

# Rapport

*L'application Cook est formée de 3 modules principaux. Nous allons brièvement les présenter et en expliquer les spécificités, astuces et autres explications nécessaires à l'utilisation et la compréhension globale du programme.*

## Accueil:

Avant tout, lorsque l'on arrive sur l'application vous pouvez lancer le mode « démonstration », vous enregistrer (en tant que CDR ou non) et vous connecter. Au moment de la connexion, vous pourrez arriver sur un des trois modules présentés ci-dessous :

## Client :

Le module client est lancé uniquement lorsque vous vous êtes connecté avec un compte client et non CDR. Il s'articule autour de 3 pages. La première est la page « **Rechercher** ». C'est ici que vous pouvez parcourir toutes les recettes et en rechercher une. La seconde est la page « **Profil** ». Vous pouvez ici avoir accès à vos informations et les modifier au besoin. Enfin, la page « **Panier** ». Vous pourrez y retrouver votre récapitulatif de commande et payer. Voici les étapes pour passer une commande :

Tout d'abord on ajoute des recettes dans la page rechercher. Le nombre de chaque recette commandée est limité par la quantité de produit qu'il reste en stock. Il se peut même que certaines recettes soient grisées ce qui signifie qu'il n'y a plus assez de produits et qu'il faut attendre une nouvelle livraison. Il est également important de noter que vous pouvez prendre plusieurs fois une même recette mais une fois que vous l'avez ajouté au panier vous ne pourrez plus rajouter de cette recette à part en supprimant le panier et en recommençant. Une fois toutes vos recettes et la quantité de chacune ajoutée au panier vous pouvez vous rendre dans l'onglet panier. Vous y retrouverez alors chaque recette commandée, sa quantité, son prix et le prix total. À tout moment vous pouvez supprimer ou valider votre panier.

## CDR :

Pour le module CDR on va retrouver les trois pages du module client auxquelles vont venir se greffer deux nouvelles pages. La première est la page « **Liste** ». Elle affiche toutes les recettes créées par le CDR connecté. La deuxième est l'onglet « **Nouvelle Recette** ». On pourra ici ajouter de nouvelles recettes.

Rq : Pour toutes les valeurs numériques il est nécessaire, si elles sont à virgules, de les rentrer avec un point (ex : 14.5).

## Gestionnaire:

Ce dernier module est uniquement accessible avec un compte gestionnaire. Il présente quatre onglets. Le premier, le « **Board** » affiche le golden et silver CDR et les 5 meilleures recettes de la plateforme. Deux autres onglets sont réservés à la suppression de CDR et de recettes. Contrairement à l'énoncé du sujet nous avons pris la liberté de ne pas supprimer les recettes d'un CDR lorsque ce dernier était supprimé. En effet cela nous paraissait plus logique et en accord avec ce que ferait en réalité une plateforme de ce genre. Nous avons donc mis la clef étrangère en « SET NULL » plutôt qu'en cascade. Enfin la dernière page est la page réservée aux « **Commandes** ». On va y retrouver, classer par fournisseurs, tous les produits disponibles sur la plateforme ainsi que leur quantité actuelle. En bas de la page on peut retrouver la date de la dernière commande passée. C'est au gestionnaire de gérer l'aspect hebdomadaire des commandes. Lors de l'envoi de la commande, les produits sont refournis, les quantités mises à jour et un fichier XML récapitulant la commande est généré.

## Aspects techniques :

Avant tout, afin d'éviter toute répétition, nous avons choisi de développer une classe abstraite « **Tools** », permettant d'exécuter des tâches basiques et répétitives comme la connexion à la BDD, la sélection de données ou toutes autres commandes comme l'update et l'insertion.

Pour la gestion de la connexion nous avons choisi de développer une classe « **Session** ». Lors de la connexion on lui donne en argument le pseudo de la personne et un booléen CDR. Cette dernière va alors charger toutes les données de la personne depuis la BDD. Cette classe contient une fonction « UpdateBDD ». Elle permet de mettre à jour la base donnée avec les informations de la session qui ont potentiellement changées.

Après une commande plusieurs actions sont exécutées. Pour simplifier et alléger le code, nous avons choisi d'effectuer la modification du prix et la rémunération directement grâce à des trigger dans la base de données. Ces triggers sont visibles dans le model sur la table « commande\_has\_recette » avant l'insertion.

N'ayant pas besoin d'un historique des commandes chez les fournisseurs, nous n'avons pas inséré de table à son usage. Nous avons donc ajouté un champ « DateUpdate » dans la table Produit qui stock la date du dernier Update sur la quantité et un champs « Date Commande » dans la table Fournisseur qui représente la dernière commande chez ce fournisseur et permet donc de gérer l'aspect hebdomadaire des commandes.

### Améliorations :

Dans un souci de simplicité et de rapidité, l'aspect « sécurité » de l'application n'a pas été pris en compte. On pourrait donc rajouter un hachage sur les mots de passes et utiliser un vrai système de session. De plus les arguments sont actuellement passés aux requêtes par concaténation. Cela laisse la possibilité d'injection SQL et nous en avons conscience. Il pourrait donc être bon d'utiliser le système de paramètres fournis par le module *MySql*.

Enfin, on pourrait rajouter la possibilité de faire des demandes de nouveaux produits qui seraient acceptées ou non par le gestionnaire.

Rq : Le fichier XML se trouve dans Cook/bin/debug de la solution