

ExpressFood

Présentation de la conception de la base de données.

Version : 1.0

Date de la dernière mise à jour : 14 décembre 2021

Table des matières

1. Cadre du projet	3
1.1. Résumé	3
1.2. Contexte	3
1.3. Livrables	3
2. Schémas UML	4
2.1. Diagramme de classes	4
2.2. Modèle physique de données	5
2.3. Cas d'utilisation	6
2.3.1. Création de commande	6
2.3.2. Ajout de plat	7
2.3.3. Livraison de commande	8
2.4. Modèle de séquences	9
2.4.1. Création de commande	9
2.4.2. Ajout de plat	10
2.4.3. Livraison de commande	11

1. Cadre du projet

1. Résumé du projet

La commanditaire du projet la jeune startup ExpressFood, qui ambitionne de livrer des plats de qualité à domicile en moins de 20 minutes grâce à un réseau de livreurs à vélo, a exprimé le besoin suivant :

- Le développement d'une base de données en concordance avec ses besoins.

2. Contexte

Chaque jour ExpressFood prépare 2 plats et 2 desserts dans sa cuisine en collaboration avec des chefs d'expérience. Ces plats sont conditionnés à froid puis transmis à des livreurs à domicile qui « maraudent » ensuite dans les rues en attendant une livraison.

Dès qu'un client a commandé, l'un des livreurs (qui possède déjà les plats dans son sac) est mission pour livrer en moins de 20 minutes.

Sur son application, ExpressFood propose à ses clients de commander un ou plusieurs plats et desserts.

Le frais de livraison sont gratuits. Les plats changent tous les jours.

Une fois la commande passée, le client a accès à une page lui indiquant si un livreur a pris sa commande et le temps estimé avant livraison.

3. Livrables

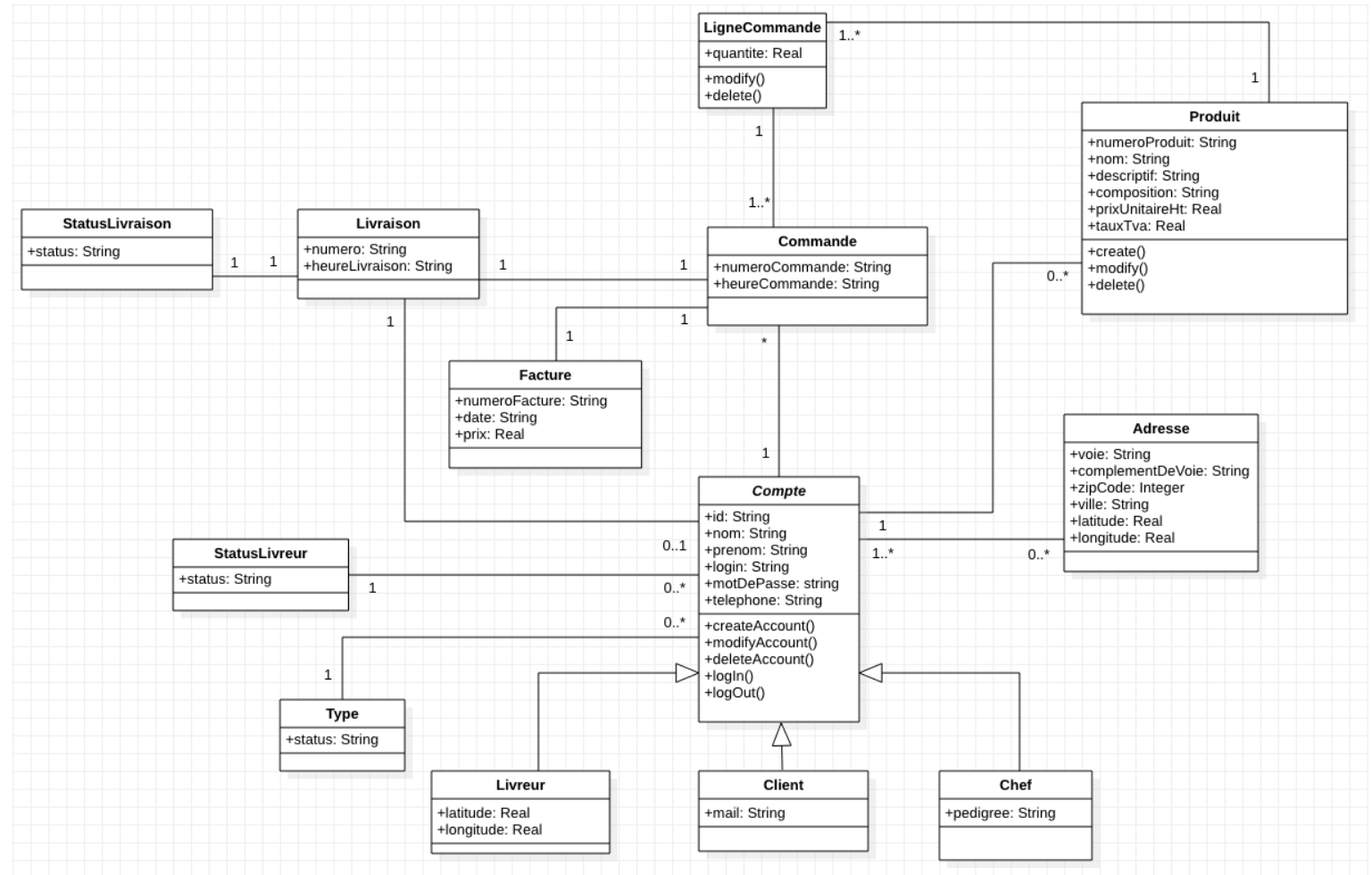
Pour atteindre cet objectif, les éléments suivants seront livrés :

- Les schémas UML correspondants aux besoins de l'application,
- Une base de données.

2. Schémas UML

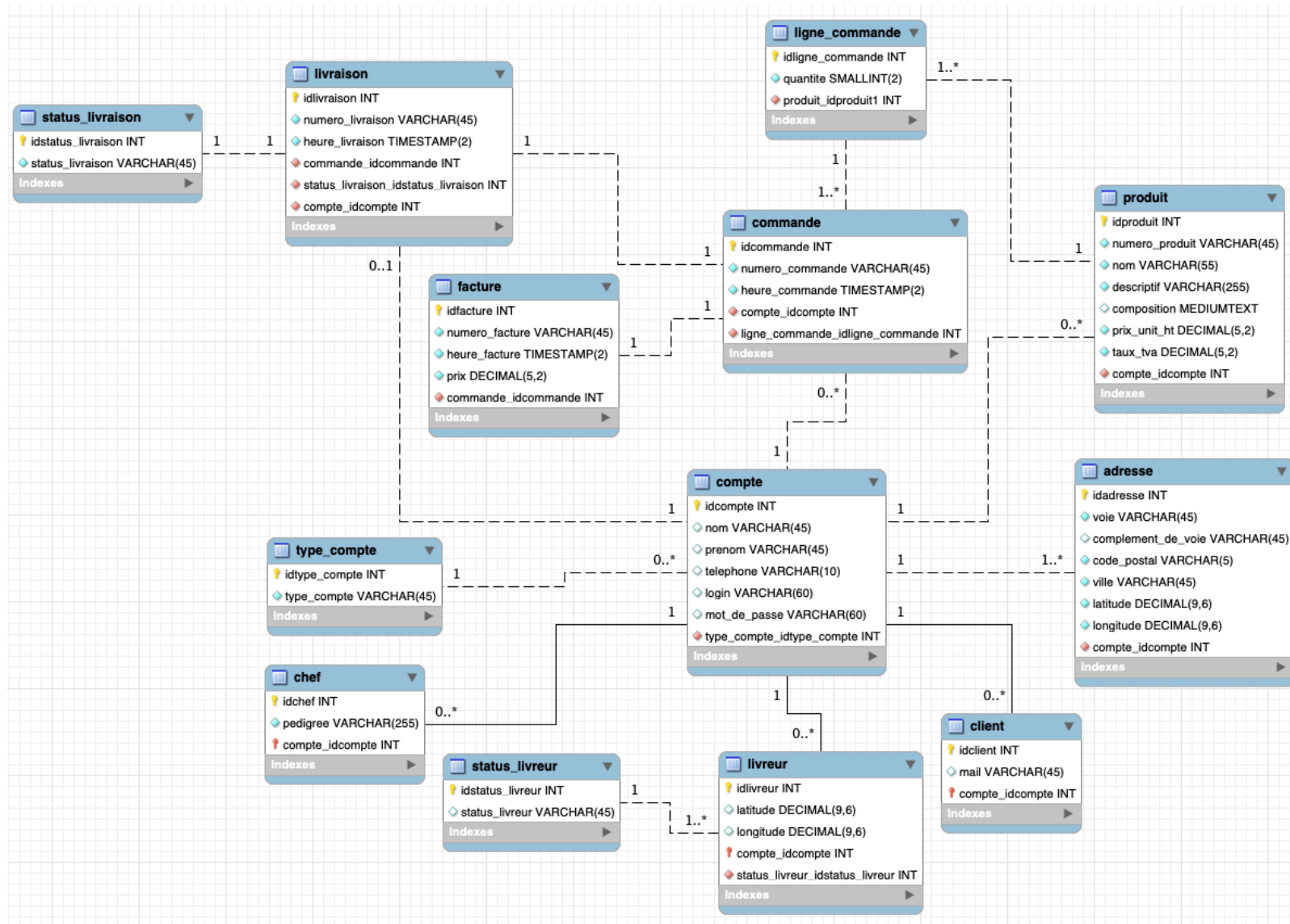
1. Diagramme de classes

Le but du diagramme de classes suivant, est de présenter les classes et les interfaces de votre application ainsi que leurs relations.



2. Modele physique de données

Le Modèle Physique de Données est la représentation du diagramme de classe orienté logiciel de base de données.



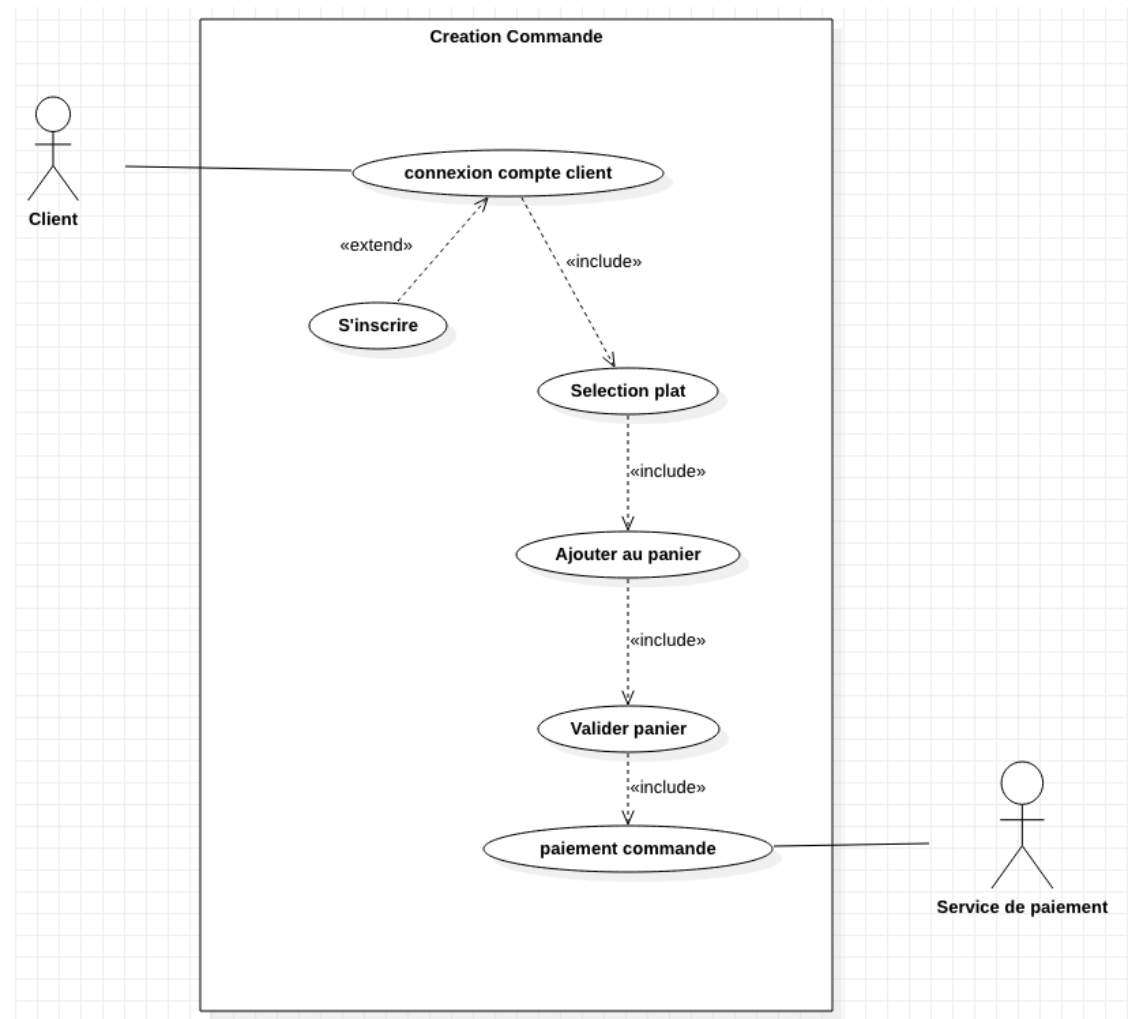
3. Cas d'utilisation

Les diagrammes de cas d'utilisation modélisent le comportement d'un système et permettent de capturer les exigences du système. Les diagrammes de cas d'utilisation décrivent les fonctions générales et la portée d'un système.

1. Création de commande

Pré-requis: Pour cette phase d'utilisation, l'utilisateur doit être connecté afin de pouvoir utiliser l'application.

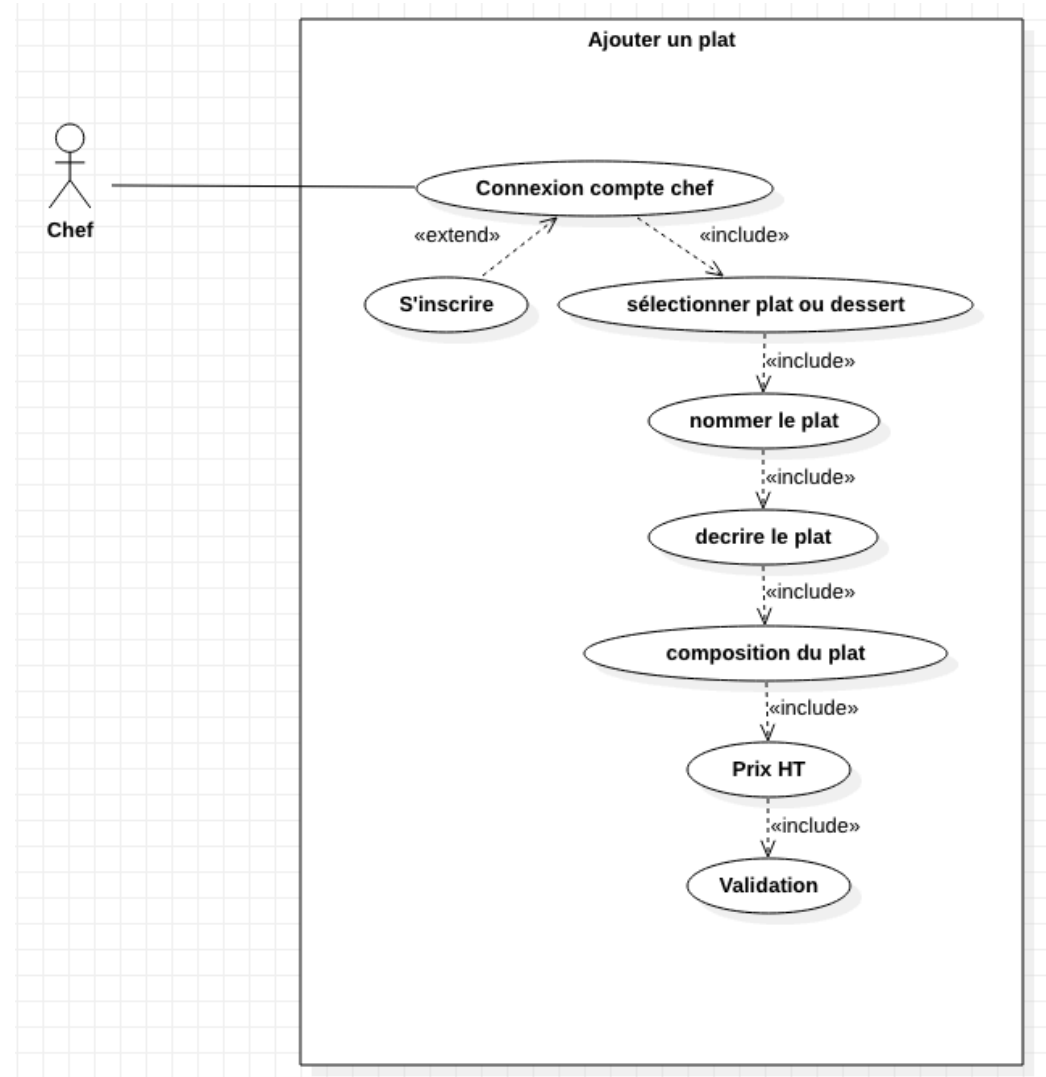
Dans le cas où l'utilisateur n'a pas de compte client, il sera redirigé vers la page création de compte.



2. Ajouter un plat

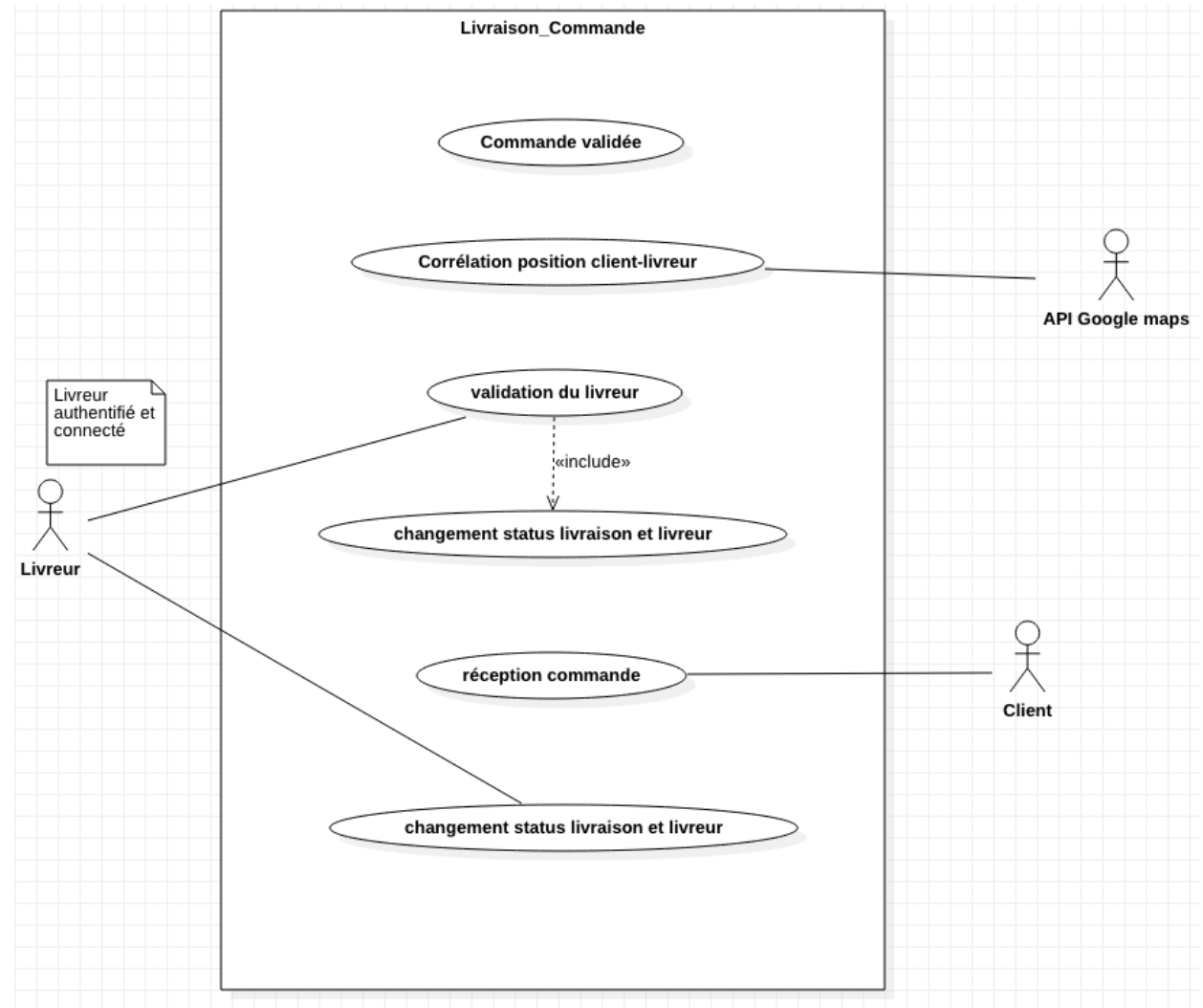
Pré-requis: Pour cette phase d'utilisation, l'utilisateur doit être connecté afin de pouvoir utiliser l'application.

Dans le cas où l'utilisateur n'a pas de compte client, il sera redirigé vers la page création de compte.



3. Livraison de commande

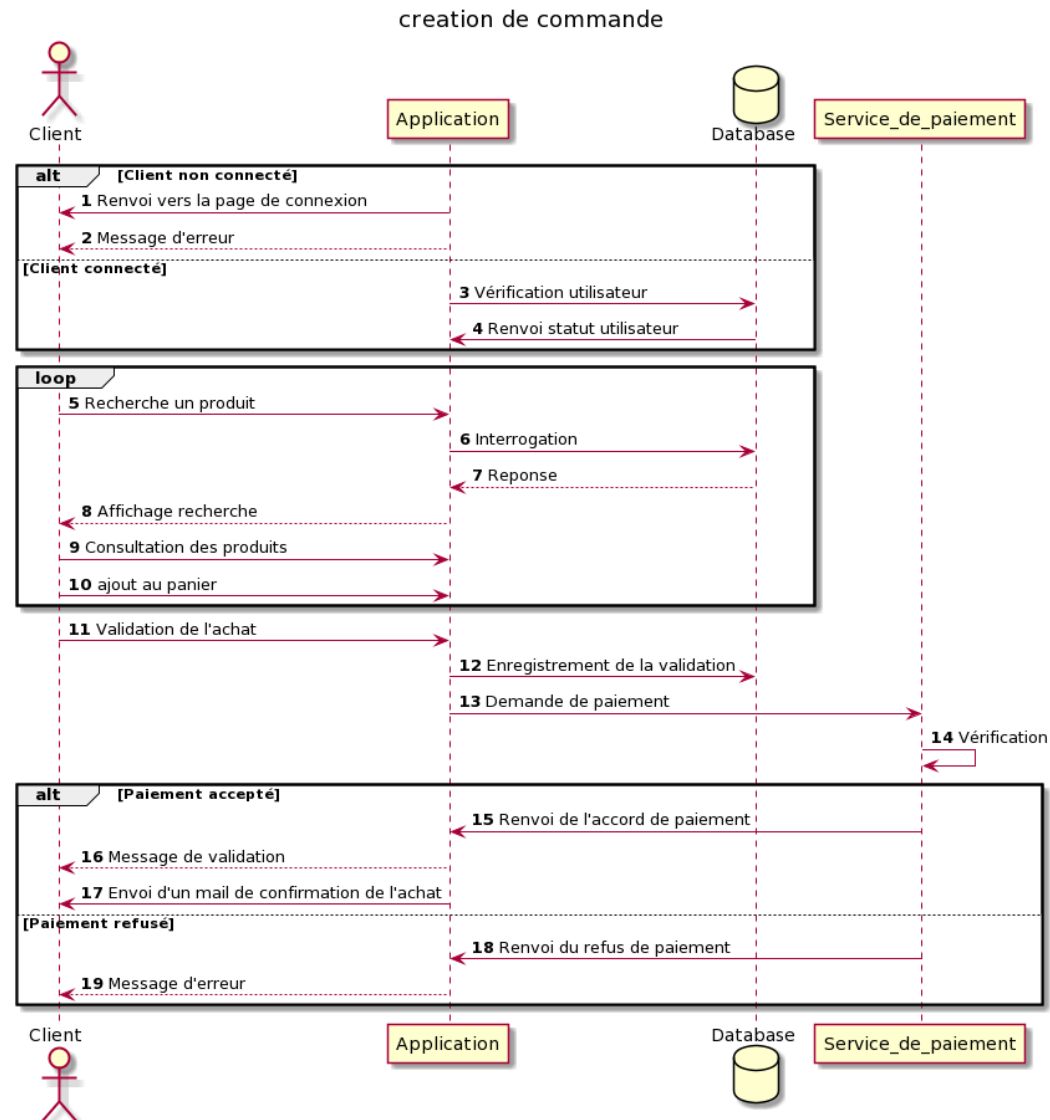
Pré-requis: Pour cette phase d'utilisation, les livreurs doivent être authentifiés et connectés afin de pouvoir utiliser l'application.



4. Diagrammes de séquences

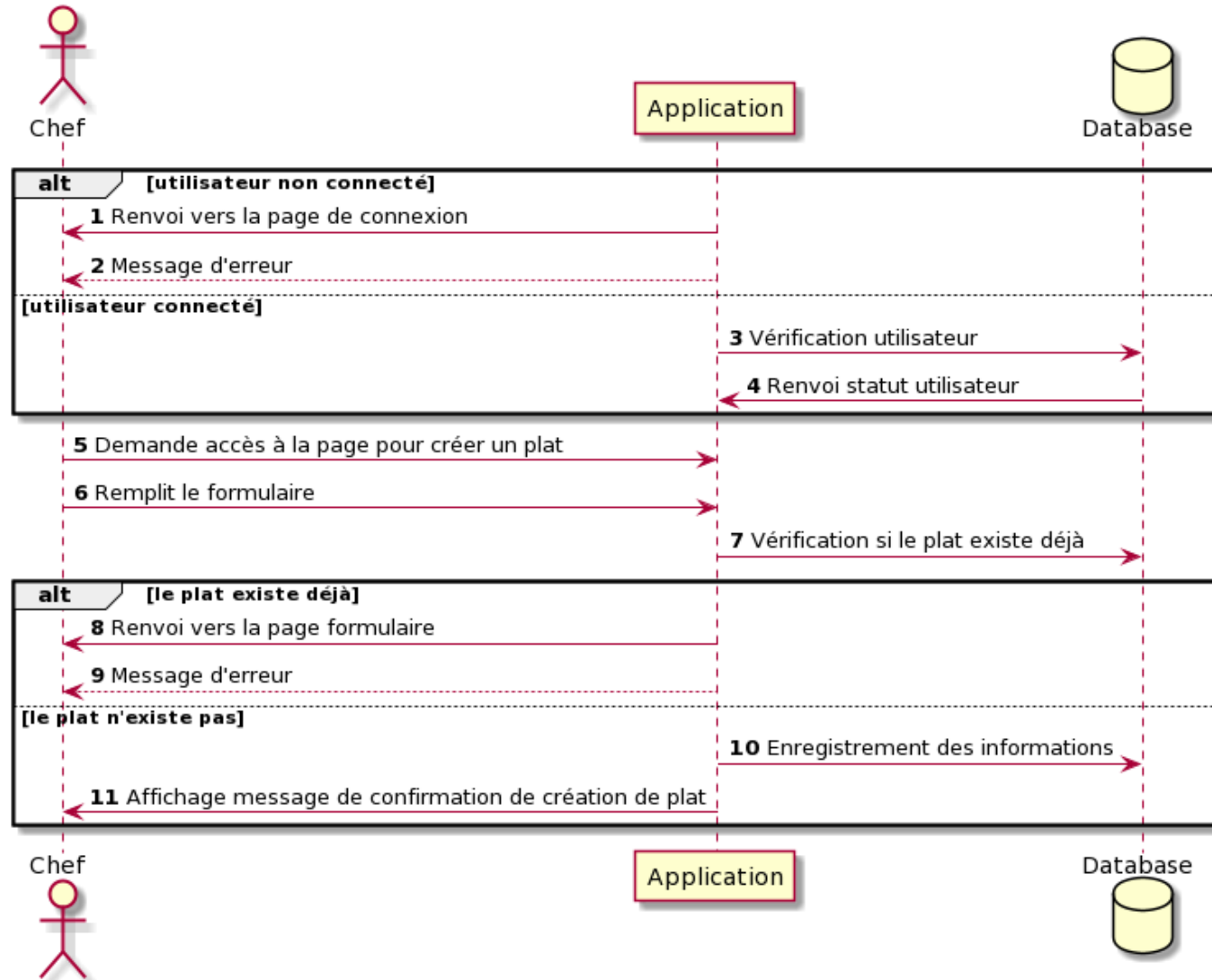
Les diagrammes de séquences permettent de décrire les différents scénarios d'utilisation du système.

1. Création de commande



2. Ajouter un plat

Ajout d'un plat



3. Livraison de commande

