

Project gestion des commandes d'un restaurant :

Introduction Générale :

La gestion des commandes d'un restaurant est un élément clé dans le bon fonctionnement de l'établissement. Elle englobe un ensemble de processus visant à gérer efficacement les commandes des clients, depuis leur prise jusqu'à la livraison des plats, tout en assurant une gestion optimale des stocks, des ressources humaines et des finances.

L'objectif principal de ce projet est de concevoir et de mettre en œuvre un système intégré qui permet de gérer toutes les étapes du processus de commande de manière fluide et rapide. Ce système doit faciliter l'interaction entre les différents acteurs du restaurant, tels que les serveurs, la cuisine et les responsables de la gestion des stocks, tout en assurant une expérience client optimal

I. Etude de domaine :

1 .Problématique :

Dans un **restaurant**, le **processus de gestion des commandes** est au cœur de l'opération. Ce processus englobe plusieurs défis qui, s'ils ne sont pas efficacement gérés, peuvent impacter la qualité du service, la satisfaction des clients, et les performances financières du restaurant. Ces défis incluent :

1. **La prise de commande** : Comment garantir une prise de commande rapide et précise, en évitant les erreurs humaines tout en répondant aux besoins spécifiques des clients (allergies, préférences alimentaires, personnalisation des plats) ?
2. **La communication entre le personnel** : Comment améliorer la communication entre les serveurs en salle et la cuisine pour éviter les erreurs, réduire les délais de préparation, et garantir un service fluide ?
3. **La gestion des stocks** : Comment éviter les ruptures de stock, gérer efficacement l'approvisionnement en fonction de la demande, et assurer une bonne gestion des ingrédients pour répondre aux commandes ?
4. **Les paiements** : Comment simplifier et sécuriser le processus de paiement tout en intégrant plusieurs modes de paiement (cartes, espèces, paiements mobiles) et en gérant les pourboires et remises ?
5. **L'expérience client** : Comment offrir une expérience fluide et agréable au client, de la commande à la livraison, en réduisant le temps d'attente et en fournissant une communication claire sur l'état de la commande ?
6. **Temps d'attente long** : Si le système n'est pas optimisé, il peut y avoir des retards dans la transmission des commandes entre les serveurs et la cuisine, entraînant des temps d'attente plus longs pour les clients.
 - I. Des clients et améliorer l'efficacité opérationnelle. Avec l'essor des **commandes en ligne**, à emporter et la **gestion en temps réel des stocks**, les restaurants sont confrontés à des défis tels que les erreurs humaines lors de la prise de commandes, une mauvaise communication entre le personnel et la cuisine, ainsi que la gestion

complexe des paiements. L'implémentation d'un système intégré de gestion des commandes permet de rationaliser ces processus, de réduire les erreurs, d'optimiser la gestion des stocks et de garantir une **expérience client fluide et rapide**. Ce projet vise à offrir une solution complète pour améliorer la rentabilité du restaurant, renforcer la fidélité des clients et offrir un service plus réactif et de meilleure qualité.

2. solution proposées :

quelques solutions possibles pour répondre aux défis mentionnés dans la gestion des commandes d'un restaurant :

1. Améliorer la prise de commande

- **Système de commande numérique** : Utiliser des tablettes ou des terminaux mobiles pour permettre aux serveurs de prendre les commandes directement sur le terrain, réduisant ainsi les erreurs humaines. Ces dispositifs peuvent également inclure des options de personnalisation des plats pour répondre aux besoins spécifiques des clients (allergies, préférences alimentaires).
- **Commande en ligne** : Permettre aux clients de passer leurs commandes à l'avance via une application mobile ou un site web, ce qui simplifie la prise de commande et réduit les risques d'erreur.

2. Améliorer la communication entre le personnel

- **Système de communication en temps réel** : Installer un système numérique où les commandes sont envoyées immédiatement de la salle à la cuisine. Cela peut inclure des écrans dans la cuisine qui affichent les commandes en temps réel, évitant ainsi les erreurs de communication.
- **Notifications et alertes** : Utiliser des alertes automatiques pour informer les serveurs de tout changement de commande, ou pour signaler des délais de préparation importants.

3. Optimiser la gestion des stocks

- **Système de gestion des stocks en temps réel** : Mettre en place un logiciel de gestion des stocks qui suit l'utilisation des ingrédients en temps réel et qui met à jour automatiquement les niveaux de stock chaque fois qu'une commande est traitée.
- **Prévisions de la demande** : Utiliser les données historiques des ventes pour prévoir les besoins en ingrédients, afin de mieux gérer les approvisionnements et d'éviter les ruptures de stock.
- **Alertes de stock faible** : Automatiser des alertes pour prévenir les responsables lorsque certains ingrédients sont sur le point d'être épuisés, ce qui permet de réapprovisionner à temps.

4. Simplification et sécurisation des paiements

- **Solutions de paiement intégrées** : Mettre en place un système de paiement qui accepte plusieurs modes de paiement (cartes bancaires, paiement mobile, espèces). Cela peut inclure des terminaux de paiement sans contact pour plus de rapidité et de sécurité.
- **Paiement en ligne** : Permettre aux clients de payer leurs commandes à l'avance pour les commandes à emporter ou en livraison via une plateforme en ligne sécurisée.
- **Gestion des pourboires et remises** : Intégrer la gestion des pourboires et des remises directement dans le système de paiement, permettant aux serveurs et aux clients de les gérer facilement.

5. Améliorer l'expérience client

- **Suivi en temps réel des commandes** : Offrir aux clients la possibilité de suivre l'avancement de leur commande via une application mobile ou un écran dans le restaurant, réduisant ainsi le temps d'attente perçu et améliorant la transparence.
- **Personnalisation du service** : Collecter des informations sur les préférences des clients pour personnaliser les services et proposer des offres spéciales basées sur leurs habitudes.
- **Réduction du temps d'attente** : Optimiser les flux de travail dans le restaurant, en améliorant la coordination entre la salle et la cuisine, afin de réduire les délais de préparation et de livraison des commandes.

6. Réduire le temps d'attente

- **Système de gestion des commandes efficace** : Mettre en place un système centralisé qui gère automatiquement l'ordre des plats à préparer en fonction des priorités, garantissant que les commandes sont traitées dans l'ordre et avec une préparation rapide.
- **Amélioration de la logistique interne** : Optimiser la disposition de la cuisine et la gestion du personnel pour que la préparation des plats soit plus rapide et plus fluide. Par exemple, organiser les zones de préparation de manière logique pour réduire les déplacements inutiles.

3. Objectifs du projet :

L'objectif principal de ce projet est de développer un système intégré et automatisé pour la gestion des commandes d'un restaurant, afin d'optimiser les processus opérationnels et d'améliorer l'expérience client. Ce système vise à résoudre plusieurs défis rencontrés dans les restaurants, notamment la gestion des commandes, la communication entre le personnel, la gestion des stocks, les paiements, et l'expérience client.

Objectifs spécifiques du projet :

1. **Optimiser la prise de commande** : Fournir un outil pour que les serveurs puissent saisir les commandes rapidement et avec précision, tout en permettant la personnalisation des plats et en tenant compte des préférences et des allergies des clients.
2. **Améliorer la communication interne** : Assurer une communication fluide et en temps réel entre le personnel de service (serveurs) et le personnel de cuisine pour éviter les erreurs, réduire les délais de préparation et garantir un service rapide.
3. **Gérer efficacement les stocks** : Mettre en place un système de gestion des stocks en temps réel pour suivre l'utilisation des ingrédients, prévenir les ruptures de stock, et optimiser l'approvisionnement en fonction de la demande.
4. **Simplifier les paiements** : Offrir une solution de paiement sécurisée et rapide, acceptant différents modes de paiement (cartes bancaires, espèces, paiements mobiles), tout en permettant la gestion des pourboires et des remises.
5. **Améliorer l'expérience client** : Fournir une expérience fluide et agréable au client, de la commande à la livraison, en réduisant les délais d'attente, en offrant des informations claires sur l'état de la commande et en assurant un service client de qualité.
6. **Collecter et analyser les données** : Implémenter un système d'analyse des données permettant de collecter des informations sur les ventes, la performance des employés, et la gestion des stocks, afin de faciliter la prise de décisions éclairées pour améliorer les opérations et la rentabilité du restaurant.

1.Exigences fonctionnelles :

Accès et Authentification

- **R1** :Identification et authentification nécessaire pour à l'application .
- **R2** :Possibilité de déconnexion de la session .

fonctionnalités :

1 . les Demmandes d'un restaurant :

R3 : La première étape le client doit fournir un nom ,une adresse e-email et un mot de passe pour créer un compte .

R4 :*Le client peut accéder au menu et filtrer les plats par catégorie et chaque plat affiche un nom,une prix et une image.*

R5 :*le client doit passer la commande*

R6 : *Le client peut payer via carte bancaire ,espèces ou paiement en ligne*

R7 :*suivi de commande*

Exigences de Quantité :

R8 : *L'application doit etre conviviale et intuitive pour garantir une expérience utilisateur positive .*

R9 : *L'application doit etre utilisable par des utilisateurs sans grandes connaissances en informatique .*

Exigences de Performance :

R10 :

Conception UML:

Conception UML:

I.Introduction :

La conception d'un système de gestion des commandes pour un restaurant nécessite une modélisation claire et structurée des différents processus et interactions au sein du restaurant. Afin de garantir une approche systématique et compréhensible du projet, l'utilisation des diagrammes UML (Unified Modeling Language) est un excellent choix. UML permet de représenter visuellement les éléments du système, leurs relations et leurs

interactions, ce qui facilite la compréhension des exigences, la conception et le développement du système.

Dans le cadre du projet de gestion des commandes d'un restaurant, la conception UML aura pour objectif de définir les structures et processus du système, en prenant en compte les exigences fonctionnelles et non fonctionnelles. L'utilisation de diagrammes UML permettra de modéliser les différentes parties du système, telles que la prise de commande, la gestion des stocks, la communication entre le personnel et la cuisine, ainsi que le traitement des paiements.

II.UML :

- a. **Définition** : L'UML (Unified Modeling Language) est un langage de modélisation visuel standard utilisé pour spécifier, visualiser, concevoir et documenter les différents aspects d'un système logiciel. UML est utilisé principalement dans le domaine du génie logiciel pour représenter la structure et le comportement d'un système, ainsi que les interactions entre ses différentes parties.
- b. **Niveau Applicatif** : Pour répondre aux besoins identifiés lors de l'analyse ,nous utiliserons plusieurs types de diagrammes UML.la démarche inclut les étapes suivantes :
 - 1.**Identification des cas d'utilisation** :
 - Définition des cas d'utilisation qui décrivent les interaction entre les utilisateurs et le système.
 - 2.**Diagramme de séquence et d'Activité** :
 - Utilisation des diagramme de séquence pour modéliser les interaction entre les acteurs et le système .
 - Utilisation des diagramme d'activité pour décrire les processus métiers et les flux de travail.
 - 3.**diagramme de classe** :
 - Définition des classes par synthèse des diagramme de séquence et d'activité
 - Elaboration du diagramme de classe ,détaillant les classes et leurs relations
- c.**Niveau de Données** :ce niveau concerne l'organition conceptuelle, logique et physique des données manipulées par l'application .à partir des données identifiées lors de l'analyse, nous définirons les classes significatives pour élaborer la conception de la base de données.

III.Démarache de conception :

IV. Représentation Graphique :

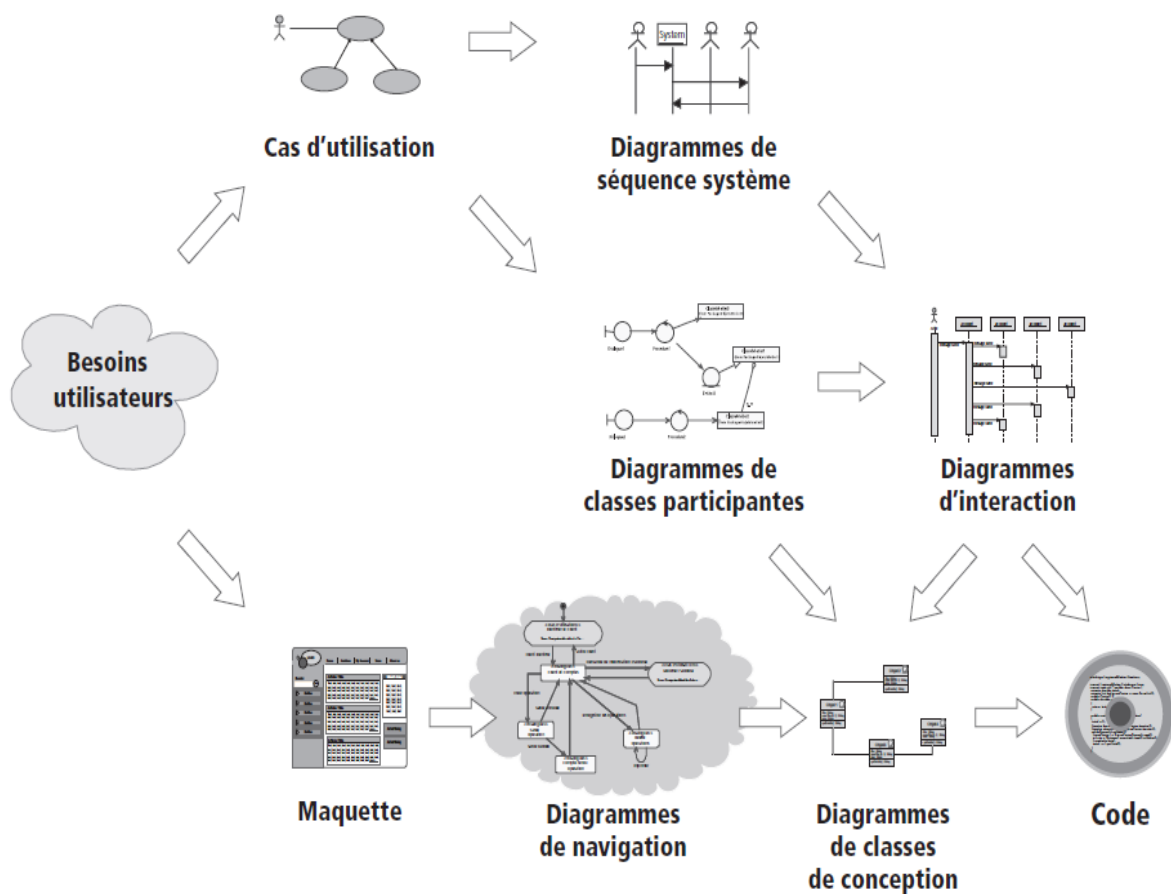


Figure 2 :cycle de modélisation de l'application

1.Diagramme de cas d'utilisation

Les diagramme se cas d'utilisation permettent de représenter les interactions entre les acteurs (utilisateurs ,systèmes externes)et le système étudié .Ils illustrent les différentes fonctionnalités offertes par le système et montrent comment les acteurs interagissent avec celui -ci pour attendre leurs objectifs .pour réaliser un diagramme de cas d'utilisation ,nous avons besoins d'acteurs représentés par des figures humaines et des cas d'utilisation représentés par des ellipses.

2.identification la acteurs

Les acteurs sont les utilisateurs ou entités qui integrassent avec le système .voici le principe acteur identifiés :

- **Client :** Le client est l'acteur principal du système, car il est celui qui passe les commandes, choisit les plats, et effectue le paiement. Il peut être un client en salle ou un client passant une commande en ligne. Sa satisfaction est primordiale et dépend de la qualité du service, de la rapidité de la commande, et de l'expérience générale.

Le serveur : le serveur prend la commande du client et la transmet à la cuisine. Il sert les plats une fois qu'ils sont prêts et gère le paiement.

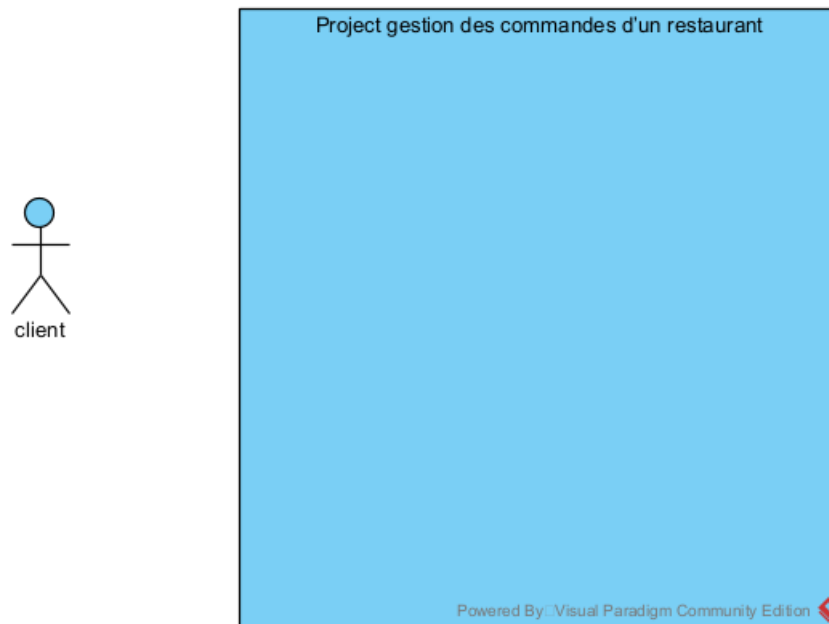


Figure 3 :Diagramme de cas de d'utilisation général

3. Identification des cas d'utilisation

A partir les exigences précédente nous pouvons tirer les cas d'utilisation suivants :

✓ **Pour les client :**

- UC1 : Consulter le menu
- UC2 : Passer une commande
- UC3 : Modifier une commande
- UC4 : Payer la commande
- UC5 : Suivre l'état de la commande
- UC6 :Annuler une commande

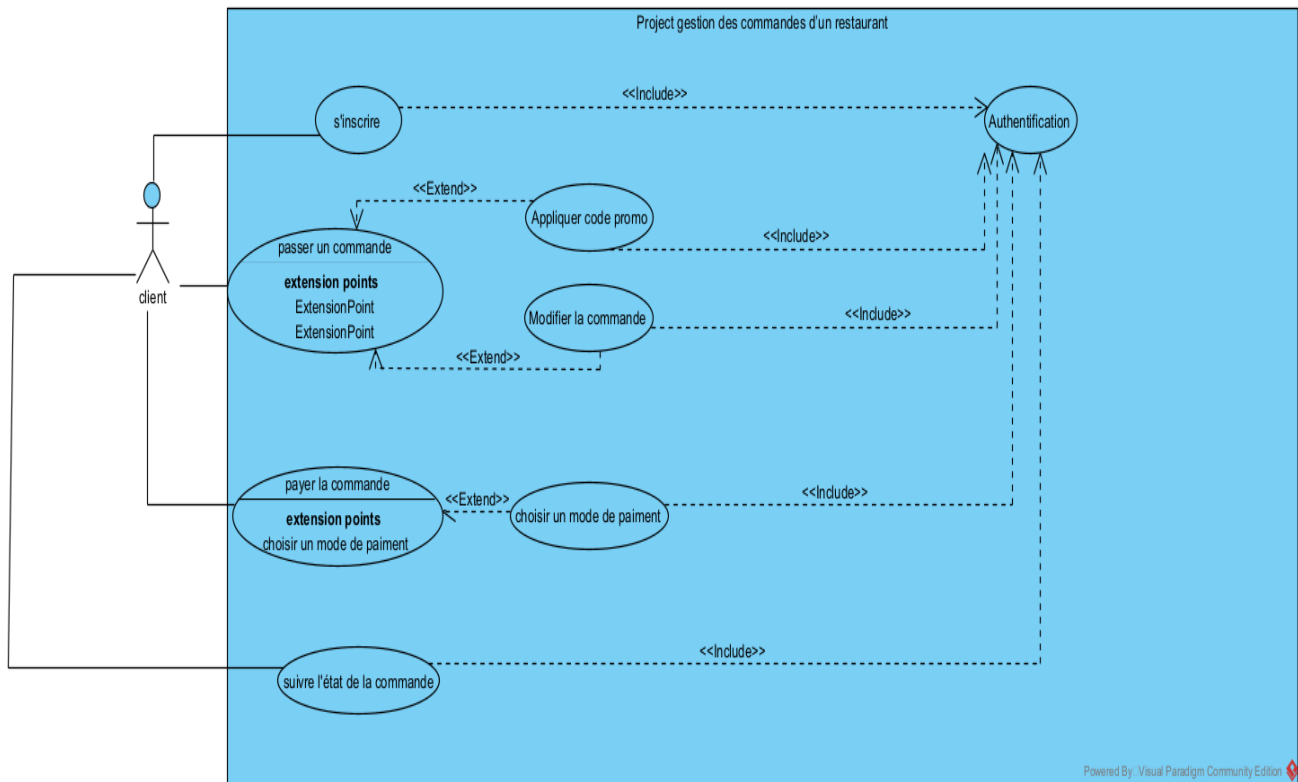
4. Regroupement des exigences fonctionnelles par intentions des acteurs

Exigence Fonctionnelle	Intention d'acteur	Acteur
R1 : Authentification	Client faire l'authentification	clients
R2 : le client doit pouvoir consulter les plats disponibles avec leurs description et prix	Parcourir le menu	clients
R3 : Sélectionner des plats et les ajouter au panier	Passer la commande	clients
R4 : le livreur voir les nouvelles commandes à livrer avec l'adresse du client	Réception des commandes à livrer	livreur
R5 : Possibilité de payer via carte bancaire , PayPal , ou autre moyen de paiement	Paiement en ligne	client
R6 : Indiquer si le paiement a été effectué en espèces ou par carte	Gestion des paiement	livreur
R7 : le client doit pouvoir suivre l'état de sa commandes en temps réel	Suivi de commande	client

Tableau 1 : regroupement des exigences

5. Diagramme de cas d'utilisation :

le schéma ci-dessous représente le diagramme de cas d'utilisation :



6. Classement des cas d'utilisation :

Exigence Fonctionnelle	priorité	Risque
Uc1 : Authentification	haute	Moyenne
Uc2 :S'inscrire	Haute	Basse
Uc3 :Passer un commande	haute	haute
Uc4 :Modifier la commande	haute	haute
Uc5 :Supprimer un commande	Moyenne	Moyen
Uc6 :Payer la commande	haute	haute

Tableau2 :classement des cas :

7. Planification de project :

Exigences fonctionnelles	priorité	Risque	Itération
Uc1 :Authentification	Haute	Haut	1
Uc2 :s'inscrire	Haute	Basse	
Uc3 :passe une commande	Haute	Moyen	2
Uc4 :Modifier une commande	Moyen	haute	
Uc5 :payer la commande	Moyen	Moyen	3

Tableau3 : planification de project

8. Identification des classes :

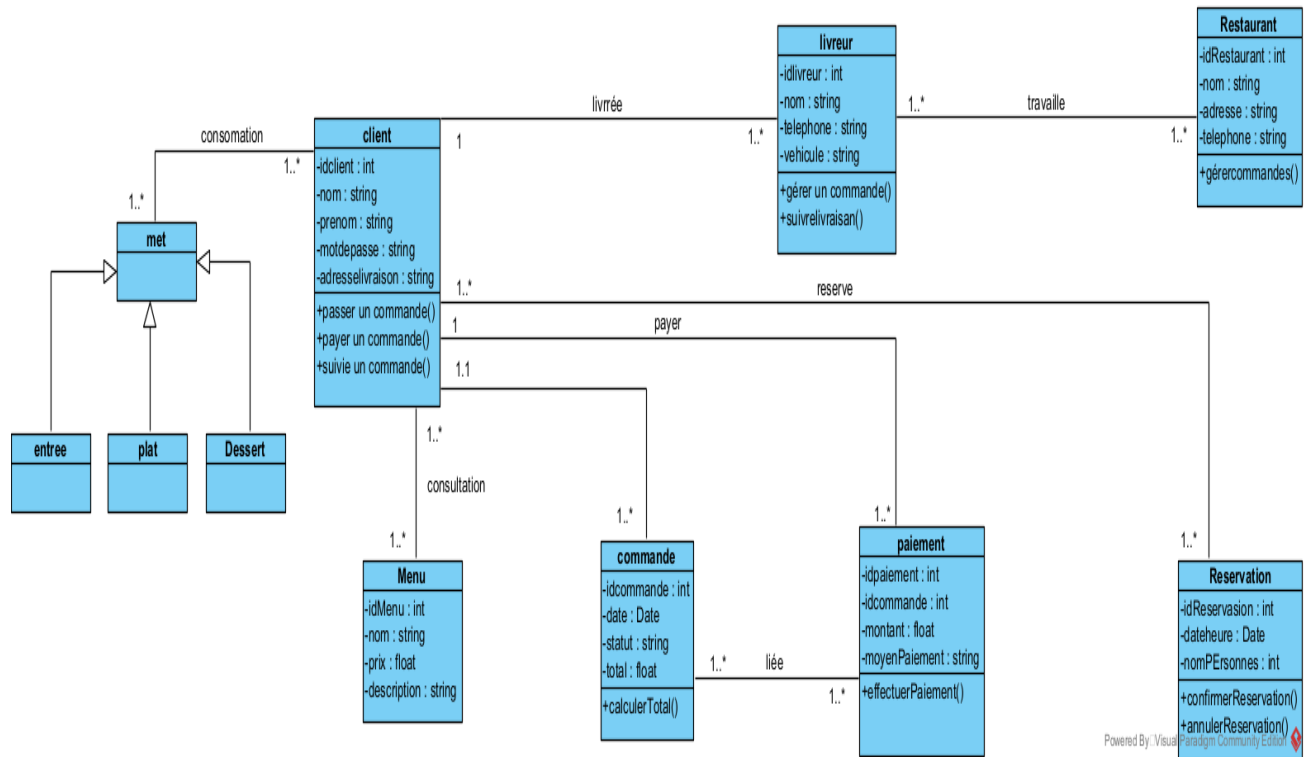


figure 5 : Diagramme de classe

v.Représentation Graphique des itérations :

A .Itération numéro 1 :S'authentifier

Dans cette itération ,l'objectif est de mettre en place le système d'authentification pour assurer que seuls les utilisateurs autorisés peuvent accéder à l'application.

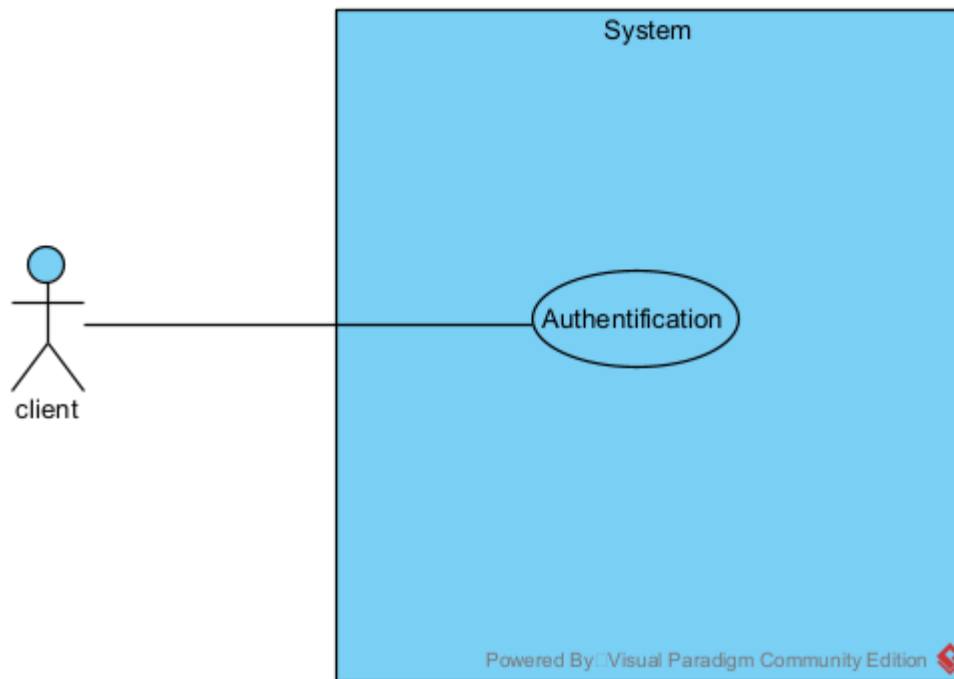


figure 6 : Diagramme use case iteration1

1.Description Textuelle :


- + Nom : S'authentifier
- + Objectif : Permettre au client d'accéder à son compte personnel pour passer des commandes et gérer son profil.
- + Id :1
- + Acteurs principaux :clients
- + Acteurs secondaires :-----
- + Date :10/03/2025
- + Responsable : Équipe de développement du restaurant en ligne
- + Statut : En cours de développement
- + Version : 1.0
- + Préconditions : Le client doit être déjà inscrit dans le système avec un compte valide (email et mot de passe).
- + Scénario nomile ;
 1. Le client accède à la page de connexion du site ou de l'application.

2. Le client saisit son identifiant (email) et son mot de pa
3. Le système vérifie les informations d'authentification.
4. Si les informations sont correctes, le client est redirigé vers son espace personnel.
5. Le système affiche un message de bienvenue et donne accès aux fonctionnalités (passer une commande, consulter l'historique, etc.).

Scénarios alternatifs :

Le système affiche un message d'erreur et propose de réessayer.

Le client peut choisir de réinitialiser son mot de passe.

 **Post-condition** : Si l'authentification réussit, le client est connecté et peut utiliser son compte.

2. Diagramme séquence :

Afin d'illustrer une représentation graphique détaillée qui permettant une compréhension approfondie du flux d'exécution .Nous recourons à l'utilisation du diagramme de séquence pour améliorer la clarté et la compréhension du fonctionnement de notre système ,favorisant ainsi un développement efficace et bien documenté.

- Flows d'événement :

1. L'utilisateur entre son e-mail et son mot de passe et clique sur "Connexion"
2. if l'un des champs est incorrecte
2. 1. System informer que l'un des champs est non conforme
End if
3. Authentification réussie
4. Rediriger vers la page d'accueil

- Le diagramme de séquence est le suivant :

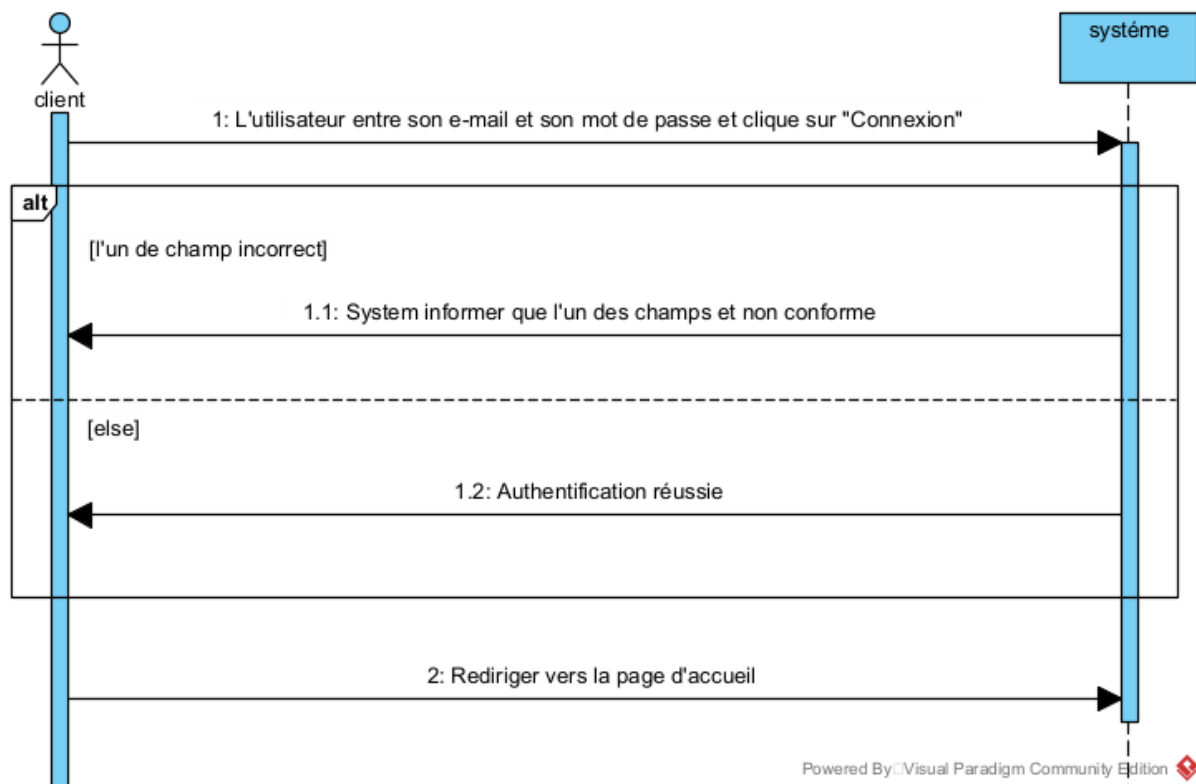


figure 6 : Diagramme de séquence Authentification

3. Diagramme d'activité :

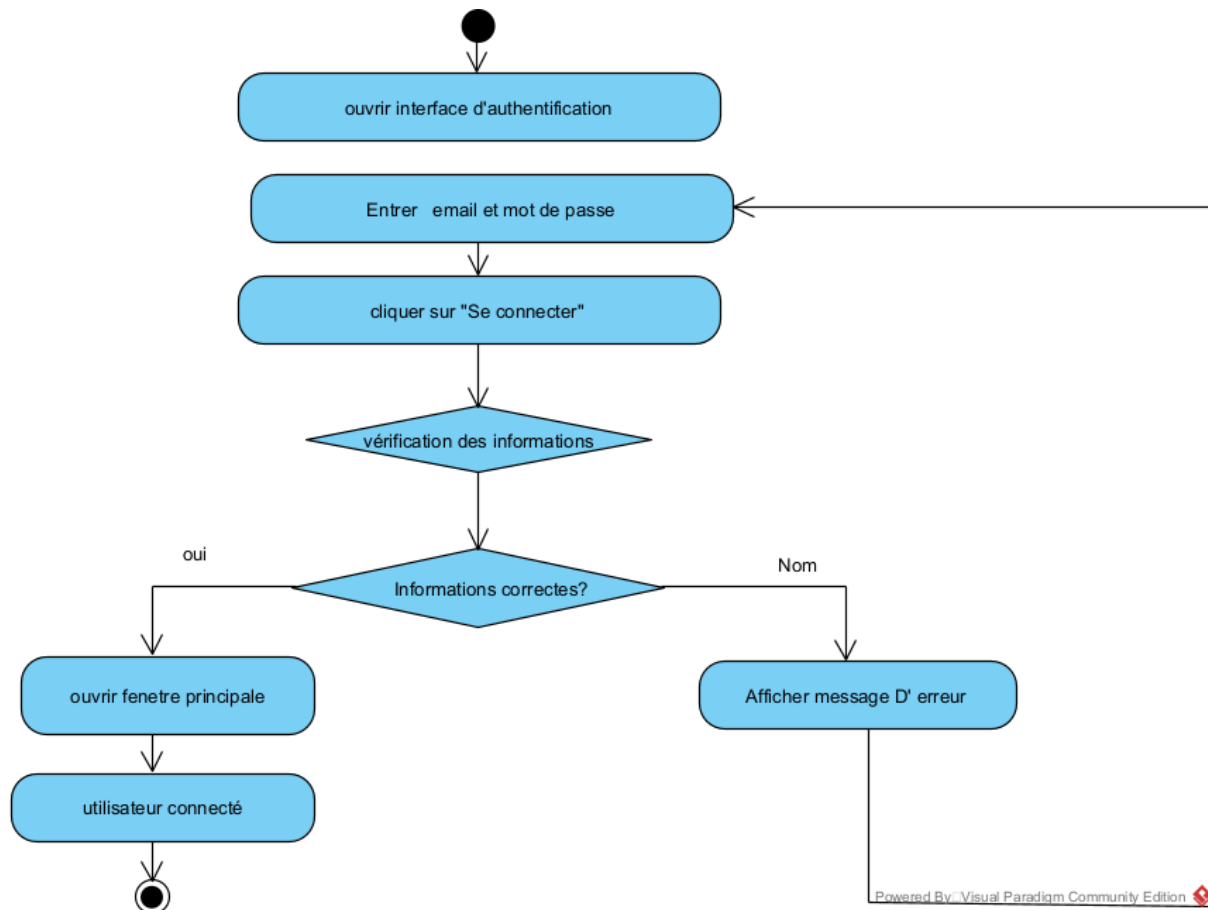


figure 7: Diagramme d'activité Authentification

4.Maquette :

Pour ces raisons on s'est vue nécessaire de réaliser une maquette représentante note cas d'utilisation :

login

Email

password

Figure 12 :Maquette Authentification

5.Diagramme de classes :

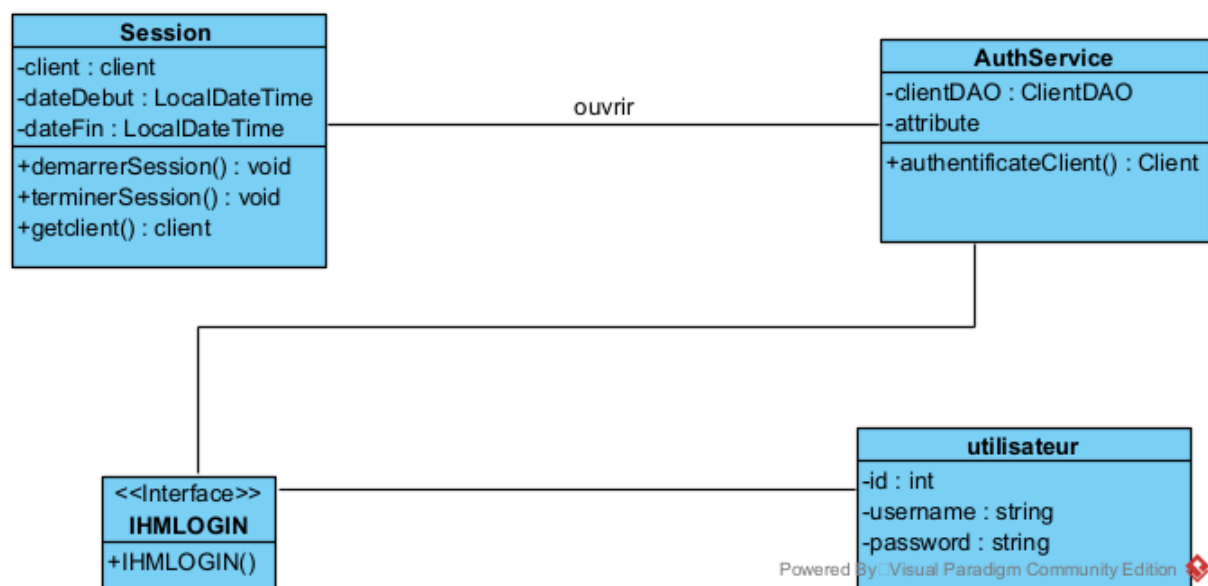


Figure 13 :Diagramme de classe Authentification

6.Diagramme d'interaction :

Figure 13 :Diagramme de classe Authentification

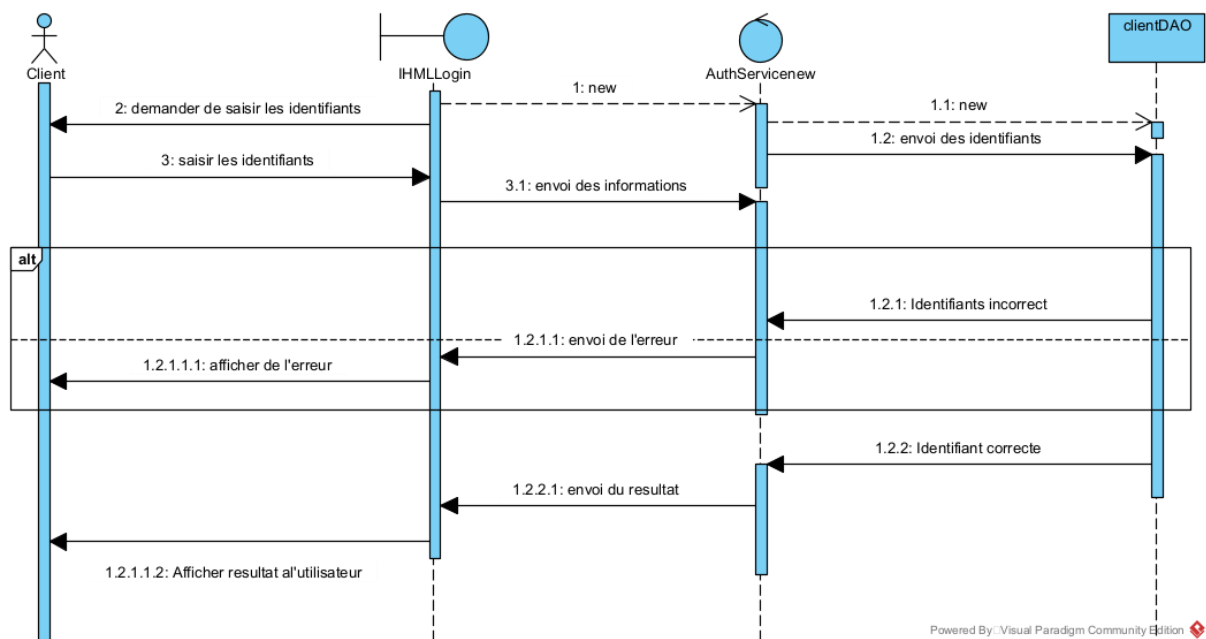


Figure 14 :Diagramme d' interaction Authentification client

B.Iteration 2 :Inscription

Dans cette itération ,l'objectif est de mettre en place le processus d'inscription pour les clients

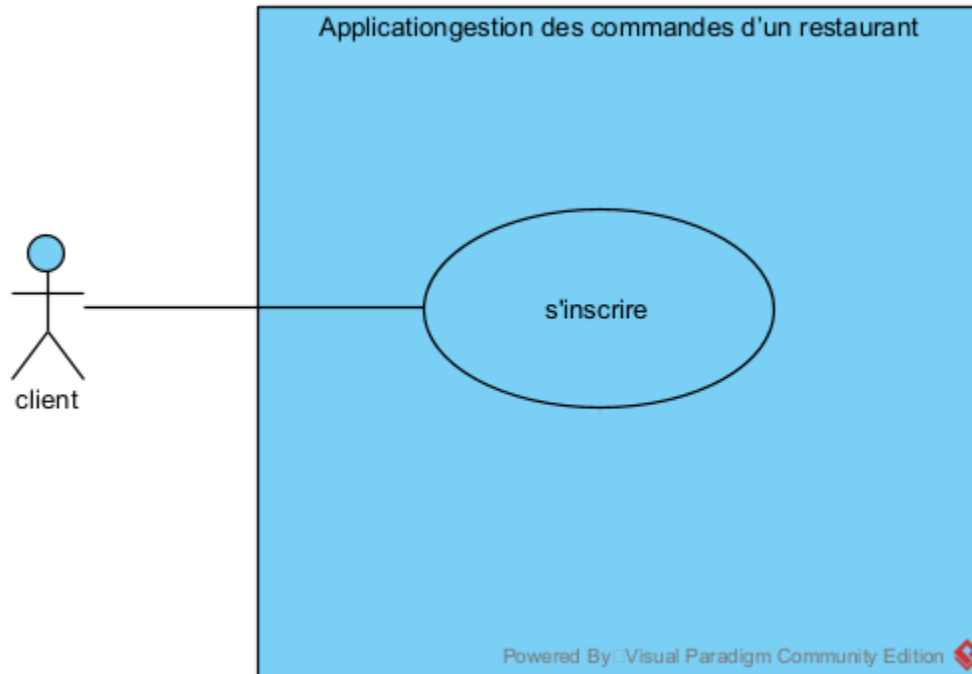


Figure 13 :Diagramme Use Case Inscription

1. Description Textuelle :

- + Nom : Inscription
- + Objectif : Permettre au client d'accéder à son compte personnel pour passer des commandes et gérer son profil.
- + Id :1
- + Acteurs principaux :clients
- + Acteurs secondaires :-----
- + Date :05/04/2025
- + Responsable : Équipe de développement du restaurant en ligne
- + Statut : En cours de développement
- + Version : 1.0
- + Préconditions : Le client doit être déjà inscrit dans le système avec un compte valide (
- + Scénario nomile
 - + 1. Le client accède à la page d'inscription.
 - +
 - +
 - + 2. Il saisit les informations demandées (nom, prénom, email, mot de passe, téléphone, etc.).
 - +

- + 3. Il accepte les conditions générales d'utilisation.
- + 4. Il clique sur le bouton "Créer un compte".
- + 5. Le système valide les informations et crée le compte.
- + 6. Un message de confirmation s'affiche et le client peut se connecter.
- + Scénarios alternatifs :
 - + Si l'email est déjà utilisé, le système affiche un message d'erreur et propose de se connecter ou de réinitialiser le mot de passe.
 - + Si un champ est invalide ou vide, le système affiche un message demandant de le corriger.
- + Post-condition : le compte de l'utilisateur est créé avec succès dans le système .
L'utilisateur peut accéder à son compte dans l'application

1. L'accéder à l'option inscription i
2.choisir son statut
3.System afficher le formulaire de la demande
4.Remplir le formulaire
5.if formulaire incomplet
5.1.SystemE informe l'utilisateur pour completer le formulaire
6.System informe l'utilisateur pour remodifier le formulaire
End if
7.System génère automatiquement le nom d'utilisateur et mot de passe
8.Saisir le nom et mot de passe générés pour accéder à son compte

Tableau4 : flow event inscription

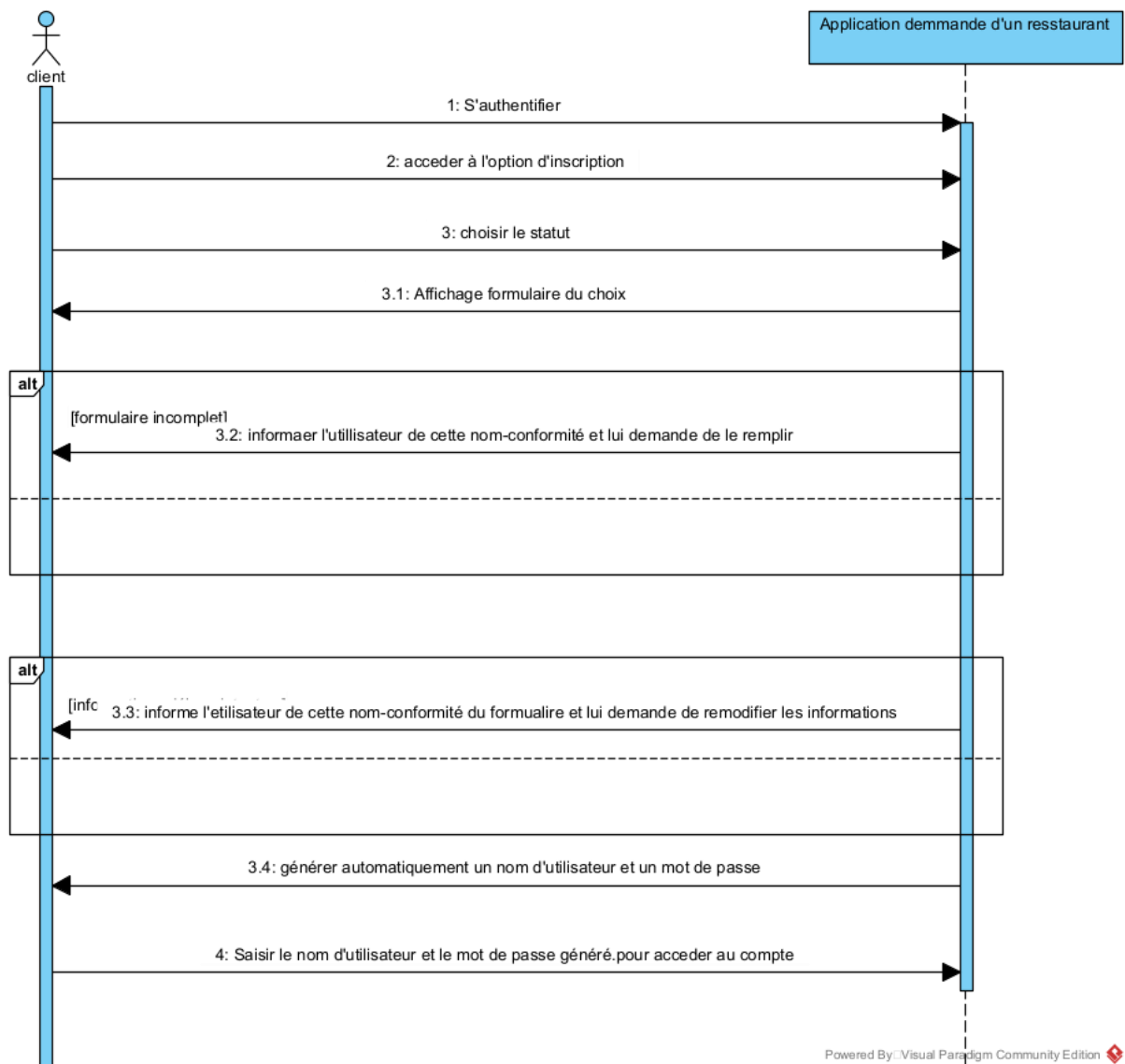


Figure 14 :Diagramme de séquence Inscription

3.Maquette :

Inscrivez-vous?

Nom

Prenom

Email

password

Valider **Menu**

Figure 14 :Maquette Inscription

4.Diagramme des classes :

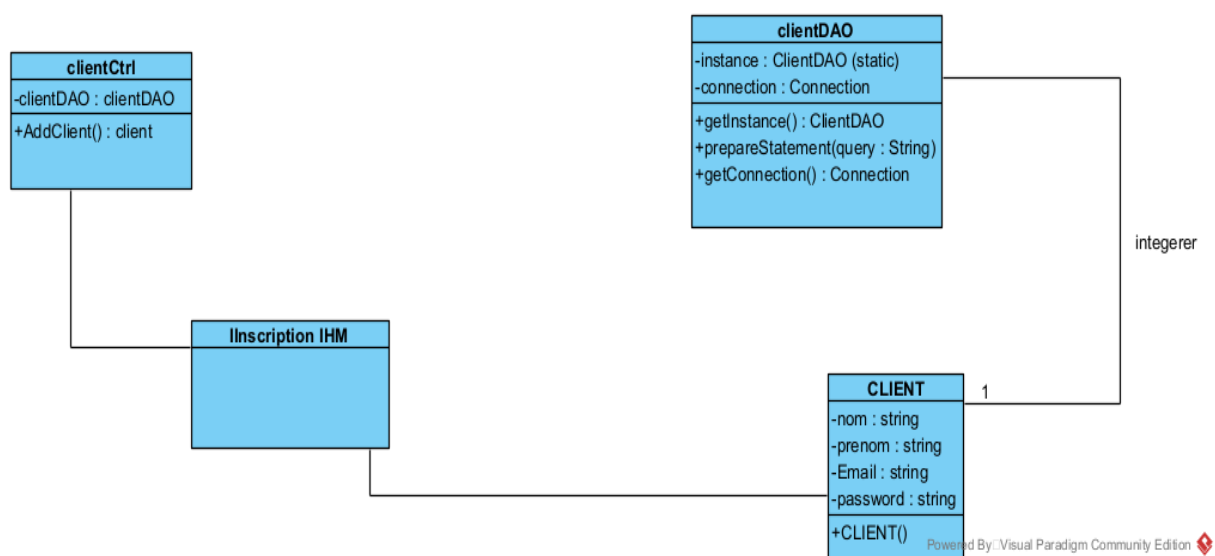


Figure 15 :Diagramme classe Inscription

5.Diagramme d'activité :

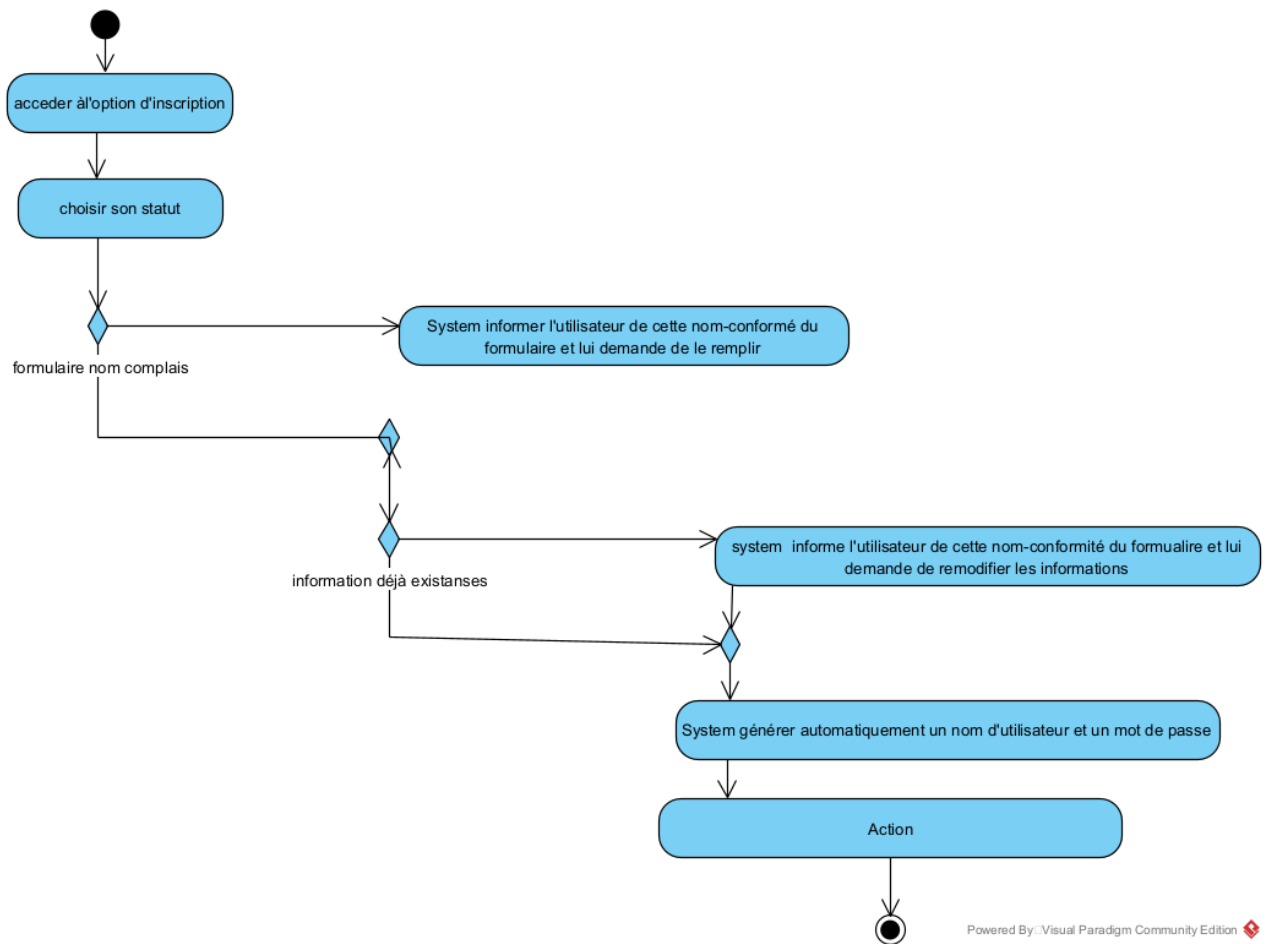


Figure 16 :Diagramme d'activité Inscriptio

6.Diagramme d'interaction :

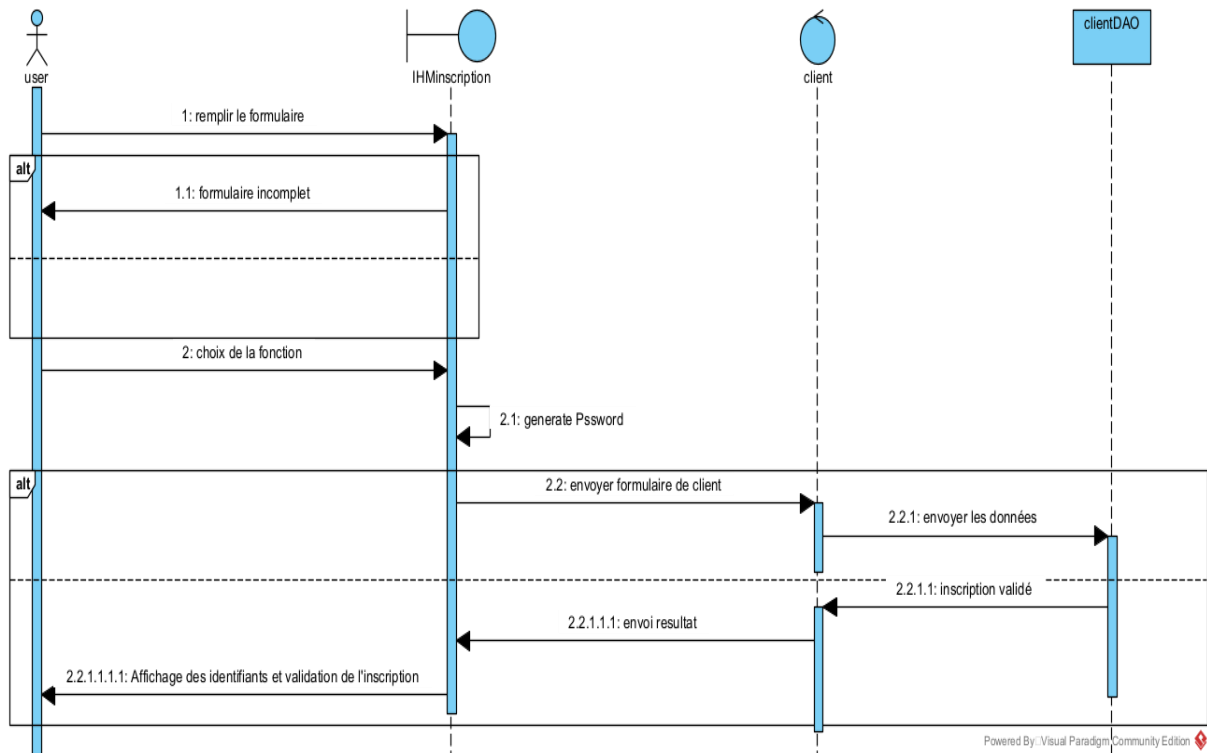


Figure 16:Diagramme d'interaction Inscription

C. Itération3 :demande d'un resstaurant (menu) :

Dans cette itération,l'objectif est de demmande d'un resstaurant

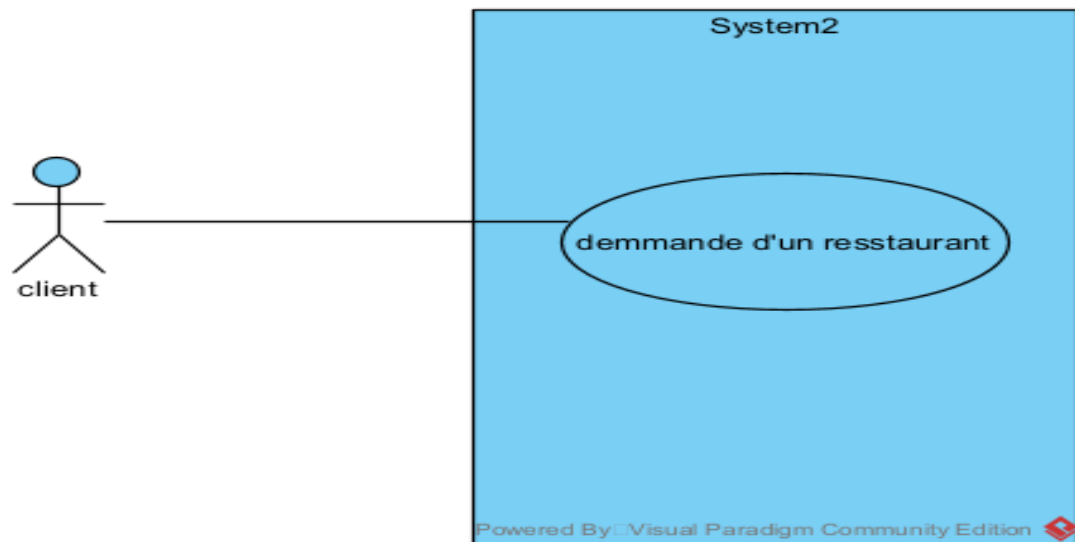


Figure 17 :Diagramme Use case Gérer les utilisateurs

7.Description Textuelle :

Informations générales :

- **Nom** : Menu en ligne
- **Id** : 2
- **Objectif** : Permettre au client de consulter la liste complète des plats disponibles au restaurant
- **Acteurs principaux** : Clients
- **Acteurs secondaires** : Administrateur du système
- **Date** : 11/04/2025
- **Responsable** : Équipe de développement du restaurant en ligne
- **Statut** : En cours de développement
- **Version** : 1.0

Préconditions :

- L'utilisateur a accès à l'application du restaurant en ligne
- Le menu est à jour avec les plats disponibles

Scénario nominal :

1. L'utilisateur navigue vers la section "Menu" de l'application
2. Le système affiche les différentes catégories de plats (entrées, plats principaux, desserts, boissons, etc.)
3. L'utilisateur sélectionne une catégorie
4. Le système affiche la liste des plats de cette catégorie avec leur description, prix et photo
5. L'utilisateur peut faire défiler la liste pour consulter tous les plats disponibles
6. L'utilisateur peut sélectionner un plat pour voir ses détails complets

Scénarios alternatifs :

1. Si aucun plat n'est disponible dans une catégorie :
 - Le système affiche un message indiquant que cette catégorie est temporairement vide
 - L'utilisateur peut revenir à la liste des catégories
2. Si l'utilisateur utilise la fonction de recherche :
 - L'utilisateur saisit des mots-clés dans la barre de recherche
 - Le système affiche les plats correspondant aux critères de recherche
 - Si aucun résultat n'est trouvé, le système affiche un message approprié

Post-conditions :

- L'utilisateur a consulté le menu du restaurant
- L'utilisateur peut procéder à une commande s'il le souhaite

1. Sélection d'un plat
2.Incrémenter la quantité du plat sélectionné
3.Supprimer d'un plat
4.Paiement
5.impression du ticket

Tableau :Flow events demande d'un resrestaurant

Le diagramme de séquence est le suivant :

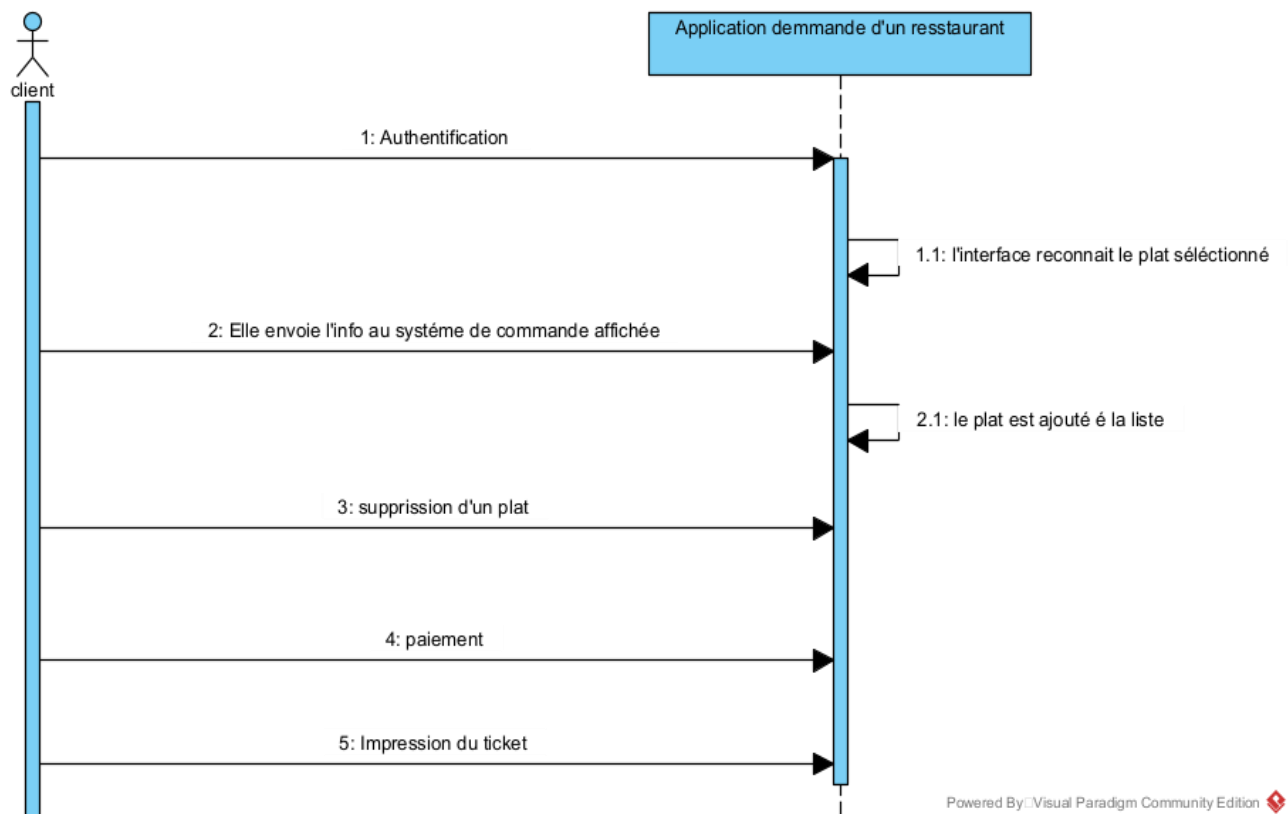


Figure 18 :Diagramme de séquence demande d'un resrestaurant

Le diagramme d'activité est le suivant :

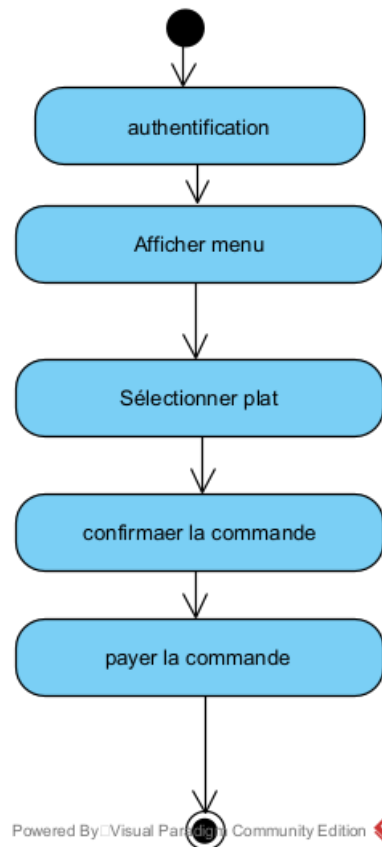


Figure 18 :Diagramme d'activité demande d'un ressaurant

8.Maquette :

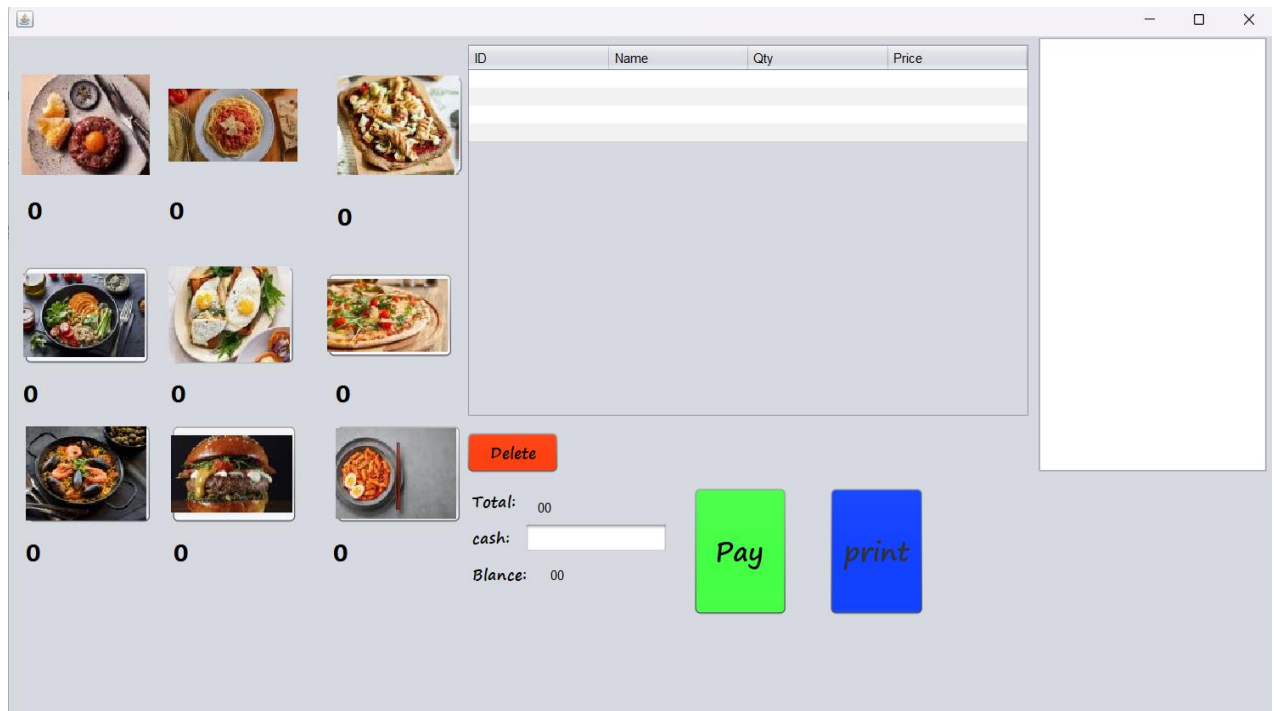


Figure 19 :Maquette menu

Chapitre 3 : Phase de réalisation

I. Introduction :

Pour tout développement d'application ,il est nécessaire de choisir les technologies et outils pour faciliter la réalisation .

Dans ce chapitre nous allons présenter les technologies et différents outils utilisés ,puis nous passerons à l'architecture du système et les outils nécessaires pour le déploiement de l'application.

II. Technologies et outils :

a. langages :



Figure 20 :java

Java :est un langage de programmation et une plate-forme de calcul lancé par Sun Microsystems en 1995. Depuis ses débuts modestes, Java a beaucoup évolué. A l'heure actuelle, une grande partie du monde numérique dépend de Java : de nombreux services et applications reposent sur cette plate-forme fiable.



Figure 21 :UML

L'UML : (Unified Modeling Language ou **Langage de modélisation unifiée** en français) est un langage graphique de modélisation informatique. Ce langage est désormais la référence en modélisation objet, ou programmation orientée objet



Figure 22 :Sql

Le langage SQL : (Structured Query Language) est un langage de requête populaire fréquemment utilisé dans tous les types d'applications. Les analystes de données et les développeurs apprennent et utilisent le langage SQL, car il s'intègre parfaitement aux différents langages de programmation.

b. logiciels:

Figure 23 : NetBeans



NetBeans IDE est un environnement de développement intégré, gratuit et open source, pour le développement d'applications sur les systèmes d'exploitation Windows, Mac, Linux et Solaris



Figure 24 :visual Paradigm

Visual Paradigm est une application logicielle conçue pour les équipes de développement logiciel afin de modéliser les systèmes d'information d'entreprise et de gérer les processus de développement . Outre la prise en charge de la modélisation, cette technologie offre des fonctionnalités de génération de rapports et d'ingénierie de code, notamment la génération de code.



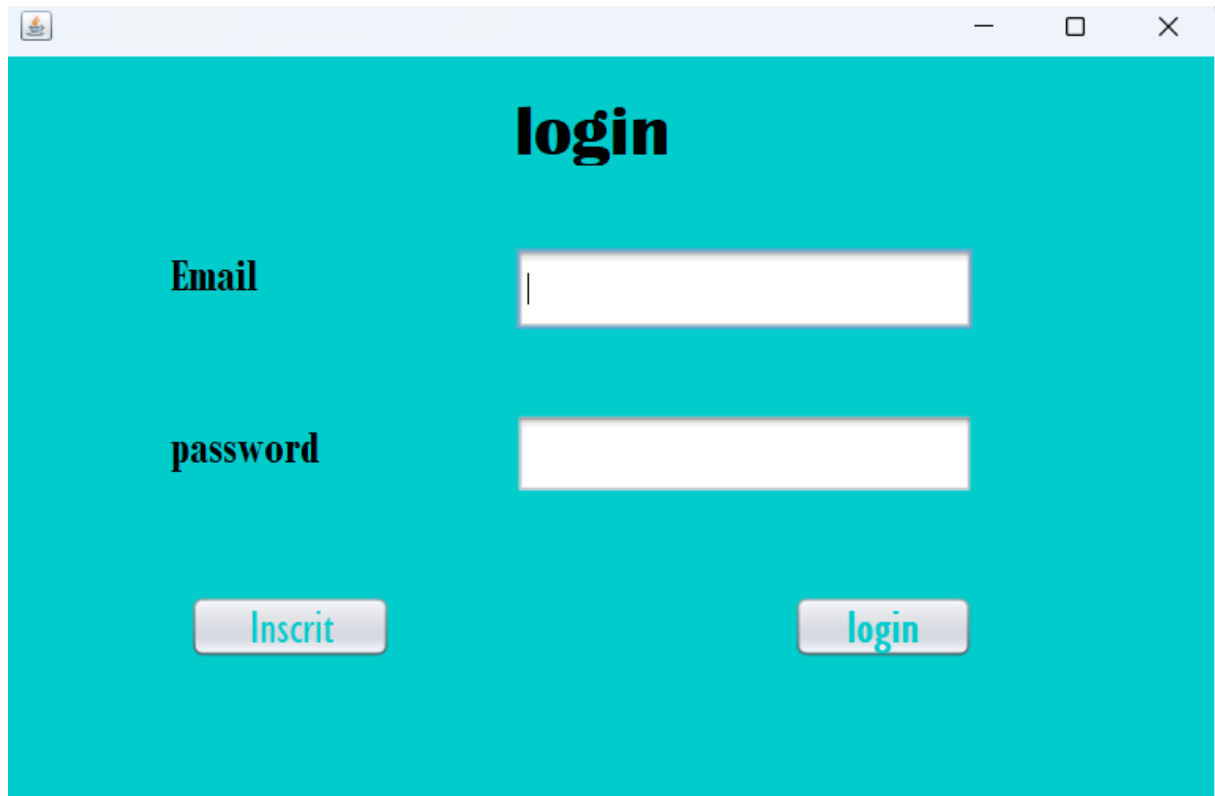
Figure 25 :mysql

MySQL est un système de gestion de bases de données relationnelles (SGBDR) open source utilisé pour stocker et gérer des données. Sa fiabilité, ses performances, son évolutivité et sa facilité d'utilisation font de MySQL un choix plébiscité par les développeurs.

III. Technologies et outils :

Durant cette partie je vais présenter les captures d'écrans pour chaque interface de l'application.

Formulaire d'authentification : le client doit remplir ce formulaire pour accéder à son espace



The image shows a web browser window displaying a login form. The form has a teal background and the title "login" in bold black text. It contains two input fields: "Email" and "password", both with white text and a light blue border. Below the "Email" field is a button labeled "Inscrit" in teal text. Below the "password" field is a button labeled "login" in teal text. The browser window has a standard title bar with a small icon on the left and minimize, maximize, and close buttons on the right.

Figure 26 : formulaire d'authentification

Pour saisir l'email :

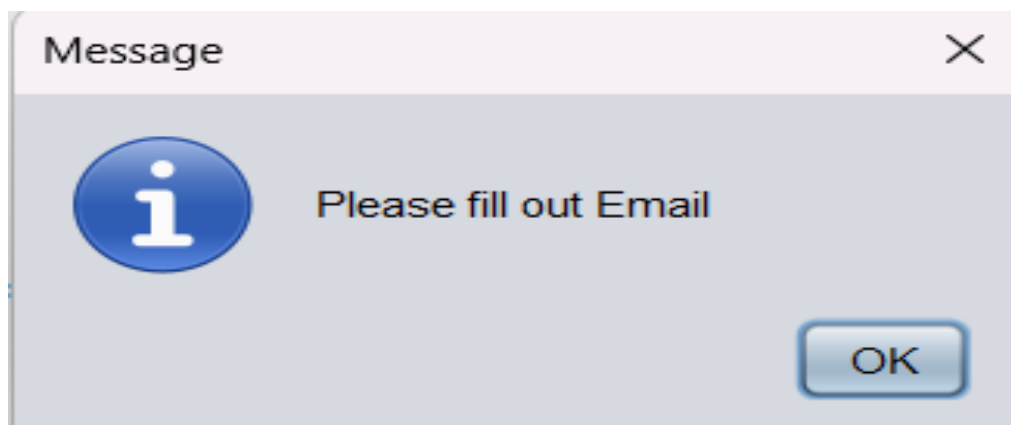


Figure 27 : saisir email

Il faut saisir password :

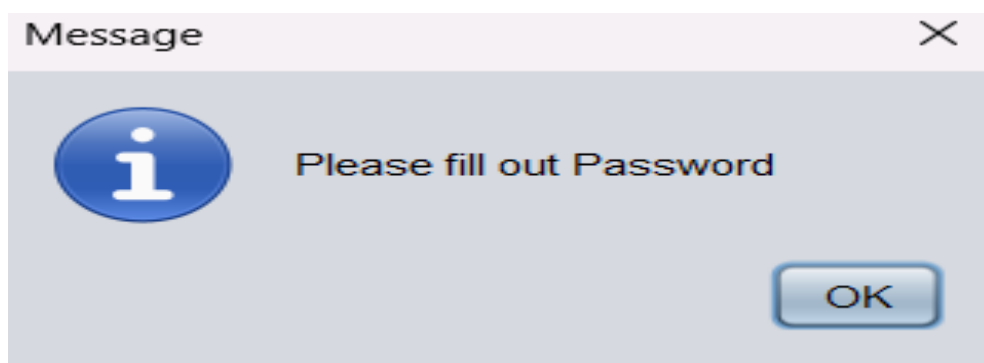


Figure 28 : saisir password

un utilisateur est trouvé, afficher le message de connexion réussie

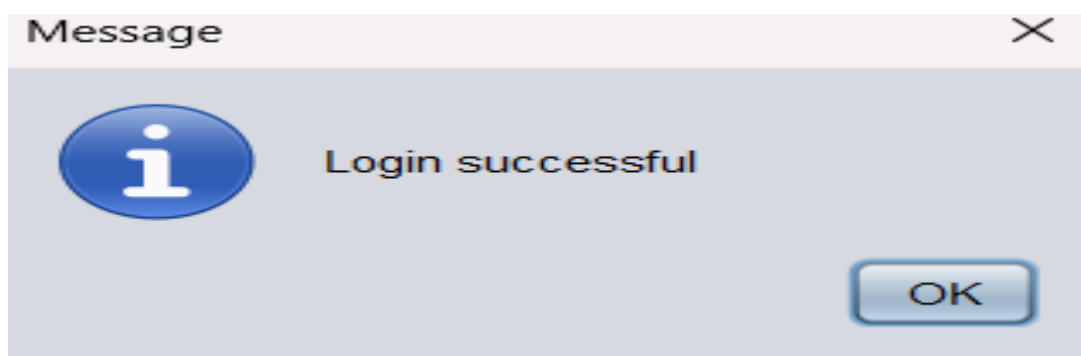


Figure 29 : connexion réussie

Formulaire Inscription : le client doit remplir ce formulaire pour accéder à menu



The image shows a web browser window with a registration form. The title bar of the browser is light purple with standard window controls. The page has a teal header with the text "Inscrivez-vous?". The main content area is light gray and contains a teal rectangular box with the registration form. The form has four input fields with labels "Nom", "Prénom", "Email", and "password" in a stylized font. Below the fields are two buttons: "Valider" and "Menu", both with a light blue gradient and rounded corners.

Figure 30 : interface Inscription

Saisir les information de inscription et et enregistrer sur la base de donnée.

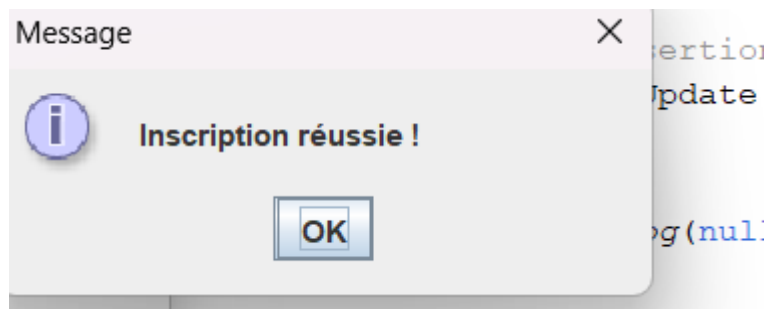


Figure 31 : Inscription réussie.

Conclusion :

Ce projet a permis de concevoir et de mettre en place un système de demande en ligne pour un restaurant, offrant ainsi une solution moderne et pratique pour les clients souhaitant réserver une table ou passer une commande à distance. Grâce à ce système, les clients peuvent facilement sélectionner leurs plats, choisir la date et l'heure de leur réservation, et effectuer leurs demandes en quelques clics.