Rédigé le :

Année universitaire

2023/2024

Une image contenant texte

Description générée automatiquement 15/12/2023

# 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*](#_Diagramme_de_classes), 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 stocke des produits (incrémentation).

Pour faciliter les paiements, on a créé l’interface ***paiement*** qui est implémentée par les classes **paiementCash, paiementCarte** dansle 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

Une image contenant texte, diagramme, Plan, Dessin technique

Description générée automatiquement

Figure