Mandat

**FoodFlow**

(Application web de gestion de cantine / machine distributrice)



Travail remis dans le cadre du cours de  
   
Projet Synthèse  
Par Alexis Provost et Thomas Pelletier  
  
  
  
  
Présenté à: Monsieur Jean-Christophe Demers  
Remis le 23 février 2023

# Présentation générale du projet

Notre projet vise à développer une application web pour les cantines et les machines distributrices qui facilitera la gestion de leur inventaire. Cette application sera conçue pour être facile à utiliser et permettra une gestion efficace des transactions, permettant ainsi de mieux suivre les entrées et les sorties de produits.

# Présentation détaillé

**L’utilisateur**

Pour les clients d’une cantine, les deux éléments les plus importants sont la gestion de ses transactions avec l’entreprise et l'accès simple et rapide aux produits qui sont vendus. Donc, des features pour atteindre ces objectifs devront être inclus dans l’application.

Avant de pouvoir gérer les factures ou pouvoir acheter quoi que ce soit, il faudrait que le client ait bien sûr son propre compte. Pour cela, une page de login devra être nécessaire. Celle-ci devra posséder un bouton pour pouvoir s’enregistrer qui mènera à une fenêtre ou une autre page qui lui permettra de s'inscrire à l’application en rentrant ses informations. Ses informations devront au moins contenir son nom, nom de famille, sa date de naissance, son courriel et un mot de passe. Sinon la page de login devra bien sûr avoir un bouton login qui permettra d’accéder à la page d’accueil de l’application si on rentre le bon courriel et mot de passe.

Pour la gestion des factures, il devra bien sûr avoir la présence d’une page qui permet de consulter toutes les factures des transactions qui ont été faites avec le compte auquel on est connecté dessus. Idéalement, l’affichage de chaque facture devrait être sous la forme d’une liste que l'on peut scroller dedans comportant les produits qui ont été achetés, la quantité, le coût, le total avant et après taxe et la date. Pour faciliter la recherche d’une facture spécifique par exemple qui aurait été problématique, il faudrait avoir une barre de recherche qui permet de trouver la facture spécifique soit par la date ou encore les produits qui aurait été acheté. L’ordre des transactions devrait bien sûr être en ordre de la date la plus récente afin de satisfaire également le principe de rapidité que l’application doit présenter.

Pour ce qui est de l’accès aux produits qui sont vendus par la cantine, il doit également y avoir un onglet ou une page dédiée spécifiquement à cette utilité. Cette page doit comporter des onglets pour chaque catégorie de produit afin de naviguer facilement entre les produits spécifiques que l’on cherche à acheter. Elle doit également comporter une barre de recherche afin de répondre à ce même besoin d’avoir accès rapidement aux produits que l’on souhaite acheter sans avoir à naviguer et chercher par soi-même. Les produits sinon devraient être affichés avec la quantité restante, le prix, le format et l’image de ceux-ci. On devrait pouvoir faire zoomer l’image du produit en passant par-dessus avec la souris afin que le client puisse bien observer ce qu’il achète. Pour pouvoir acheter les produits qui sont affichés, il faudrait que ce soit simple. On devrait pouvoir ajouter le produit dans un panier simplement en cliquant dessus. Ce panier représenterait l’ensemble des produits que l’on veut acheter. On aurait simplement à cliquer sur ce panier qui affichera l’ensemble de l’achat que l’on veut faire avec un bouton confirmer l'achat pour exécuter la transaction.

Finalement pour le client, celui-ci devra posséder un montant d’argent pour pouvoir effectuer ses transactions avec la cantine sans avoir à sortir la carte de crédit à chaque fois. Pour ce faire il serait intelligent d’avoir un portefeuille qui contient un solde que l’on peut gérer en ajoutant de l’argent ou en retirant et qui lui sert à payer les factures. Ce portefeuille devrait donc permettre d’avoir accès à des services soit de carte de crédit, de crypto-monnaie ou de banque afin de justement permettre d’ajouter des fonds dans son portefeuille. Il devra donc avoir des boutons sur l’onglet ou la page qui présente le portefeuille de l’utilisateur, qui redirige sur chacun des services.

**L’administrateur**

Nous aurons pour notre application besoin également de certaines fonctionnalités qui seront essentielles pour celui qui fait la gestion de la cantine. Une des première chose qui vient en tête lorsque l’on administre une cantine ou une machine distributrice est l’inventaire. On veut être capable de voir la quantité de produits qui nous restent afin de pouvoir éviter de manquer de quelque chose, rajouter de nouveaux produits afin d’essayer d’attirer de nouveaux clients ou encore enlever des produits qui ne se vendent pas bien ou ne sont plus en production. Donc il est essentiel que dans l’application il y ait la présence d’une interface qui permette de voir de manière efficace quels produits sont pratiquement en rupture de stock. Pour ce faire, il devra avoir une fenêtre qui portera le nom inventaire et qui affichera les produits avec leurs quantités restantes. Pour pouvoir rendre l’inventaire plus ergonomique, Une des première chose qui serait intéressante serait de mettre un indicateur comme un fond rouge ou un symbole de danger lorsqu’un produit se trouve en dessous d’un certain seuil. Une autre idée est que quand le produit descend en dessous du seuil, l’application envoie un courriel à tous les utilisateurs qui sont administrateurs avec le nom du produit et la date auxquelles celui-ci à atteint ce seuil critique. Une dernière idée qui semble évidente est d’afficher les produits en ordre croissant selon la quantité qu’il reste.

Pour accéder à ajouter des produits à l’application et enlever un produit, il faudrait idéalement que cela se trouve bien sûr sur la même page que l’ou on fait l’affichage de l’inventaire. Pour ajouter un produit il faudrait avoir une fenêtre ou une page qui permet d’ajouter le nom, la quantité que l’on possède au moment de l’ajout, un lien vers l’image, son prix d’achat, sa date d’expiration et son coût en magasin. Pour enlever le produit, il serait extrêmement simple de cliquer sur le produit et ensuite faire apparaître un bouton supprimer qui éliminerait le produit. Pour ne pas avoir à scroller à travers l’inventaire il serait également important d’avoir une barre de recherche qui fait afficher les produits qui correspondent à la recherche pour pouvoir le supprimer rapidement. Finalement pour modifier le produit, il serait idéal que l’interface soit la même que pour celle de l’ajout d’un produit, seulement, les champs devraient déjà être remplis avec les informations actuelles du produit.

Également, pour un administrateur d’une cantine, avoir des statistiques sur la vente des produits comme par exemple voir ce qui est plus populaire ou encore qui est sa clientèle est important afin de maximiser ses profits et vendre les bonnes choses. C’est pourquoi l’application devra contenir un interface qui permet de suivre ces statistiques si importantes. Il serait intéressant et plus efficace si ces statistiques peuvent être présentées en deux catégories. Une catégorie devrait présenter les statistiques sur quels sont les trois produits les plus populaires, quelle catégorie de produit est la plus populaire, quels sont les trois produits les moins vendus et finalement quelle catégorie est la moins populaire. L’autre catégorie devrait inclure des statistiques sur quel est l’âge moyen des clients de la cantine, quelles sont les 10 personnes qui achètent le plus et finalement quelles sont les 10 personnes qui en achètent le moins.

Finalement, pour l’administrateur la dernière chose qui lui est essentielle est la gestion de son portefeuille soit le suivi des transactions. Là encore un onglet séparé pour cela serait nécessaire dans l’interface de l’application. Dans cet onglet, on devrait retrouver en premier lieu les statistiques sur les revenus et les dépenses et celles-ci doivent être claires puisqu'elles sont les plus essentielles à l’entreprise. On devrait également avoir une section dans laquelle l’on peut consulter la liste des transactions. Idéalement il devrait y avoir une barre de recherche ou quelque chose qui permet de chercher des transactions par personnes ou encore par la date à laquelle celle-ci à été faite.

# 

# Contraintes applicative du projet

* L’application doit contenir minimum une page de login avec un bouton pour se connecter à l’application et qui renvoie à la page d’accueil si les informations sont bonnes et un bouton pour envoyer sur la page pour s’enregistrer à l’application.
* l’application doit contenir une page pour s’enregistrer dans laquelle il doit y avoir un champ texte pour pouvoir écrire le nom, le prénom, la date de naissance, le courriel et le mot de passe du nouvel utilisateur. Il doit avoir un bouton pour confirmer tout cela et qui retourne à la page de login.
* l’application doit contenir une page d’accueil dans laquelle il y a une barre sur le côté gauche de l’écran qui affiche les icône pour naviguer dans l’application. Il doit y avoir un logo pour accéder à la page des infos et factures du compte, un pour accéder à la page du wallet, un logo pour accéder à la page du panier qui contient les achats et logo qui sera caché aux utilisateurs mais qui sera visible à l’administrateur qui lui permettra d’accéder à sa page de statistiques, comptes (revenus/dépenses) et inventaire. Elle doit également avoir une barre de recherche et avoir des cases de produits.
* l’application doit avoir une page de wallet qui affiche le solde de la personne et contient des boutons pour ajouter de l’argent, pour retirer de l’argent et pour afficher les transactions.
* l’application doit avoir une page pour voir les informations du compte soit la date de naissance, le nom, le prénom et le courriel. Il doit y avoir un bouton pour modifier ces informations.
* l’application doit avoir une page panier d’achat qui affiche les produits et le total de l’achat courant et elle doit avoir un bouton pour pouvoir confirmer l’achat.
* l’application doit avoir un logo outil qui est invisible à l’utilisateur, mais qui est visible à l’administrateur qui contient trois onglets. Un onglet doit contenir les statistiques suivantes : les 3 produits les plus vendus, la catégorie de produit la plus populaire, le contraire pour les produits et la catégorie et l’âge moyen des utilisateurs. Un autre onglet doit contenir l’inventaire ou l’on voit en ordre croissant de quantité restante les produits. Ceux qui sont sur le bord d’être en rupture de stock doivent avoir un indicateur spécial. Il doit y avoir un bouton pour pouvoir modifier un produit, ajouter un produit et enlever un produit. Le dernier onglet affiche les comptes de la cantine, soit les revenus, pertes et profits.

# Plateforme ciblé

Pour ce projet, nous souhaitons que les clients et les administrateurs puissent avoir facilement accès à l’application sur tous les appareils électroniques qu’ils possèdent, que ce soit un téléphone, une tablette ou encore un ordinateur. Pour atteindre cet objectif, il est primordial que l’application soit disponible sur le web. C’est pourquoi le HTML, le CSS et le JavaScript doivent être les outils utilisés pour construire cette application web. Pour stocker les informations des clients, des transactions et des produits, une base de données de type SQL, préférablement PostgresQL, devra être utilisée.

# Bibliographie

<https://chat.openai.com>