

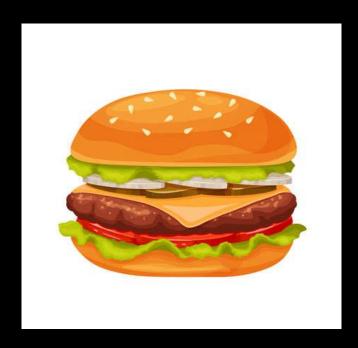
# PROJET POO

Bryan Moreau



# LE PROJET

- Simulation d'une borne de commande de fastfood
- Projet Maven
  - Affichage console
- Concept POO

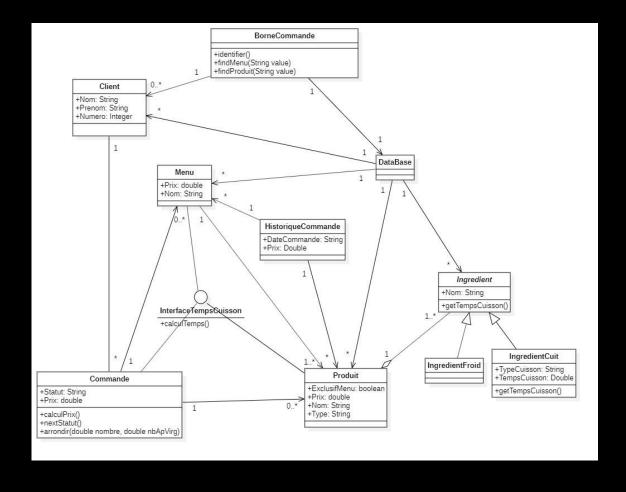


# LES FONCTIONNALITÉS IMPLANTÉES

- Fonctionnalités principales :
  - Un client peut s'identifier grâce à son numéro client
  - Il peut passer des commandes
  - Il peut accéder à son historique de commandes
  - L'avancement des commandes en cours est affiché tout en ne bloquant pas les autres utilisateurs
- Fonctionnalités facultatives :
  - Une interface graphique a été implantée

### CHOIX DE L'ARCHITECTURE POO

- Notion de POO:
  - Ingrédient (classe abstraite)
  - InterfaceTempsCuisson (interface)
  - DataBase
  - Les produits exclusifs aux menus
  - Validation, création, consultation des commandes gérés dans la partie interface graphique



## ORGANISATION DU PROJET

- Durant le projet, j'ai effectué les tâches suivantes :
  - Création de l'UML
  - Développement des fonctionnalités
  - Ajout de fonctionnalités supplémentaires



# LES DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

- Les difficultés rencontrées sont :
  - Un problème d'enregistrement et de récupération de l'historique des commandes
  - Un problème avec la récupération des historiques de commandes liée à l'aspect classe générique
  - Un problème d'utilisation des threads avec JavaFX
  - Un problème avec les sleeps qui bloquait l'interface JavaFX

# DEMONSTRATION

