

Express Food



Solution technique de l'application en ligne

Dispositif de communication en ligne

Par Louis-Philibert Huet

Sommaire

1.Cadre du projet

- 1.1. Résumé
- 1.2.Contexte de l'entreprise
- 1.3. Enjeux et objectifs
- 1.4. Livrables

2.Diagramme de Contexte

3.Diagramme de Package

4.Diagramme de cas d'utilisation d'une commande

5.Diagramme de cas d'utilisation d'ajout d'un plat du jour

6.Diagramme de cas d'utilisation d'une livraison de commande

7.Diagramme de séquence d'ajout d'un plat

8.Diagramme de séquence d'une commande

9.Diagramme de séquence d'une livraison

10.Diagramme de Classe

11.Modèle physique de données



1. Cadre du projet

La startup EXPRESS FOOD ambitionne de livrer des plats de qualité à domicile en moins de 20 min grâce à un réseau de livreurs à vélo.

1.1. Résumé du projet

EXPRESS FOOD voudrait qu'on lui conçoit sa base de données

Pour stocker notamment :

- La liste des clients
- La liste des différents plats du jour
- La liste des livreurs, avec leur statut et leur position
- La listes des commandes passées

Cette base de données épousera parfaitement l'application afin de stocker les informations jugées pertinentes et importantes pour la startup.

1.2. Contexte de l'entreprise

EXPRESS FOOD est une jeune startup qui propose un service novateur. Chaque jour, la startup prépare 2 plats et 2 desserts à l'aide de chefs expérimentés.

Une fois préparés, les plats sont conditionnés à froid puis remis aux livreurs qui arpentent la ville muni de leur sac à dos et leur vélo.

1.3. Enjeux et objectifs

L'objectif du projet est de proposer en accord avec la startup une BDD cohérente qui sera en adéquation avec l'architecture technique d'une application et la stratégie de l'entreprise.

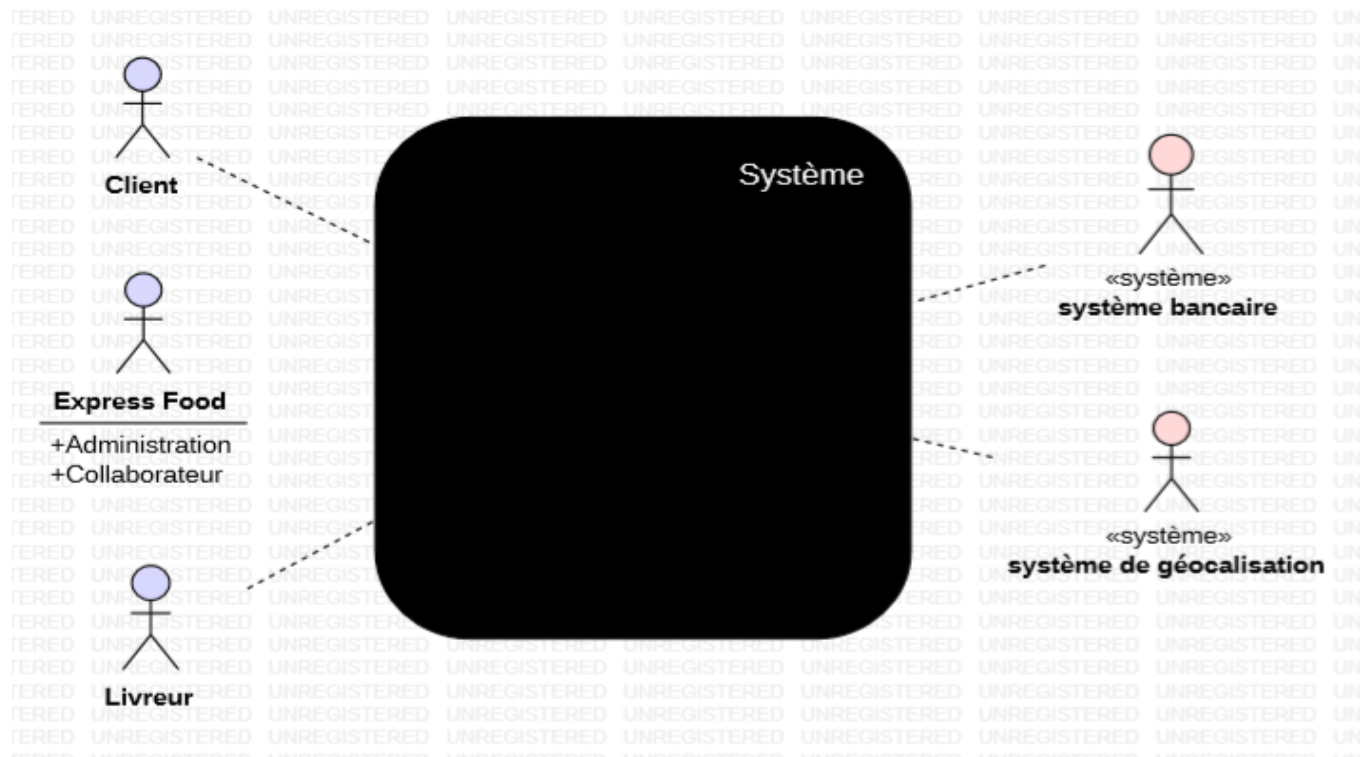
1.4. Livrables

Le dossier comporte :

- Schéma UML (diagramme de contexte, classe, séquence,)
- Base de données MySQL avec jeu de démo



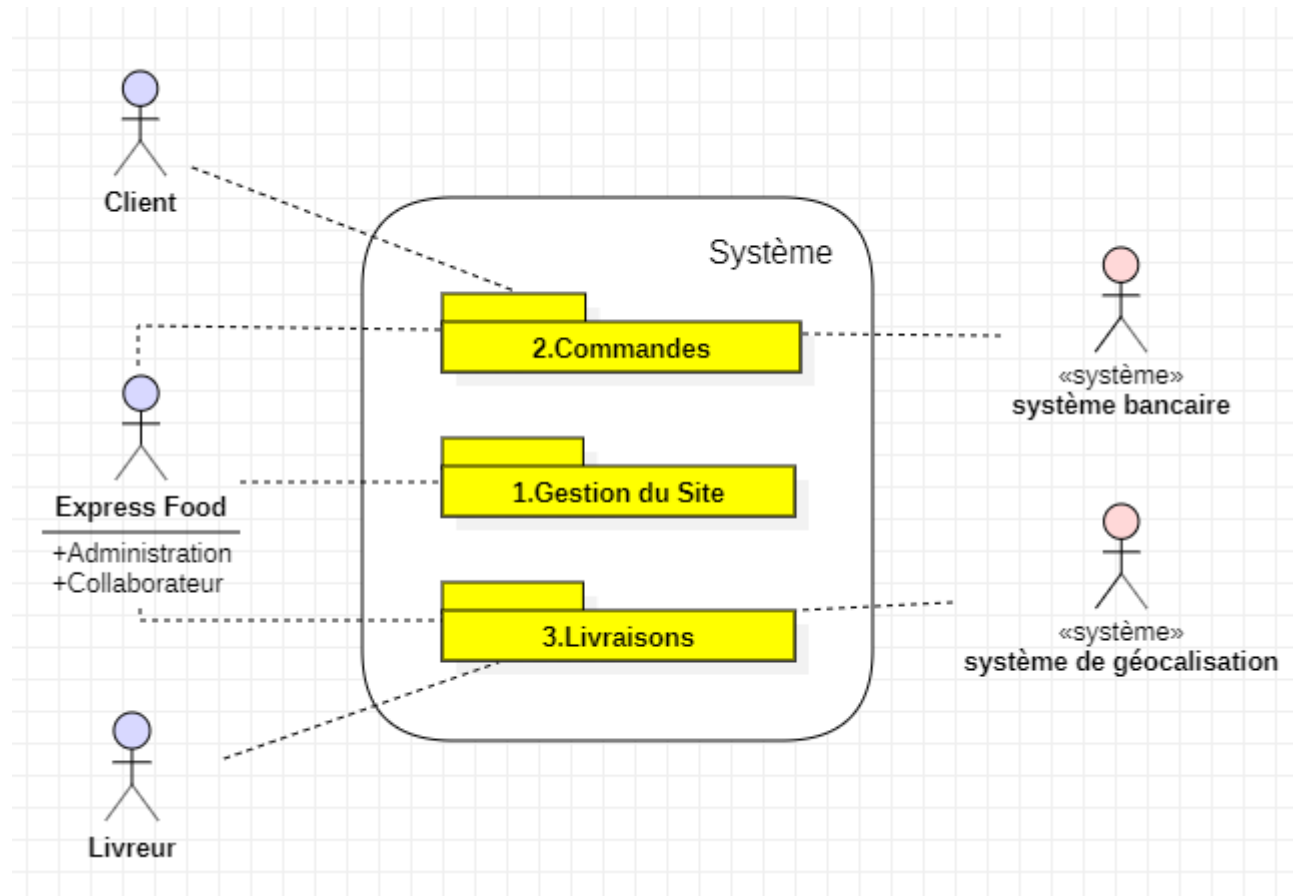
2. Diagramme de contexte



Logiciel : StarUml

Le diagramme de Contexte nous permet tout d'abord d'évaluer les acteurs participants aux besoins du logiciel, qui doit fournir des services à son environnement.

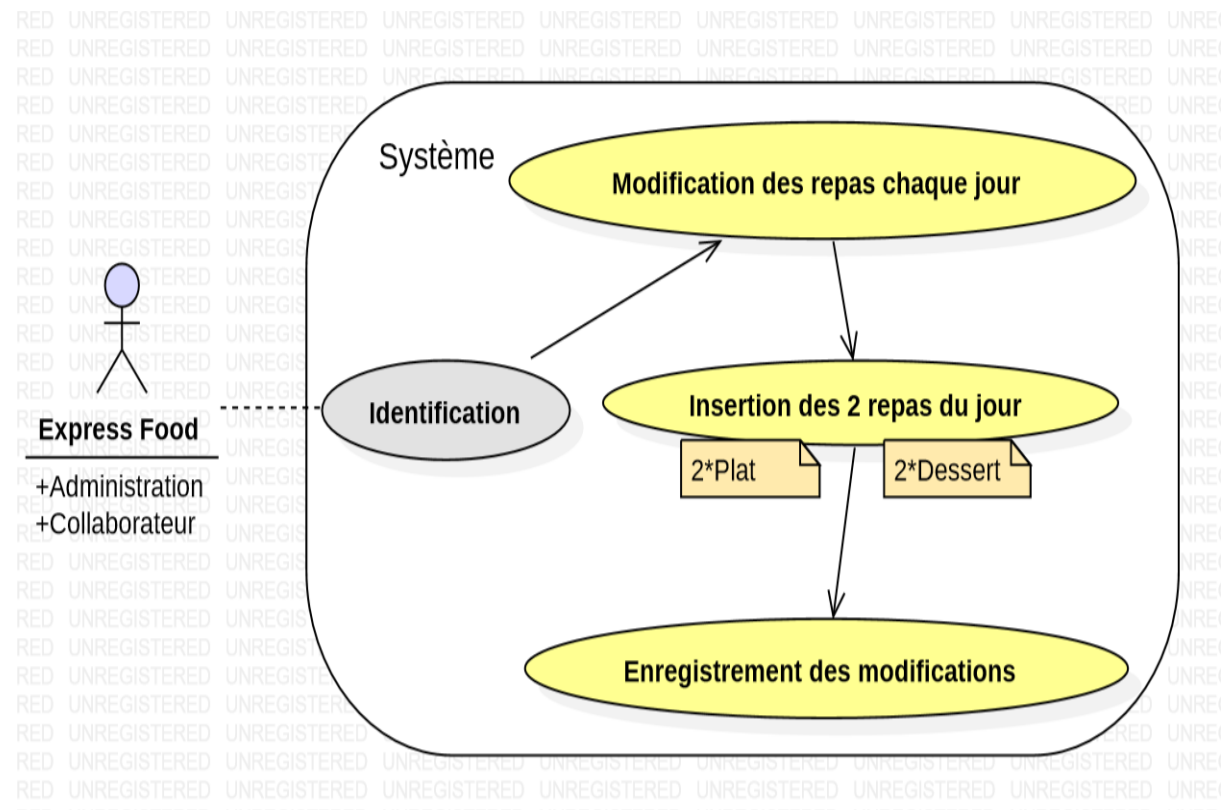
3. Diagramme de Package



Logiciel : StarUml

Le diagramme de packages permet de décomposer le système en catégories ou parties plus facilement observables, appelé « packages ». Cela permet également d'indiquer les acteurs qui interviennent dans chacun des packages.

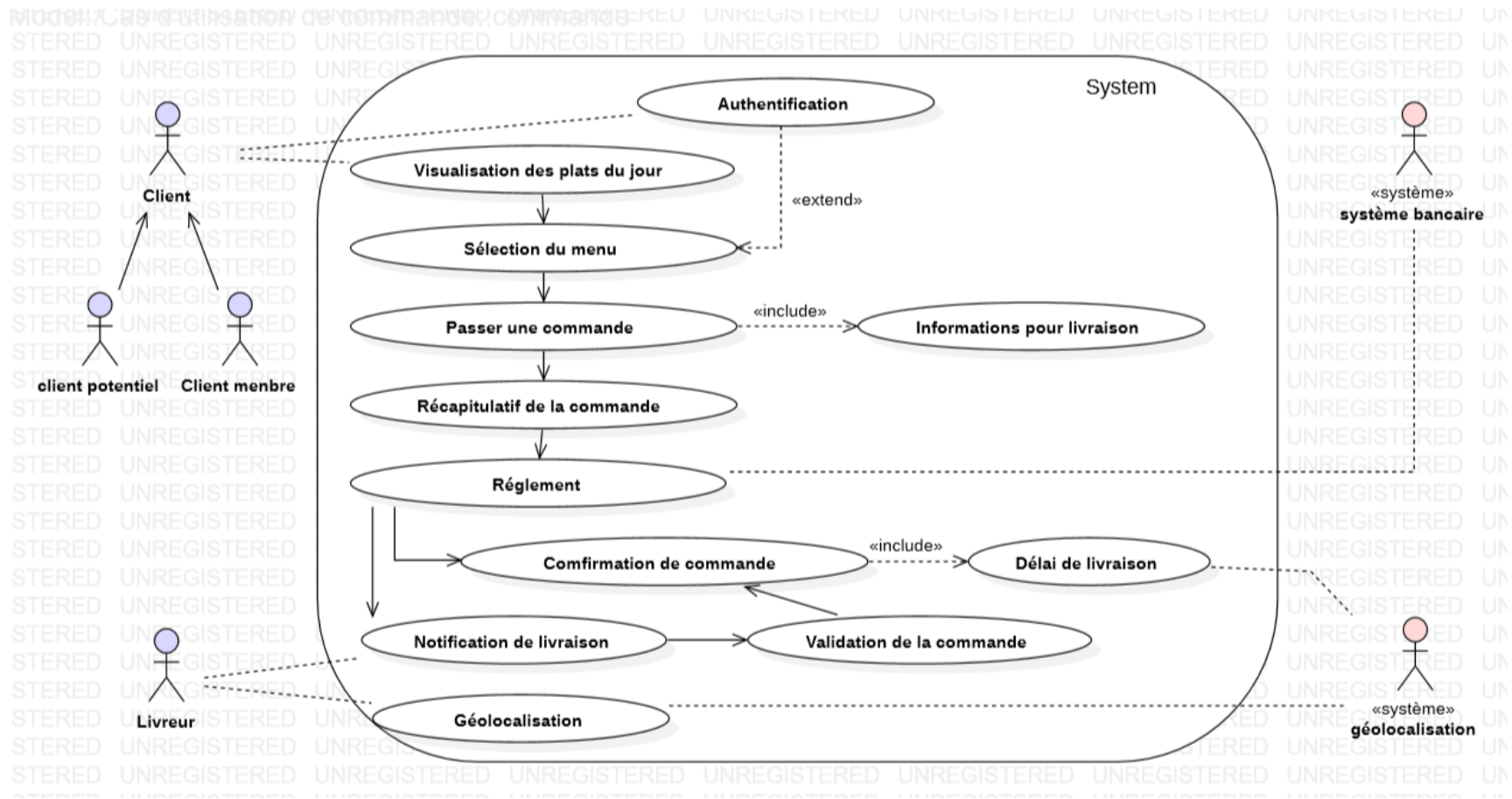
4. Diagramme de cas d'utilisation d'ajout d'un plat du jour



Logiciel : StarUml

Le diagramme de cas d'utilisation représente les fonctionnalités (ou dit cas d'utilisation) nécessaires aux utilisateurs. On peut faire un diagramme de cas d'utilisation pour le logiciel entier ou pour chaque package. Étant donné que le diagramme de cas d'utilisation détaille le contenu d'un package, ici la boîte blanche correspond au package qui est détaillé sur l'ajout d'un plat et d'un dessert(*2) chaque jour.

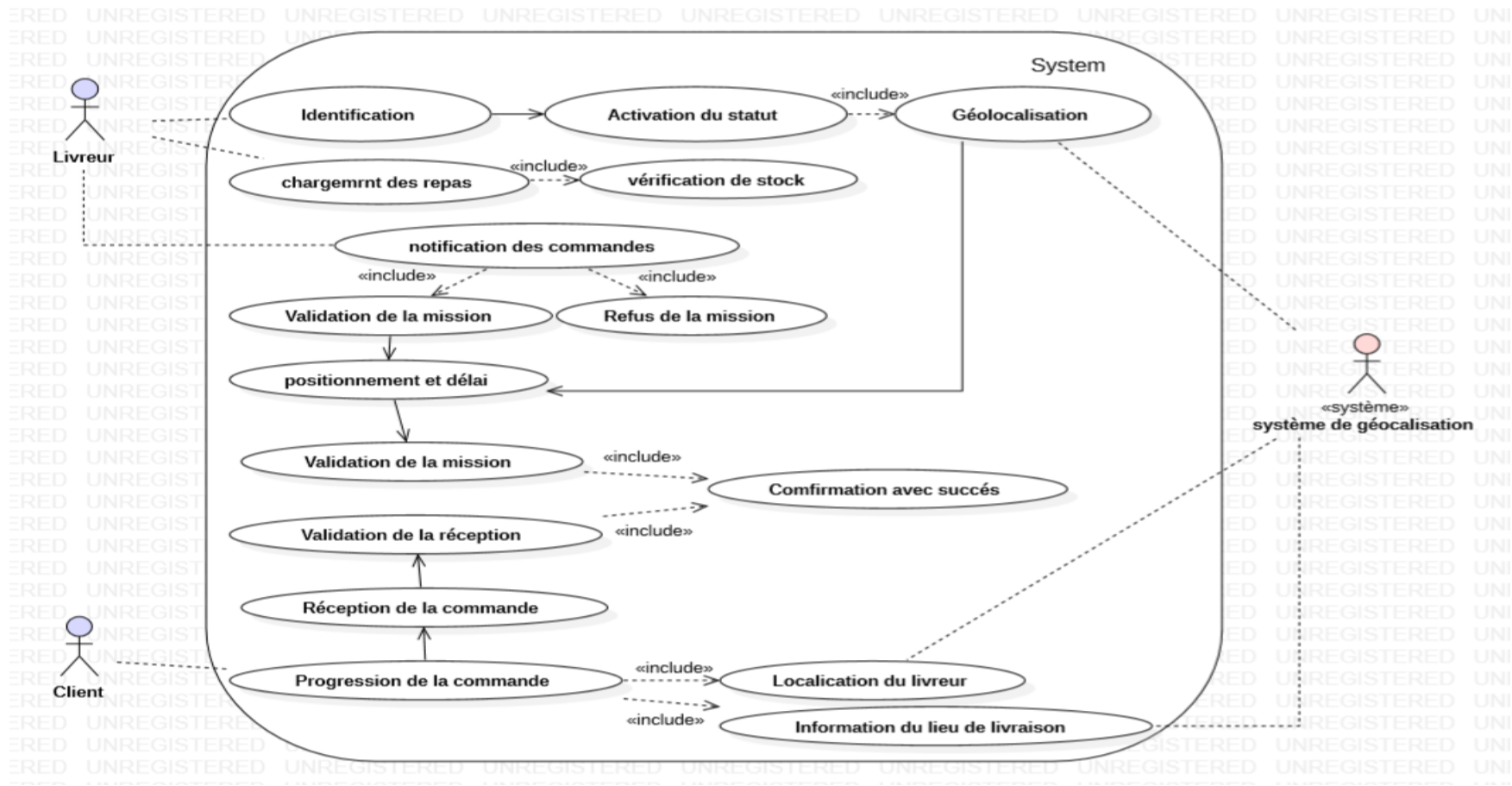
5. Diagramme de cas d'utilisation d'une commande



Logiciel : StarUml

Le diagramme de cas d'utilisation représente les fonctionnalités (ou dit cas d'utilisation) nécessaires aux utilisateurs. On peut faire un diagramme de cas d'utilisation pour le logiciel entier ou pour chaque package. Étant donné que le diagramme de cas d'utilisation détaille le contenu d'un package, ici la boîte blanche correspond au package qui est détaillé pour une commande.

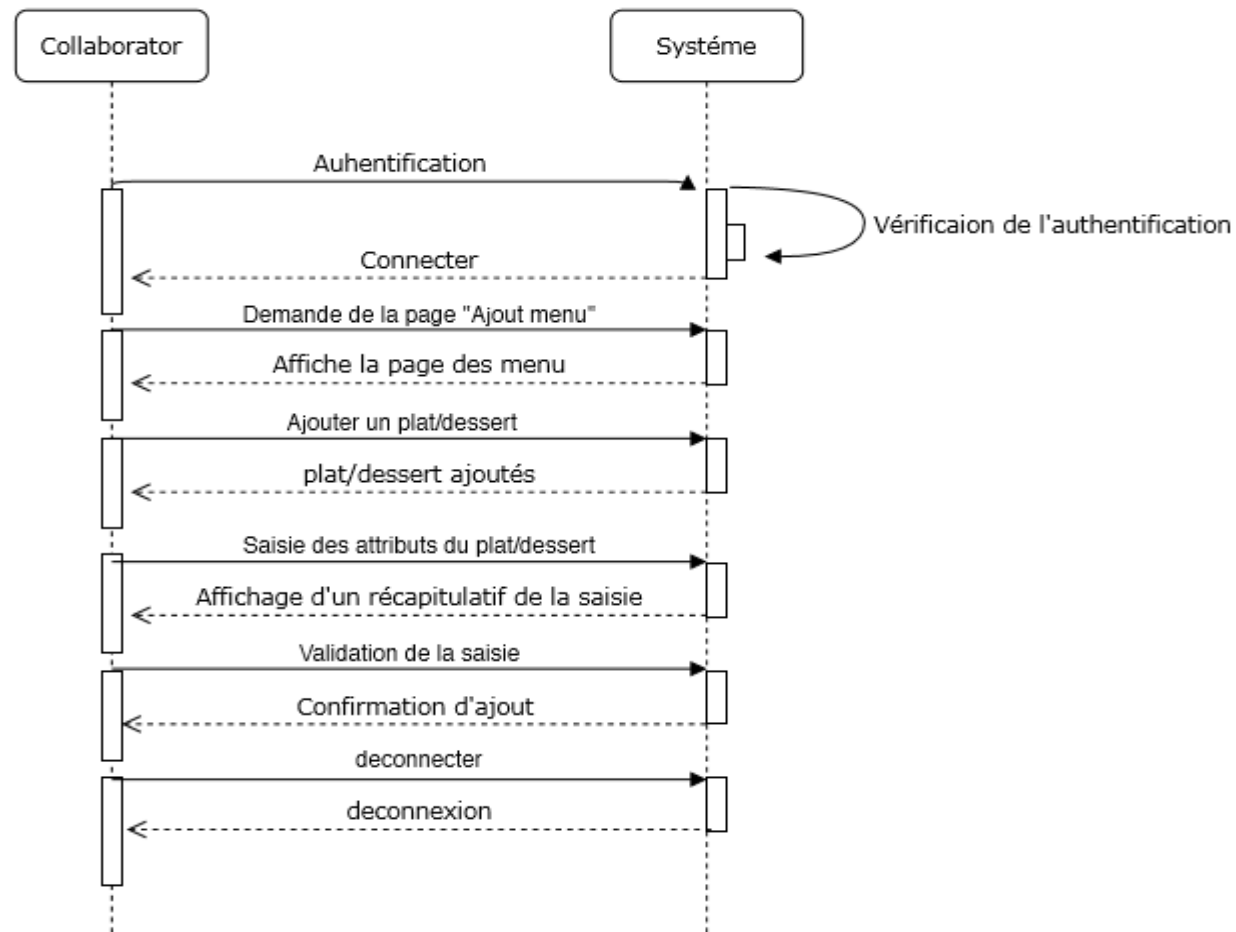
6. Diagramme de cas d'utilisation d'une livraison de commande



Logiciel : StarUml

Le diagramme de cas d'utilisation représente les fonctionnalités (ou dit cas d'utilisation) nécessaires aux utilisateurs. On peut faire un diagramme de cas d'utilisation pour le logiciel entier ou pour chaque package. Étant donné que le diagramme de cas d'utilisation détaille le contenu d'un package, ici la boîte blanche correspond au package qui est détaillé sur la livraison d'un plat.

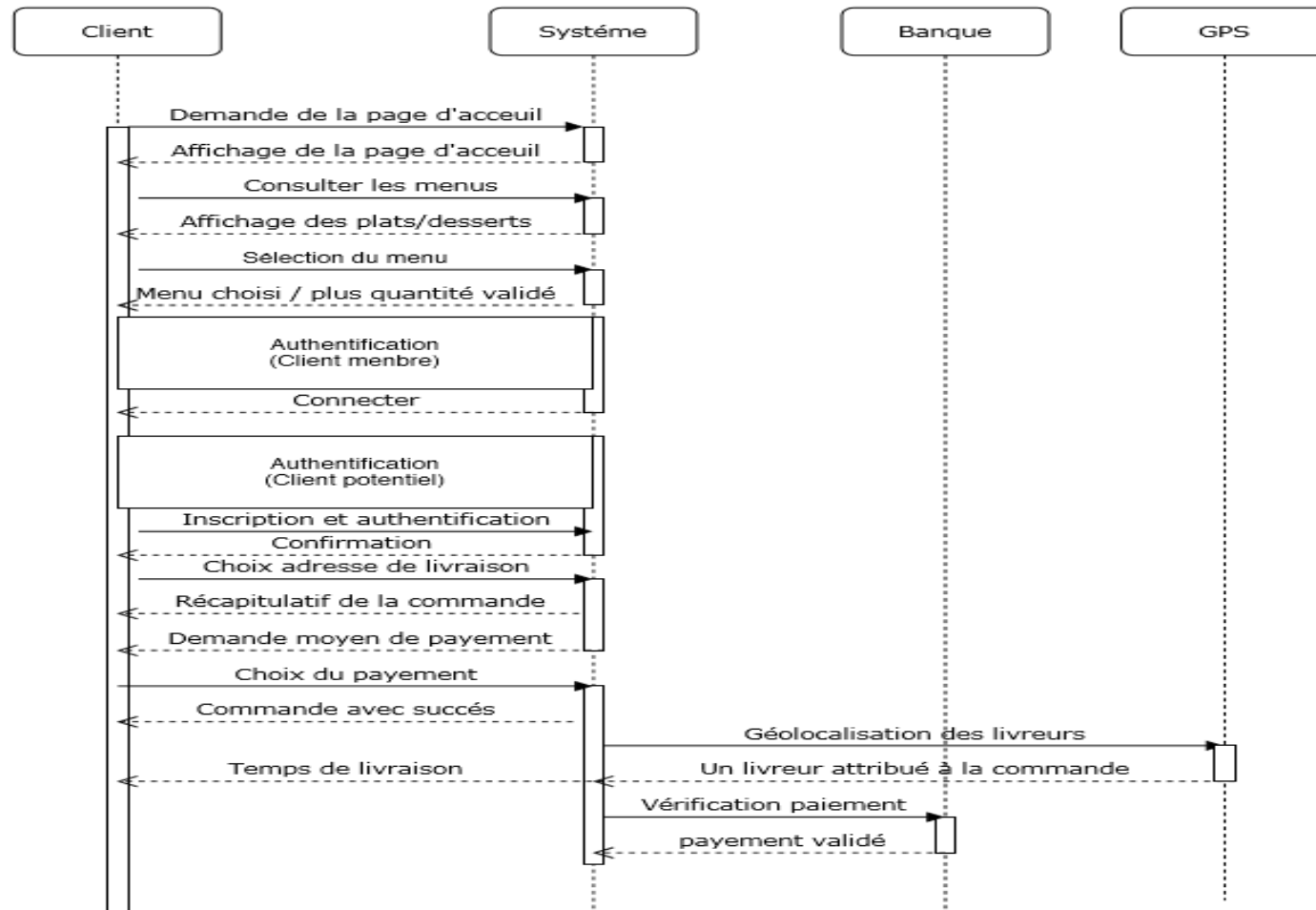
7. Diagramme de séquence d'ajout d'un plat



Logiciel : Draw.io

Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation Unified Modeling Language (UML). Voici les actions prédéfinies lors d'un ajout d'un plat.

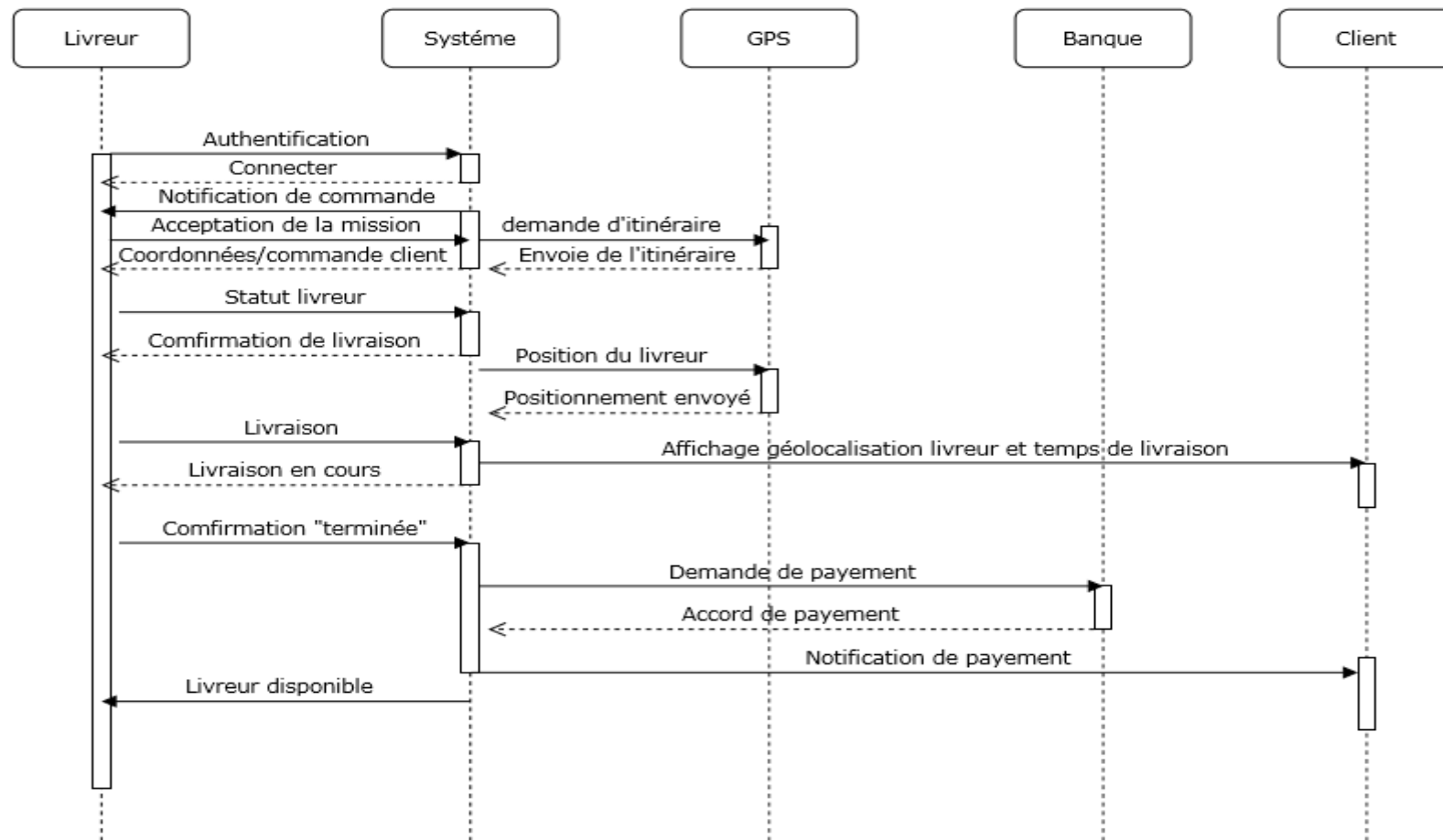
8. Diagramme de séquence d'une commande



Logiciel : Draw.io

Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation Unified Modeling Language (UML). Voici les actions prédéfinies lors d'une commande.

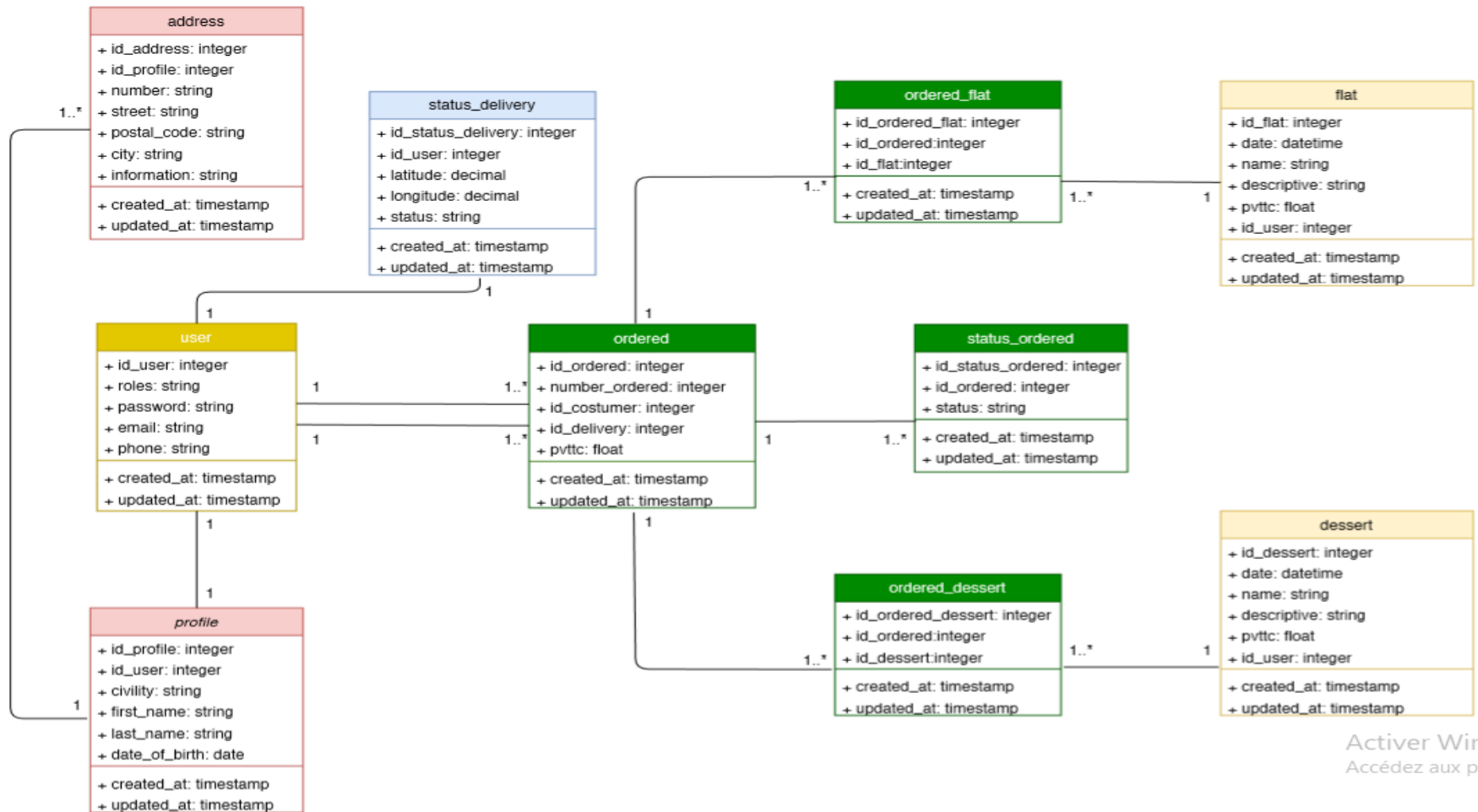
9. Diagramme de séquence d'une livraison



Logiciel : Draw.io

Les diagrammes de séquences sont la représentation graphique des interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation Unified Modeling Language (UML). Voici les actions prédéfinies lors d'une livraison.

10. Diagramme de classe



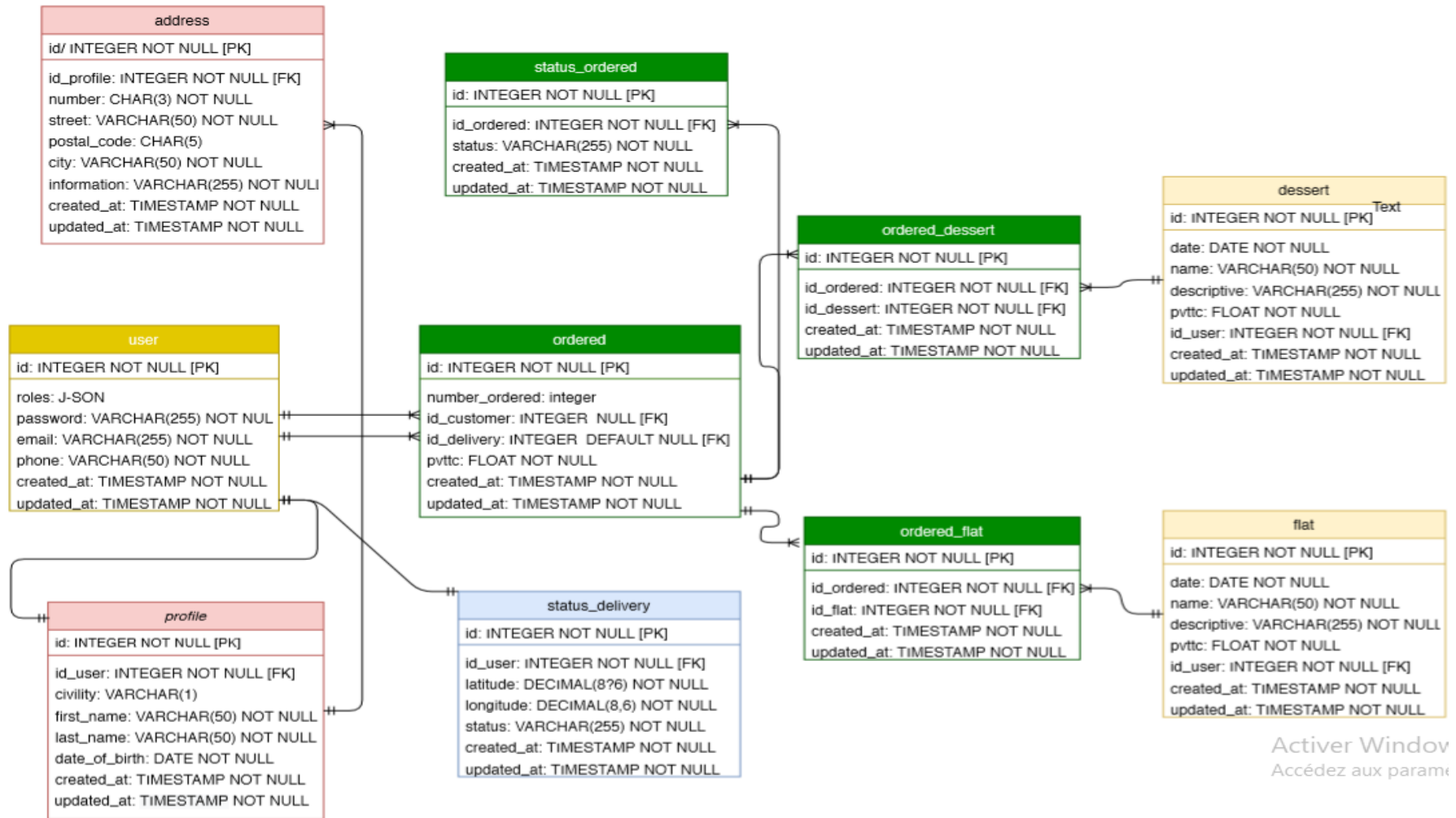
Activer Winc
Accédez aux par

Logiciel : Draw.io

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML car il fait abstraction des aspects temporels et dynamiques.



11. Modèle Physique de Données



Activer Window
Accédez aux param

Logiciel : Draw.io

Le modèle physique des données consiste à implanter une base de données dans un SGBDR (Système de Gestion de Bases de Données). Le langage utilisé pour ce type d'opération est le SQL.



Merci d'avoir lu ce projet
Pour toute information je reste à votre disposition.

