



PROJET POO

Bryan Moreau



LE PROJET

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

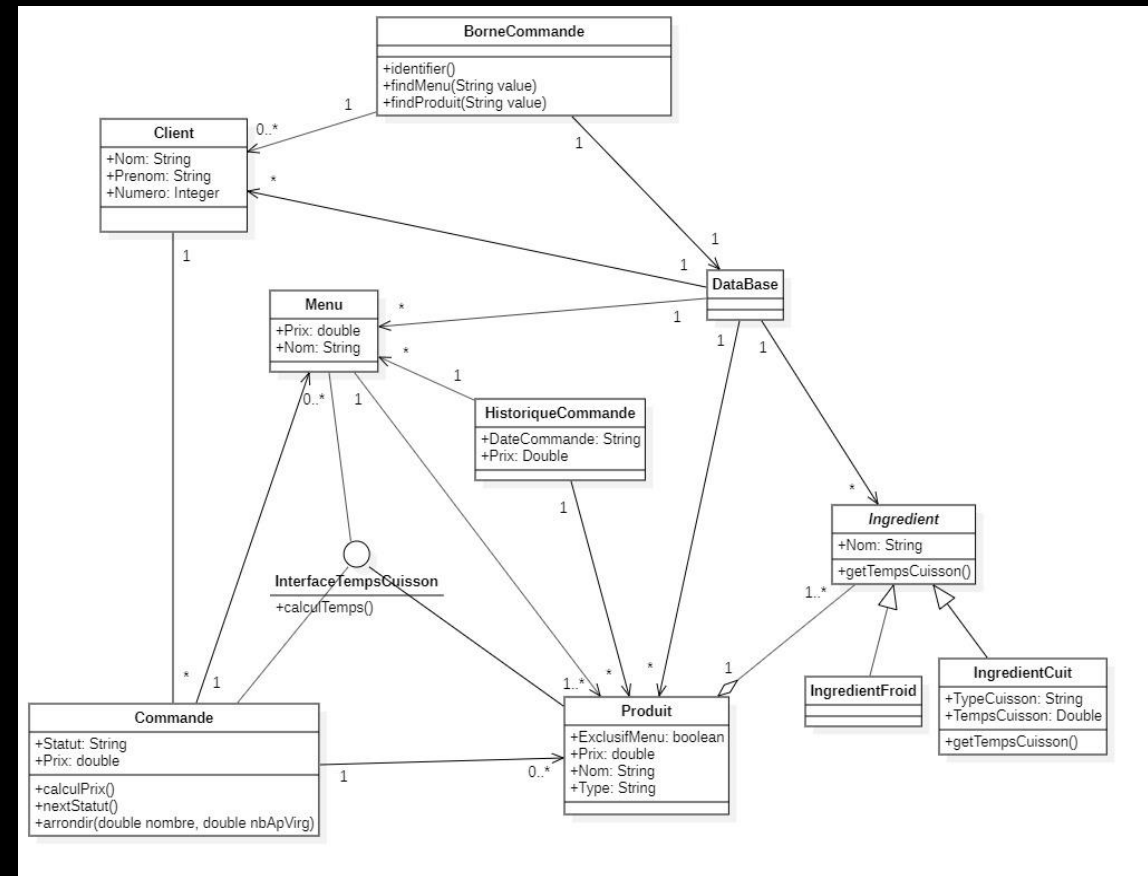


LES FONCTIONNALITÉS IMPLANTÉES

- 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

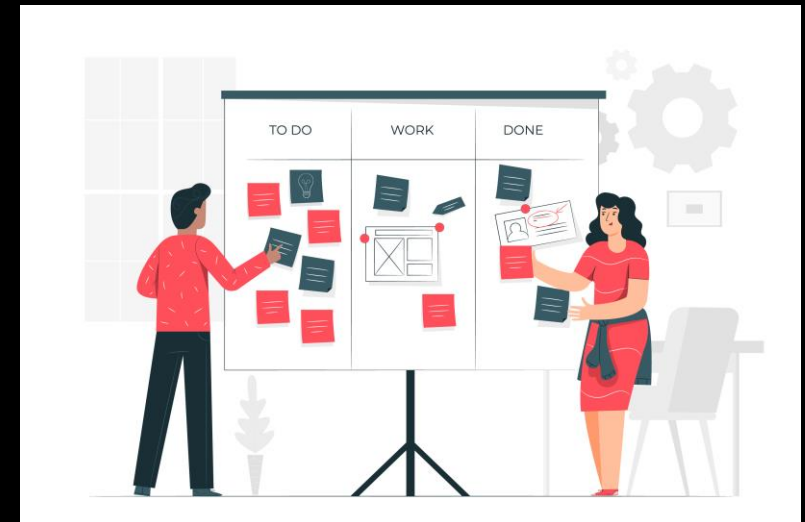
CHOIX DE L'ARCHITECTURE POO

- 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

CONCLUSION

The background features a series of flowing, translucent ribbons in vibrant colors: red, orange, yellow, green, and blue. These ribbons curve and swirl across a solid black background, creating a sense of dynamic movement and depth. The lighting on the ribbons gives them a three-dimensional appearance, with highlights and shadows that emphasize their fluid, ribbon-like texture.