

# LaCuillière

# La Cuillère

1) Diagramme des use cases .....	5
2) Diagrammes d'activités .....	6
a. [ACT_01] Rechercher Restaurant .....	6
b. [ACT_02] Réserver Restaurant .....	7
c. [ACT_03] Avis .....	9
d. [ACT_04] Gérer Restaurant .....	10
e. [ACT_05] Gérer Offres/Cartes .....	11
f. [ACT_06] Gérer Restaurant .....	11
3) Diagramme de classes .....	12
4) Diagrammes d'état/transition .....	12
a. Réservation .....	12
b. Avis .....	13
c. Offre .....	13
4) Diagramme de composants .....	14
5) Méta-modèle .....	15
6) Innovations .....	16

# Introduction

Dans le cadre de ce projet, nous avons modélisé notre application de guide culinaire interactif (fortement inspiré de LaFourchette).

Nous avons parcouru le site et ses différentes fonctionnalités afin de comprendre et de modéliser les différents processus sous forme de diagrammes UML.

A travers ce travail en équipe, nous avons pu mettre en pratique la méthode Agile dite « Scrum » qui est composée d'une série de sprints pour lesquels il faut définir des tâches et la complexité associée.

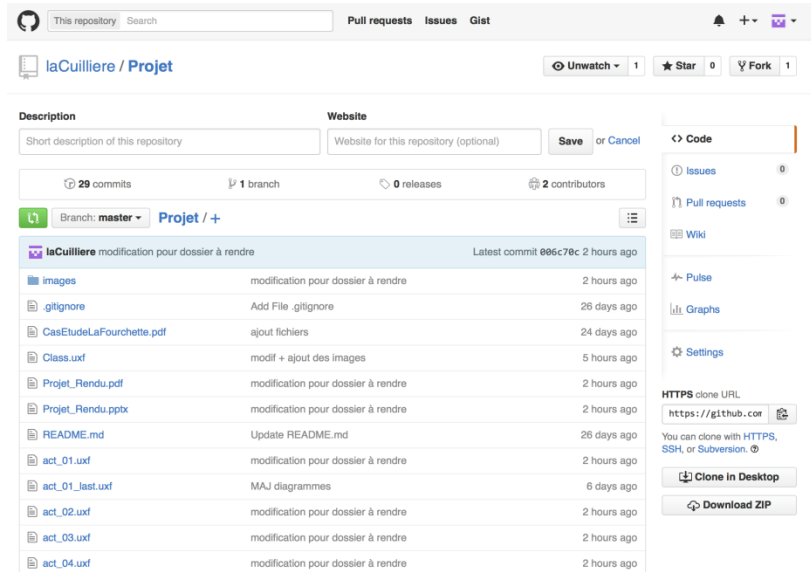
Pour cela nous avons utilisé les méthodes Agiles via différents outils :

- **Trello** qui offre au Scrum Master une plateforme permettant de visualiser les différents sprints avec leurs états d'avancement.



Imprimes écran de notre activité sur Trello

- **GitHub** qui permet de gérer l'élaboration de chaque diagramme, ainsi chaque membre de l'équipe peut travailler de manière collaborative sur un projet commun et publier ses modifications et de les valider par les autres membres.

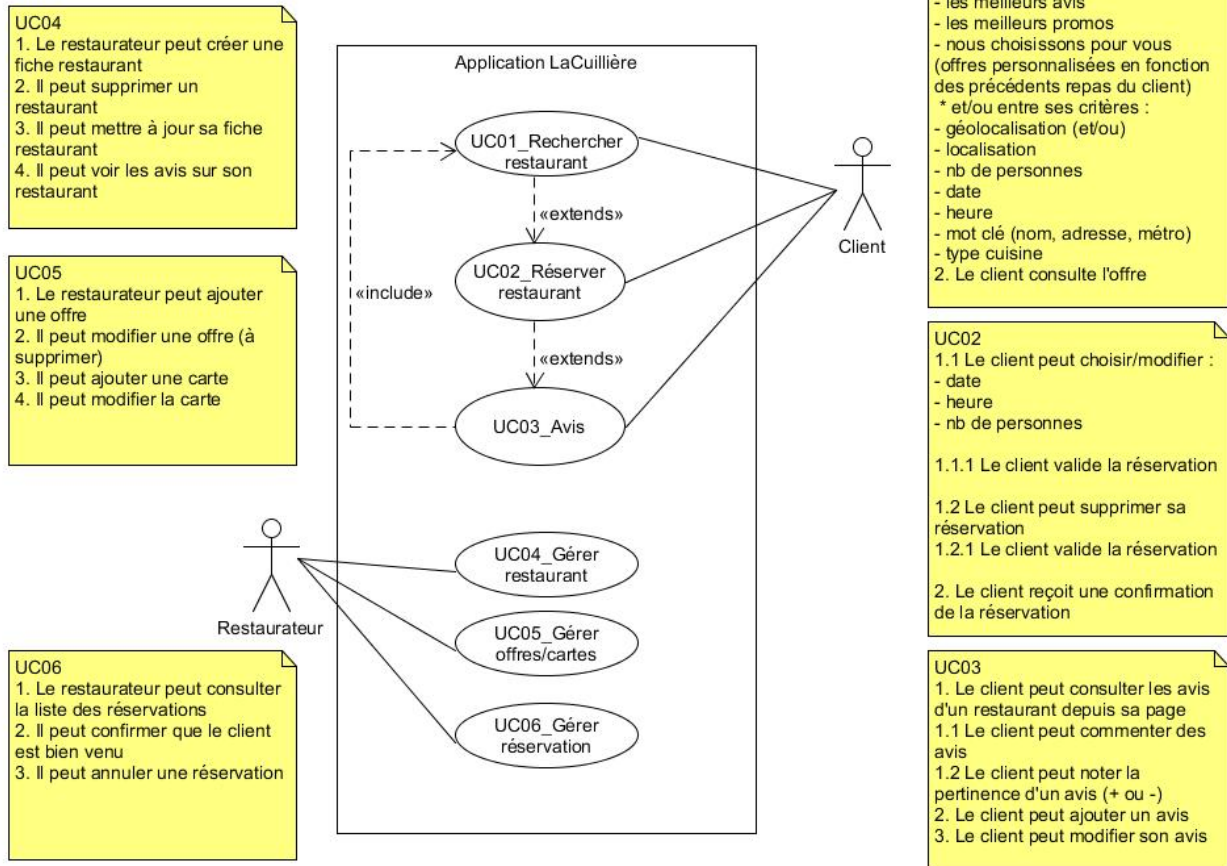


Nous avons ainsi commencé par définir les différentes user stories relatives au système. A partir de celles-ci nous avons construit nos cas d'utilisation puis :

- les diagrammes d'activités relatifs à ces cas d'utilisation
- le diagramme de classe
- les diagrammes d'état-transition
- le diagramme de composant faisant apparaître les interactions entre l'utilisateur et le système.

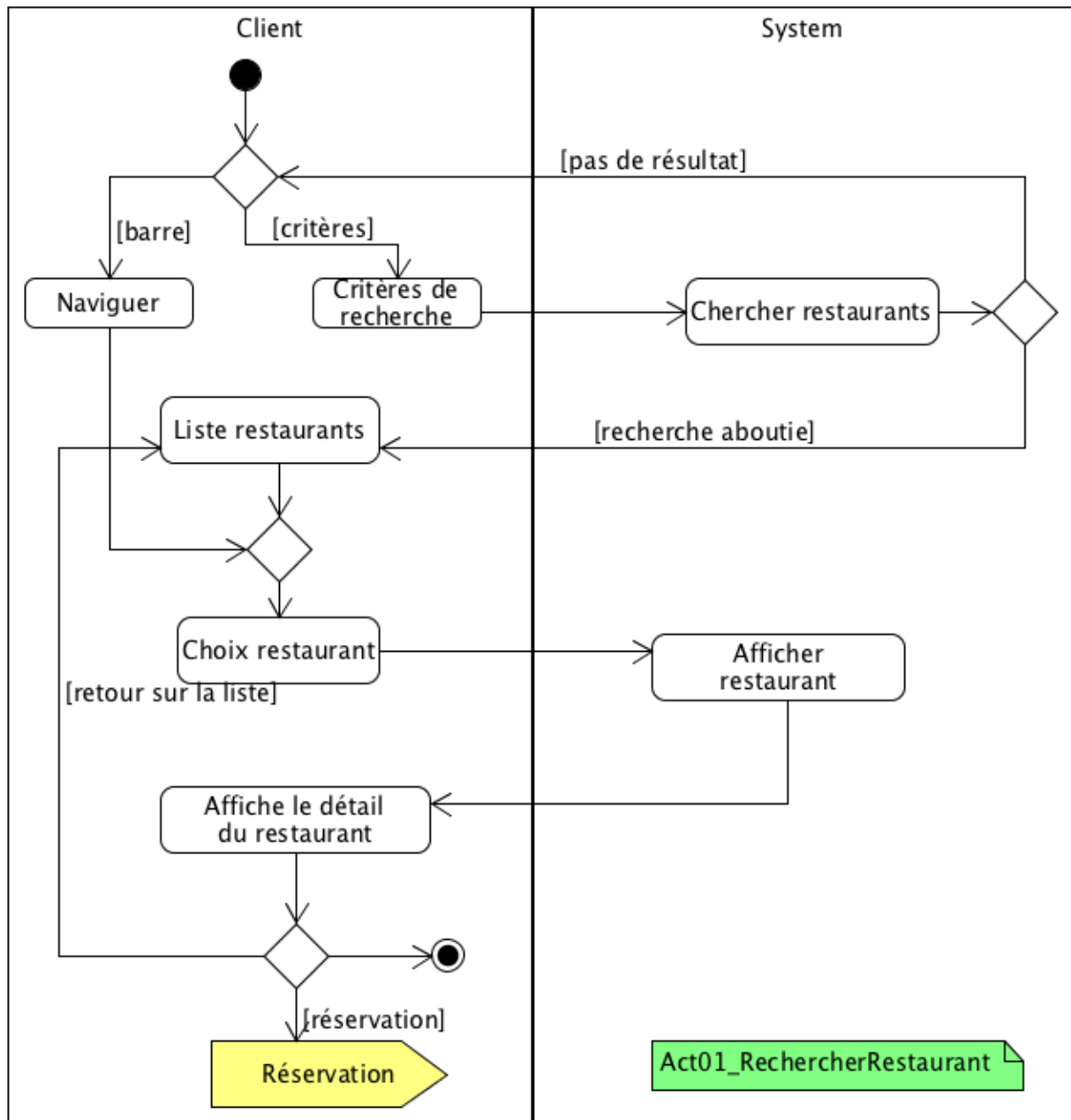
Pour finir nous avons construit un méta modèle permettant de visualiser les différentes étapes de la réalisation du projet tout en mettant en avant les différents sprints et diagrammes produits.

## 1) Diagramme des use cases



## 2) Diagrammes d'activités

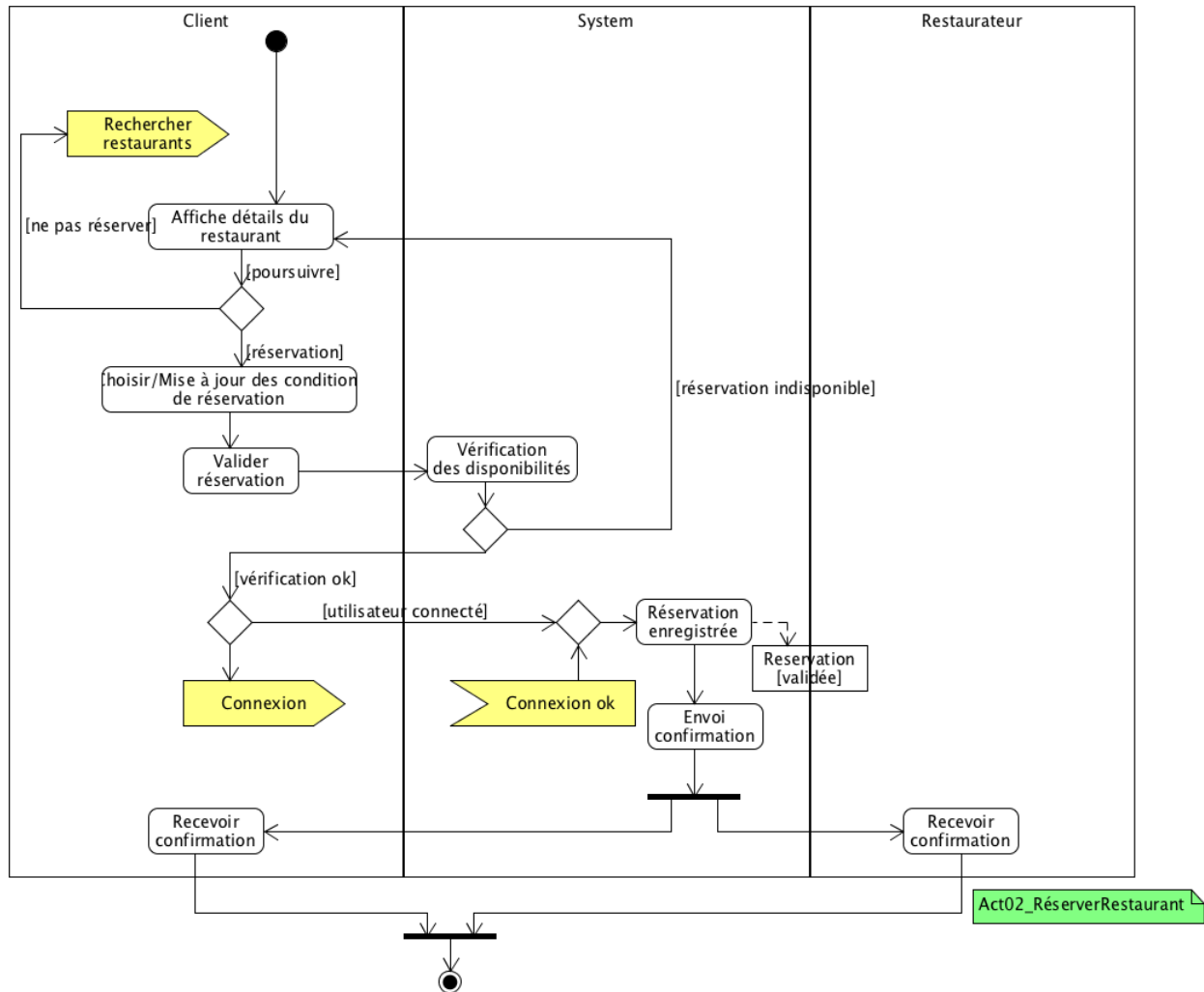
### a. [ACT\_01] Rechercher Restaurant



#### Complément d'information :

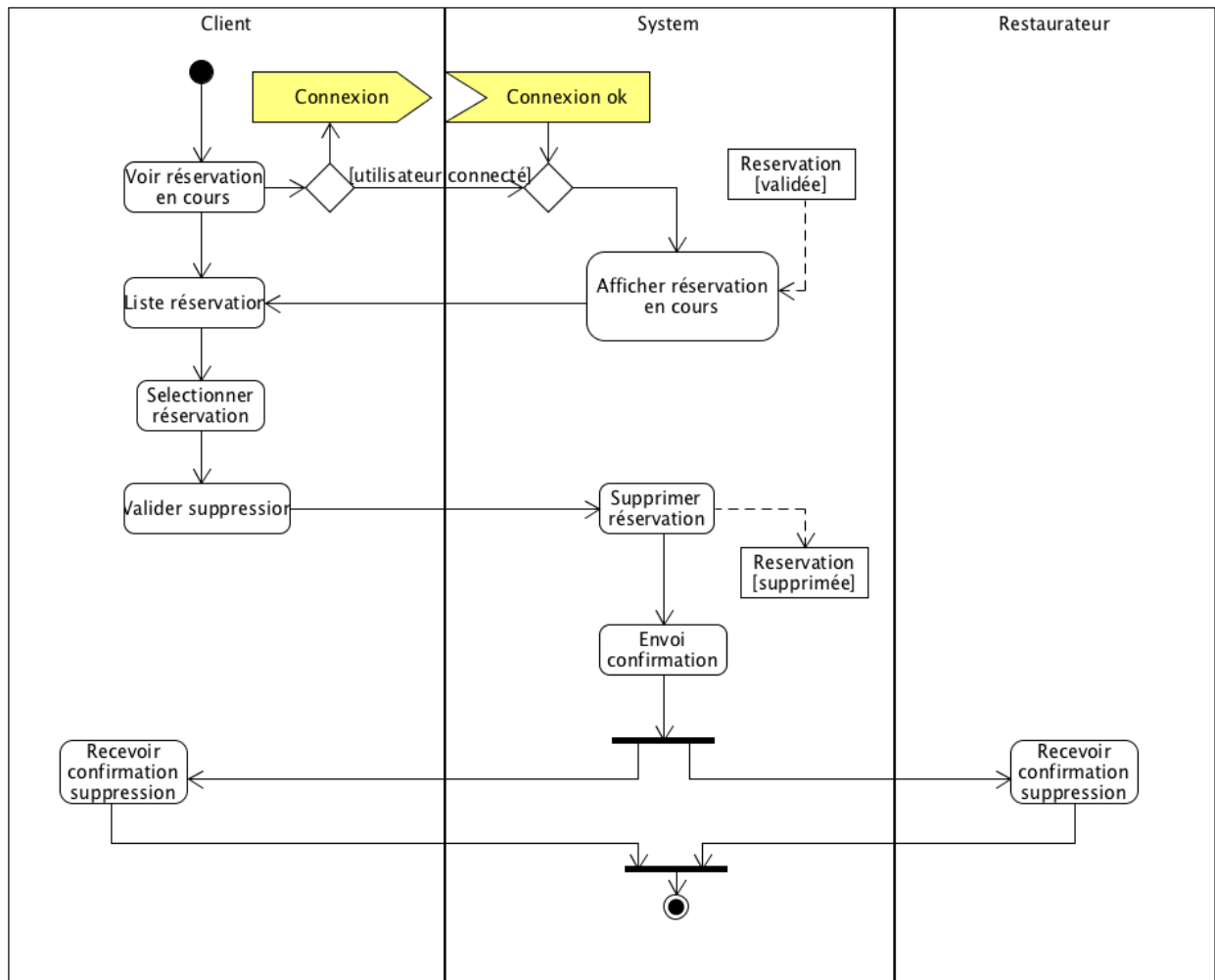
- L'activité « Naviguer » s'agit pour l'utilisateur de naviguer sur la page d'accueil et de choisir un restaurant parmi les plus réservés, les meilleurs avis, les meilleures promotions ou par des offres personnalisées.
- L'activité « Critères de recherche » dispose de géolocalisation, localisation, nombre de personnes, date, heure, mot clé (nom, métro) ou type de cuisine, comme critères de recherche.

## b. [ACT\_02] Réserver Restaurant



### Complément d'information :

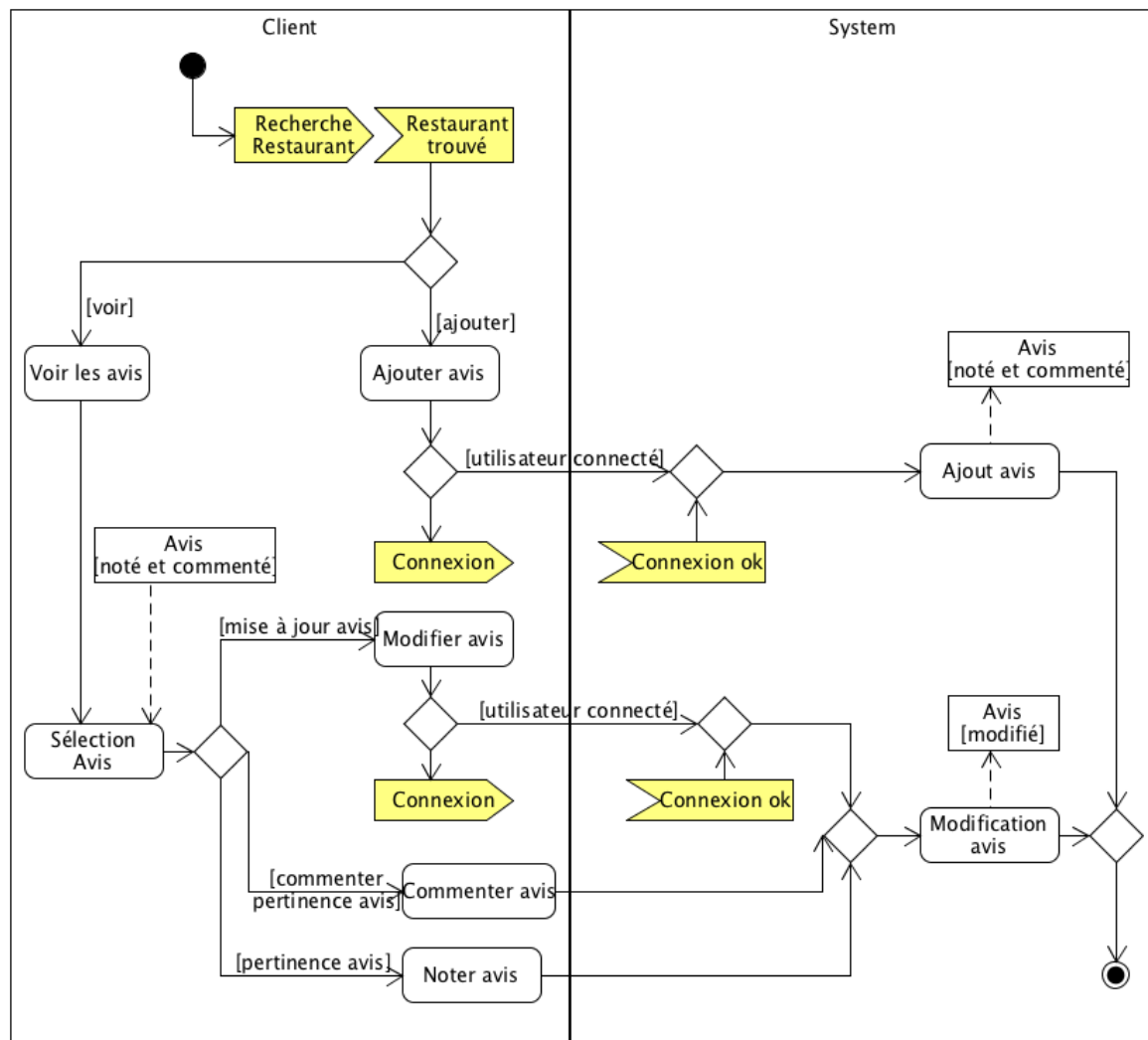
Pour plus de visibilité, nous avons divisé le diagramme en 2 parties, la partie ci-dessus correspond à la réservation d'un restaurant et le diagramme ci-dessous correspond à la suppression d'une réservation.



Act02\_SupprimerReservationRestaur



### c. [ACT\_03] Avis

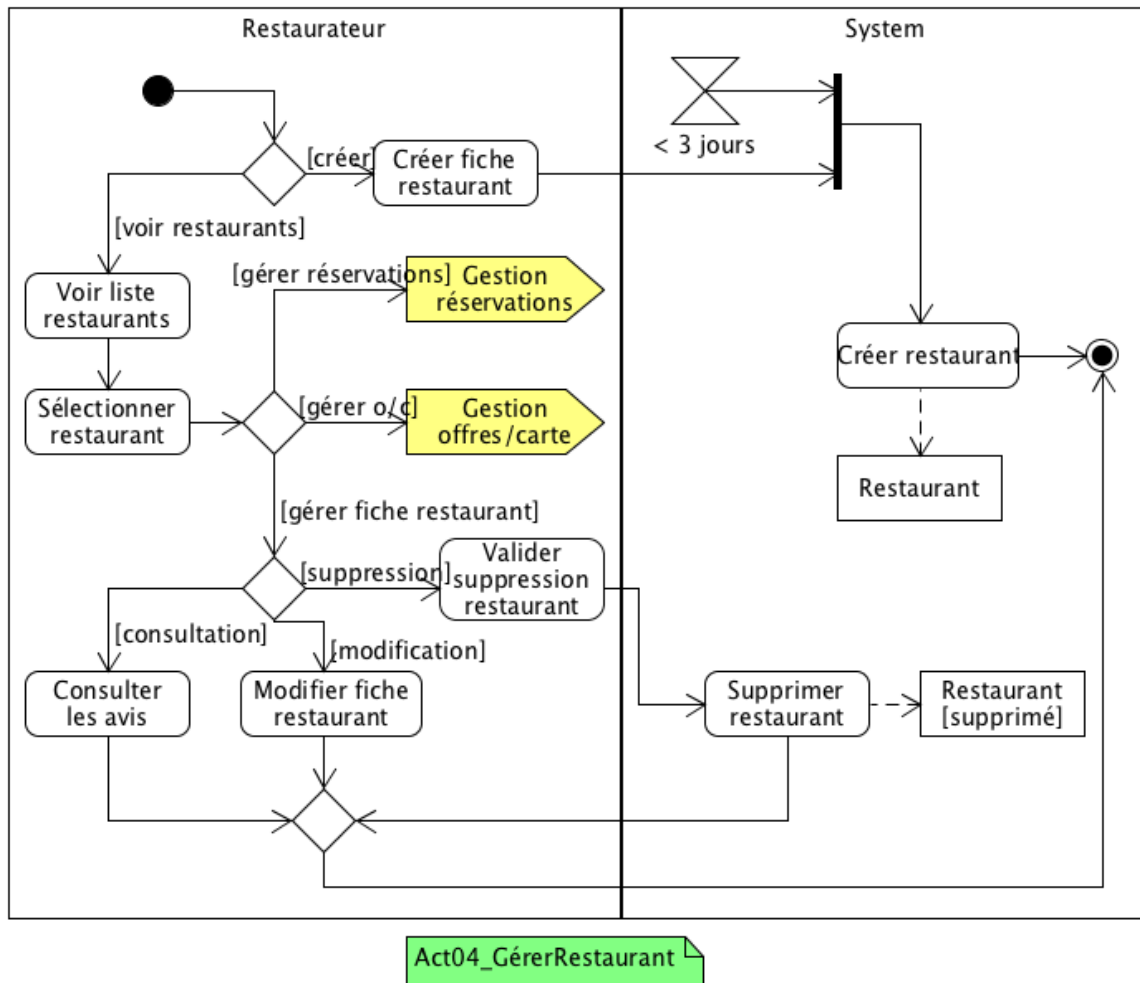


précision sur ajouter avis c'est :

- mettre une note
- mettre un commentaire

Act03\_Avis

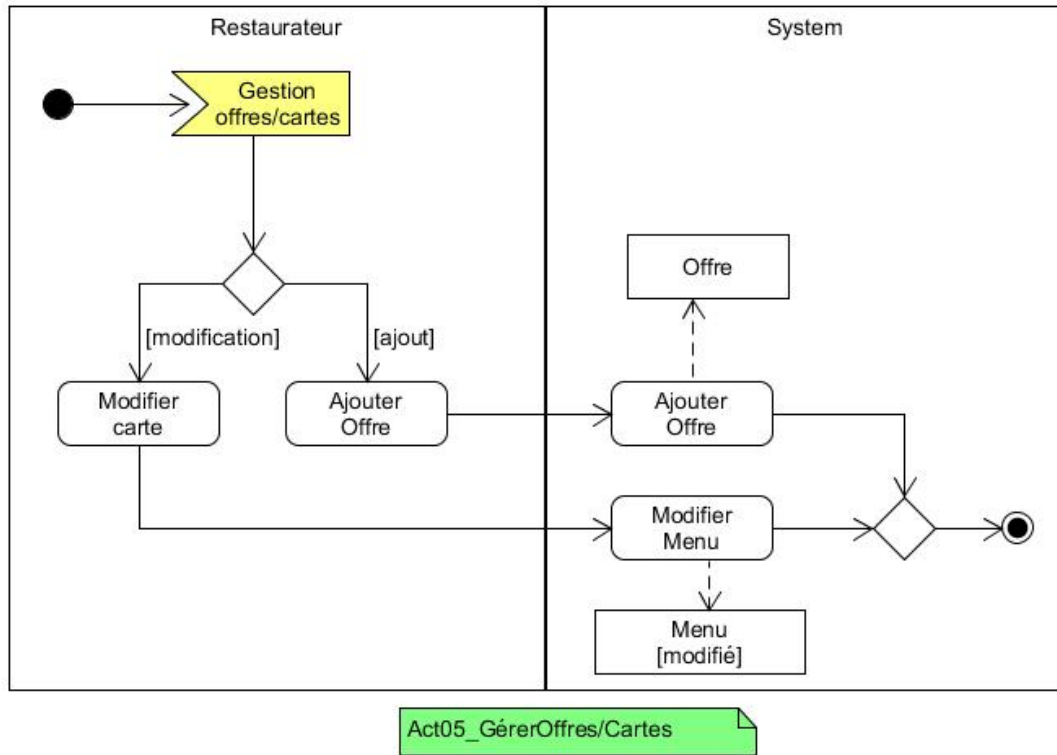
#### d. [ACT\_04] Gérer Restaurant



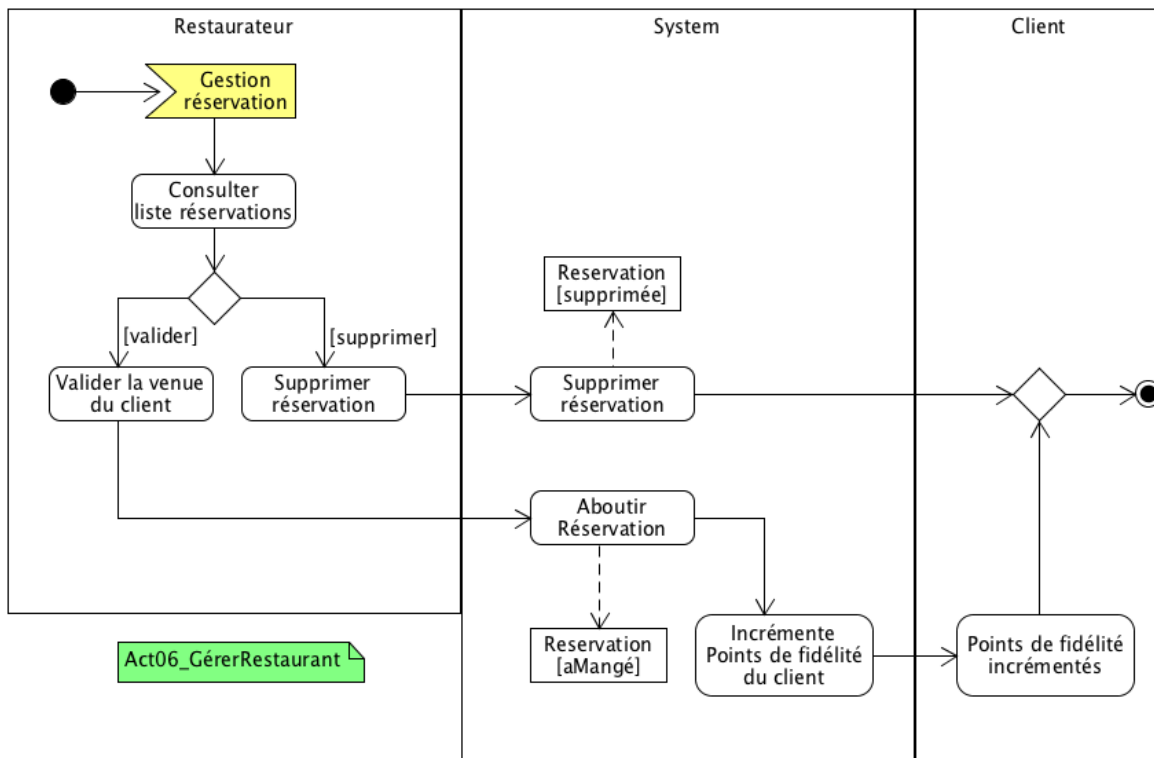
### Complément d'information :

L'activité « Créer fiche restaurant » s'agit de remplir les différentes informations du restaurant (nom, adresse, téléphone, type de cuisine, ...) et le menu.

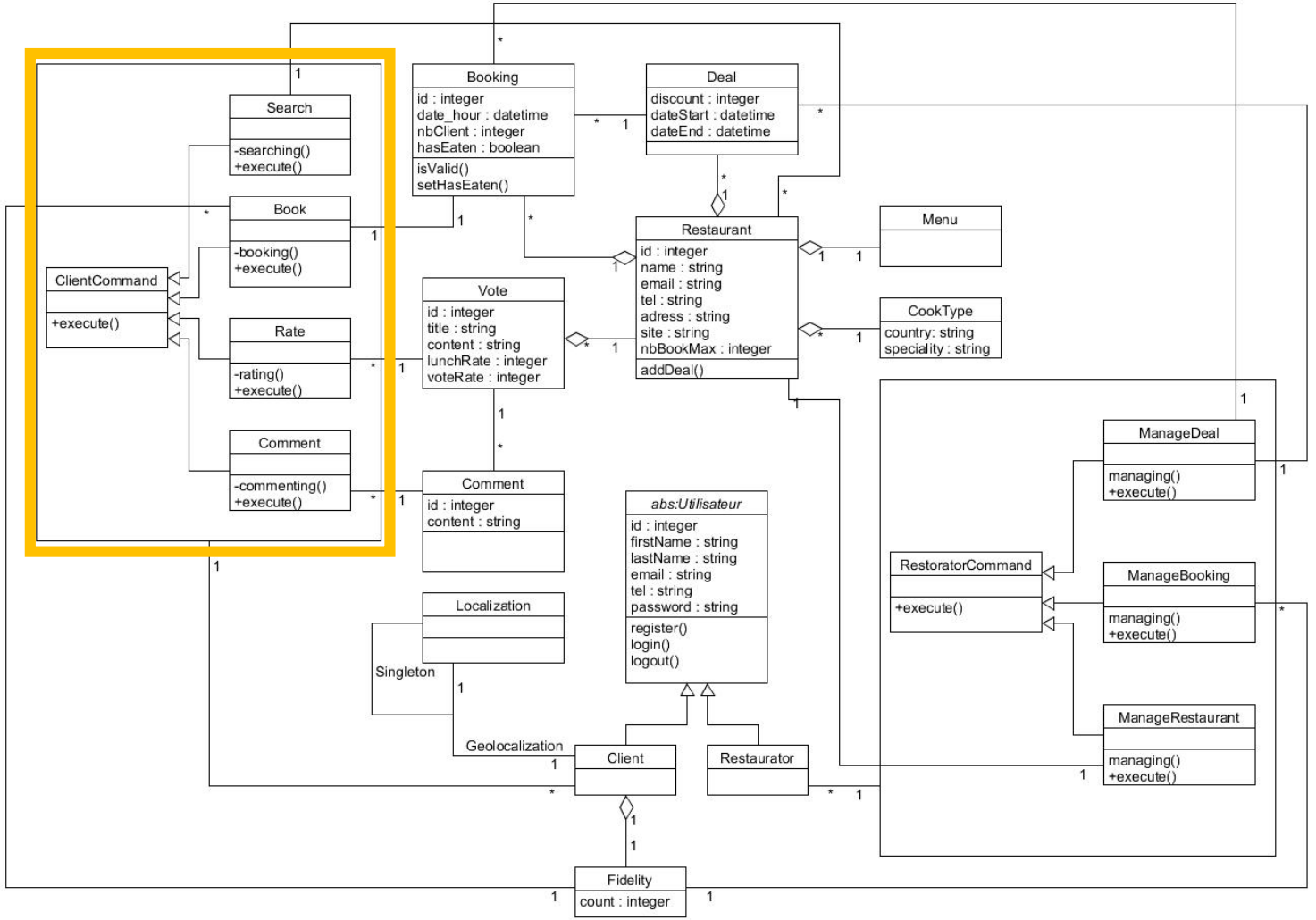
### e. [ACT\_05] Gérer Offres/Cartes



### f. [ACT\_06] Gérer Restaurant



### 3) Diagramme de classes

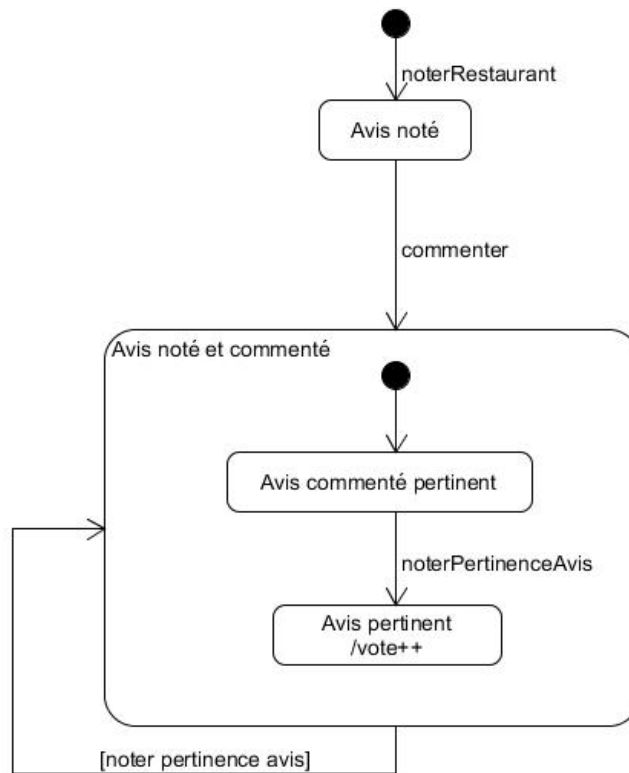


#### 4) Diagrammes d'état/transition

### a. Réserve



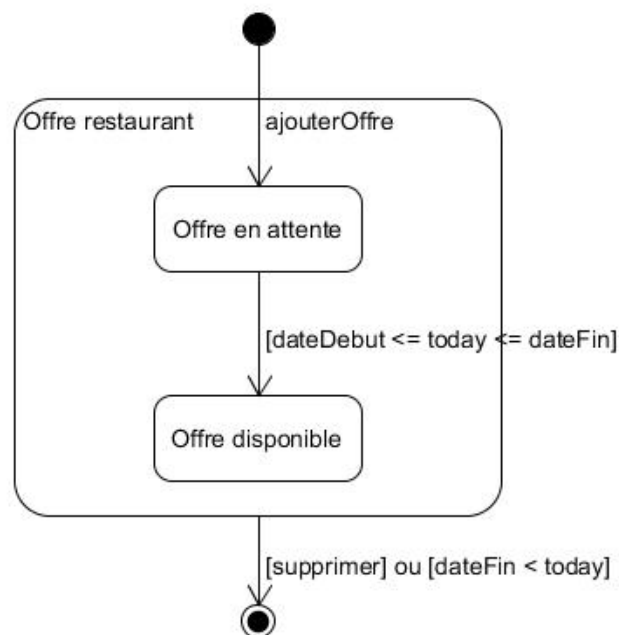
## b. Avis



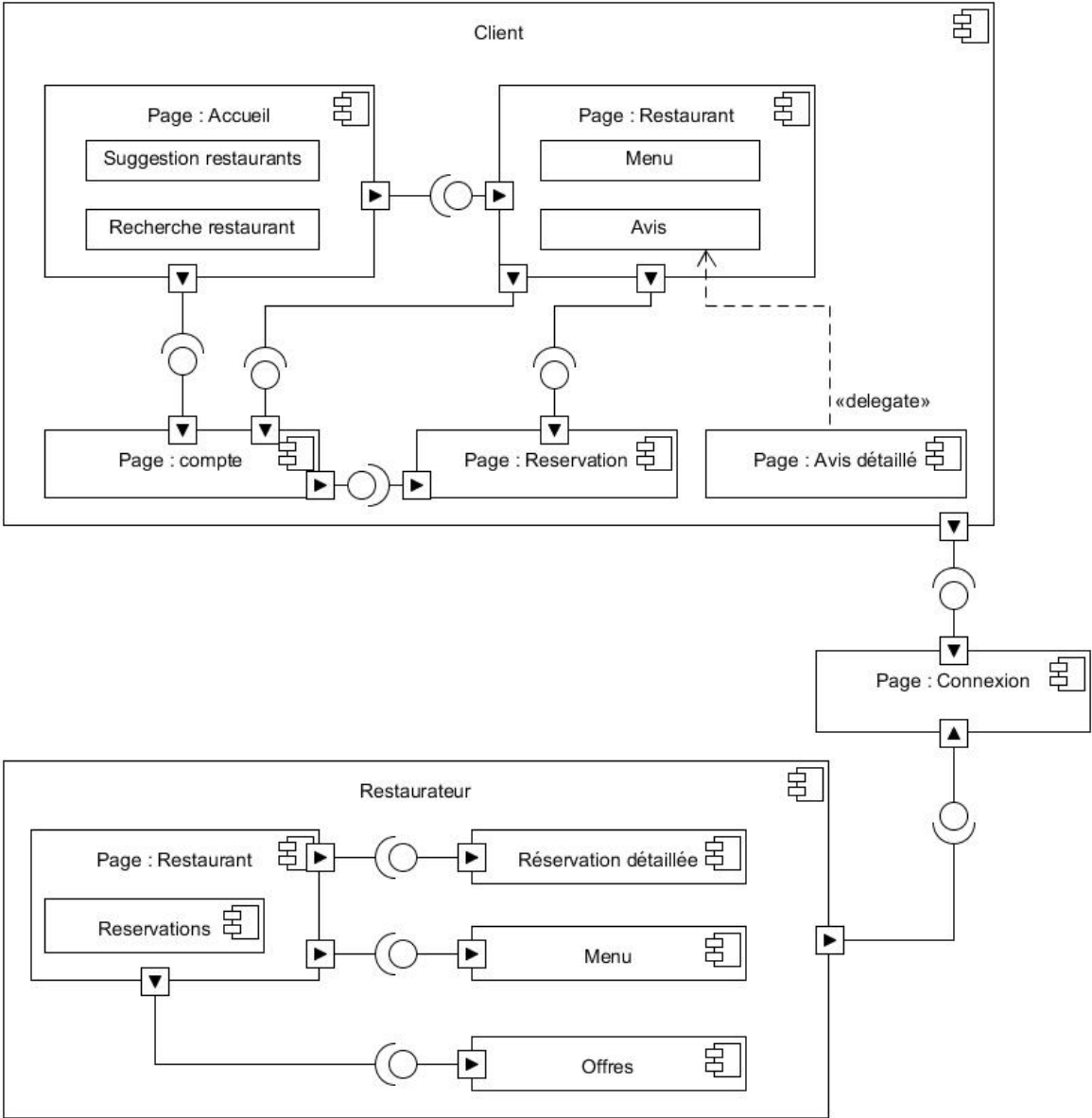
### Complément d'information :

Nous avons pris la liberté de modéliser l'état/transition d'un avis en y incorporant notre innovation de pouvoir noter et commenter un avis.

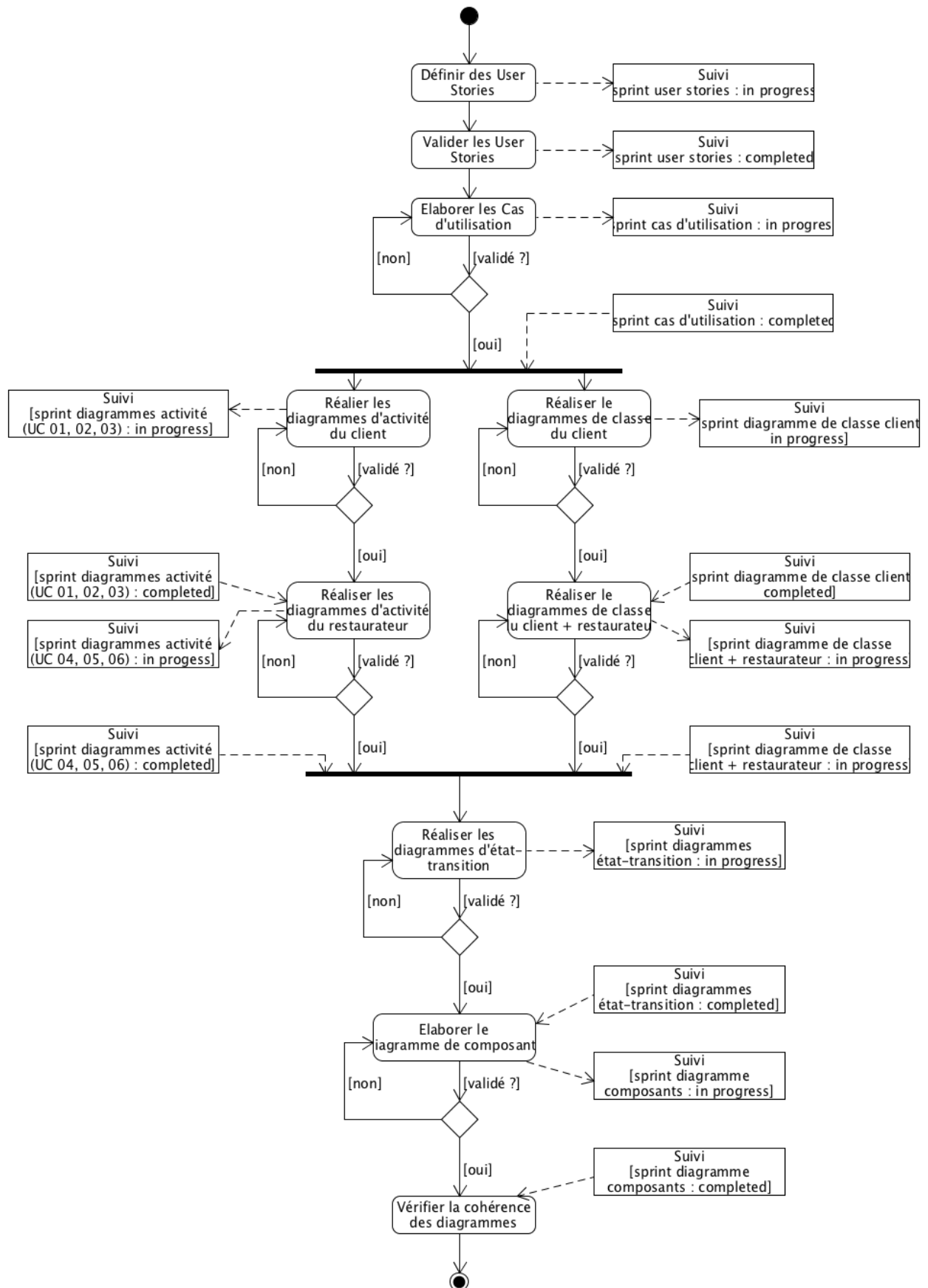
## c. Offre



4) Diagramme de composants



## 5) Méta-modèle



## 6) Innovations

Tout d'abord, la partie encadrée en orange sur le diagramme de classe (page 11) fait partie des innovations proposées (proposées sous forme de pattern) :

- l'utilisateur peut commenter les avis d'un autre utilisateur
- l'utilisateur peut noter l'avis d'un autre utilisateur

D'autres innovations non présentes sur le diagramme de classe :

- le système de géolocalisation permet à l'utilisateur lorsqu'il passe à une certaine tranche horaire définie par le restaurateur à un lieu précis de recevoir une notification avec une réduction spécifique
- on pourrait aussi implémenter un système de follower comme sur twitter pour pouvoir suivre les aventures culinaires d'un autre utilisateur