

Rapport projet

- Cooking -

Nicolas Frangi / Raphaël Lux

Contents

1	Introduction	2
2	Les classes C#	2
3	Notre modèle E/A	3
4	Conclusion	4

1 Introduction

Dans ce projet, nous avons pour objectif de connecter une base de donnée (sur SQL) avec un projet en C#. Nous avons décidé d'implémenter le code afin de pouvoir l'afficher dans la console et d'avoir un rendu propre. Au cours de ce projet, nous avons dû créer des classes afin de pouvoir faire des requêtes bien précises et d'appeler des constructeurs spécifiques à chaque classes.

2 Les classes C#

Nous avons implémenté toutes nos fonctions dans nos classe C# créées afin de ne pas remplir et faire déborder la classe *Program* de fonctions (reproche qui a été fait pour le projet tennis). Dans chaque classe, une "#region connexion" est créée afin de pouvoir modifier le mot de passe de connexion plus facilement. Egalement, on a établi une fonction de connexion dans quasi chaque classe pour lier la base de donnée avec le projet C#.

Notre *Client* se voit créateur de recette si on lui attribue un 1 sinon on lui attribue un 0. Lorsque qu'un client vient s'inscrire sur la plateforme, un crédit de 100 cook lui est donné en guise de bienvenue. Un compteur Cdr se voit augmenter pour un client créateur de recette lorsque qu'une de ses recettes est commandé par un autre client. Un client se voit supprimer de la base de donnée lorsqu'il est enlevé de la zone création (le titre de créateur de recette ne lui est plus attribué).

Des fonctions appelant le menu client, administrateur et démo sont implémentés dans la classe client afin de les appeler directement dans le program en ne créant qu'un nouveau client.

Le mode démo (où on appuie sur entrer pour défiler) peut être changé en un mode démo avec menu déroulant. Ce menu a été créé pour une meilleure visualisation des parties du mode démo.

Pour se connecter au menu client, nous avons créé un client lambda pour tester toutes les fonctions une à une. Celui-ci possède comme:

- identifiant : **C0000**
- mot de passe : **0000**

De plus, la zone administrateur ne peut être ouverte que par connaissance de l'identifiant de l'administrateur et de son mot de passe (au nombre de deux) que voici:

- identifiant₁ : **C0000**
- mot de passe₁ : **0000**

ou bien

- identifiant₂ : **C0002**
- mot de passe₂ : **F2nicolas**

Un fichier composé des commandes à envoyer aux fournisseurs se trouve dans la zone /bin/debug/ListeACommander.xml de notre fichier cooking. En effet, on passe commande aux fournisseurs lorsque notre stock est en faible quantité. Un client peut passer une commande. Lorsque ce dernier se trouve dans la partie commande, il a le choix de cliquer sur entrée, plat ou dessert. Si celui-ci choisit une entrée, le code permet de proposer au client une entrée, un plat et ensuite un dessert. Si celui-ci choisit un plat, seulement un plat et un dessert lui seront proposés. En revanche si il choisit dessert, seul un dessert est proposé au client. C'est un choix que nous avons pris au cours du projet.

3 Notre modèle E/A

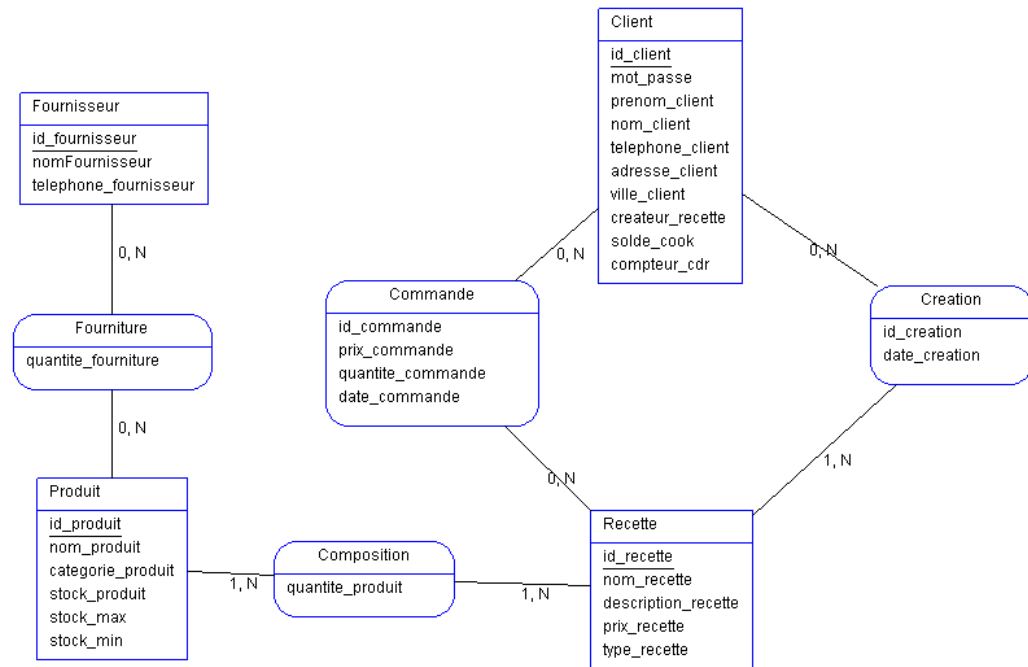


Figure 1: Modèle E/A

4 Conclusion

Au cours de ce projet nous avons été amené à utiliser une nouvelle fois C# et de le lier cette fois-ci avec une base de donnée. Cela nous a permis de mieux assimiler l'aspect de classe que nous abordons dans la programmation orientée objet. Il nous permet également d'élargir notre domaine de connaissances et de compétences à savoir, utiliser une base de donnée, recevoir et envoyer des requêtes afin d'en tirer des données précises.

Si nous avions eu un peu plus de temps, nous aurions pu créer de nouvelles classes pour agrandir ce projet.