

Cahier des charges



Projet : Gestionnaire de commandes en restauration

Mohamed Taha MAATA

Sommaire :	2
I) Introduction :	3
II) Description de la demande :	4
a. Les objectifs :	4
b. Produit du projet :	4
c. Les fonctions du produit :	4
III) Contraintes	4
a. Contraintes de délais :	4
- Une soutenance intermédiaire le 17 Janvier 2022.	4
b. Contraintes matérielles :	5
c. Autres contraintes :	5
d. Choix des technologies :	5
IV) Déroulement du projet	5
a. Planification :	5
b. Ressources :	6

I) Introduction :

Le projet est réalisé dans le cadre du projet TER (Travaux Encadrés de Recherche), réalisé en 1ère année master MIASHS parcours Informatique et Cognition par l'étudiant Mohamed Taha MAATA sous la supervision de M.Damien Pellier et M.Olivier Hureau.

Les bons de commandes sont un élément essentiel en restauration car ils permettent un échange entre les serveurs en salle et la cuisine. Dans certains établissements cette prise de commandes est souvent fastidieuse et il arrive que les bons arrivés en cuisine soit illisible.

Pour augmenter l'efficacité de la cuisine il est alors nécessaire de faire parvenir à ceux-ci un document lisible afin de mieux gérer les commandes à envoyer. Dans le même temps la prise de commande doit pouvoir être instinctif et ne pas nécessiter une trop grande formation pour le serveur.

II) Description de la demande :

a. Les objectifs :

L'objectif de la demande est de créer une application sur smartphone qui gère informatiquement la prise des commandes par le/les serveurs, ce bon de commande doit ensuite être imprimé par une imprimante thermique "Aures ODP 333", qui permettra au cuisinier de commencer à préparer la commande.

b. Produit du projet :

Le produit final de ce projet est une application mobile fonctionnelle livrée avec un repository Git, la documentation relative à cette application ainsi qu'une liste de tests pour valider cette application.

c. Les fonctions du produit :

Voici une liste de fonctions attendues sur le produit final :

- prise des commandes (choisir des éléments du menu)
- ajout/suppression des éléments du menu (ou même des composants d'un produit par ex : supprimer que la sauce d'un burger)
- envoi des commandes au cuisinier (impression du bon)

- voir l'état général (commandes préparées et à récupérer/commandes en cours de préparation par le cuisinier)
- voir combien et quels unités ont été vendus durant la journée

III) Contraintes

a. Contraintes de délais :

- Une soutenance intermédiaire le 17 Janvier 2022.
- Remise des documents : cahier des charges, cahier de recettes et plan de développement le 17 Janvier 2022
- Passage en temps plein à partir du 02 Mai et ce pour 7 semaines.
- Une soutenance finale le 23 Juin 2022

b. Contraintes matérielles :

- appareil mobile
- imprimante thermique Aures ODP 333
- rouleau feuille imprimante

c. Autres contraintes :

- L'application ne doit pas nécessiter une connexion internet
- Respecter les critères de Bastien et Scapin pour l'interface.
- L'interface de l'application doit être responsive pour tous les formats d'écrans de smartphones ou de tablettes en format portrait.
- L'application doit marcher sur les téléphones IOS et Android.

d. Choix des technologies :

L'application sera programmée avec React Native car ce langage nous permet d'avoir un développement natif, rapide, performant et axé UI. La compilation du code se fera grâce à Expo qui est un framework conçu pour les applications React qui permet de développer, créer, déployer et itérer rapidement sur des applications iOS, Android et Web à partir de la même codebase JavaScript / TypeScript.

IV) Déroulement du projet

a. Planification :

Voir plan de développement

b. Ressources :

Ressources humaines :

- Un étudiant pour développer l'application
- Un professeur encadrant du projet (M. Olivier Hureau)
- Un tuteur (Mr. Damien Pellier)
- Une personne externe pour tester l'application

Ressources matérielles :

- Mon ordinateur personnel
- Mon smartphone personnel