22/11/2022

**Groupe1**

**UCAC-ICAM**

**CAHIER DE CHARGES**

PROJET PROGRAMMATION SYSTEME

Table des matières

[Résumé 2](#_Toc120022430)

[1- Présentation du projet 2](#_Toc120022431)

[1.1- Contexte 2](#_Toc120022432)

[1.2- Objectifs 2](#_Toc120022433)

[2- Expression des besoins 2](#_Toc120022434)

[2.1- Besoins fonctionnels 2](#_Toc120022435)

[2.2- Besoins non fonctionnels 2](#_Toc120022436)

[3- Contraintes 3](#_Toc120022437)

[4- Déroulement du projet 3](#_Toc120022438)

[4.1- Planning prévisionnel 3](#_Toc120022439)

[4-2- Planning réel 3](#_Toc120022440)

# Résumé

L’objet de ce document est de présenter le projet de manière technique et exhaustive pour avoir un bref aperçu de ce qu’il est question de réaliser, comment et quand cela sera réalisé.

# Présentation du projet

## Contexte

Dans le but de satisfaire la clientèle et de palier au problème organisationnel, un restaurant de la place fait appel à nous dans le but de mettre sur pied un logiciel simulant les interactions dans le restaurant afin d’optimiser des différents services qui y résident.

## Objectifs

* Améliorer l’accueil de la clientèle
* Optimiser le temps de service
* Simuler toutes les interactions entre services du restaurant

# Expression des besoins

## 2.1- Besoins fonctionnels

* Modéliser graphiquement le restaurant
* Visualiser l’état des personnes présentes dans le restaurant
* Monitorer tous les objets du restaurant (plats, tables, repas, etc)
* Avoir un mode simulation en mode accéléré
* Stopper le processus à l’aide d’un mode pause.

## 2.2- Besoins non fonctionnels

* Alerter en cas de manque de ressources
* Système doit satisfaire le client
* Analyser les résultats de la simulation et faire des propositions d’amélioration

# Contraintes

* Utiliser le C#
* Utiliser l’architecture MVC
* Utilisation du design pattern
* Utilisation de un serveur SQL
* Utiliser les sockets

# Déroulement du projet

## 4.1- Planning prévisionnel

## 4-2- Planning réel