

Conception du système “MyPizza”

Architecture logique

E) Définition des composants logiciels

F) Description des composants logiciels

G) Identification des packages de conception

H)

I) Conception des classes

Classes

classe <Client>:

Attributs:

- customerID (nombre entier)
- nom (chaîne de caractères)
- prenom (chaîne de caractères)
- mot_de_passe (chaîne de caractères)
- adresse (chaîne de caractères)
- mail (chaîne de caractères)
- telephone (chaîne de caractères)

Méthodes:

- selectionnerProduit(Produit produit) : booléen
- supprimerProduit(Produit produit) : booléen

classe <Caddie>

Attributs:

- caddyID (nombre entier)

classe <Produit>

Attributs

- productID (nombre entier)
- nom (chaîne de caractères)
- prix (nombre entier)
- description (chaîne de caractères)

image (BLOB)
stock (nombre entier)

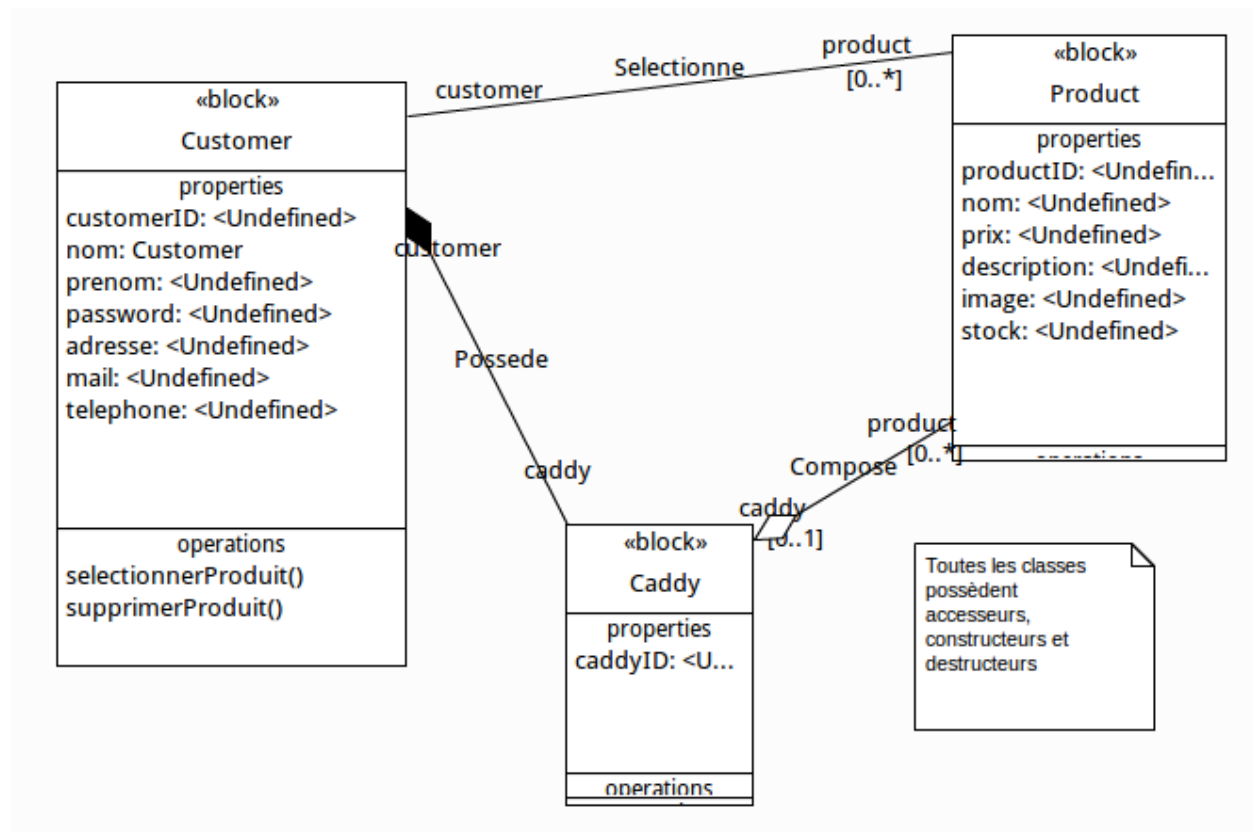
Associations

Un *Client* possède un *Caddie* ⇒ Composition (si le Client est détruit, alors le Caddie sera détruit également)

Un *Caddie* est composé de *Produits* ⇒ Aggrégation (si le Caddie est détruit, les Produits ne le sont pas)

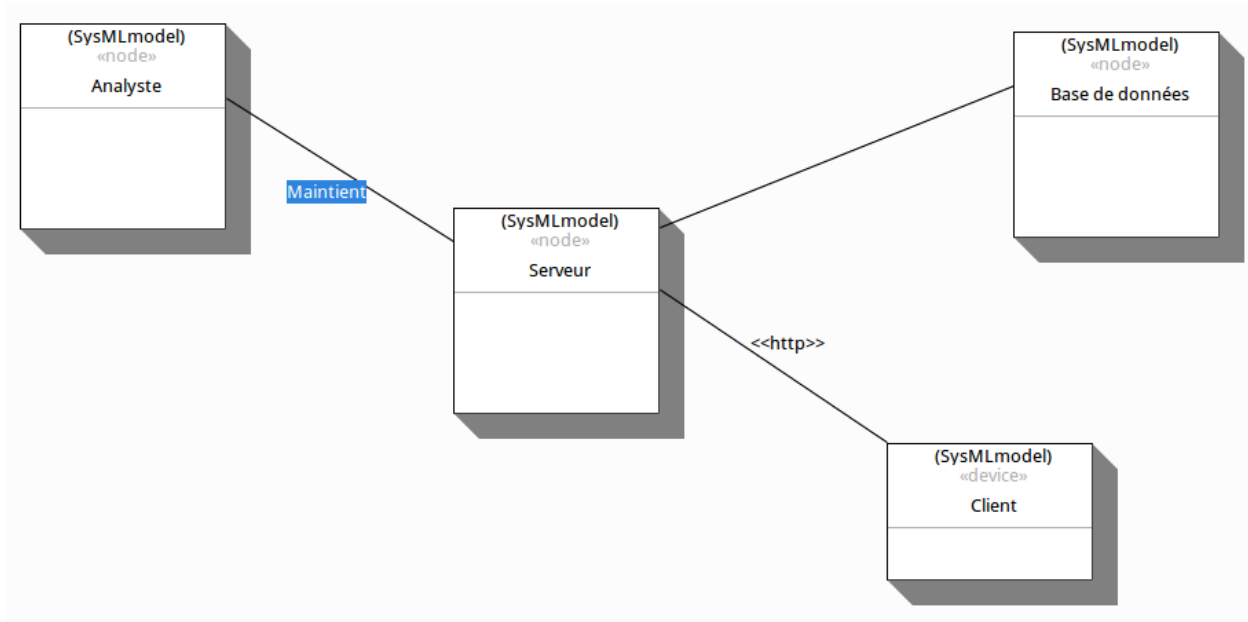
J et/ou K) Conception des classes MMI et/ou Conception des classes de base de données

La vue logique de l'application est représentée par son diagramme de classe, voir diagramme suivant :



Conception Physique

α) Description de l'architecture physique



β) Identification de processus et de composants

γ) Allocation de classes