

PROJET 6 :

DOSSIER DES SOLUTIONS

TECHNIQUES

TABLE DES MATIERES

DIAGRAMME DE DEPLOIEMENT	3
DIAGRAMME DE COMPOSANTS	4
DIAGRAMME DE CLASSE	6
MODELE DE BASE DE DONNÉES.....	8

DIAGRAMME DE DEPLOIEMENT

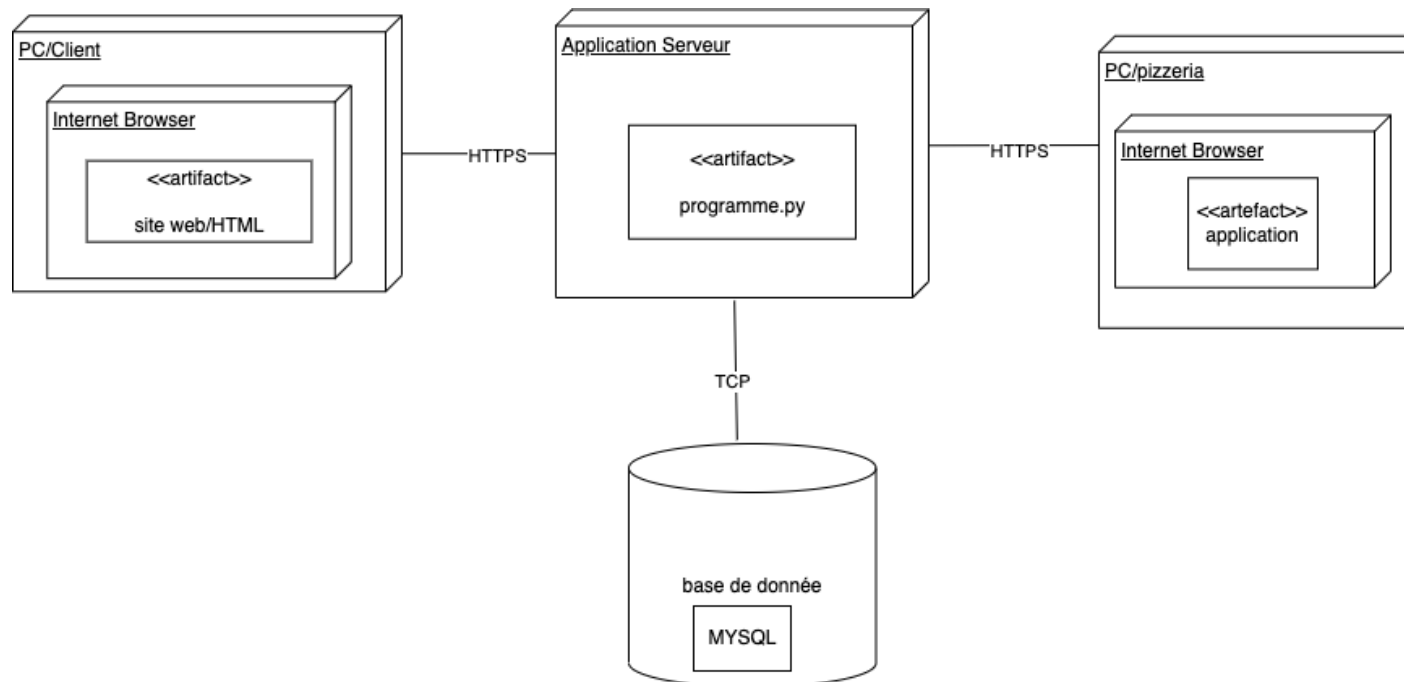


Diagramme de déploiement

Ce diagramme décrit quels éléments logiciels sont déployés par quels éléments matériels. Le serveur de l'application déploie le programme en python, ce serveur communique avec la base de données, le PC du client qui déploie le site en HTML et le PC de la pizzeria qui déploie l'application.

DIAGRAMME DE COMPOSANTS

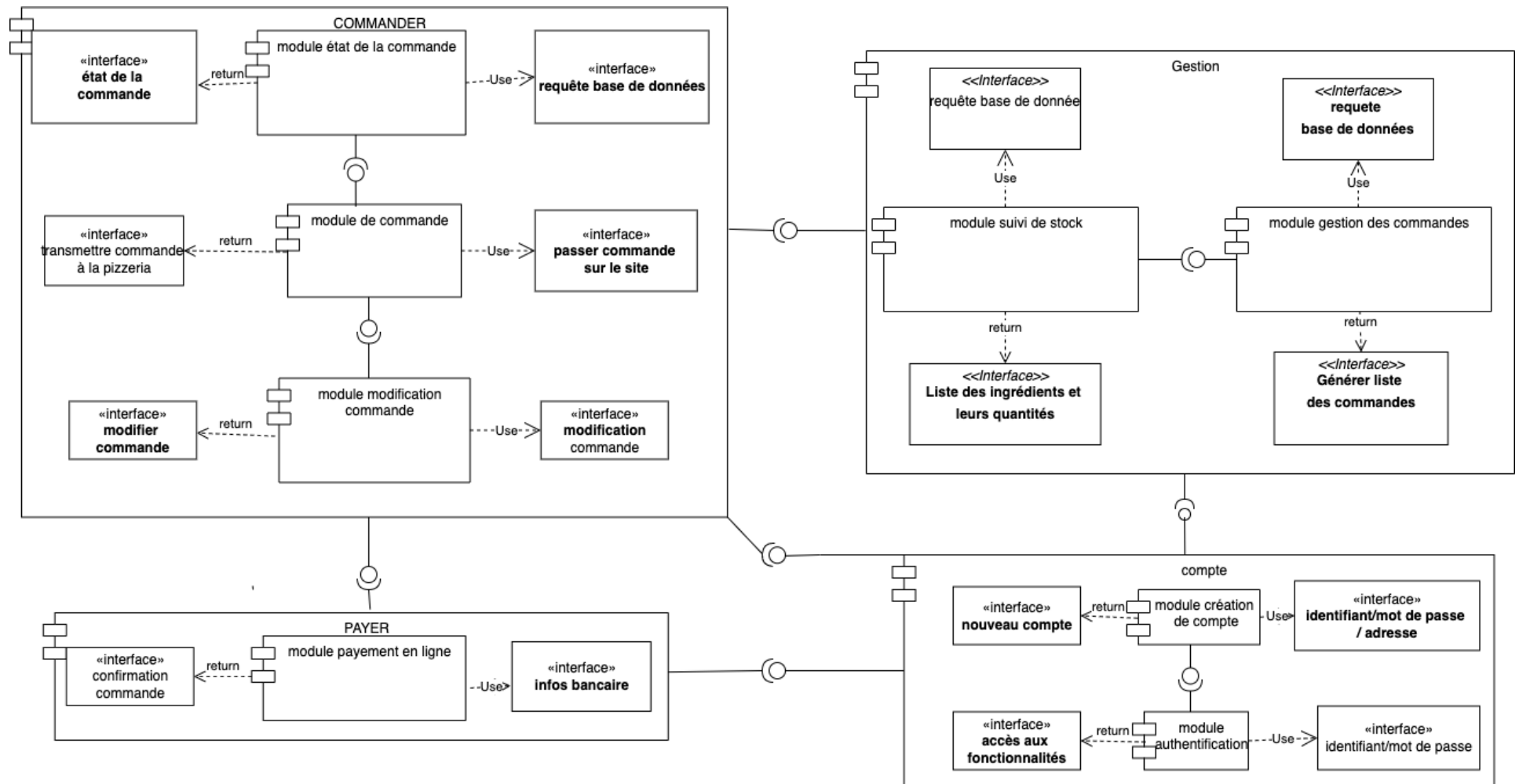


Diagramme de composants

Le diagramme de composants permet d'illustrer les composants, leurs relations et leurs dépendances. Un composant est une entité autonome du programme fournissant en service précis.

Il y a 4 grands composants : "commander", "gestion", "compte" et "payer". Le composant "commander" dépendra du composant "compte" car il faudra être connecté à un compte pour commander et du composant "gestion" car c'est lui qui met à jour les produits disponibles. Le composant "commander" comprend le composant " module de commande" qui requiert que le client passe commande et transmet la commande à la pizzeria, le composant "module modification commande" qui dépend du "module de commande", qui requiert la modification de la commande et la transmet et le composant "module état de la commande" qui effectue une requête sur la base de données pour transmettre l'état de la commande.

Le composants "gestion" dépend du composant "compte" car il faudra être connecté à un compte 'employé' pour y accéder, il comprend le "module de suivi de stock" qui se met à jour grâce à une requête sur la base de données et génère la liste d'ingrédients et leurs quantités, le "module de gestion des commandes" met à jour le stock en fonction des commandes et peut fournir la liste des commandes grâce à la base de données.

Le composant "compte" contient le "module de création de compte" qui requiert les informations de l'utilisateur pour créer le compte, le "module d'authentification" qui dépend de la création de compte et qui requiert l'identifiant et le mot de passe de l'utilisateur pour pouvoir accéder aux fonctionnalités.

Le composant "payer" dépend du composant "compte" et "commander" car il faut être connecté et avoir commander, il permet de payer en ligne grâce aux informations bancaires et valide la commande.

DIAGRAMME DE CLASSE

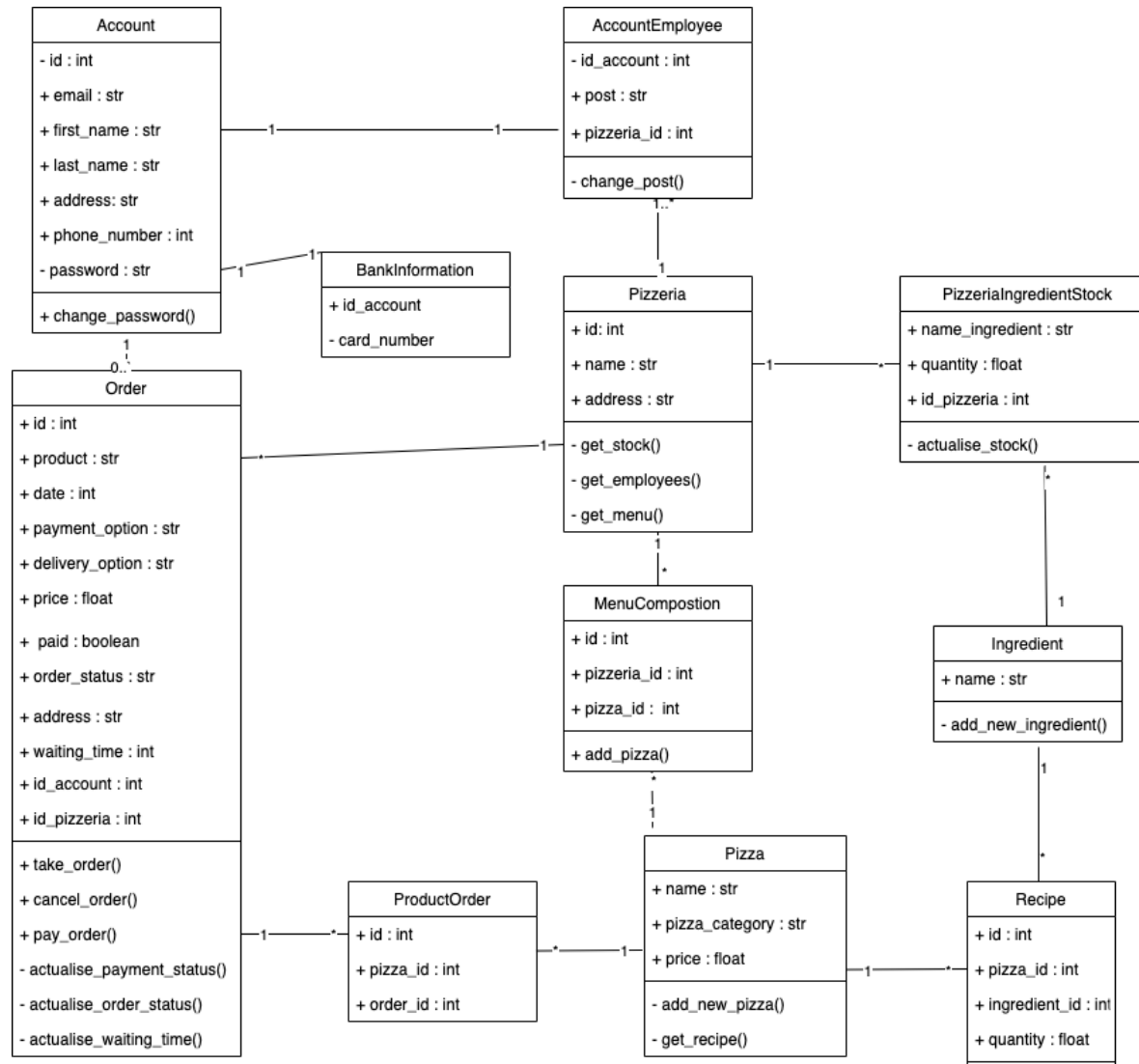


Diagramme de classe

Le diagramme de classe illustre les différents objets du programme, les relations entre eux et leurs méthodes.

La classe “Pizzeria” représente un point de vente, elle a comme attributs un nom, une adresse et a des méthodes pour avoir les stocks restants, la liste des employés et les pizzas disponibles.

Elle est reliée à la classe “PizzeriaIngredientStock” qui représente le stock d’ingrédients de la pizzeria, il y a un attribut pour le nom de l’ingrédient, sa quantité et il liée à la une pizzeria.

La classe “Ingredient” représente tous les ingrédients disponibles sur la carte.

La classe “Recipe” représente l’ingrédient et sa quantité nécessaire pour une pizza.

Les objets de la classe “Pizza” représente les pizzas de la carte avec un nom, une catégorie, un prix et des méthodes pour obtenir les ingrédients nécessaires à la préparation.

La classe “MenuComposition” représente les pizzas disponibles pour une pizzeria.

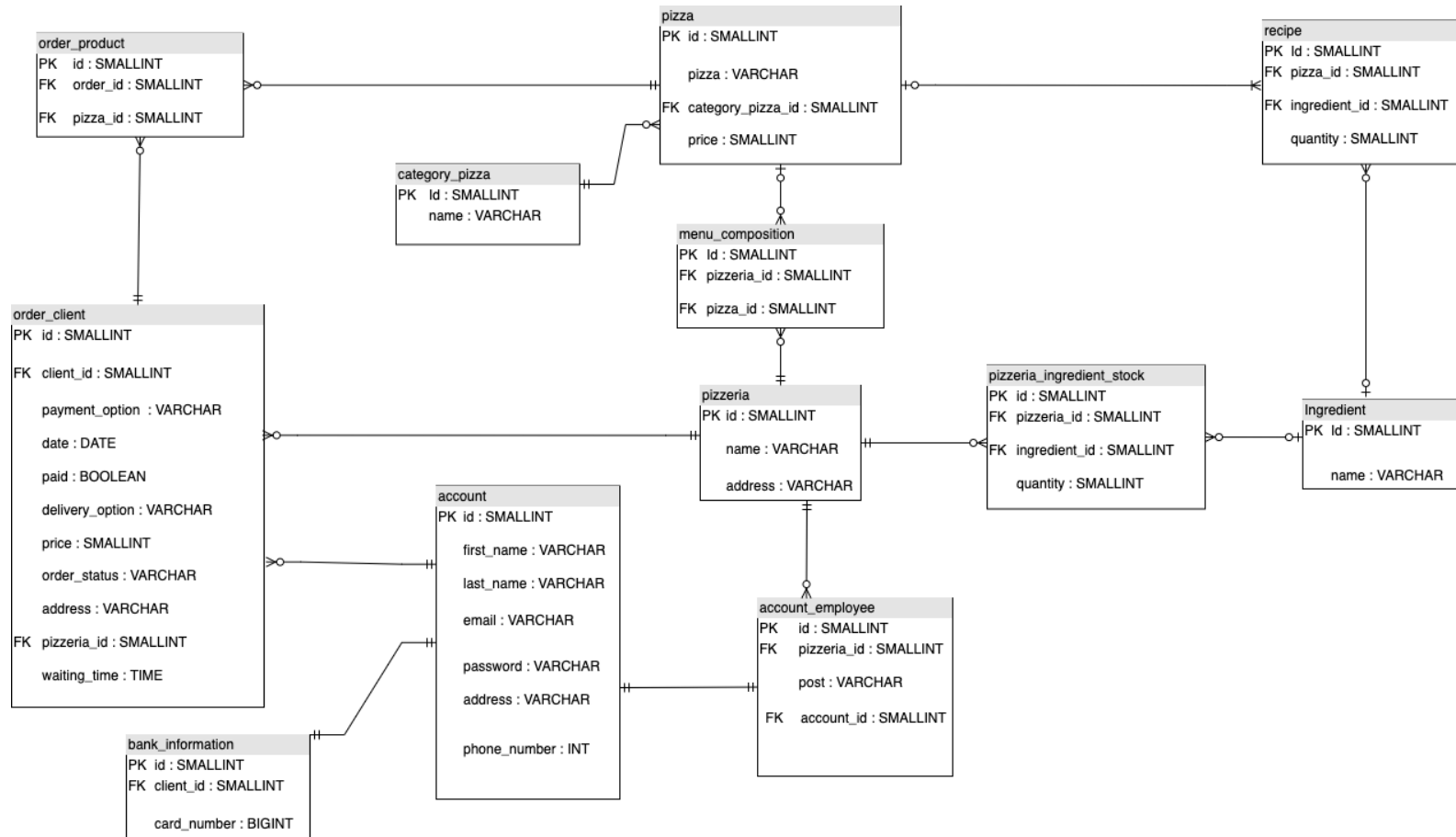
La classe “Order” représente une commande avec comme attribut les produits qu’elle contient, son prix, sa date, son statut, une adresse, ses options de livraison et de paiement, elle dispose de méthodes pour actualiser son statut, elle est reliée à une pizzeria et à un compte.

La classe “ProductOrder” représente les produits d’une commande.

La classe “Account” représente un compte utilisateur avec comme attribut le nom, les informations de connexion et l’adresse.

La classe “AccountEmployee” représente un compte d’employé, elle est reliée à un compte, elle lie un employé à une pizzeria avec un poste.

MODELE DE BASE DE DONNÉES



Modèle de base de données

Le modèle de base de données montre toutes les tables, leurs colonnes et les multiplicités qui les relient.

La table “pizzeria” stocke tous les points de ventes, leurs noms et adresses.

La table “ingredient” stocke tous les ingrédients.

La table “pizzeria_ingredient_stock” représente les stocks des pizzerias, elle lie un ingrédient à une pizzeria avec sa quantité.

La table “pizza” stocke toutes les pizzas, elles sont reliées à une pizzeria selon les disponibilités grâce à la table “composition” qui représente le menu d’une pizzeria.

La table “recipe” relie les ingrédients nécessaires et leurs quantités pour réaliser chaque pizza.

La table “account” stocke tous les comptes des utilisateurs et leurs informations, les employés auront la table “account_employee” qui lie leurs comptes à une pizzeria avec leurs postes.

La table “order_client” stocke les commandes et leurs caractéristiques, elles sont liées à une pizzeria et à un compte.

La table “order_product” relie la commande aux pizzas commandées.