

TP informatique : jeu de rôle "restaurant"

Cahier des charges

Aymeric DAMASE
Timothée RAJAONA DAKA
Romain RONDOT

1 CAHIER DES CHARGES

1.1 LE CONTEXTE

Un patron de restaurant souhaiterait renouveler son application de gestion clients afin d'y apporter de nouvelles fonctionnalités. Il désire pouvoir gérer les différentes commandes de ceux-ci, mais également avoir un historique de ces dernières. L'historique porte sur les clients et leurs habitudes, qui permettraient d'établir une liste des best-sellers et donc pouvoir proposer des renouvellements de carte sans retirer ces derniers.

Le but est donc de concevoir un logiciel de CRM (*Conformer Relationship Management*), c'est à dire un logiciel de gestion et d'analyse clients.

1.2 LES OBJECTIFS

Mettre à disposition d'un restaurant un outil de gestion permettant une analyse des clients (habitudes) et des performances des différents plats (best-sellers).

1.3 LES FONCTIONNALITÉS

1.3.1 Centraliser les commandes

La centralisation des commandes permet une simplification dans la prise des commandes, dans le traitement de celles-ci, la gestion de la caisse.

1.3.2 Gérer les stocks

La gestion des stocks permet au patron de savoir quels sont les produits manquants ou dont le nombre est insuffisant.

1.3.3 Analyser les produits préférés des clients

L'analyse des produits les plus consommés permet de mieux gérer les stocks, ainsi que d'indiquer les produits les moins appréciés. Permet également un renouvellement de la carte sans toucher aux produits phares.

1.3.4 Suggérer un autre produit

La suggestion de produits intervient dans le cas où le client souhaiterait être conseillé de la part du serveur ou si un produit venait à manquer. Dans ce cas la suggestion proposerait au client (grâce à l'analyse) une sélection des autres produits les plus appréciés appartenant à la même catégorie (*exemples : entrée, plat ou dessert*) que le produit souhaité.

1.3.5 Lister les commandes à effectuer

Le listing des commandes permet un gain de temps non négligeable. Le patron pourra, s'il le souhaite, vérifier la liste, puis la commande sera envoyée aux fournisseurs.

1.4 LES CONTRAINTES

Peu de contraintes, hormis le fait d'avoir un logiciel réactif et accessible à tous.

1.5 LES BESOINS TECHNIQUES

Les besoins techniques sont moindre. En ce qui concerne la réalisation de l'application, n'avons besoins que de connaître et savoir utiliser un langage de programmation orienté objet. Du côté utilisateur, ils auront besoin d'un ordinateur ou une caisse enregistreuse sur lesquels on puisse installer notre logiciel.

1.6 LES STAKEHOLDERS

- le patron
- les employés
- les clients

2 DIAGRAMME DE CLASSES

