04/09/2023

REISS Tristan

NSY135 – Application orientées donnees

Cahier des charges

Applications de gestion de commandes en bar

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc144795531)

[Besoin 2](#_Toc144795532)

[Fonctionnalités 2](#_Toc144795533)

[Base de données 3](#_Toc144795534)

[UML 3](#_Toc144795535)

# Introduction

Pour le cours NSY135 – Application orientées données, il m’a été demandé de développer une application permettant de gérer des données via l’ORM JPA ou HIBERNATE de JAVA.

## Besoin

J’ai besoin d’une application gérant des commandes de boissons et plats d’un bar/restaurant.  
Je dois pouvoir sélectionner des entrées/plats/dessert et boissons dans un menu, voir le récapitulatif de la commande et son état à l’instant T lors de mon service. Je dois pouvoir ouvrir un service et le fermer afin de pouvoir relever des indicateurs dans de futures fonctionnalités. Je veux aussi pouvoir modifier le menu lorsqu’aucun service n’est ouvert et pouvoir désactiver des produits lorsque le restaurant n’a pas le stock nécessaire.

# Fonctionnalités

Pour répondre à ce besoin, nous allons définir les différentes fonctionnalités et leurs prérequis :

* Ouvrir/fermer un service :
  + Ouvrir : Ne peut pas se faire tant que le menu n’est pas complété (avoir un minimum de plats à proposer) ou qu’un autre service est ouvert.
  + Fermer : Ne peut pas se faire tant que des commandes sont en cours
  + Ouvert :
    - Peut créer des commandes client
    - Peut activer/désactiver des produits
  + Fermé :
    - Ne peut pas créer de commandes client
    - Peut activer/désactiver des produits
    - Peut modifier le menu
    - Afficher les chiffres totaux du service
* Modifier le menu :
  + Ajouter/modifier/supprimer des plats, leur prix, leur catégorie et/ou leur code.
  + L’utilisateur pourra voir le menu de commande même lorsque le service est fermé.
  + Trois menus peuvent être configurés :
    - Menu du midi
    - Menu du soir
    - Menu du Bar
* Créer une commande :
  + Ajouter/supprimer un ou plusieurs plats d’une commande.
  + Afficher le montant total de la commande.
* Suivre une commande :
  + Visualiser l’état de chaque plat au fur-et-à-mesure du service pour une commande.
  + Faire suivre les plats (demander les prochains plats à la cuisine)
  + Valider le service des plats.
* Faire payer une commande :
  + Afficher le résumé (facture) de la commande
  + Valider le paiement (simulation)

# Base de données

SGBD : MySQL

## UML Une image contenant texte, capture d’écran, Post-it, diagramme Description générée automatiquement