

Cahier des charges

Société: ANYPLI

Sujet: GESTION DES RESTAURANTS

Encadrants: Anoir Belkahla et Motaz Mkhinini

Réalisé par: Mohamed Hedi Chenchén

Table des matières

1- Présentation du projet	4
1.1-Contexte	4
1.2-Critique de l'existant	4
1.3- Solution proposée	4
1.4-Présentation de l'entreprise.....	4
1.5-Technologies utilisées	5
1.6-Editeurs utilisés.....	5
2-Spécification technique.....	6
2.1-Identification des acteurs	6
2.1.1-Propriétaire.....	6
2.1.2-Caissier.....	6
2.1.3-Client	6
2.2-Besoins fonctionnels	6
2.2.1-Application web	6
2.2.2-Application mobile	7
2.3-Besoins non fonctionnels	7
3-Analyse et conception.....	8
3.1-Outil de conception UML	8
3.2-Diagrammes de cas d'utilisations.....	8
3.2.1-Partie mobile.....	8
3.2.2-Partie web.....	9
3.3-Diagramme de classes.....	10
4-Maquettes	11
4.1-Mobile	11
4.2-Web.....	16

Table des figures

Figure 1: Diagrammes de cas d'utilisation global (Mobile).....	8
Figure 2: Diagrammes de cas d'utilisation global (web)	9
Figure 3: Diagrammes de classes.....	10
Figure 4: Interface Connexion (propriétaire ou caissier)	11
Figure 5: Interface menu (client)	12
Figure 6: Interface facture (client)	13
Figure 7: Interface panier (client)	14
Figure 8: Interface liste des plats (client)	15
Figure 9: Interface connexion (propriétaire ou caissier).....	16
Figure 10 : Interface liste des commandes (Propriétaire).....	17
Figure 11: Interface liste des catégories (Propriétaire)	17
Figure 12: Interface Payement (propriétaire ou caissier)	17
Figure 13: Interface liste des plats (propriétaire)	18
Figure 14: Interface liste des tables (propriétaire)	18
Figure 15 : Interface liste des caissiers (propriétaire).....	19
Figure 16: Interface liste des restaurants (caissier)	19
Figure 17 : Interface liste des plats d'un seul restaurant (propriétaire)	20

1. Présentation du projet

1.1- Contexte

Les restaurants représentent aujourd'hui un marché important dans la vie quotidienne ainsi que celle économique.

Ce secteur demande plusieurs qualités professionnelles pour assurer ses succès sur les deux niveaux quotidien et économique c'est pour cela qu'il faut informatiser le maximum possible les tâches effectuées par les responsables des restaurants ainsi que les demandes et la réception de leurs services de la part des clients.

1.2- Critique de l'existant

Afin d'assurer une bonne gestion de ses différentes tâches, un restaurant utilise des systèmes informatiques. Ainsi, sur le marché Tunisien, nous trouvons plusieurs systèmes de gestion de restaurant, nous citons ici les plus répandus.

En analysant de près ce processus de travail nous avons pu dégager un certain nombre de lacunes :

- Les commandes en retard
- Risque de perte de temps pour confirmer les commandes
- Risque de pertes des contacts (client) ce qui peut être fatal au bon déroulement de l'activité de la restaurant
- Un désordre, des difficultés dans la gestion des commandes d'un grand nombre des clients, risque d'omission
- Tolérance à la perte de documentations utiles pour les rappels.

1.3 Solution proposée

Suite à ces différents problèmes cités dans la section précédente, nous étions amenés à développer une application permettant de résoudre certains de ces lacunes. Ainsi, comme solution nous proposons une application web et mobile pour la gestion des restaurants, des plats et des commandes.

Ce projet consiste à créer une plateforme de gestion des restaurants qui offre les fonctionnalités nécessaires pour gérer et suivre en temps réel les commandes d'un restaurant.

1.4-Présentation de l'entreprise

Anypli est une agence de création d'applications web et mobile basée en Tunisie.

Elle travaille pour de grands comptes à l'international pour lesquels nous apportons un savoir-faire de qualité ainsi que des coûts très attractifs. Composée d'ingénieurs issus des meilleures écoles tunisiennes et françaises, nos collaborateurs seront disponibles pour vous garantir un niveau de satisfaction maximum.

Anypli a développé une expertise dans les domaines suivants :

- Conseil en stratégie mobile
- Développement d'applications mobiles
- Création des sites Web qui se base sur l'ingénierie informatique

1.5-Technologies utilisées

- Laravel
- Mysql
- React js
- Kotlin
- Html
- Css
- Javascript

1.6-Editeurs utilisés

- Android Studio
- Visual Studio Code

2-Spécification technique

2.1-Identification des acteurs

2.1.1- Propriétaire

- Le propriétaire gère les tables
- Le propriétaire gère les plats
- Le propriétaire gère les commandes de clients
- Le propriétaire gère les catégories
- Le propriétaire gère les caissiers
- Le propriétaire gère les restaurants
- Le propriétaire configure la tablette de chaque table par la connexion et déconnection et l'insertion de numéro de table.

2.1.2- Caissier

- Le caissier gère les commandes de clients
- Le caissier configure la tablette de chaque table par la connexion et déconnection et l'insertion de numéro de table.

2.1.3-Client

- Le client consulte les plats
- Le client gère le panier
- Le client passe les commandes
- Le client consulte leurs commandes

2.2- Besoins fonctionnels

Le projet divise en deux parties :

2.2.1- Application web

Cette application pour le responsable de restaurant :

- Connexion ou déconnexion
- Gestion de plats.
- Gestion de tables.

- Gestion de commandes : c'est-à-dire le responsable peut consulter les commandes et changer l'état de commande et aussi les quantités de plats.
- Gestion de restaurants.
- Gestion de catégories.
- Gestion de caissiers

2.2.2-Application mobile

- Consultation des plats : c'est-à-dire le client peut choisir leurs plats.
- Manipulation de panier.
- Consultation les commandes courantes : c'est-à-dire la tablette contient toujours les commandes actuelles non payantes.
- Configuration les tablettes : c'est-à-dire le responsable configurer les numéros de tables dans chaque tablette.

2.3- Besoins non fonctionnels

Un besoin non fonctionnel est un besoin spécifiant les propriétés que doit avoir le système, telles que les contraintes liées à l'environnement et l'implémentation, les exigences en matière de performances, de facilité de maintenance, de sécurité et de fiabilité.

Notre système doit être :

- La disponibilité : l'application doit être disponible pour être utilisée par n'importe quel utilisateur.
- La sécurité de l'accès à l'interface de responsable de restaurant par l'authentification.
- La fiabilité : les données fournies par l'application doivent être fiables.
- La convivialité de l'interface graphique : l'application doit fournir une interface conviviale et simple pour tout type d'utilisateur car elle présente le premier contact de l'utilisateur avec l'application et par le biais de celle-ci on découvrira ses fonctionnalités.

3-Analyse et conception

3.1-Outil de conception UML

UML est une notation permet la modélisation d'un problème d'une façon standard.

Ce langage est né de la fusion de plusieurs méthodes existantes auparavant, et est devenu désormais la référence en termes de modélisation objet. Nous avons choisi UML comme langage de conception vu sa simplicité et sa puissance à l'abstraction des objets réels facilitant ainsi la tâche de conception et offrant une vue globale sur la composition et le fonctionnement de nos applications.

3.2- Diagrammes de cas d'utilisation

3.2.1-Partie mobile

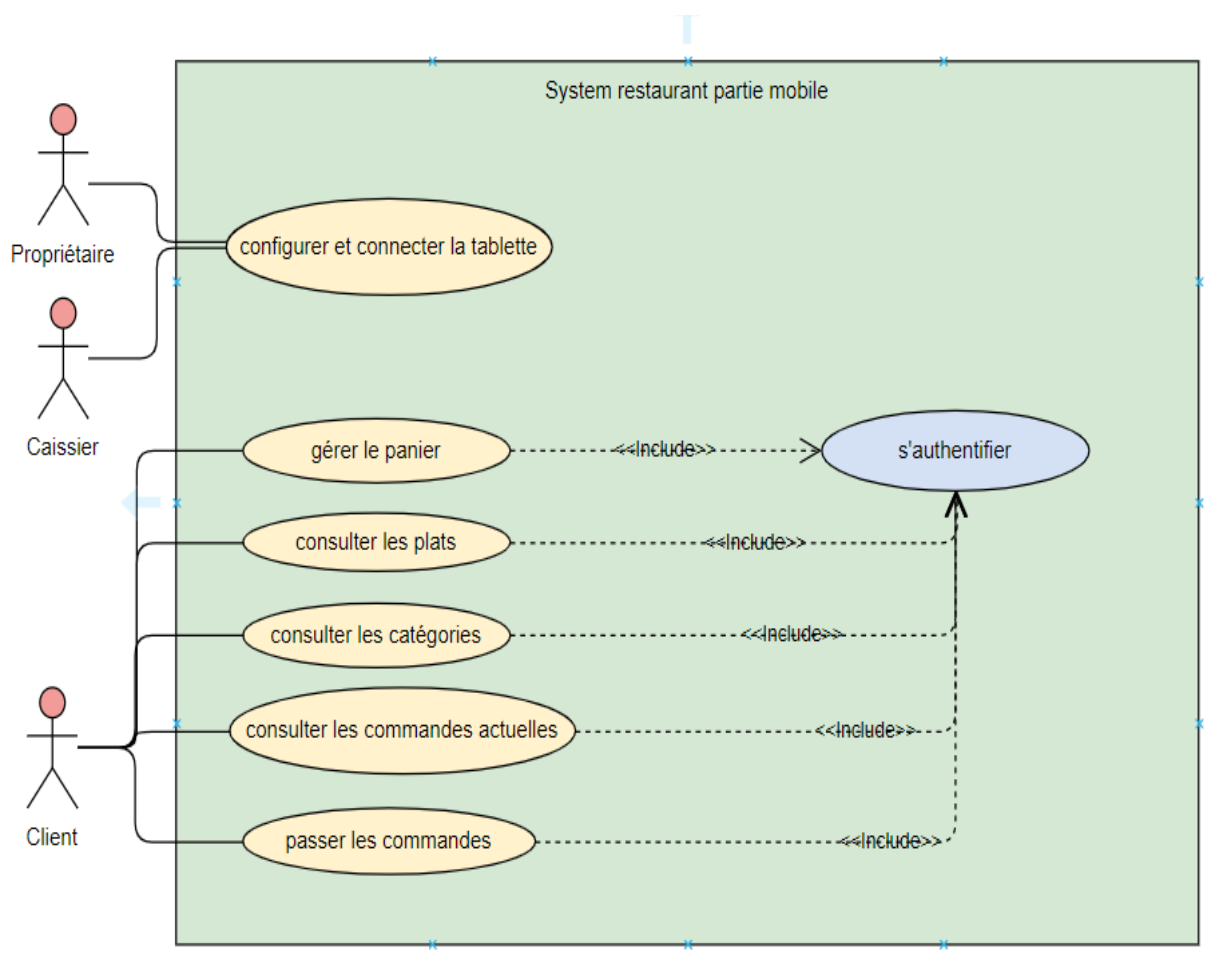


Figure 1: Diagrammes de cas d'utilisation global (Mobile)

3.2.2-Partie web

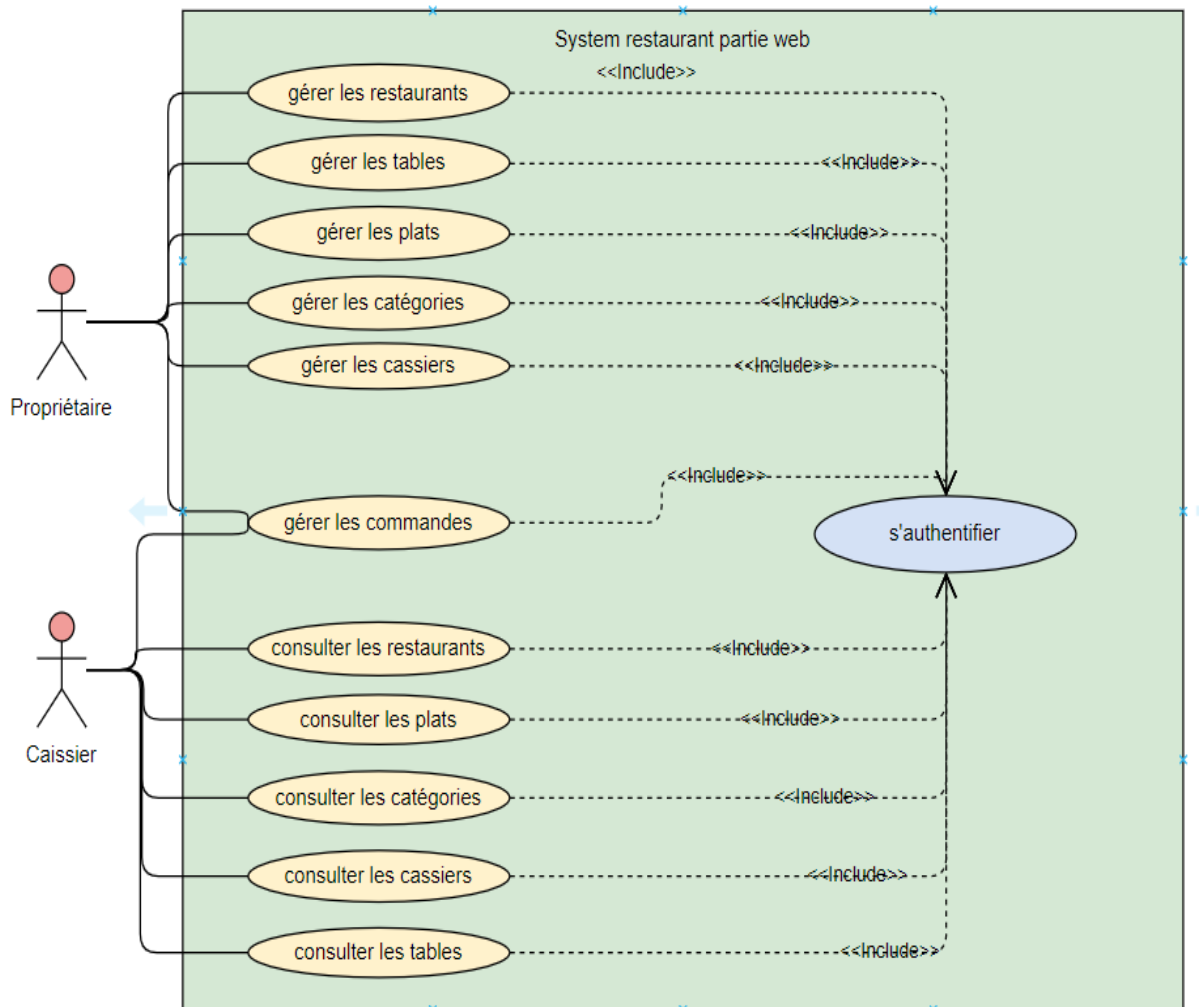


Figure 2: Diagrammes de cas d'utilisation global (web)

3.3- Diagramme de classes

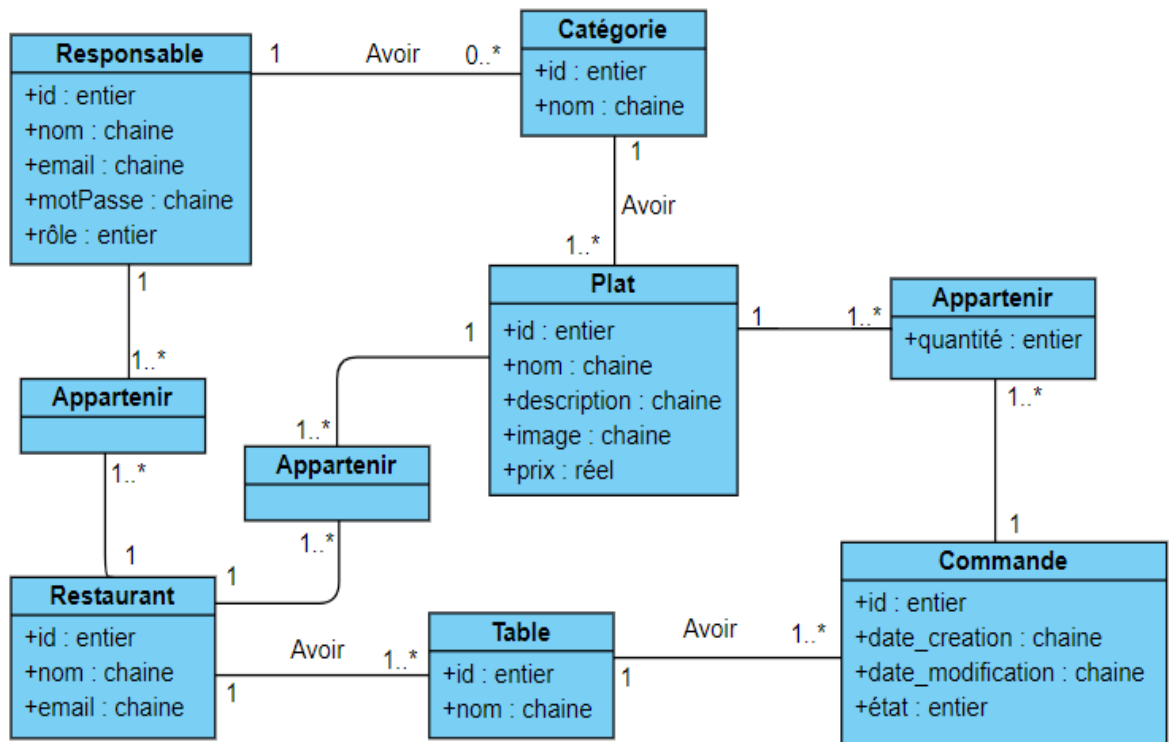


Figure 3: Diagrammes de classes

4-Maquettes

4.1- Mobile

-Chaque propriétaire ou caissier peut configurer la tablette selon leur table correspondante à travers les insertions de numéro de table, leur email et leur mot de passe de la partie web et en fin il laisse la tablette pour les utilisations de clients

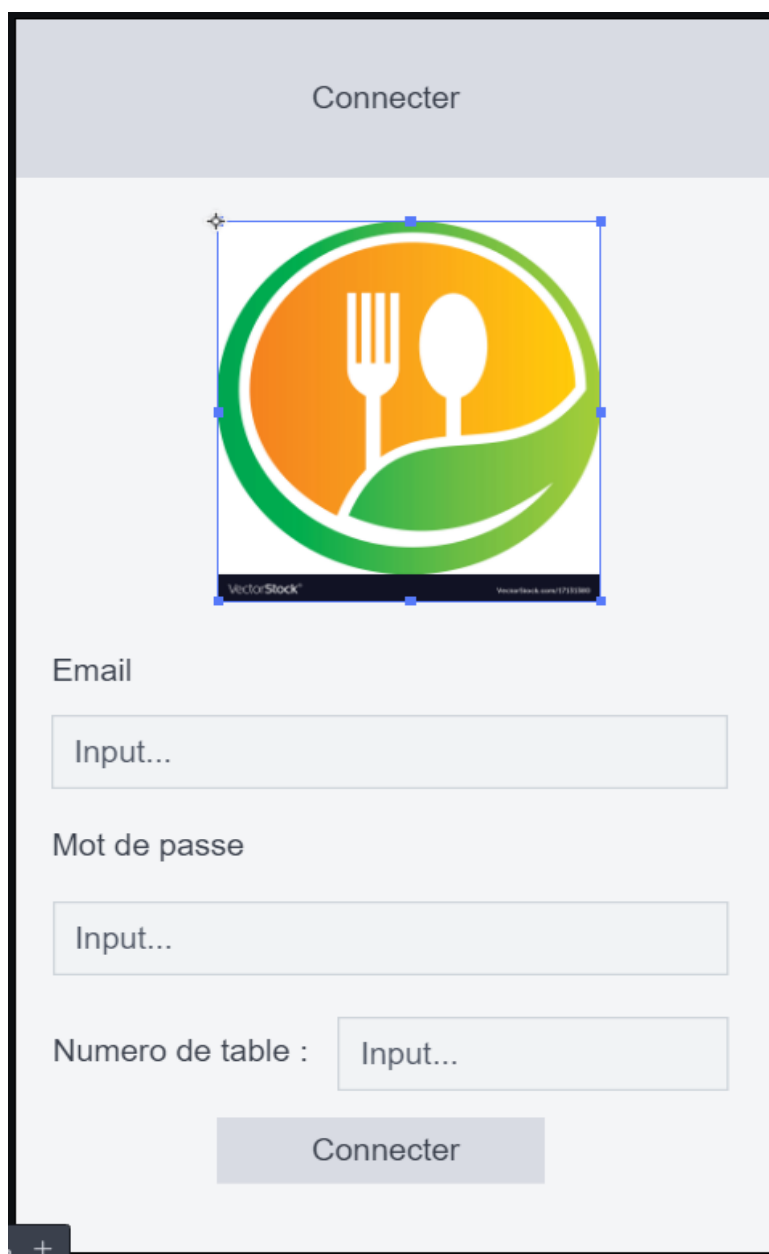


Figure 4: Interface Connexion (propriétaire ou caissier)

-Le client trouve le menu au début

-Il peut voir le prix total actuel, le nom de table et le nom de restaurant.

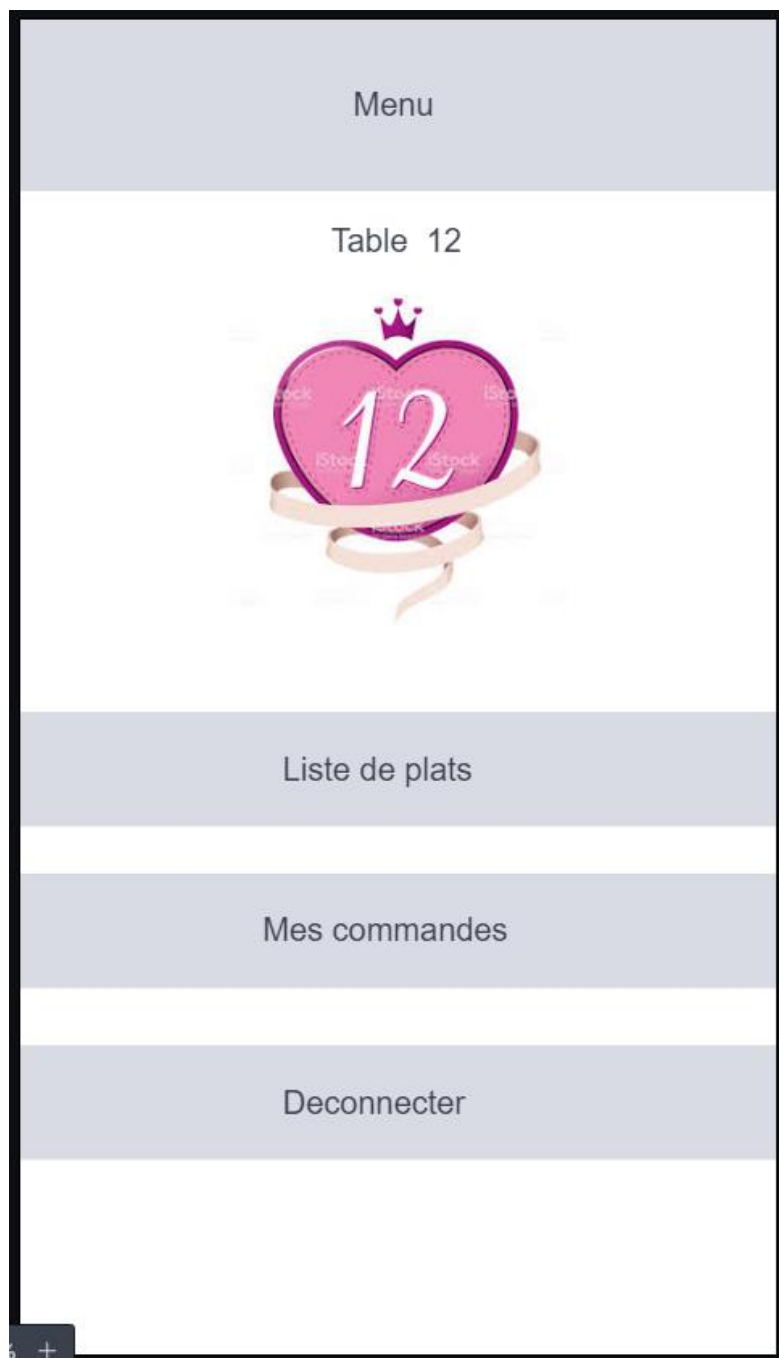


Figure 5: Interface menu (client)

-Le client peut consulter ses commandes déjà passées avec leurs prix totales.



Figure 6: Interface facture (client)

-le client peut enlever des plats ou modifier leurs quantités dans le panier avant de passer sa commande.



Figure 7: Interface panier (client)

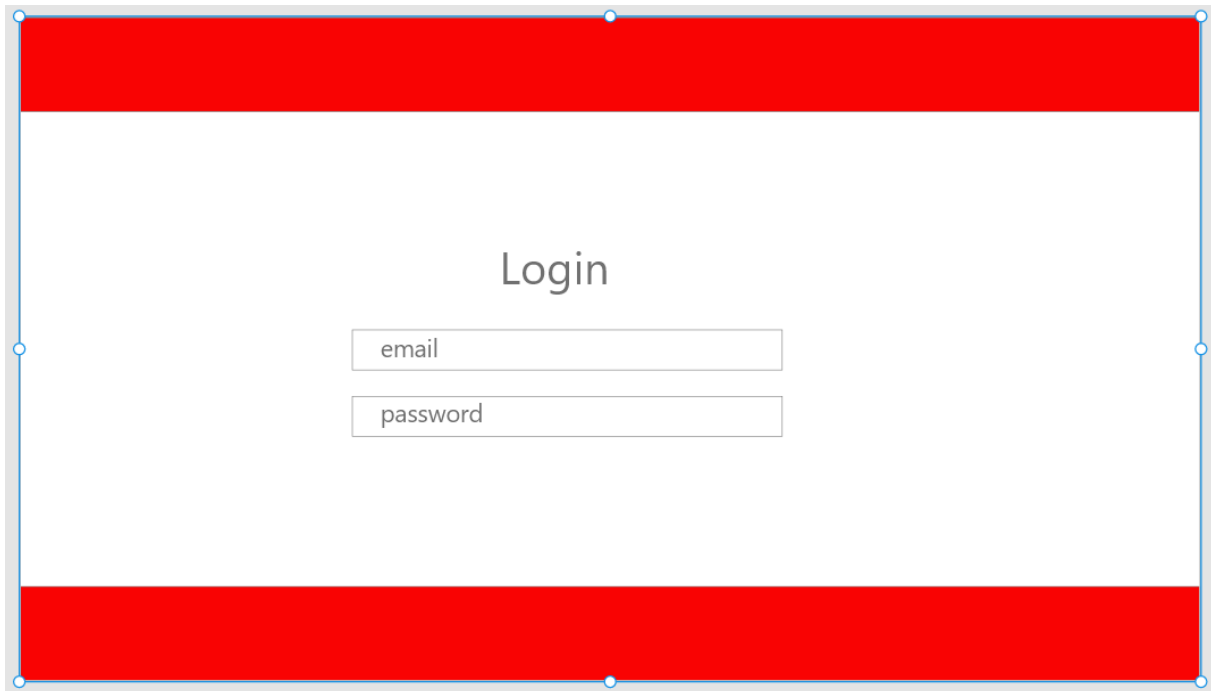
- Le client peut consulter les catégories et les plats.
- Il peut ajouter des plats dans le panier avec leurs quantités.



Figure 8: Interface liste des plats (client)

4.2-Web

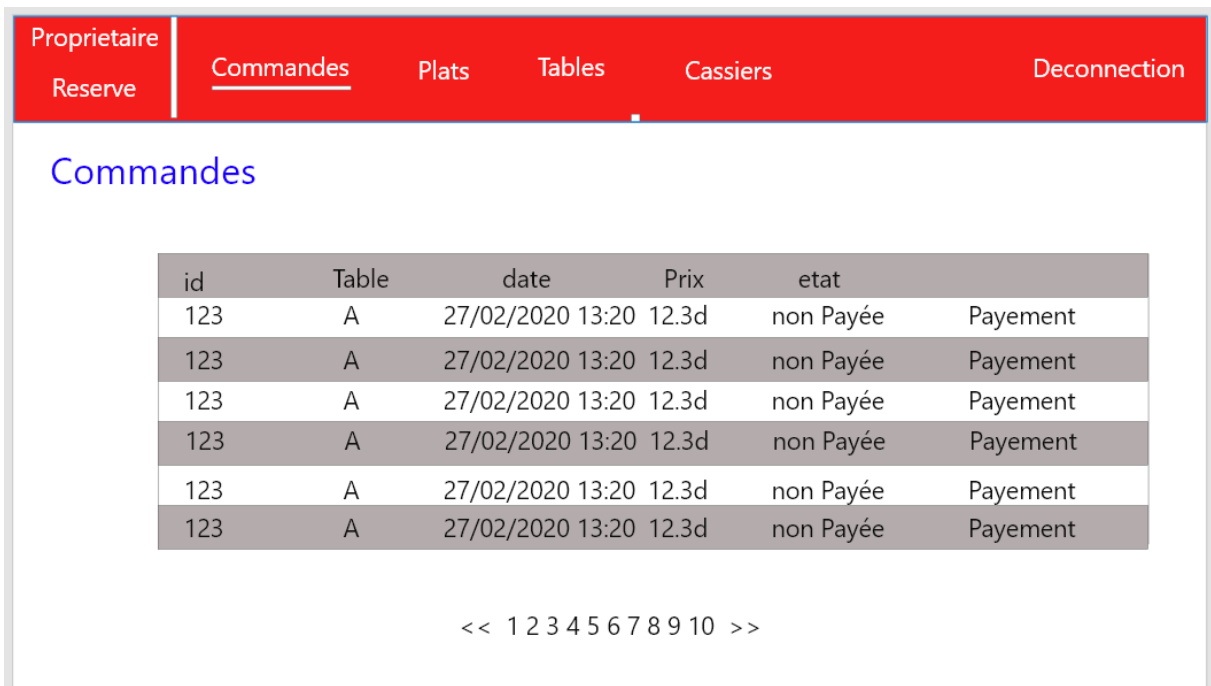
-Chaque propriétaire et chaque caissier doit avoir un compte pour s'authentifier à l'application.



The image shows a login interface within a web application. It features a central white area with the word "Login" in a large, dark font. Below the title, there are two input fields: one labeled "email" and another labeled "password". The interface is framed by a red border at the top and bottom, and a blue border on the sides. The entire form is enclosed in a light gray border with small blue circles at the corners, suggesting it's a screenshot of a design tool.

Figure 9: Interface connexion (propriétaire ou caissier)

-Le propriétaire ou le caissier peut consulter et gérer la liste des commandes.



The image displays a web interface for managing orders. At the top, there is a red navigation bar with the following links: "Propriétaire", "Reserve", "Commandes" (which is underlined), "Plats", "Tables", "Cassiers", and "Deconnection". Below the navigation bar, the word "Commandes" is written in a large, blue font. Underneath, there is a table with six columns: "id", "Table", "date", "Prix", "etat", and an unlabeled column for actions. The table contains six rows of data, all with the same values. At the bottom of the table, there is a pagination control showing "<< 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >>".

id	Table	date	Prix	etat	
123	A	27/02/2020 13:20	12.3d	non Payée	Payment
123	A	27/02/2020 13:20	12.3d	non Payée	Payment
123	A	27/02/2020 13:20	12.3d	non Payée	Payment
123	A	27/02/2020 13:20	12.3d	non Payée	Payment
123	A	27/02/2020 13:20	12.3d	non Payée	Payment
123	A	27/02/2020 13:20	12.3d	non Payée	Payment

<< 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >>

Figure 10 : Interface liste des commandes (Propriétaire)

-Le propriétaire peut gérer la liste de catégories.

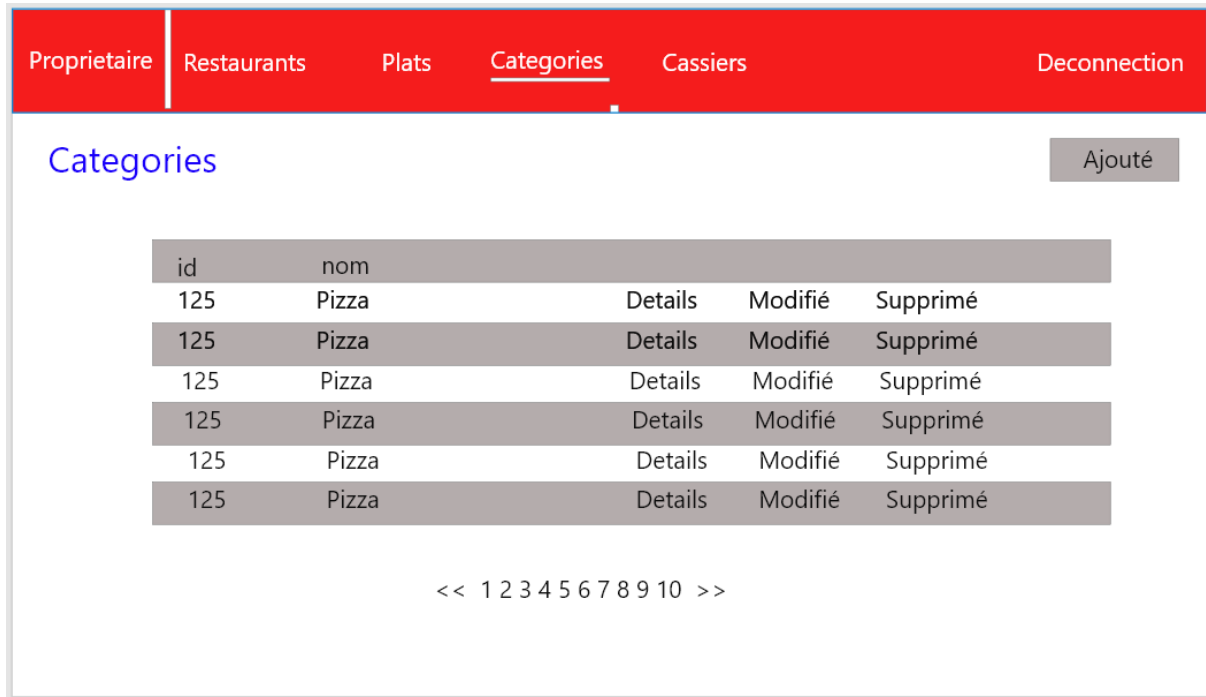


Figure 11: Interface liste des catégories (Propriétaire)

-Le propriétaire ou le caissier peut faire le paiement des commandes.

-Ils peuvent modifier les quantités ou l'état des commandes



Figure 12: Interface Payment (propriétaire ou caissier)

-Le propriétaire peut gérer la liste des plats globaux.

Propriétaire
Restaurants
Plats
Categories
Cassiers
Deconnection

Plats

Ajouté

<< PIZZA >>

id	nom			
125	Pizza 4 fromage	Details	Modifié	Supprimé
125	Pizza 4 fromage	Details	Modifié	Supprimé
125	Pizza 4 fromage	Details	Modifié	Supprimé
125	Pizza 4 fromage	Details	Modifié	Supprimé
125	Pizza 4 fromage	Details	Modifié	Supprimé
125	Pizza 4 fromage	Details	Modifié	Supprimé

<< 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >>

Figure 13: Interface liste des plats (propriétaire)

-Le propriétaire peut gérer la liste des tables d'un seul restaurant.

Propriétaire
Reserve
Commandes
Plats
Tables
Cassiers
Deconnection

Tables

Ajouté

id	nom			
123	B	details	modifié	supprimé
123	B	details	modifié	supprimé
123	B	details	modifié	supprimé
123	B	details	modifié	supprimé
123	B	details	modifié	supprimé
123	B	details	modifié	supprimé

<< 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >>

Figure 14: Interface liste des tables (propriétaire)

-Le propriétaire peut affecter les caissiers au restaurant **Reserve**.

Propriétaire	Commandes	Plats	Tables	Cassiers	Deconnection
Reserve					

Cassiers

id	nom	etat		
122	Mohamed chenchen	Activé	details	Enlevé
122	Mohamed chenchen	Non Activé	details	Ajouter
122	Mohamed chenchen	Activé	details	Enlevé
122	Mohamed chenchen	Activé	details	Enlevé
122	Mohamed chenchen	Activé	details	Enlevé
122	Mohamed chenchen	Activé	details	Enlevé

<< 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >>

Figure 15 : Interface liste des caissiers (propriétaire)

-Le caissier peut choisir un restaurant pour accéder à sa interface.

Cassier	Restaurants	Deconnection
---------	-------------	--------------

Restaurants

id	nom	
125	Resrve	Entré
125	Resrve	Entré
125	Resrve	Entré
125	Resrve	Entré
125	Resrve	Entré
125	Resrve	Entré

<< 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >>

Figure 16: Interface liste des restaurants (caissier)

-le propriétaire peut affecter des plats au restaurant **Reserve**.

Propriétaire
Reserve

Commandes

Plats

Tables

Cassiers

Deconnection

Plats

<< PIZZA >>

id	nom	Prix	Etat		
22	pizza 4 fromage	11.2 d	Activé	Details	Enlevé
22	pizza 4 fromage	11.2 d	Activé	Details	Enlevé
22	pizza 4 fromage	11.2 d	non Activé	Details	Ajouté
22	pizza 4 fromage	11.2 d	Activé	Details	Enlevé
22	pizza 4 fromage	11.2 d	non Activé	Details	Ajouté
22	pizza 4 fromage	11.2 d	Activé	Details	Enlevé

<< 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >>

Figure 17 : Interface liste des plats d'un seul restaurant (propriétaire)