie Agile 14](#_Toc185535208)

[4.1.2.1 Les individus et leurs interactions plutôt que les processus et les outils 14](#_Toc185535209)

[4.1.2.2 Un logiciel opérationnel plutôt qu’une documentation exhaustive 15](#_Toc185535210)

[4.1.2.3 La collaboration avec le client plutôt que la négociation contractuelle 15](#_Toc185535211)

[4.1.2.4 L’adaptation au changement plutôt que le suivi rigide d’un plan 16](#_Toc185535212)

[4.1.3 Caractéristiques principales de la méthodologie Agile 16](#_Toc185535213)

[4.1.3.1 Approche itérative et incrémentale 16](#_Toc185535214)

[4.1.3.2 Flexibilité et adaptabilité 17](#_Toc185535215)

[4.1.3.3 Collaboration et communication accrues 17](#_Toc185535216)

[4.1.3.4 Livraison continue et rapide 17](#_Toc185535217)

[4.1.3.5 Accent sur la qualité 18](#_Toc185535218)

[4.1.3.6 Transparence et visibilité 18](#_Toc185535219)

[4.1.3.7 Orientation client 19](#_Toc185535220)

[4.1.3.8 Amélioration continue 19](#_Toc185535221)

[4.2 Méthode Scrum 19](#_Toc185535222)

[4.2.1 Définition de Scrum 19](#_Toc185535223)

[4.2.2 Les Rôles dans Scrum 20](#_Toc185535224)

[4.2.3 Les Techniques de Scrum pour Gérer un Projet 21](#_Toc185535225)

[4.2.4 Avantages de la Méthode Scrum 23](#_Toc185535226)

[4.2.5 Nos réunions 23](#_Toc185535227)

[5 Outils utilisés 28](#_Toc185535228)

INTRODUCTION

# **L’équipe du projet**

La réussite de ce projet repose sur une équipe talentueuse et polyvalente, où chaque membre a joué un rôle clé dans la conception, le développement et la gestion du projet. Voici une présentation détaillée des membres de l'équipe, leurs compétences et leurs contributions spécifiques :

## AIT MOHAMED Oussama – Product Owner

* **Rôle :** En tant que Product Owner, Oussama est responsable de définir et de prioriser les fonctionnalités du projet, en veillant à ce que chaque élément réponde aux besoins des utilisateurs finaux et aux objectifs du projet.
* **Compétences** :
  + Maitrise du développement **back-end** (PHP, MySQL) pour assurer une gestion efficace des données et la logique métier.
  + Expertise en développement **front-end** (JavaScript, CSS, Bootstrap) pour concevoir une interface utilisateur fluide et interactive.
* **Responsabilités** :
  + Définition de la vision du produit et des priorités dans le backlog.
  + Coordination avec l'équipe pour garantir que les objectifs du projet sont respectés.
  + Conception et développement de fonctionnalités critiques pour l'application.

## AIT El-OUAHAB Marouane – Scrum Master

* **Rôle :** En tant que Scrum Master, Marouane veille à la bonne application des principes Agile, facilitant la collaboration entre les membres de l'équipe et supprimant les obstacles pour garantir une progression fluide du projet.
* **Compétences** :
  + Solides compétences en **back-end** (PHP, gestion de bases de données) pour concevoir une infrastructure robuste.
  + Compétences en **front-end** (JavaScript, CSS, Bootstrap) pour s'assurer que l'interface utilisateur est conforme aux attentes des utilisateurs.
* **Responsabilités :**
  + Organisation et animation des réunions de suivi (daily stand-ups, sprint reviews).
  + Suivi des tâches assignées et gestion des délais pour chaque sprint.
  + Contribution active au développement du front-end et du back-end, tout en apportant des solutions techniques en cas de blocages.

## EL-BENNA Khaled – Développeur Front-end

* **Rôle :** Khaled est chargé de la conception et de l’implémentation des éléments visuels de l’application, assurant une expérience utilisateur intuitive et responsive.
* **Compétences** :
  + Maitrise de **JavaScript**, **CSS**, et **Bootstrap** pour créer des interfaces modernes et dynamiques.
  + Expertise en design responsive pour garantir une accessibilité optimale sur divers appareils (ordinateurs, tablettes, smartphones).
* **Responsabilités :**
  + Développement des interfaces utilisateur en respectant les maquettes et les bonnes pratiques UX/UI.
  + Collaboration avec les développeurs back-end pour assurer une intégration fluide des fonctionnalités.
  + Tests et ajustements pour améliorer la fluidité et l’esthétique des pages web.

## EL-FATIMY Mehdi – Développeur Front-end

* **Rôle :** Mehdi est responsable du développement des interfaces utilisateur et de l’amélioration de l’expérience utilisateur à travers des solutions créatives et fonctionnelles.
* **Compétences :**
  + Expertise en **JavaScript**, **CSS**, et **Bootstrap** pour développer des éléments interactifs et ergonomiques.
  + Solide expérience dans l'optimisation des performances front-end pour garantir un chargement rapide des pages.
* **Responsabilités :**
  + Participation au développement des éléments visuels et dynamiques de l’application.
  + Amélioration continue de l’interface pour répondre aux besoins des utilisateurs.
  + Tests des fonctionnalités front-end et corrections des bogues pour assurer une expérience fluide.

SUR LE PROJET

# **Contexte et Justification du Projet**

## Pourquoi ce projet a-t-il été initié ?

### Répondre aux besoins modernes des restaurants

Avec l’évolution des habitudes des consommateurs, de plus en plus de clients préfèrent réserver des tables ou commander des plats en ligne. Ce projet vise à répondre à cette tendance en offrant une plateforme moderne et accessible.

### Améliorer l’efficacité opérationnelle

Gérer manuellement les réservations, commandes, et menus peut être chronophage pour le personnel du restaurant. Automatiser ces tâches via une application permet de:

* Réduire les erreurs humaines.
* Libérer du temps pour se concentrer sur le service client.
* Assurer une meilleure gestion des ressources.
* Offrir une meilleure expérience utilisateur

### Offrir une meilleure expérience utilisateur

Ce projet vise à améliorer l'expérience des clients en leur proposant :

* Une interface intuitive pour réserver des tables et passer des commandes.
* Des informations actualisées sur le menu, comme les plats disponibles et leurs prix.
* Un moyen rapide de confirmer leurs réservations ou commandes.

### Centraliser la gestion

Avec une solution numérique, les administrateurs du restaurant peuvent :

* Gérer le menu de manière dynamique (ajouter, modifier ou supprimer des plats).
* Suivre les statistiques des commandes et réservations pour mieux comprendre les habitudes des clients.
* Mieux planifier les ressources du restaurant (exemple : ajuster les stocks en fonction des commandes passées).

### Réduire les contraintes physiques et géographiques

En proposant une solution en ligne, le restaurant peut :

* Accueillir des clients à tout moment, même en dehors des horaires d’ouverture pour les réservations et commandes.
* Permettre aux clients de consulter le menu et réserver depuis n’importe quel endroit.

### Se différencier dans un marché concurrentiel

Avec de nombreuses options disponibles pour les clients, avoir une plateforme numérique peut donner au restaurant un avantage concurrentiel en se positionnant comme une entreprise moderne et orientée client.

## Quels sont les besoins ou les problèmes identifiés dans le domaine de la gestion d'un restaurant ?

### Gestion inefficace des réservations

* **Problème :** Les réservations effectuées par téléphone ou manuellement peuvent entraîner des erreurs telles que des réservations en double, un manque de suivi ou une mauvaise organisation des tables.
* **Besoins :**
  + Un système centralisé pour gérer les réservations en temps réel.
  + Permettre aux clients de réserver leurs tables facilement en ligne.
  + Offrir une vue d'ensemble pour éviter les conflits de planification et optimiser l'utilisation de l'espace.

### Difficultés dans la gestion des commandes

 **Problème :** Les commandes enregistrées manuellement peuvent conduire à des erreurs d’interprétation, des oublis ou des retards dans leur préparation.

 **Besoins :**

* Un système automatisé qui enregistre les commandes de manière claire et précise.
* Une communication efficace entre le personnel de salle et la cuisine.
* Une meilleure organisation pour prioriser les commandes et réduire les délais.

### Problèmes liés à la gestion du menu

 **Problème :** Les menus imprimés peuvent rapidement devenir obsolètes si des plats ne sont plus disponibles ou si les prix changent.

 **Besoins :**

* Un menu numérique facile à mettre à jour.
* Un système pour signaler en temps réel les plats indisponibles.
* Une présentation claire et attrayante des plats avec des images, des descriptions et des prix.

### Manque d’outils pour l’analyse et la planification

* **Problème :** Sans données structurées, il est difficile de suivre les performances du restaurant, d’identifier les plats les plus populaires ou de planifier les stocks efficacement.
* **Besoins :**
  + Des outils pour analyser les statistiques, comme le nombre de commandes et de réservations.
  + Des rapports automatisés pour suivre les ventes, les préférences des clients et les périodes de forte affluence.
  + Une meilleure gestion des stocks pour éviter le gaspillage ou les ruptures.

### Expérience client incomplète

 **Problème :** Les clients attendent des services modernes tels que la possibilité de consulter le menu en ligne, réserver une table ou commander un plat depuis chez eux.

 **Besoins :**

* Une interface conviviale pour les clients, accessible via un site web ou une application.
* Des fonctionnalités permettant de suivre leurs commandes ou de confirmer leurs réservations instantanément.
* Une plateforme qui favorise la transparence (avis, promotions, disponibilité des plats).

### Gestion du personnel et des ressources

 **Problème :** La planification des tâches du personnel et la répartition des ressources peuvent être désorganisées, surtout lors des périodes de forte affluence.

 **Besoins :**

* Un système pour anticiper les périodes de forte demande et ajuster les effectifs.
* Une coordination fluide entre les équipes de cuisine et de service.
* Une gestion efficace des ressources pour éviter les surcharges ou sous-utilisations.

### Concurrence accrue dans le secteur

 **Problème :** Avec une multitude d'options disponibles pour les clients, il devient difficile de se démarquer dans un marché hautement compétitif.

 **Besoins :**

* Proposer un service rapide, moderne et adapté aux besoins actuels des clients.
* Mettre en avant les particularités du restaurant (offres spéciales, plats uniques, ambiance) à travers une plateforme numérique.
* Fidéliser les clients grâce à une expérience utilisateur personnalisée.

### Gestion des avis et des retours clients

 **Problème :** Les retours clients ne sont pas toujours recueillis ou pris en compte de manière efficace, ce qui peut limiter l’amélioration des services.

 **Besoins :**

* Une fonctionnalité permettant aux clients de laisser leurs avis directement sur la plateforme.
* Une gestion centralisée des retours pour mieux répondre aux attentes des clients.
* Un suivi des évaluations pour identifier les points à améliorer.

### Accessibilité et disponibilité

* **Problème :** Les clients souhaitent interagir avec le restaurant à tout moment, même en dehors des heures d'ouverture.
* **Besoins :**
  + Une plateforme en ligne disponible 24/7 pour consulter le menu, passer des commandes ou réserver.
  + Une solution qui élimine les contraintes horaires pour les clients.

### Adaptation aux nouvelles habitudes des consommateurs

 **Problème :** Avec la montée en puissance des services en ligne, les consommateurs attendent une expérience numérique fluide et efficace.

 **Besoins :**

* Intégrer des fonctionnalités modernes, comme les commandes en ligne et les paiements électroniques.
* Faciliter l’interaction entre le client et le restaurant grâce à des notifications automatisées (confirmation de commande, rappel de réservation).

## Objectif général du projet

L'objectif général du projet est de répondre aux défis spécifiques rencontrés dans la gestion d'un restaurant, tout en apportant des solutions qui permettent d'améliorer l'efficacité opérationnelle, de renforcer l'expérience client et d'assurer une gestion optimale des ressources. Ce projet vise à transformer certains aspects du fonctionnement du restaurant à travers l'intégration de technologies, de processus automatisés et de nouvelles méthodes de gestion.

**Parmis objectifs spécifiques :**

* **Améliorer l'expérience client** : L'objectif est de proposer une expérience fluide, rapide et agréable aux clients, de la prise de commande jusqu'au paiement. Cela pourrait inclure la mise en place de solutions comme des applications de commande en ligne, des systèmes de gestion de files d'attente, ou des programmes de fidélisation.
* **Automatiser les tâches répétitives** : De nombreuses tâches dans la gestion d'un restaurant, comme la gestion des stocks, la planification des horaires du personnel, ou encore le suivi des ventes, peuvent être automatisées. Cela permet de réduire les erreurs humaines, d'optimiser le temps des employés et de libérer du temps pour des tâches à plus forte valeur ajoutée.
* **Optimiser les processus internes** : L'objectif est d'améliorer l'efficacité des opérations internes, telles que la gestion des commandes, la communication entre les équipes en cuisine et en salle, et la gestion des approvisionnements, pour rendre le restaurant plus réactif et plus rentable.
* **Réduire les coûts et augmenter la rentabilité** : En améliorant les processus et en introduisant des outils d'automatisation, le projet vise à réduire les coûts d'exploitation (comme les pertes de stock ou la gestion des heures de travail) et à augmenter la rentabilité globale du restaurant.
* **Faciliter la prise de décision** : Un système de gestion de restaurant plus sophistiqué permettra une collecte et une analyse de données plus efficaces, facilitant ainsi la prise de décision stratégique. Cela pourrait inclure des rapports automatisés sur les ventes, les préférences des clients, ou les performances des employés.
* **Amélioration de la gestion des commandes** : Implémenter un système de commande numérique (par exemple, via une application ou une tablette) pour les clients afin de réduire les erreurs humaines, accélérer le processus et garantir une meilleure précision des commandes.
* **Amélioration de l'accueil et de l'orientation des clients** : Utiliser des technologies comme des bornes interactives ou des applications pour que les clients puissent s'enregistrer à leur arrivée, consulter le menu et éventuellement commander sans passer par un serveur, améliorant ainsi leur expérience dès le début.
* **Développement d'un programme de fidélisation des clients** : Créer un programme de fidélité numérique permettant aux clients de cumuler des points ou d’obtenir des réductions sur leurs futurs repas, augmentant ainsi leur satisfaction et les incitant à revenir plus souvent.
* **Analyse de la satisfaction client** : Mettre en place des outils pour recueillir des avis clients en temps réel (par exemple, via une application ou des bornes de feedback), permettant au restaurant de surveiller et d’améliorer en permanence la qualité de ses services.

# Technologies Utilisées

## Liste des langages et outils choisis

### PHP

* **Langage côté serveur robuste** : PHP est largement utilisé pour la gestion côté serveur, offrant des solutions efficaces pour le traitement des formulaires, l'authentification, et la gestion de la base de données.
* **Large écosystème et communauté** : PHP dispose d'une vaste communauté de développeurs et d'un écosystème riche de bibliothèques et de frameworks comme Laravel, ce qui permet de gagner du temps sur les projets.
* **Compatibilité avec les bases de données** : Il s'intègre facilement avec des bases de données comme MySQL ou PostgreSQL, ce qui est essentiel pour gérer les informations relatives aux commandes, aux stocks, et aux clients dans un restaurant.
* **Facilité d'intégration avec des systèmes tiers** : PHP permet une intégration facile avec d'autres technologies et APIs, ce qui est utile pour ajouter des fonctionnalités comme des paiements en ligne ou des systèmes de gestion de réservations.
* **Performance et scalabilité** : PHP est bien optimisé pour des applications de taille moyenne et peut gérer une grande quantité de requêtes simultanées, ce qui est important pour un restaurant qui peut avoir des pics de trafic pendant les heures de pointe.

### JavaScript

* **Interactivité côté client** : JavaScript permet de rendre les pages web dynamiques en temps réel, améliorant l'expérience utilisateur. Par exemple, les mises à jour de commande ou la gestion du panier peuvent se faire sans recharger la page.
* **Compatible avec toutes les plateformes** : JavaScript est pris en charge par tous les navigateurs modernes, ce qui garantit une expérience cohérente pour les utilisateurs, quel que soit leur appareil.
* **Écosystème riche et frameworks** : Avec des frameworks comme React ou Vue.js, JavaScript permet de créer des interfaces utilisateur modernes et réactives, idéales pour les restaurants qui souhaitent offrir une interface fluide et attractive.
* **Manipulation facile du DOM** : JavaScript facilite la manipulation de l'HTML et du CSS via le DOM, ce qui permet de modifier l'interface en réponse aux actions de l'utilisateur (comme l'ajout d'un produit au panier).
* **Facilité d'apprentissage et de mise en œuvre** : Comparé à d'autres langages, JavaScript est relativement facile à apprendre pour un développeur débutant et est bien documenté, avec une large communauté pour soutenir l'apprentissage.

### Bootstrap

* **Gain de temps dans le design** : Bootstrap fournit des composants prêts à l'emploi (boutons, formulaires, modaux, etc.), permettant de construire rapidement une interface utilisateur sans devoir repartir de zéro.
* **Responsivité intégrée** : Avec son système de grille flexible, Bootstrap garantit que votre site sera responsive, c'est-à-dire qu'il s'ajustera parfaitement aux écrans de tous les appareils, ce qui est essentiel pour un restaurant qui reçoit des clients sur mobiles et tablettes.
* **Cohérence du design** : Bootstrap suit des principes de design cohérents et professionnels, ce qui permet d’assurer une expérience visuelle homogène et agréable pour les utilisateurs.
* **Facilité d'intégration** : Bootstrap peut être facilement intégré dans n'importe quel projet web, qu'il soit existant ou nouveau, ce qui le rend adapté pour un projet de restaurant.
* **Documentation et communauté** : Bootstrap bénéficie d’une excellente documentation et d'une large communauté de développeurs, facilitant ainsi la résolution de problèmes et l’ajout de nouvelles fonctionnalités.

### CSS

* **Contrôle total sur le design visuel** : CSS permet de personnaliser complètement l'apparence de votre site web, de la typographie aux couleurs, en passant par les animations, assurant ainsi une expérience utilisateur unique et esthétique.
* **Flexibilité et modularité** : Grâce aux fonctionnalités comme Flexbox et Grid, CSS offre une grande flexibilité dans la disposition des éléments, ce qui est essentiel pour créer des mises en page attrayantes et adaptées aux besoins du restaurant.
* **Optimisation des performances** : Avec un bon usage du CSS, vous pouvez rendre votre site web plus rapide en évitant les rechargements inutiles de la page et en optimisant l’affichage dynamique des éléments.
* **Large compatibilité et standardisation** : CSS est un standard du web, pris en charge par tous les navigateurs modernes, garantissant une expérience cohérente sur toutes les plateformes.
* **Accessibilité et adaptation** : Grâce à l’utilisation de règles CSS spécifiques, vous pouvez améliorer l’accessibilité de votre site pour les utilisateurs ayant des besoins spécifiques, comme ceux ayant une déficience visuelle, et vous assurer que votre site reste agréable à utiliser.

### MySQL

* **Gestion efficace des données** : MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR) qui permet de structurer et de stocker de manière efficace les données essentielles du restaurant (commandes, stocks, informations clients, etc.). Il facilite la gestion de grandes quantités de données tout en garantissant une performance élevée.
* **Facilité d'intégration avec PHP :** MySQL est parfaitement compatible avec PHP, ce qui simplifie la gestion de la base de données dans les applications web. Vous pouvez facilement effectuer des opérations de lecture et d’écriture (CRUD) sur la base de données en utilisant des requêtes SQL dans vos scripts PHP.
* **Scalabilité et flexibilité** : MySQL est hautement évolutif et peut facilement être adapté aux besoins croissants de votre restaurant. Si le volume de données augmente (par exemple, plus de clients, de commandes ou de produits), MySQL peut gérer cette charge sans compromettre les performances.
* **Sécurité et intégrité des données**: MySQL offre des fonctionnalités robustes de gestion des utilisateurs et de contrôle d’accès, garantissant la sécurité de vos données sensibles, telles que les informations personnelles des clients ou les transactions financières. De plus, il garantit l'intégrité des données grâce à des transactions et des mécanismes de verrouillage.
* **Large communauté et documentation** : MySQL bénéficie d’une vaste communauté d’utilisateurs et d’une documentation bien établie. Cela facilite la résolution de problèmes, l’optimisation des performances et l’apprentissage, avec une grande quantité de ressources disponibles en ligne pour toute question technique.

## Raison du choix de ces technologies

### PHP

* **Adapté pour les applications web côté serveur** : PHP est conçu pour la gestion de la logique côté serveur, ce qui en fait un choix idéal pour des projets comme celui d’un restaurant, où la gestion des commandes, des utilisateurs et des transactions est cruciale.
* **Compatibilité avec MySQL** : PHP et MySQL forment une combinaison puissante pour gérer les bases de données, ce qui permet de stocker et récupérer les données des clients, des produits, et des commandes de manière fluide et rapide.
* **Large écosystème de frameworks** : Des frameworks PHP comme Laravel ou Symfony permettent de développer des applications robustes rapidement, avec une structure bien définie, réduisant ainsi le temps de développement et augmentant la maintenabilité du projet.

### JavaScript

* **Interactivité et dynamisme** : JavaScript est essentiel pour rendre votre site web interactif, par exemple pour actualiser dynamiquement le panier d'un client, modifier le contenu de la page sans recharger ou afficher des informations en temps réel.
* **Compatibilité multi-plateforme** : JavaScript fonctionne sur tous les navigateurs et plateformes, ce qui garantit une expérience utilisateur homogène et fluide, que ce soit sur mobile, tablette ou desktop, un aspect essentiel pour les clients d'un restaurant.
* **Écosystème riche et flexible** : JavaScript offre un vaste écosystème de bibliothèques et de frameworks (comme React, Vue.js ou Angular) pour accélérer le développement de fonctionnalités avancées telles que la gestion des commandes, la prise de réservations, ou la personnalisation de l'interface.

### Bootstrap

* **Conception rapide et cohérente** : Bootstrap offre une collection de composants prédéfinis et un système de grille responsive, ce qui permet de créer rapidement une interface utilisateur moderne et cohérente, adaptée aux différents types d’appareils (mobile, tablette, bureau).
* **Accessibilité et meilleures pratiques de design** : Bootstrap suit les bonnes pratiques de design web, y compris l’accessibilité, ce qui assure que votre site sera utilisable par le plus grand nombre, y compris les personnes handicapées.
* **Personnalisation facile** : Bien que Bootstrap fournisse des styles par défaut, il est également hautement personnalisable grâce à son système de variables, permettant d'adapter l'apparence du site à l'identité visuelle du restaurant.

### CSS

* **Contrôle total sur le design visuel** : CSS permet de personnaliser chaque aspect du design du site web, du choix des couleurs et des polices à la disposition des éléments, assurant une interface graphique unique et professionnelle.
* **Responsivité** : Avec des outils comme Flexbox et CSS Grid, CSS permet de créer des mises en page flexibles qui s'adaptent à toutes les tailles d'écrans, ce qui est essentiel pour un site de restaurant qui doit être accessible sur des smartphones, tablettes et ordinateurs.
* **Performances optimisées** : Un bon usage de CSS permet de créer des interfaces légères et performantes, avec un temps de chargement rapide, ce qui améliore l'expérience utilisateur et réduit les taux de rebond.

### MySQL

* **Gestion efficace des données relationnelles** : MySQL est idéal pour gérer des bases de données structurées avec des relations complexes entre les tables, comme celles utilisées pour gérer les commandes, les réservations, les menus et les informations clients dans un restaurant.
* **Scalabilité et performance** : MySQL peut gérer un grand volume de données et une forte charge, ce qui en fait un choix adapté pour des restaurants avec des systèmes de commandes en ligne ou des bases de données clients de plus en plus grandes.
* **Sécurité et intégrité des données** : MySQL offre des fonctionnalités de sécurité avancées et des mécanismes de transactions qui garantissent l'intégrité et la sécurité des données sensibles, essentielles pour protéger les informations des clients et les transactions financières du restaurant.

# Gestion Du Projet

## Méthodologie Agile

### Qu’est-ce que la méthode agile ?

La méthodologie Agile est un ensemble de principes, de pratiques et de cadres qui visent à optimiser le processus de gestion et de développement de projets, en particulier dans des contextes où les besoins évoluent rapidement et où la collaboration entre les parties prenantes est essentielle. Cette approche repose sur l’idée que les projets complexes et dynamiques nécessitent une gestion flexible, adaptative et orientée vers la livraison continue de valeur.

Adoptée pour la première fois dans le secteur du développement logiciel, Agile est aujourd’hui utilisée dans une grande variété de domaines tels que la gestion de produit, le marketing, la recherche et développement, ou encore l’ingénierie. Elle privilégie les cycles courts de production, appelés itérations ou sprints, au cours desquels des livraisons partielles mais opérationnelles sont réalisées et évaluées.

**Origines de la méthodologie Agile**

La méthodologie Agile trouve son origine dans le Manifeste Agile, un document publié en 2001 par 17 experts en développement logiciel. Ce manifeste définit les principes fondateurs de l’Agile, en mettant l’accent sur :

* La valorisation des interactions humaines et de la collaboration.
* La production rapide de solutions utilisables et fonctionnelles.
* L’acceptation du changement comme une opportunité, plutôt qu’une contrainte.
* Une collaboration constante avec le client pour s’assurer que les besoins et les priorités restent alignés.

**Fondements de l’Agile**

Contrairement aux méthodologies traditionnelles de gestion de projets, telles que le modèle en cascade (Waterfall), où les étapes sont séquentielles et rigides, Agile adopte une approche itérative et incrémentale. Chaque cycle vise à :

* Planifier des tâches spécifiques et prioritaires.
* Exécuter ces tâches pour créer un incrément fonctionnel du produit.
* Évaluer les résultats avec les parties prenantes.
* Intégrer les retours pour guider la prochaine itération.

Ainsi, Agile repose sur une boucle continue d’amélioration et d’adaptation.

**Caractéristiques principales**

* **Flexibilité et adaptabilité :**  
  Agile reconnaît que les projets évoluent en fonction des nouvelles exigences ou contraintes. Elle permet une modification des priorités en cours de développement.
* **Collaborations intensives :**  
  Les équipes Agile favorisent une communication fréquente entre les membres de l’équipe, les gestionnaires de projets et les parties prenantes externes.
* **Livraison continue :**  
  Plutôt que de livrer un produit final unique à la fin du projet, des fonctionnalités intermédiaires et opérationnelles sont mises à disposition régulièrement.
* **Transparence et visibilité :**  
  Les progrès sont constamment suivis et partagés à travers des outils visuels (comme les tableaux Kanban) ou des réunions régulières (stand-ups, rétrospectives).

**Objectifs de la méthodologie Agile**

L’Agile vise à répondre efficacement aux défis posés par les projets modernes, tels que l’incertitude des besoins, les délais serrés et l’évolution rapide des technologies. Les principaux objectifs incluent :

* Maximiser la satisfaction du client grâce à des livraisons fréquentes.
* Minimiser les risques en produisant des résultats mesurables à chaque étape.
* Renforcer la collaboration au sein des équipes pour exploiter pleinement les compétences de chaque membre.

**Application de l’Agile dans les entreprises**

La méthodologie Agile est appliquée via des frameworks spécifiques, tels que **Scrum**, **Kanban**, ou encore **Extreme Programming (XP)**. Ces cadres fournissent des outils et des pratiques concrètes pour structurer et exécuter les projets, tout en respectant les principes fondamentaux d’Agile.

### Les 4 valeurs principales de la méthodologie Agile

#### Les individus et leurs interactions plutôt que les processus et les outils

Cette valeur souligne l’importance des **relations humaines** et de la **collaboration active** dans le succès d’un projet. Elle privilégie les échanges directs et efficaces entre les membres de l’équipe et les parties prenantes plutôt que la dépendance excessive à des processus rigides ou des outils spécifiques. Bien que les processus et les outils soient utiles, ils ne doivent pas limiter la créativité ou ralentir la prise de décision.

**Pourquoi c'est important :**

* Les membres de l’équipe sont souvent confrontés à des imprévus ou à des problèmes complexes nécessitant des discussions immédiates et des ajustements rapides.
* La compréhension mutuelle et la communication directe permettent de résoudre des problèmes plus efficacement que des procédures bureaucratiques.

**Application pratique :**

* **Exemples :**
  + Encourager les réunions en face-à-face ou virtuelles (comme les **daily stand-ups** dans Scrum).
  + Utiliser des outils collaboratifs simples, mais efficaces, comme Trello ou Jira, sans s’y enfermer.
  + Permettre à l’équipe d’ajuster ses méthodes de travail pour répondre à ses besoins spécifiques.

#### Un logiciel opérationnel plutôt qu’une documentation exhaustive

Cette valeur met l’accent sur la **livraison d’un produit fonctionnel** qui répond aux besoins des utilisateurs, plutôt que de consacrer trop de temps à créer des documents détaillés ou des spécifications complexes. L’objectif est de fournir rapidement une valeur concrète aux utilisateurs et de réduire le gaspillage de temps et de ressources.

**Pourquoi c'est important :**

* Les besoins des utilisateurs évoluent souvent pendant le développement d’un projet. Une documentation exhaustive peut devenir rapidement obsolète.
* Les livraisons fréquentes permettent aux clients et aux parties prenantes de tester et d’utiliser un produit opérationnel, augmentant ainsi leur satisfaction.

**Application pratique :**

* **Exemples :**
  + Prioriser le développement de **MVPs (Minimum Viable Products)** : de petites versions fonctionnelles du produit.
  + Créer une documentation allégée et évolutive, comme des **user stories**, pour ne documenter que ce qui est essentiel.
  + Livrer des incréments du produit à chaque sprint pour recueillir des retours d’expérience en temps réel.

#### La collaboration avec le client plutôt que la négociation contractuelle

Agile valorise une **relation continue et collaborative avec le client**, où les besoins peuvent être ajustés et redéfinis en fonction des circonstances. Cette approche s’oppose à une relation purement transactionnelle, où tout est figé dans un contrat initial, laissant peu de place à l’adaptation.

**Pourquoi c'est important :**

* Les exigences initiales ne couvrent pas toujours toutes les situations réelles ou imprévues. La collaboration permet de s’adapter à ces changements.
* Une bonne communication avec le client garantit que le produit répond à ses besoins réels, même si ces besoins changent au cours du projet.

**Application pratique :**

* **Exemples :**
  + Organiser des **revues de sprint** régulières pour présenter les progrès au client et recueillir ses retours.
  + Maintenir une communication ouverte et fréquente avec les parties prenantes.
  + Accepter les demandes de modification même tard dans le projet, en évaluant leur faisabilité en termes d’impact et de priorité.

#### L’adaptation au changement plutôt que le suivi rigide d’un plan

Agile reconnaît que le changement est inévitable dans tout projet, en particulier dans des environnements dynamiques et complexes. Plutôt que de s’accrocher rigidement à un plan prédéfini, Agile encourage une **approche flexible** pour s’adapter rapidement aux nouvelles opportunités ou contraintes.

**Pourquoi c'est important :**

* Les environnements technologiques et les marchés évoluent rapidement. Un plan rigide risque de devenir inutile ou inadapté.
* Une adaptation rapide permet de garder le projet aligné sur les objectifs prioritaires et les besoins des utilisateurs.

**Application pratique :**

* **Exemples :**
  + Reprioriser les tâches dans le **backlog** en fonction des retours du client ou des évolutions du marché.
  + Utiliser des outils comme le **Kanban** ou le **Scrum Board** pour visualiser les tâches et ajuster les priorités.
  + Effectuer des rétrospectives régulières pour identifier ce qui peut être amélioré dans les processus et ajuster les pratiques en conséquence.

### Caractéristiques principales de la méthodologie Agile

#### Approche itérative et incrémentale

La méthodologie Agile divise un projet en petites étapes appelées **itérations** ou **sprints**, qui durent généralement entre 1 et 4 semaines. Chaque itération produit un livrable partiel mais fonctionnel du produit final, appelé **incrément**. Ces livrables s'ajoutent progressivement pour construire le produit complet.

**Avantages :**

* Permet de fournir rapidement des parties utilisables du produit, offrant une valeur immédiate aux parties prenantes.
* Réduit les risques, car les erreurs peuvent être identifiées et corrigées tôt dans le processus.
* Encourage l’amélioration continue grâce aux retours réguliers après chaque itération.

**Exemple pratique :**

Dans un projet de développement d’application, la première itération pourrait inclure une fonctionnalité de base (connexion utilisateur), tandis que les itérations suivantes ajouteraient progressivement des fonctionnalités comme le tableau de bord, la messagerie, ou la gestion des fichiers.

#### Flexibilité et adaptabilité

Agile est conçu pour s'adapter aux changements, qu’ils soient dus à des retours d’utilisateurs, des évolutions du marché ou des imprévus. Contrairement aux méthodologies traditionnelles où les exigences sont figées, Agile permet de **réajuster les priorités et les plans** à tout moment.

**Avantages :**

* Répond rapidement aux nouvelles demandes ou contraintes.
* Assure que le produit final reste pertinent et aligné sur les besoins des utilisateurs.
* Réduit le gaspillage en évitant de travailler sur des fonctionnalités devenues inutiles.

**Exemple pratique :**

Si un client change ses priorités en cours de projet, l’équipe Agile peut ajuster le **backlog** (liste des tâches) pour se concentrer sur les nouvelles fonctionnalités critiques.

#### Collaboration et communication accrues

La méthodologie Agile repose sur une forte collaboration entre les membres de l’équipe et les parties prenantes. Les échanges fréquents et transparents permettent de clarifier les objectifs, de résoudre les problèmes rapidement et de s'assurer que tout le monde reste aligné.

**Pratiques clés :**

* **Réunions quotidiennes (daily stand-ups) :** Brèves rencontres pour discuter des progrès, des obstacles et des priorités.
* **Revue de sprint :** Présentation du travail accompli à la fin de chaque itération.
* **Rétrospectives :** Discussions sur ce qui a bien fonctionné et sur les points à améliorer.

**Avantages :**

* Renforce la confiance et la cohésion de l’équipe.
* Facilite une prise de décision rapide et efficace.
* Implique activement les parties prenantes pour garantir la pertinence du produit.

#### Livraison continue et rapide

Agile vise à fournir des livrables régulièrement, au lieu d’attendre la fin du projet pour livrer un produit complet. Cette approche de **livraison continue** permet d’offrir des versions fonctionnelles du produit tout au long du cycle de développement.

**Avantages :**

* Fournit une valeur immédiate aux clients.
* Permet de tester le produit en conditions réelles à un stade précoce.
* Identifie rapidement les problèmes ou les ajustements nécessaires.

**Exemple pratique :**

Dans le cadre d’une application e-commerce, l’équipe pourrait livrer d’abord la gestion des utilisateurs, suivie par la gestion des produits, puis par le système de paiement.

#### Accent sur la qualité

La méthodologie Agile intègre des pratiques pour garantir la **qualité** tout au long du processus de développement. Cela inclut des tests fréquents et automatisés, ainsi qu’une révision régulière du travail accompli.

**Pratiques clés :**

* **Tests automatisés :** Chaque incrément est soumis à des tests pour s’assurer qu’il fonctionne comme prévu.
* **Revue de code :** Les membres de l’équipe examinent mutuellement leur travail pour maintenir un haut niveau de qualité.
* **Livraisons incrémentales :** La qualité est évaluée en continu, ce qui permet de corriger les erreurs rapidement.

**Avantages :**

* Réduit les risques de bugs majeurs.
* Assure que le produit livré est fiable et conforme aux attentes.
* Renforce la satisfaction du client grâce à un produit stable et fonctionnel.

#### Transparence et visibilité

Dans Agile, les progrès et les obstacles du projet sont visibles à toutes les parties prenantes grâce à des outils visuels et des rapports réguliers. Cela garantit une **transparence totale**, ce qui est essentiel pour établir la confiance et aligner les attentes.

**Pratiques clés :**

* Utilisation de **tableaux Kanban** ou **Scrum Boards** pour suivre l’avancement des tâches.
* Réunions régulières avec le client pour partager les progrès et les résultats.
* Suivi des indicateurs de performance (comme le burn-down chart) pour évaluer la progression du sprint.

**Avantages :**

* Permet de prendre des décisions basées sur des données concrètes.
* Évite les mauvaises surprises en assurant que tout le monde reste informé.
* Renforce l’engagement des parties prenantes.

#### Orientation client

Agile place le client au cœur du processus. Les besoins et les retours du client sont pris en compte tout au long du projet, assurant que le produit final répond exactement à ses attentes.

**Pratiques clés :**

* Création de **user stories** pour définir les fonctionnalités du produit du point de vue de l’utilisateur.
* Réunions fréquentes avec le client pour valider les livrables.
* Capacité à ajuster le backlog en fonction des priorités du client.

**Avantages :**

* Améliore la satisfaction du client.
* Garantit que le produit final est pertinent et utile.
* Renforce la relation entre l’équipe et le client.

#### Amélioration continue

Agile adopte une mentalité de **progression constante**. À la fin de chaque itération, l’équipe analyse son fonctionnement et cherche des moyens de s’améliorer, que ce soit au niveau des processus, de la communication ou de la qualité.

**Pratiques clés :**

* **Rétrospectives de sprint :** Discussions sur ce qui a bien fonctionné et sur les points à améliorer.
* **Mise en œuvre rapide des améliorations :** Les ajustements sont intégrés dès le sprint suivant.

**Avantages :**

* Augmente l’efficacité de l’équipe à chaque cycle.
* Encourage une culture d’apprentissage et de croissance.
* Améliore la qualité du produit et des processus au fil du temps.

## Méthode Scrum

### Définition de Scrum

La méthode **Scrum** est un cadre méthodologique Agile conçu pour aider les équipes à travailler de manière collaborative, flexible et efficace dans le développement de projets complexes. Scrum est particulièrement populaire dans le domaine du développement logiciel, mais il peut être appliqué à de nombreux types de projets.

Scrum est une méthode de gestion de projet **itérative et incrémentale** qui divise le travail en périodes courtes et fixes appelées **sprints**. L'objectif est de livrer des incréments du produit, fonctionnels et utilisables, tout en permettant une adaptation continue en fonction des retours des utilisateurs ou des parties prenantes.

Scrum repose sur trois piliers fondamentaux :

* **Transparence :** Tout le monde a une visibilité sur les processus, les progrès et les priorités.
* **Inspection :** Les résultats sont régulièrement examinés pour détecter les problèmes ou les écarts.
* **Adaptation :** Les plans sont ajustés en fonction des besoins ou des obstacles identifiés.

### Les Rôles dans Scrum

Scrum définit trois rôles principaux qui forment l'équipe Scrum :

* **Product Owner :**

Le Product Owner (PO) est responsable de la **vision du produit** et de sa valeur pour l'utilisateur.

**Rôles et responsabilités :**

* Définir et gérer le **backlog produit** (liste des fonctionnalités et tâches à accomplir).
* Prioriser les éléments du backlog en fonction des besoins des utilisateurs et des objectifs stratégiques.
* Collaborer étroitement avec l'équipe de développement et les parties prenantes pour clarifier les exigences.
* Accepter ou rejeter les incréments livrés.

**Qualités clés :**

* Compréhension claire des besoins des utilisateurs et des objectifs du projet.
* Capacités de prise de décision rapide et de communication.
* **Scrum Master :**

Le Scrum Master est le **facilitateur** de l'équipe, garantissant que Scrum est bien compris et appliqué.

* **Rôles et responsabilités :**
  + Assurer que l'équipe respecte les principes et les pratiques Scrum.
  + Faciliter les cérémonies Scrum (Daily Stand-ups, Sprint Planning, etc.).
  + Identifier et éliminer les obstacles qui empêchent l'équipe de progresser.
  + Former l'équipe à l'amélioration continue et à l'auto-organisation.

**Qualités clés :**

* Leadership servant, capacité à motiver l'équipe.
* Expertise en méthodologie Agile et résolution de problèmes.
* **Équipe de Développement :**

Ce sont les membres qui réalisent le travail pour produire les incréments du produit.

* **Rôles et responsabilités :**
  + Planifier et exécuter les tâches nécessaires pour atteindre les objectifs du sprint.
  + Livrer un incrément fonctionnel à la fin de chaque sprint.
  + Collaborer et s'auto-organiser pour maximiser l'efficacité.
* **Qualités clés :**
  + Polyvalence et collaboration.
  + Sens de la responsabilité collective.

### Les Techniques de Scrum pour Gérer un Projet

* **Les Sprints :**

Un **sprint** est une période fixe, généralement de 1 à 4 semaines, au cours de laquelle l'équipe Scrum travaille pour atteindre un objectif spécifique. Chaque sprint se termine par un incrément fonctionnel.

 **Caractéristiques des sprints :**

* **Durée fixe :** La durée d’un sprint reste constante tout au long du projet.
* **Objectif clair :** Chaque sprint a un but précis (fonctionnalité à livrer, test, amélioration, etc.).
* **Incrément fonctionnel :** Le résultat du sprint doit être utilisable et testé.

 **Étapes clés dans un sprint :**

1. **Sprint Planning :** Planification des tâches et définition de l'objectif du sprint.
2. **Daily Stand-ups :** Réunions quotidiennes pour synchroniser l'équipe et résoudre les obstacles.
3. **Sprint Review :** Présentation des résultats du sprint aux parties prenantes.
4. **Sprint Retrospective :** Discussion sur les points à améliorer pour le prochain sprint.

* **Le Backlog Produit :**

Le **backlog produit** est une liste priorisée de tout le travail à accomplir pour atteindre les objectifs du produit.

* **Gestion du backlog :**
  + Le Product Owner est responsable de sa création et de sa mise à jour.
  + Les éléments sont exprimés sous forme de **user stories** (exemple : "En tant qu'utilisateur, je veux pouvoir rechercher des produits pour trouver rapidement ce dont j'ai besoin").
  + Les éléments sont constamment réévalués et réorganisés.
* **Le Backlog de Sprint :**

Le **backlog de sprint** est une sous-liste du backlog produit. Il contient les tâches que l'équipe s'engage à accomplir durant un sprint.

* **Caractéristiques :**
  + Il est créé lors de la réunion de **Sprint Planning**.
  + Les tâches sont souvent décomposées en unités de travail plus petites (de quelques heures à quelques jours).
* **Les Cérémonies Scrum :**

Scrum est structuré autour de cérémonies qui rythment le travail et favorisent la collaboration.

**Sprint Planning (Planification de Sprint) :**

* L'équipe définit l'objectif du sprint et sélectionne les éléments du backlog à réaliser.
* Une estimation du temps ou des efforts nécessaires est effectuée (souvent à l'aide de techniques comme le **Planning Poker**).

**Daily Stand-up (Réunion quotidienne) :**

* Réunion rapide (15 minutes) où chaque membre répond à trois questions :
  1. Qu'ai-je fait hier ?
  2. Que vais-je faire aujourd'hui ?
  3. Quels obstacles rencontrons-nous ?

**Sprint Review (Revue de Sprint) :**

* Présentation des incréments réalisés aux parties prenantes pour recueillir leurs retours.

**Sprint Retrospective :**

* Discussion interne pour analyser ce qui a bien fonctionné, ce qui doit être amélioré, et définir des actions correctives.
* **Les Outils Visuels (Tableaux Scrum/Kanban) :**

Un **tableau Scrum** est souvent utilisé pour suivre les tâches. Les colonnes typiques incluent :

* **À faire**
* **En cours**
* **Terminé**

Cela donne une vue claire de l’état d’avancement du travail et permet d’identifier rapidement les blocages.

### Avantages de la Méthode Scrum

* **Flexibilité :** S'adapte facilement aux changements de priorités.
* **Livraisons fréquentes :** Permet de fournir de la valeur rapidement.
* **Transparence :** Les parties prenantes sont impliquées et informées tout au long du processus.
* **Amélioration continue :** Les rétrospectives permettent une progression constante.
* **Cohésion d'équipe :** Encourage la collaboration et l'auto-organisation.

### Nos réunions

1. **Réunion de Lancement du Projet**  
   **Date** : [20/10/2024]  
   **Objectif** : Introduire le projet et définir les objectifs pour le concept de buffet OWFS.

**Résumé** :  
Le professeur nous a demandé de créer un site web fonctionnel pour le concept de buffet OWFS, comprenant :

* + Un chatbot pour l'interaction utilisateur.
  + Un système de réservation pour les clients.
  + Un panneau d'administration pour la gestion du buffet.

**Rôles attribués** :

* + Marouane : Développer la section de réservation et implémenter la logique du chatbot sur le front-end.
  + Oussama : Gérer le développement du back-end et la création du panneau d'administration.
  + Mehdi et Khalid : Se concentrer sur la conception UI/UX du site.

**Résultat** : L'équipe a aligné les objectifs et les tâches du projet.

1. **Séance de Conception du Site Web**  
   **Date** : [25/10/2024]  
   **Objectif** : Collaborer sur la conception et la mise en page du site web.

**Résumé** :  
Éléments clés discutés :

* + Section de réservation : Interface simple et intuitive avec des champs pour les informations client et les préférences du buffet.
  + Intégration du chatbot : Positionné sur la page d'accueil avec une interface claire et accessible.

**Attributions** :

* + Marouane : Concevoir et développer la section de réservation et l'interface du chatbot.
  + Mehdi : Créer une page d'accueil responsive et le pied de page.
  + Khalid : Développer la page du menu dynamique.
  + Oussama : Commencer la configuration du back-end pour les fonctionnalités administratives.

**Résultat** : Structure de conception finalisée et exécution des tâches lancée.

1. **Revue du Développement et de la Conception**  
   **Date** : [05/11/2024]  
   **Objectif** : Vérifier que les progrès sont alignés avec le calendrier du projet et les objectifs de conception.

**Résumé** :  
Mises à jour des progrès :

* + Marouane : A terminé la conception de la section de réservation et intégré la fonctionnalité de base du chatbot sur la page d'accueil.
  + Mehdi : A livré une page d'accueil entièrement responsive.
  + Khalid : A terminé la page du menu avec des options de filtrage interactives.
  + Oussama : A établi les connexions de base de données et les API du back-end pour les opérations du panneau d'administration.

**Suggestions** :

* + Améliorer le style du chatbot pour une meilleure expérience utilisateur.
  + Optimiser le formulaire de réservation pour des temps de chargement plus rapides.

1. **Résultat** : Des progrès significatifs réalisés et des domaines d'amélioration identifiés.
2. **Séance de Création et d'Amélioration du Chatbot**  
   **Date** : [15/11/2024]  
   **Objectif** : Développer et affiner la fonctionnalité du chatbot.

**Résumé** :  
Marouane a implémenté un chatbot basé sur des règles pour répondre aux questions spécifiques au restaurant :

* + Répondre aux questions fréquentes telles que les horaires du buffet, les options de menu et la disponibilité.
  + Fournir des liens rapides pour les réservations et les plats populaires.

**Retour** :

* + Améliorer la précision des réponses pour les questions moins courantes.
  + Ajouter une option de retour pour les utilisateurs interagissant avec le chatbot.

**Résultat** : Le chatbot est fonctionnel et intégré au site, prêt pour les tests utilisateurs.

1. **Revue du Développement du Back-End**  
   **Date** : [25/11/2024]  
   **Objectif** : Se concentrer sur la révision des fonctionnalités du back-end développées par Oussama.

**Résumé** :  
Fonctionnalités implémentées :

* + Authentification de l'administrateur.
  + Opérations CRUD pour la gestion des éléments du menu, des réservations et des retours.

**Retour** :

* + Assurer la validation des données dans tous les formulaires.
  + Ajouter une fonctionnalité de notification pour les nouvelles réservations.

**Résultat** : Le développement du back-end est presque terminé, avec quelques améliorations à prévoir.

1. **Séance de Test de la Réservation et du Chatbot**  
   **Date** : [05/12/2024]  
   **Objectif** : Tester la section de réservation et l'intégration du chatbot.

**Résumé** :  
Marouane a démontré la section de réservation et la fonctionnalité du chatbot :

* + Le formulaire de réservation fonctionne parfaitement, enregistrant les données dans le back-end.
  + Le chatbot répond rapidement aux demandes des utilisateurs avec des informations claires et précises.

**Retour des tests** :

* + Ajouter un message de confirmation après la soumission du formulaire dans la section de réservation.
  + Améliorer la gestion des erreurs du chatbot pour les requêtes invalides.

**Résultat** : Les sections de réservation et de chatbot sont prêtes pour le déploiement final après quelques ajustements mineurs.

1. **Revue Finale et Préparation de la Présentation**  
   **Date** : [11/12/2024]  
   **Objectif** : Finaliser le projet et préparer l'évaluation du professeur.

**Résumé** :  
Revue de l'ensemble du projet :

* + Marouane : A présenté la section de réservation et le chatbot.
  + Oussama : A présenté le back-end et le panneau d'administration.
  + Mehdi et Khalid : Ont présenté la conception du site web et la page du menu.  
    Préparation d'une présentation pour mettre en valeur les contributions de chaque membre.

**Résultat** : Le projet est finalisé et prêt à être soumis.

# Outils utilisés