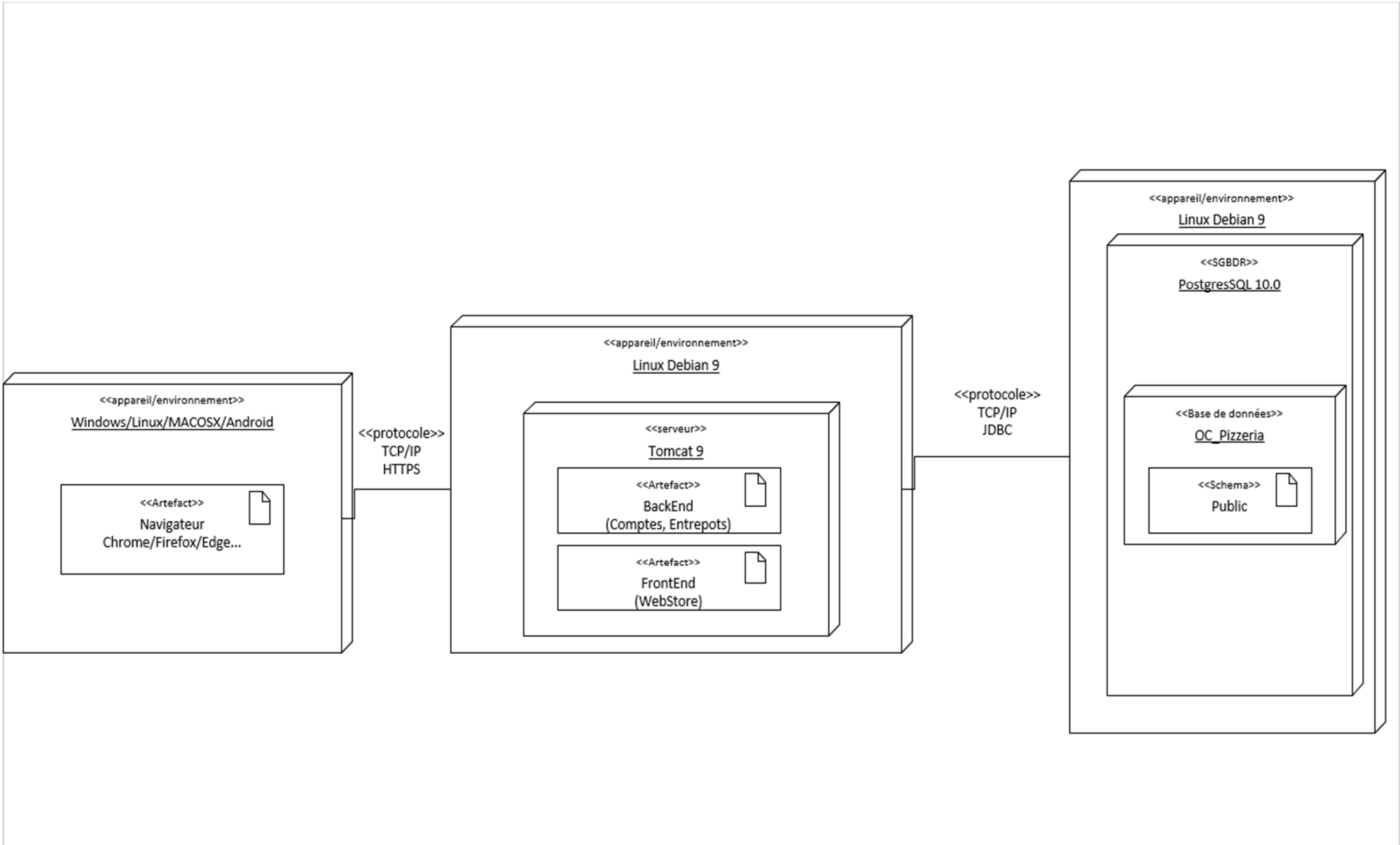

PROJET 5 : Concevez la solution technique d'un système de gestion d'une pizzeria

Sommaire :

- Diagramme de déploiement
- Diagramme de composant
- Diagramme de classe
- Modèle Physique de Données

Diagramme de Déploiement :

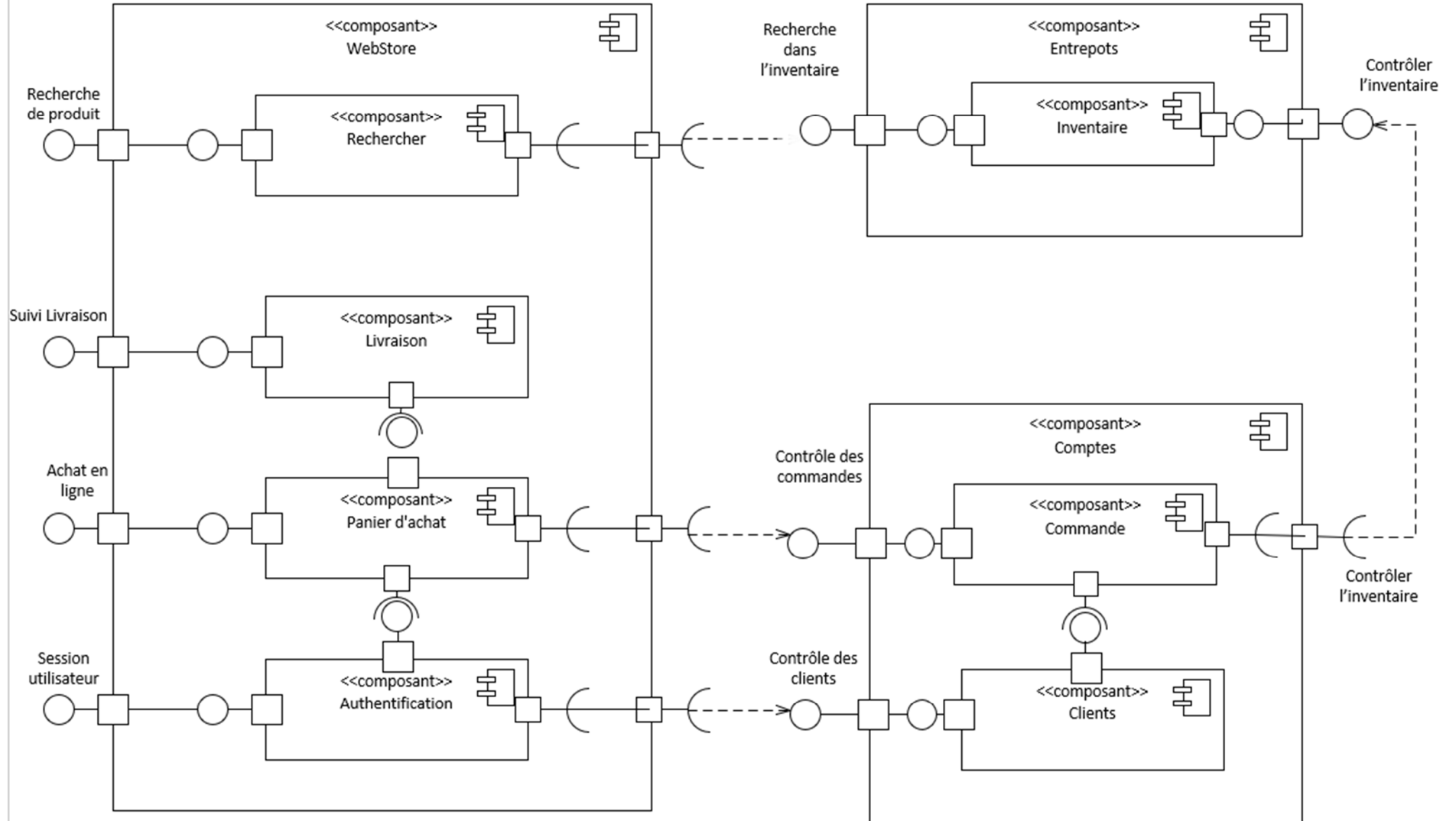


L'utilisateur, depuis son appareil sous Windows, Linux ou autres système d'exploitation, utilise un navigateur internet tel que Chrome, Firefox ou Edge pour atteindre le site D'OC Pizzeria.

OC Pizzeria est implémentée sur un serveur Apache Tomcat 9, lui-même sur un appareil fonctionnant sous Linux Debian 9. OC Pizzeria est composée d'une partie FrontEnd et d'une partie BackEnd. Le premier est le web Store, la partie visible par l'utilisateur, tandis que le second comporte la liaison avec la base de données pour gérer les comptes utilisateurs ainsi que les stocks.

La base de données est un serveur Linux Debian 9 fonctionnant avec PostgreSQL 10.0. La base de données ne comporte qu'un schema, le public, même si l'on aurait pu séparer en plusieurs. On en garde qu'un car cela facilitera la compréhension et la transmission des informations.

Diagramme de Composant :



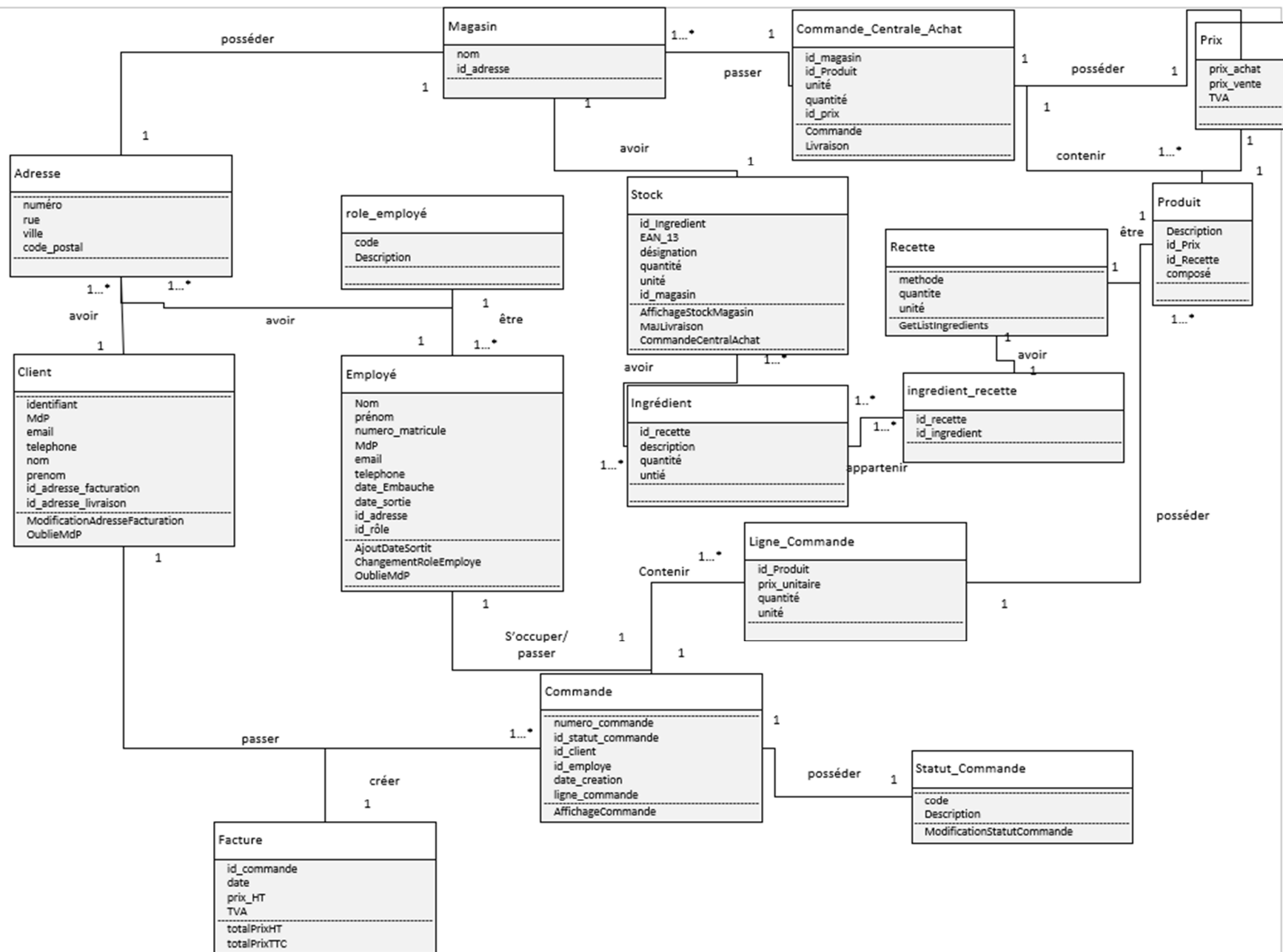
Le web Store nous donne quatre fonctions. La première est la recherche de produit. Elle communique avec l'inventaire, stocké dans la base de données et permet d'afficher les différentes recettes que propose OC Pizzeria.

La seconde est le suivi de livraison. Il permet aux clients comme à OC Pizzeria de savoir où en est la préparation et la livraison d'une commande client.

La troisième est l'achat en ligne. Elle intègre la gestion du système de paiement en ligne. Cela permet aux clients de passer commande. Cette fonction est en relation avec le contrôle de commande, qui vérifie que le magasin a ce qu'il faut en ressources pour produire la commande, et sinon, la bloquer.

La dernière fonction est la session utilisateur. Elle permet au client de s'authentifier et ainsi passer commande. Sans authentification, impossible de valider la commande. Elle communique avec la base de données pour savoir si le client existe déjà ou s'il faut en créer un nouveau.

Diagramme de classe :



L'application peut être découpée en quatre axes. Le premier est l'axe magasin, comprenant les classes magasin, stock et Commande_Centrale_Achat. Elle représente la partie entrepôt sur le diagramme de composant. Un magasin ne comporte qu'un nom et une adresse auquel on rattache un stock, qui est la liste des ingrédients à sa disposition, ainsi que leur quantité. Ces stocks sont réapprovisionnés par la commande_centrale_achat qui est la commande des produits pour tous les magasins du groupe OC Pizzeria.

L'axe suivant est celui des produits. Il comprend les classes prix, produits, recette, ingrédient_recette et ingrédient. Tout cet axe correspond aux données primordiales des stocks ainsi que des commandes. Les recettes sont faites d'ingrédients qui sont connus grâce à la table de jointure ingredient_recette. La classe Produit est celle dans laquelle le client va sélectionner ce qui composera sa commande. La classe prix complète la classe produit.

Le troisième axe est celui de la commande, composé des classes commande, ligne_commande, statut_commande et facture. Statut_commande permet de suivre l'avancement de commande et est donc la fonction suivi livraison du diagramme de composant. La commande est la classe centrale de cet axe. Elle se compose de ligne_commande qui est le détail, produit par produit, de la commande. Et commande permet à la classe facture d'établir la facture souhaitée pour le client. Cela correspond à la partie achat en ligne du diagramme de composant.

Le dernier axe est celui de l'humain. Il contient les classes employe, role_employe, client et adresse. Cet axe remplit la fonction session utilisateur du diagramme de composant. Role_employe permet de savoir quelle place occupe l'employé, s'il est cuisinier, livreur ou bien manager par exemple. Employe permet aux différents employés de se connecter au travail pour pouvoir remplir ses fonctions. Il donne quelques informations supplémentaires telles que la date d'embauche. La classe client ressemble fortement à la classe employe, mais permet simplement au client de se connecter et passer des achats. Cela ne comporte que des informations de base telles que le nom et prénom, les identifiants ou bien l'adresse de facturation du client. Enfin, la classe adresse ne contient que les informations basiques d'une adresse, mais est aussi employée par la classe magasin.

Modèle Physique de Données :

