



# **SOLID CODE APP**

HIGH PERFORMANCE AND SECURE APP

## **CAHIER DES CHARGES (GER)**

### **GESTION RESTAURANT**

Ce document représente le cahier des charges du projet (GER) Gestion Restaurant

# Table des matières

1. Introduction .....	4
2. Objectifs .....	4
3. Public Cible .....	4
4. Fonctionnalités principales .....	5
4.1. Gestion des clients .....	5
4.2. Gestion des commandes .....	5
4.3. Gestion des paiements .....	5
4.4. Gestion des ressources .....	5
5. Technologies et outils .....	6
6. Interface Utilisateur .....	6
7. Conclusion .....	6



# 1. Introduction

Ce projet a pour objectif de développer un système permettant la gestion complète d'un restaurant. L'application sera disponible aux clients et aux salariés du restaurant.

L'objectif principal est de faciliter la gestion du restaurant.

## 2. Objectifs

- ❖ **Gérer la file d'attente des clients** (S'assurer que chacun attend son tour pour passer commande).
- ❖ **Faciliter la gestion des prises de commandes**(en s'assurant de la disponibilité des tables et en informant le client du statut de sa commande).
- ❖ **Préparer et servir les commandes**(en un salarié prépare la commande et servir le client)
- ❖ **Assurer une gestion efficace des ressources ( Tables et assiettes).**
- ❖ **Assurer la gestion de l'addition et du paiement.**

## 3. Public Cible

- ❖ **Clients** : Gestion de l'ensemble des clients (Faire la queue, Passer commande, Demander l'addition, payer, Consulter la file d'attente, consulter le statut des tables.).
- ❖ **Salariés** : Préparer commandes et servir le client

## 4. Fonctionnalités principales

### 4.1. Gestion des clients

- ✓ **Création d'une file d'attente.**
- ✓ **Passage de commande.**
- ✓ **Demande de l'addition et paiement.**

### 4.2. Gestion des commandes

- ✓ **Prise de commandes** ( le système stocke les commandes dans une file d'attente).
- ✓ **Préparation des commandes & servir client** : (Un salarié prépare la commande selon l'ordre de la file d'attente et servir le client correspondant).

### 4.3. Gestion des paiements

- ✓ **Demande de l'addition par le client.**
- ✓ **Paiement de l'addition** : ( On doit s'assurer que le compte est bon avant de libérer la table);

### 4.4. Gestion des ressources

- ✓ **Gestion d'une file de tables** : (On peut continuer à prendre des commandes et les mettre en attentes mais, on doit s'assurer qu'une table est disponible avant de les traiter).
- ✓ **Gestion d'une pile d'assiettes** : Chaque plat est servi dans une assiette, on doit aussi s'assurer de la disponibilité des assiettes.

## 5. Technologies et outils

- ✧ **Frontend** : Console.
- ✧ **Backend** : JAVA.

## 6. Interface Utilisateur

- ✓ **Ergonomie** : Interface simple et intuitive pour chaque utilisateur.  
Ainsi les textes d'informations doivent être de couleur blanche, les textes d'erreur doivent être en rouge, et les textes de succès après une opération en vert.

## 7. Conclusion

Ce projet de gestion restaurant vise à améliorer la gestion des clients, des commandes et des ressources du restaurant.

Cette version met l'accent sur la gestion rigoureuse de l'ordre d'arrivée des clients, le paiement avant la libération des tables, et garantit que chaque client fait la queue, et pas seulement passe une commande de manière arbitraire. Cela permet de mieux gérer les commandes en fonction de la disponibilité des tables et de l'ordre de passage, et d'ajouter une gestion réaliste des paiements avant de libérer la table.