

Express Food

Diagrammes UML Schéma de la Base de Données

Carole Guardiola

PROJET 4 – DAP – EXPRESSFOOD

Table des matières

1. Contexte	1
2. Diagrammes de package	1
3. Diagrammes de cas d'utilisation.....	2
3.1 Cas d'utilisation « authentification »	2
3.2 Cas d'utilisation « produit »	2
3.3 Cas d'utilisation « commande »	3
3.4 Cas d'utilisation « livraison »	3
3.5 Cas d'utilisation « client »	3
4. Diagramme de classes	4
5. Modèle Physique de Données (Schéma de la base de données)	5

1. Contexte

La startup ExpressFood ambitionne de livrer des plats de qualité à domicile en moins de 20 minutes grâce à un réseau de livreurs à vélo.

Chaque jour, ExpressFood élabore 2 plats et 2 desserts à son QG avec l'aide de chefs expérimentés. 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 un sac) est missionné pour livrer en moins de 20 minutes.

Sur son application, ExpressFood propose à ses clients de commander un ou plusieurs plats et desserts. Les frais de livraison sont gratuits. Les plats changent chaque jour.

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.

ExpressFood a besoin d'une base de données. Il s'agit de stocker notamment :

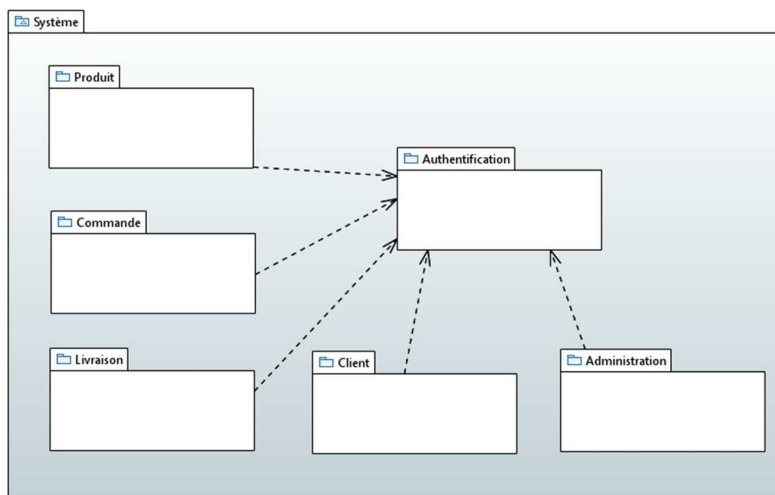
- La liste des clients
- La liste des différents plats du jour
- La liste des livreurs, avec leur statut (libre, en cours de livraison) et leur position
- La liste des commandes passées

2. Diagrammes de packages

Ce diagramme présente le découpage de l'application en plusieurs parties distinctes en fonction des familles de fonctionnalités, dit « packages » :

- Produit
- Commande
- Livraison
- Client
- Administration

Qui dépendent tous du « package » Authentification.



3. Diagrammes de cas d'utilisation

Ces diagrammes présentent les fonctionnalités nécessaires aux utilisateurs de l'application dans chaque « package ».

Nous pouvons identifier 3 acteurs principaux (besoin direct de l'application) :

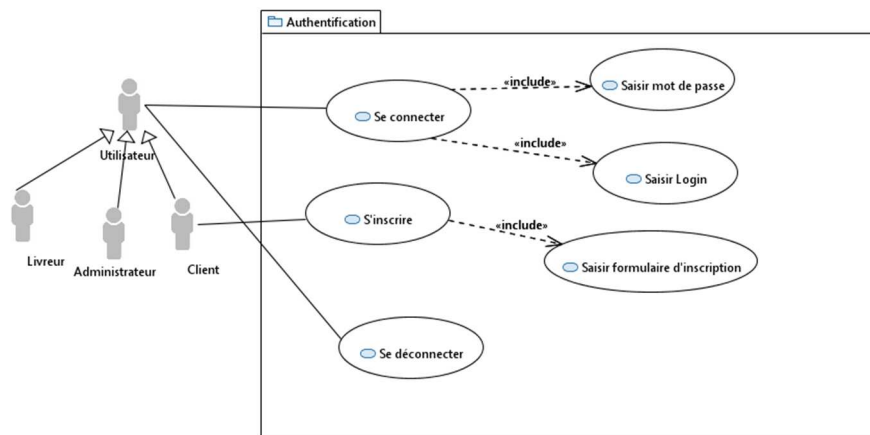
- Administrateur
- Client
- Livreur

Qui sont tous des utilisateurs.

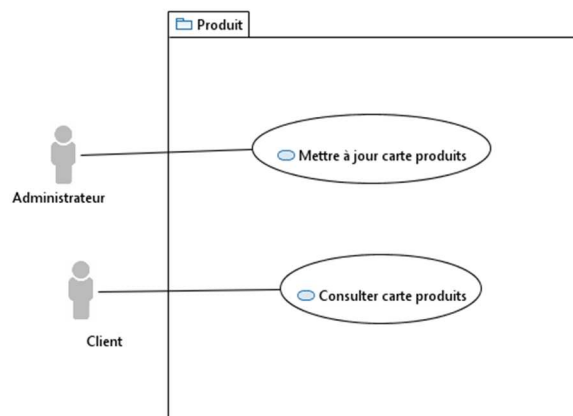
Et 2 acteurs secondaires (pas de besoin direct de l'application) :

- Système bancaire
- Système de géolocalisation

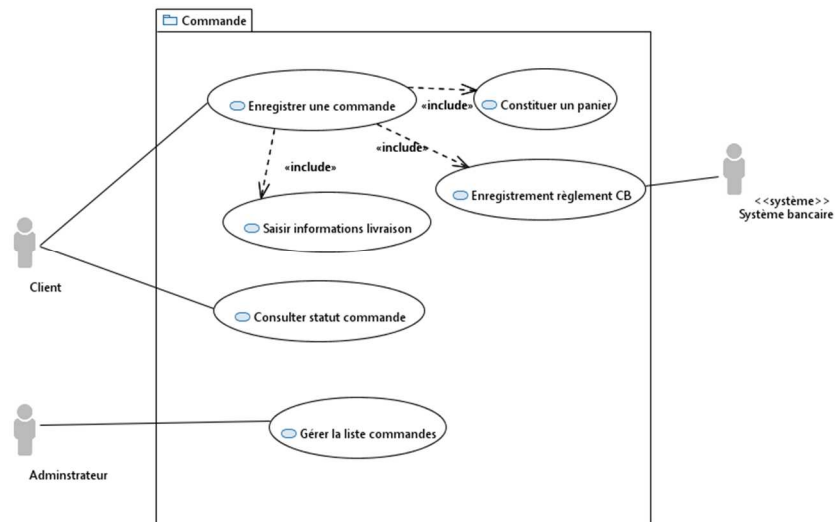
3.1 Cas d'utilisation « authentification »



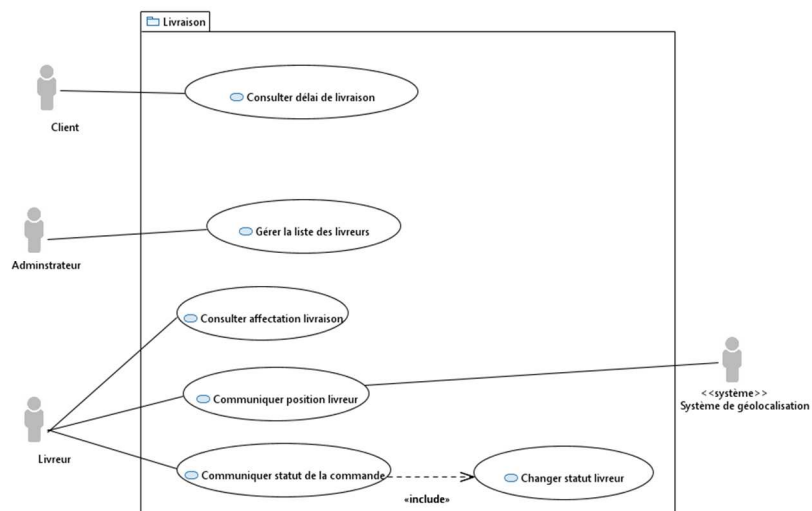
3.2 Cas d'utilisation « produit »



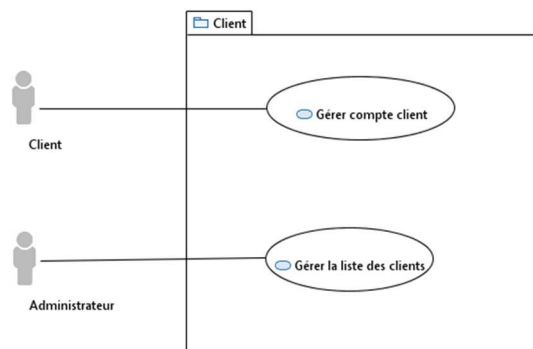
3.3 Cas d'utilisation « commande »



3.4 Cas d'utilisation « livraison »



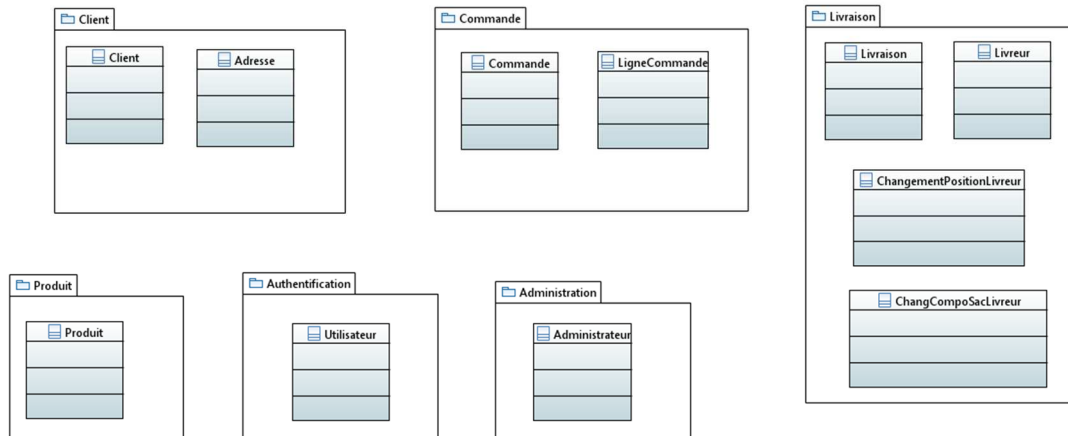
3.5 Cas d'utilisation « client »



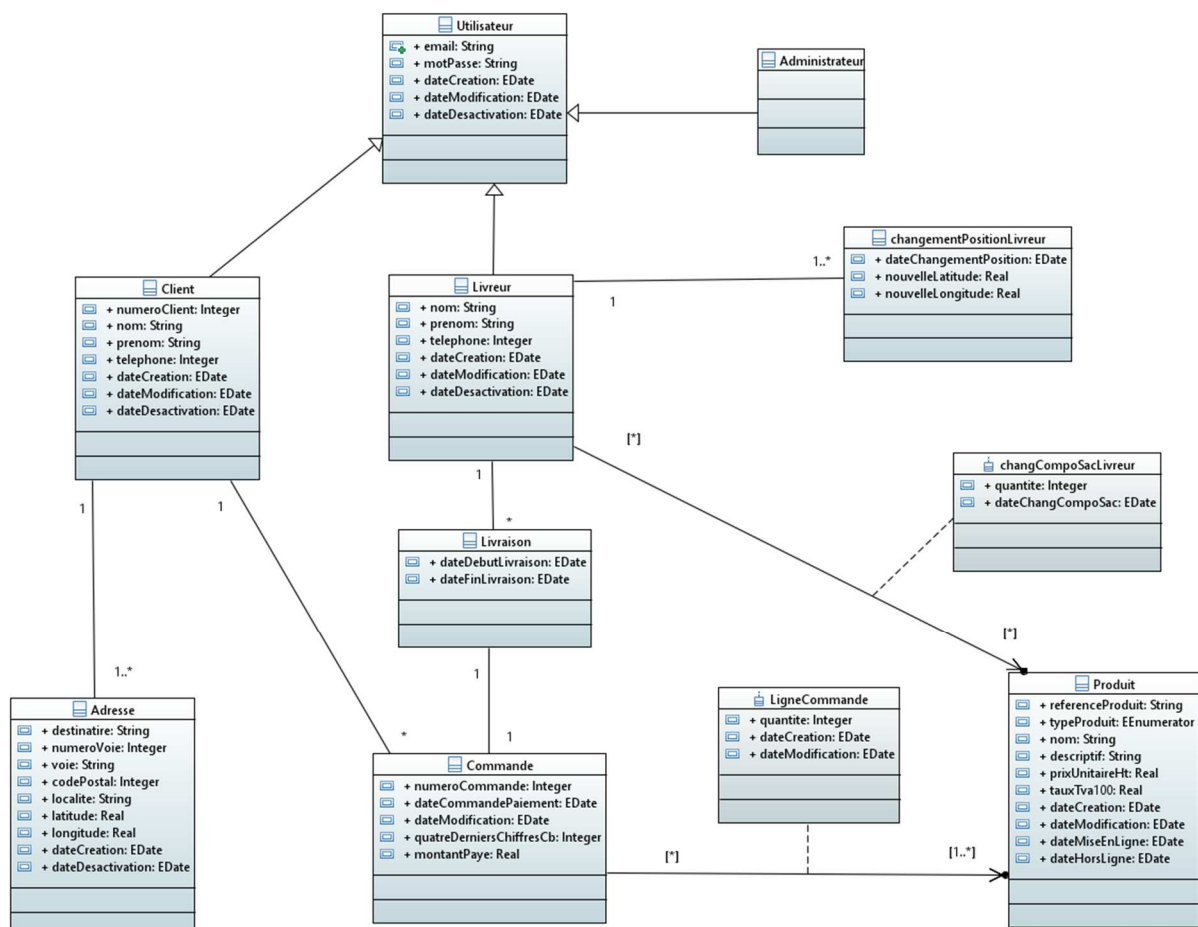
4. Diagramme de classes

Ce diagramme présente les entités (des informations) manipulées par les utilisateurs de l'application dans chaque « package ».

Détail des informations, dit « entités » dans chaque « package » :



Détail de chaque « entité » et les relations entre elles :



5. Modèle Physique de Données (Schéma de la base de données)

Ce modèle représente le schéma de la base de données.

