|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **BMPN**  TD1 – Correction Queen Jouet |  |

**EXERCICE Queen Jouet**

*Nous déclinons toute responsabilité pour les désillusions qui vont suivre…*

Après une enquête approfondie, il apparaît que le Père Noël n’existe pas. En réalité, ce sont les parents de l’enfant qui achètent les cadeaux dans les magasins.



*©Disney*

Nous allons maintenant décrire un processus de commande pour le magasin « Queen Jouet » (processus non exhaustif). Le magasin « Queen Jouet » à mis au point le premier service de drive (Drive Jouet) permettant de passer commande en voiture par l’intermédiaire de bornes. Ce service se combine avec le moyen traditionnel qui est d’aller dans le magasin pour passer commande auprès d’un vendeur.

Description détaillée du processus :

*Note : On considérera que tous les produits demandés lors de la commande sont toujours disponibles en stock sinon il aurait fallu prévoir les différents chemins dans le processus. Dans un esprit de simplification, l’opération de paiement au drive ne sera pas décomposée et on estime que le client peut toujours exécuter le paiement avec succès.*

Un des parents se rend au magasin Queen Jouet le plus proche de chez lui. Pour passer sa commande, le client (parent) à la possibilité d’aller au drive avec sa voiture ou de se rendre dans le magasin pour parler à un caissier.

* + Dans le premier cas, le client doit **s’avancer à un guichet** et **énoncer sa commande** à la borne. Quand il a terminé, il doit **payer sa commande** à la borne. **Le règlement est contrôlé** par un caissier.
  + Dans l’autre cas, **le client communique avec le caissier** pour **passer la commande**.

Lorsque la **commande est saisie** (par le client au drive ou par le caissier), cette dernière s’affiche automatiquement dans l’entrepôt où le magasinier peut alors **préparer la commande** et **l’emballer**.

Le caissier qui s’occupe du client en magasin **annonce le prix de la commande**. Le caissier **contrôle le montant** et **doit demander le montant manquant** si celui-ci ne correspond pas au montant annoncé précédemment. Si le client à donné trop d’argent, le caissier **rend la monnaie**. Dans le cas où le client ne peut pas régler la commande, celle-ci est annulée et le processus s’arrête.

Une fois le montant payé (que ce soit un client du drive ou du comptoir), le caissier doit préparer la commande et servir le client. Le client peut alors **réceptionner sa commande** et partir.

***Faire le diagramme de collaboration en complétant les tâches des différents pools et lanes.***

