|  |
| --- |
| **OC PIZZA**  **Documentez votre système de gestion de pizzeria**  Dossier de conception technique  Version 1.0 |
| **Auteur**  AUBRUN Eric  *Analalyste-programmeur* |

Table des matières

1 - Versions 3

2 - Introduction 4

2.1 - Objet du document 4

2.2 - Références 4

3 - Architecture Technique 5

3.1 - Application Web 5

3.2 - Le Modèle Physique de Données 7

3.2.1 - La relation entre les classes « client » et « commande » 7

3.2.2 - La relation entre les classes « client » et « adresse » 8

3.2.3 - La relation entre les classes « adresse » et « commande » 8

3.2.4 - La relation entre les classes « commande » et « livraison », entre « commande » et « paiement » et entre « paiement » et « facture » 8

3.2.5 - Les spécificités des relations entre les classes « commande », « produit » et « ingredient » 9

3.2.6 - La relation entre les classes « etatCommande » et « commande » 10

3.2.7 - La relation entre les classes « commande », « employe » et « poste » 10

3.2.8 - La relation entre les classes « employe » et « livraison » 11

3.2.9 - La classe « produitsStock » 11

4 - Architecture de Déploiement 12

4.1 - Le serveur d’application 12

4.1.1 - L’accès client 12

4.1.2 - Le serveur Tomcat 13

4.1.2.1 - Le serveur web Http 13

4.1.2.2 - Le conteneur Web 13

 Le serveur d’application 13

 Le back-end 14

5 - Architecture logicielle 15

5.1 - Principes généraux 15

5.1.1 - Les couches 15

5.1.1.1 - Projet back-end : 16

5.1.1.2 - Projet front-end : 17

6 - Points particuliers 18

6.1 - Gestion des logs 18

6.2 - Fichiers de configuration 18

6.2.1 - Application back-end 18

6.2.2 - Datasources 18

6.2.3 - Application front-end 18

6.3 - Ressources 19

6.4 - Environnement de développement 19

6.5 - Procédure de packaging / livraison 20

7 - Glossaire 21

# Versions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Auteur | Date | Description | Version |
| Eric AUBRUN | 01/05/2021 | Création du document | 1.0 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Introduction

## Objet du document

Le dossier de conception technique de l'application est rédigé à l’attention des développeurs, mainteneurs et de l’équipe technique d’OC PIZZA.

L’objectif de ce dossier est de détailler les contraintes spécifiques dont les développeurs vont devoir tenir compte pour coder l’application, ce document présente le langage ainsi que les conventions de développement, l’architecture logicielle et de déploiement de l’application.

Les éléments du présent dossier découlent des documents suivants :

* Mise en place d’un nouveau système informatique pour l’ensemble des pizzerias du groupe OC Pizza
* Concevez la solution technique d’un système de gestion de pizzeria

## Références

Pour de plus amples informations, se référer également aux éléments suivants :

1. **PDOCPizza\_02\_fonctionnelle.pdf – 1.0**: Le Dossier de conception technique de l'application
2. **PDOCPizza\_03\_exploitation.pdf – 1.0** : Le Dossier d'exploitation de l’application
3. **PDOCPizza\_04\_livraison.pdf – 1.0 :** Le PV de livraison finale

# Architecture Technique

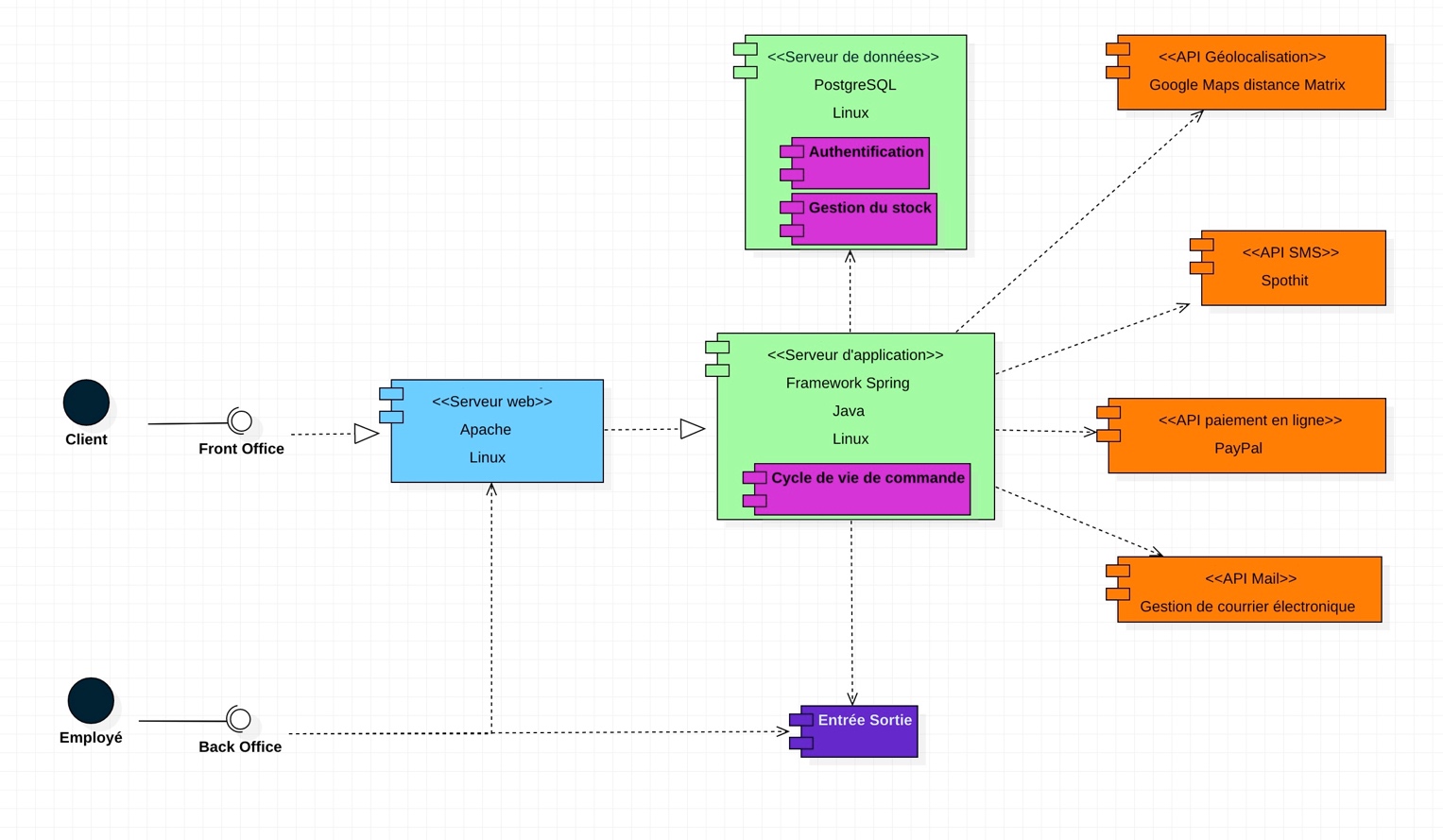
Nous proposons d’architecturer le produit en deux applications :

* Une application et son serveur traitant spécifiquement le front-end :« *Nous faisons le choix de développer le front-end en ayant recours au Framework Angular[[1]](#footnote-1). Cet outil sera accompagné et complété de Framework CSS, de librairies de composants Angular ainsi que de librairies JavaScript facilitant le développement en général.* »[[2]](#footnote-2)
* Une seconde application installée sur un autre serveur, Angular pilotant la communication entre les deux applications à partir de requêtes HTTP : « *Nous trouverons, côté back-end, une base de données contenant les informations relatives aux utilisateurs et aux produits proposés à la vente par OC Pizza. Nous utiliserons une API d’authentification afin de sécuriser les informations d’accès. Une API/web services permettra de gérer les paiements bancaires et enfin, dans le but d’améliorer les performances de l’application, nous pourrons exécuter côté serveur, Angular Universal.*»[[3]](#footnote-3)

## Application Web

La pile logicielle est la suivante :

* Pour la partie back-end :
* PostgreSQL installé sur un serveur de données sous Linux, gérant l’authentification ainsi que le stock de produits et ingrédients, nécessaires à la confection des pizzas.
* Le Framework Spring installé sur un serveur d’application tournant sous Linux, développé en Java, gérant plus particulièrement les différentes phases du cycle de vie d’une commande.
* Pour la partie front-end :
* Le Framework Angular installé sur un serveur Web Apache, lui aussi sous Linux, accompagné d’un Framework CSS comme Bootstrap, permettant notamment d’obtenir un effet « Responsive Web Design »[[4]](#footnote-4), des librairies de composants Angular comme Ng-Bootstrap, en mesure par exemple de construire des fenêtres modales, des librairies générant des graphiques de type « camemberts » comme Chart.Js ou encore Lodash, une bibliothèque Javascript contenant des fonctions permettant par exemple de tester et manipuler des valeurs, créer des fonctions composites ou utiles pour des tableaux, objets ou chaînes de texte.



**DIAGRAMME 1 : DIAGRAMME DE COMPOSANTS**

## Le Modèle Physique de Données

Le modèle physique de données est par excellence la représentation schématique en mesure de générer du code SQL, notamment par l’intermédiaire du logiciel SQL Power Architect, ce code pouvant construire une base de données PostgreSQL. Le modèle physique de données crée pour chacune des classes une clé primaire, celles-ci permettant d’établir des correspondances entre l’ensemble des classes.

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

### Une image contenant capture d’écran Description générée automatiquementLa relation entre les classes « client » et « commande »

Une commande possède un client (one to one) aussi, la classe « commande » comporte « client\_id » en clé étrangère. Cette clé permet d’associer chaque client à une commande unique.

### La relation entre les classes « client » et « adresse »

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquementChaque client possède une adresse unique. Celle-ci est enregistrée dans la classe « client » via la clé étrangère « adresse\_id ».

### La relation entre les classes « adresse » et « commande »

Une image contenant capture d’écran, texte

Description générée automatiquement

Chaque commande est reliée à une adresse unique. Pour ce faire, la classe « commande » possède la clé étrangère « adresse\_id ».

### La relation entre les classes « commande » et « livraison », entre « commande » et « paiement » et entre « paiement » et « facture »

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquementUne commande est en relation avec un paiement en particulier, de même que ce paiement est en référence avec une facture unique.

Dans la mesure où une livraison peut correspondre à plusieurs commandes (« one to many »), la classe livraison possède une clé à la fois primaire et étrangère. Celle-ci permet de regrouper les commandes en correspondance avec une livraison unique.

### Les spécificités des relations entre les classes « commande », « produit » et « ingredient »

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

Plusieurs commandes comportent plusieurs produits et plusieurs ingrédients (« many to many »). Afin de mieux structurer les relations entre ces trois tables, il a été nécessaire de créer des tables de liaison : « commande\_produits » et « produit\_ingredient ». La table de liaison « commande\_produits » permet d’enregistrer en clés étrangères les deux clés primaires « numCommande » (clé primaire de la table « commande ») et « produit\_id » (clé primaire de la table « produit »). Cette table de liaison définit une première spécificité de la commande client. La seconde table de liaison « produit\_ingredient » enregistre en clés étrangères « produit\_id » (clé primaire de la table « produit ») et « ingredient\_id » (clé primaire de la table « ingredient »). Cette deuxième table de liaison fournit une seconde spécificité de la commande client.

### La relation entre les classes « etatCommande » et « commande »

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquementLa classe « commande » intègre en clé étrangère « id\_etatCommande » afin de spécifier pour chaque commande son état : soit acceptée soit en préparation soit prête ou affectée à un livreur ou en cours de livraison. Cet état permet au client de connaître la situation de sa commande et est spécifié dans l’attribut « libelle ».

### La relation entre les classes « commande », « employe » et « poste »

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

La classe « employe » intègre la clé étrangère « id\_poste ». Cette clé étrangère fait référence à la classe « poste ». Cette classe désigne l’employé en charge de la commande ou de sa livraison. De son côté, la classe « commande » comporte la clé étrangère « employe\_identifiant » de manière à récupérer l’identifiant de l’employé désigné en amont.

### La relation entre les classes « employe » et « livraison »



La classe « livraison » possède la clé étrangère « employe\_identifiant » afin de connaître l’employé en gestion de la commande.

### La classe « produitsStock »

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

La classe « produitsStock » ne possède aucune clé primaire car celle-ci n’est en relation avec aucune classe. Son unique fonction consiste dans la gestion du stock, de son niveau suffisant et en concordance avec les besoins clients.

# Architecture de Déploiement

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

**DIAGRAMME 2 : DIAGRAMME DE DÉPLOIEMENT DE L’APPLICATION D’OC PIZZA[[5]](#footnote-5)**

## Le serveur d’application

### L’accès client

Cet accès permet aux clients de se connecter à l’application via une authentification ou une inscription si celle-ci n’a pas déjà été effectuée. Il y a une spécificité d’accès : le client aura un accès un accès restreint à l’application et pourra commander les produits qu’il souhaite.

### Le serveur Tomcat

Le serveur regroupe différentes couches, dont :

#### Le serveur web Http

Ce serveur gère des requêtes HTTP. Il a pour rôle d’intercepter ces requêtes sur le port par défaut 8080, de les traiter et de générer ensuite des réponses Http. Tous les serveurs web embarquent un daemon Http (http) ou équivalent s’occupant de cette fonctionnalité.[[6]](#footnote-6)

#### Le conteneur Web

Cette extension va permettre d’avoir la possibilité d’exécuter des programmes écrits avec des langages de programmation (java, PHP, C# ou autres) dans le serveur web : Par exemple le serveur Tomcat n’est autre qu’un serveur Apache couplé avec un moteur web java.[[7]](#footnote-7)

##### Le serveur d’application

Il est composé de :

1. Un conteneur EJB qui encapsule les traitements des Entreprise JavaBeans.
2. Une image contenant texte, vert, signe, capture d’écran

   Description générée automatiquementUn ensemble de services d’infrastructures et de communication :
   * 1. PAYMILL : API de paiement en ligne intégrant des bibliothèques Java.
     2. JDBC (Java DataBase Connectivity) API d’accès aux bases de données relationnelles.
     3. SMS : API d’envoi de SMS en java via un SDK
     4. JMM : API de géolocalisation « Java MaxMind »
     5. JAAS (Java Authentication and Authorization Service) : API de gestion de l’authentification.
     6. JavaMail API pour la gestion de courrier électronique.[[8]](#footnote-8)

##### Le back-end

**Le back-end permet à l’administrateur de gérer les commandes des clients, de les enregistrer et de les traiter. Il permet également aux employés de se connecter à l’application, de prendre connaissance de l’avancée du processus de vente, de l’intercepter si nécessaire, d’effectuer un suivi en temps réel des commandes clients, etc.

# Architecture logicielle

## Principes généraux

Le développement de l’application est un projet basé sur les Framework Spring Boot et Angular. Il est divisé en deux parties :

* Une partie front-end, basée sur le Framework Angular ;
* Une partie back-end, base sur le Framework Spring Boot.

### Les couches

L'architecture de la partie back-end :

* Une couche **business** : responsable de la logique métier du composant ;
* Une couche **consumer** : responsable de l’accès à la base de données
* Une couche **webapp** : applicatif serveur
* Une couche **model** : implémentation du modèle des objets métiers

L’architecture de la partie front-end :

* **Des composants web** : la partie visible de l’application Web (IHM) ;
* **Des services pour la logique applicative**. Les composants peuvent utiliser les services via le principe de l’injection des dépendances ;
* **Les directives** : un composant peut utiliser des directives ;
* **Les pipes** : utilisés pour formater l’affichage des données dans les composants.[[9]](#footnote-9)

La structuration des répertoires du projet back-end suit la logique suivante :

Les répertoires sources sont créés de façon à respecter la philosophie Maven (à savoir : « convention plutôt que configuration »)

#### Projet back-end :

racine  
 ├─ *pom.xml*  
 ├─ <business>  
 │ ├─ *pom.xml*  
 │ └─ <src>  
 │ ├─ <main>  
 │ │ ├─ <java>

│ │ │ ├─ <dto>

│ │ │ ├─ <mapper>

│ │ │ ├─ <security>

│ │ │ ├─ <service>

│ │ │ │ ├─ <exception>  
 │ └─ <test>  
 │ ├─ <java>

├─ <consumer>  
 │ ├─ *pom.xml*  
 │ └─ <src>  
 │ ├─ <main>  
 │ │ ├─ <java>  
 │ │ │ └─ <repository>

│ └─ <test>  
 │ ├─ <java>

├─ <webapp>  
 │ ├─ *pom.xml*

│ └─ <src>  
 │ ├─ <main>

│ │ ├─ <java>

│ │ │ └─ <controllers>

│ │ │ └─ <error>

│ │ │ └─ Main.java

│ │ └─ <resources>

│ │ │ └─ application.properties

│ │ │ └─ data.sql

│ └─ <test>  
 │ ├─ <java>  
 │ └─ <ressources>  
├─ <model>  
 │ ├─ *pom.xml*  
 │ └─ <src>  
 │ ├─ <main>  
 │ │ ├─ <java>

│ │ │ └─ <beans>

│ │ │ │ └─ <payload>

│ │ │ │ │ └─ <request>

│ │ │ │ │ └─ <response>

│ └─ <test>  
 │ ├─ <java>  
 └─ <src>  
 └─ <lib>

#### Projet front-end :

racine  
 ├─ angular.json

├─ <e2e>

│ ├─ protractor.conf.js

│ ├─ <src>

│ └─ appe2e-spec.ts

│ └─ app.po.ts

│ ├─ tsconfig.json

├─ karma.conf.js

├─ <node\_modules>

│ └─ \_\_ngcc\_entry\_points\_\_.json

│ └─ <@angular>

│ └─ <@angular-devkit>

│ └─ <@babel>

│ └─ ………………

├─ package-lock.json

├─ package.json

├─ README.md

├─ <src>

│ ├─ <app>

│ └─ app-routing.module.ts

│ └─ app.component.html

│ └─ app.component.sass

│ └─ app.component.spec.ts

│ └─ app.component.ts

│ └─ app.module.ts

│ └─ <shared>

│ └─ index.ts

│ ├─ <assets>

│ ├─ <environments>

│ └─ environment.prod.ts

│ └─ environment.ts

│ ├─ favicon.ico

│ ├─ index.html

│ ├─ main.ts

│ ├─ polyfills.ts

│ ├─ styles.sass

│ ├─ test.ts

├─ tsconfig.app.json

├─ tsconfig.json

├─ tslint.json

# Points particuliers

## Gestion des logs

La gestion des logs est assurée à l’aide de Log4j.

## Fichiers de configuration

### Application back-end

Le fichier application.properties configure le webservice Spring. La base de données y est configurée.

### Datasources

Le fichier data.sql permet de charger, au lancement de l’application back-end, un jeu de données.

### Application front-end

* « *Angular utilise toujours le fichier « environment.ts » pour accéder aux paramètres dans le développement.*
* *Un fichier JSON décrivant les paramètres du fichier « environment.ts » est chargé au démarrage du site Web Angular*. »[[10]](#footnote-10)

## Ressources

Les ressources sont stockées sur le serveur du client Web. Le client web accède à cet espace de stockage afin de charger ces différentes ressources.

## Environnement de développement

Le Projet 8 a été développé́ à partir des environnements Spring Boot 2.4.5, Angular et PostGreSQL 12.5 pour la base de données. Angular est associé à Bootstrap dans le but de parfaire l’aspect visuel de l’application. Nous faisons le choix d’utiliser Angular et non pas AngularJS. Angular utilise non pas JavaScript comme code de développement mais TypeScript. Ce langage est un sur-ensemble de JavaScript et améliore les performances du code et donc de l’application :

« *Comme mentionné précédemment, AngularJS utilise JavaScript, mais Angular 2 et les versions ultérieures (regroupées sous le nom d'Angular 2+ pour les discussions) utilisent TypeScript. TypeScript est le sur-ensemble de JavaScript et fournit un typage statique pendant le processus de développement. Le typage statique améliore non seulement les performances, mais évite de nombreux pièges d'exécution qui rendaient AngularJS difficile à utiliser pour des applications plus volumineuses et complexes*. »[[11]](#footnote-11)

Si l’administrateur souhaite bénéficier d’une assistance dans la gestion de son stock et donc des commandes, nous pouvons lui proposer une application batch dans le but d’automatiser les commandes des ingrédients et des produits auprès des fournisseurs. Cette application sera « calibrée » sur un « plancher » préalablement défini par l’administrateur ; le batch déclenchera l’exécution de commandes à l’approche de ce plancher, de telle sorte que chacun des stocks d’ingrédients et de produits ne soient jamais en rupture. Ce batch sera développé́ à l’aide de Spring Batch.

## Procédure de packaging / livraison

Une fois le développement de l’application achevé, les deux projets pourront être packagés à l’aide de Maven ou à l’aide de npm pour Angular. L’application est développée à l’aide de GitHub et est disponible à l’adresse suivante : <https://github.com/RicoBSJ/Projet_8_OC_DA_Java_J2EE>.

La commande « mvn clean install » permet de packager le web service et le client struts sous forme de war.

Selon la volonté́ du client, nous pouvons héberger la solution. Dans ce cas, la livraison se fera sur nos serveurs dédiés sous forme d’un contrat SAAS.

A défaut, nous pourrons communiquer le code source. Le service informatique du client pourra alors déployer les applications à l’aide des procédures de déploiement.

# Glossaire

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

1. Source : https://www.angularchef.com/recette/2/ [↑](#footnote-ref-1)
2. Extrait de : « Mise en place d’un nouveau système informatique pour l’ensemble des pizzerias du groupe OC Pizza », page 39 [↑](#footnote-ref-2)
3. Ibid. page 39 [↑](#footnote-ref-3)
4. Le Responsive Design ou plus précisément le Responsive Web Design (RWD) est une technique de conception d’interface digitale qui fait en sorte que l’affichage d’une quelconque page d’un site s’adapte de façon automatique à la taille de l’écran du terminal qui le lit. Source : <https://www.seo.fr/definition/responsive-design#:~:text=Le%20Responsive%20Design%20ou%20plus,du%20terminal%20qui%20le%20lit>. [↑](#footnote-ref-4)
5. Extrait de : « Mise en place d’un nouveau système informatique pour l’ensemble des pizzerias du groupe OC Pizza », page 5 [↑](#footnote-ref-5)
6. Source : <https://www.supinfo.com/articles/single/1156-difference-serveur-web> [↑](#footnote-ref-6)
7. Ibid. [↑](#footnote-ref-7)
8. Ibid. [↑](#footnote-ref-8)
9. Source : <https://apcpedagogie.com/structure-et-architecture-dun-projet-angular/> [↑](#footnote-ref-9)
10. Source : <https://clemovernet.wordpress.com/2020/05/13/angular-gerer-un-fichier-de-configuration/#:~:text=Angular%20utilise%20toujours%20le%20fichier,d%C3%A9marrage%20du%20site%20Web%20Angular> [↑](#footnote-ref-10)
11. Source : <https://www.techaheadcorp.com/blog/angular-vs-angularjs/> [↑](#footnote-ref-11)