



Compte-rendu de TD semaine n°10

Semaine n°10

Date : 15/12/2023

Rédacteur de ce compte-rendu : Camelia MAZOUZ

Partie en groupe : Jonathan Long, Camelia Mazouz, Alix Tieo

Classes utilisées :

Descriptif :

Le diagramme de classe de la [figure 1](#), représente les classes nécessaires au bon fonctionnement de notre restaurant. Pour ce faire on la classe **Restaurant** est nécessaire car on a besoin d'une entité Restaurant pour représenter notre Restaurant. Cette classe est composée d'une équipe du personnel (**serveur, cuisinier**) d'où la création de la classe **Personnel** qui hérite de la classe **Personne** (on a préféré créer une classe personne parente aux classes client, serveur et fournisseur afin d'éviter la répétition d'attributs).

De plus, notre classe Restaurant est en contact avec des **fournisseurs** auprès desquelles il achète ses produits, un **site web** qui permet aux **clients** de réserver et passer des commandes (on l'a mis en interface car on n'a pas besoin de l'instancier on va juste utiliser les fonctionnalités qu'il propose), et une **base de données** dans laquelle on gère les produits du restaurant.

Une fois la commande passée, celle-ci est transmise en cuisine, ou elle est préparée par un **cuisinier**.

L'interface **commande** a été créé afin de faciliter les prises de commande avec un fournisseur, lors de la réception de la commande si on a de nouveaux produits on les enregistre dans la base de données sinon on met à jour le stock des produits (incrémentation).

Pour faciliter les paiements, on a créé l'interface **paiement** qui est implémentée par les classes **paiementCash**, **paiementCarte** dans le cas d'un paiement par carte on peut soit payer via la **tablette** fournie par le restaurant, soit via le **lecteurDeCarte**. Les paiements par carte sont transmis à la **banque**.

Classe	Rôle
Personne	Classe qui représente les caractéristiques des personnes qui prennent part u restaurant
Personnel	Classe qui représente le personnel du restaurant. Un membre du personnel est caractérisé par son contrat et sa date d'embauche
Fournisseur	Classe qui représente le fournisseur auprès duquel le restaurant achète ses produits
Client	Classe qui hérite de Personne et représente un client
Serveur	Classe qui hérite de Personnel et représente un serveur qui sert et encaisse le client et prend des commandes
Cuisinier	Classe qui hérite de Personnel et représente un cuisinier qui prépare la commande
Restaurant	Classe abstraite qui représente l'ensemble du restaurant
BDD	API qui permet de sauvegarder les produits du restaurant et les réservations des clients
Commande	Interface qui permet de passer une commande et enregistrer et mettre à jour le produits reçus
Site Web	Interface qui permet de prendre une commande et réserver une table
Téléphone	Classe qui implémente Site Web et permet de passer et vérifier l'état de sa commande
Paiement	Interface qui permet de payer l'addition
PaiementCarte	Classe qui implémente Paiement et permet de payer par carte
PaiementCash	Classe qui implémente Paiement et qui permet de payer en liquide
LecteurCarte	Classe qui hérite de PaiementCarte et permet de payer par carte via un lecteur de carte
Tablette	Classe qui implémente Site Web et hérite de PaiementCarte, permet de passer une commande et vérifier son état mais aussi de payer par carte
Banque	API qui permet de gestionner les paiements

Diagramme de classe

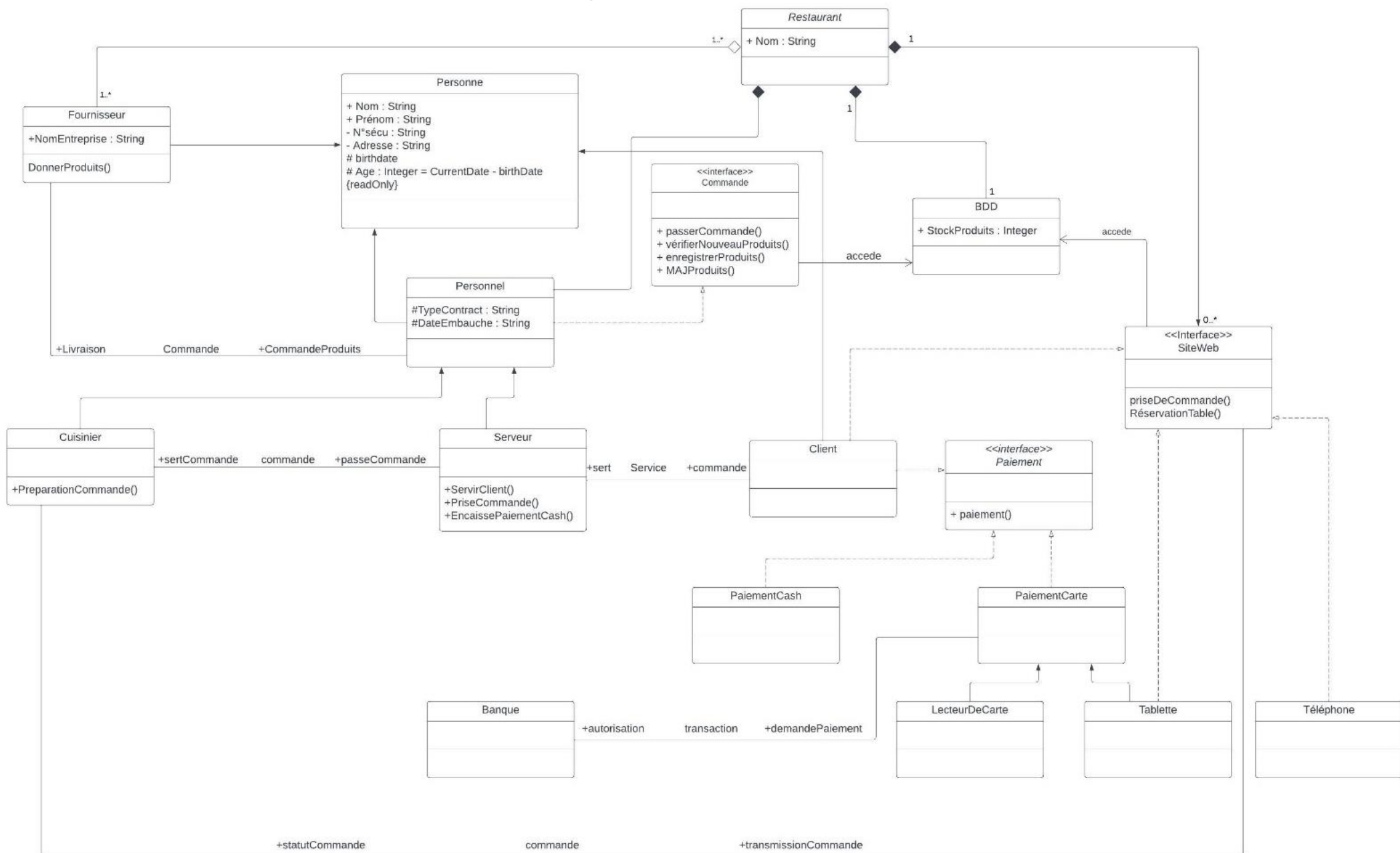


Figure 1