Gestock (Gestionnaire de stock)

Cristina Arhiliuc Stefan Mihalkov Roger Miret Giné Lucas Sudre 15 novembre 2015

1 DESCRIPTION DU PROJET

GESTOCK sera un gestionnaire de stock domestique avancé qui a pour but d'aider l'utilisateur à savoir ce qu'il a dans son garde-manger ou frigo avec toutes les caractéristiques qu'un produit peut avoir (e.g. la date de péremption, les informations nutritionnelles, ingrédients, traces d'aliments (pour les allergiques), etc.).

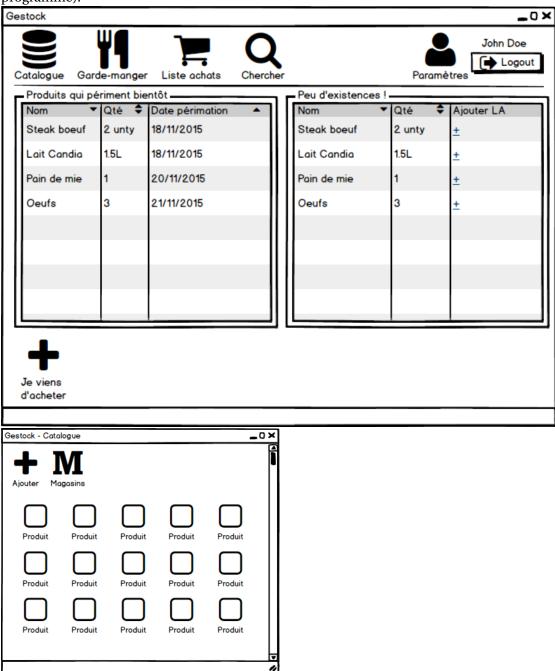
GESTOCK informera s'il y a des produits qui périment bientôt ainsi que les produit dont les existences soient petites. Pour ces derniers produits, ils seront ajoutés dans la liste soit parce que GESTOCK détecte qu'ils sont achetés régulièrement, soit parce qu'on indique manuellement que nous voulons toujours avoir ce produit.

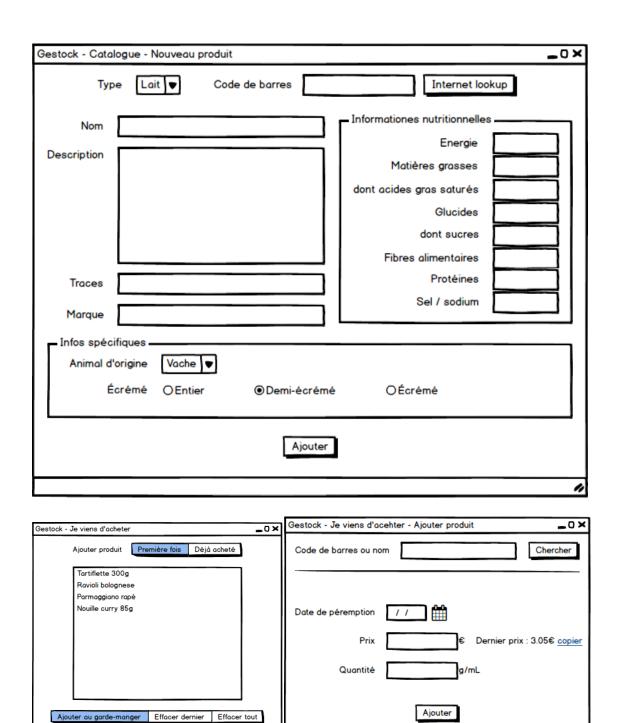
Pour plus de simplicité d'usage pour l'utilisateur, vue la pénibilité de devoir introduire d'abord les produits dans le catalogue avant d'ajouter des produits dans le garde-manger, on utilisera une API pour chercher les produits par son code de barres et en obtenir ainsi ses informations.

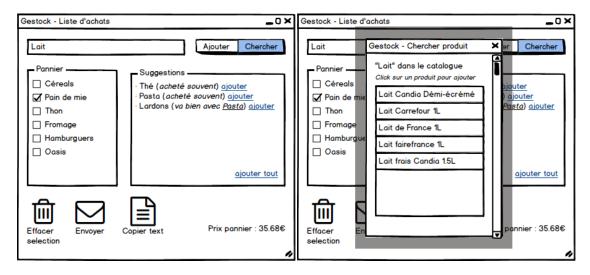
2 ESQUISSES DES INTERFACES GRAPHIQUES

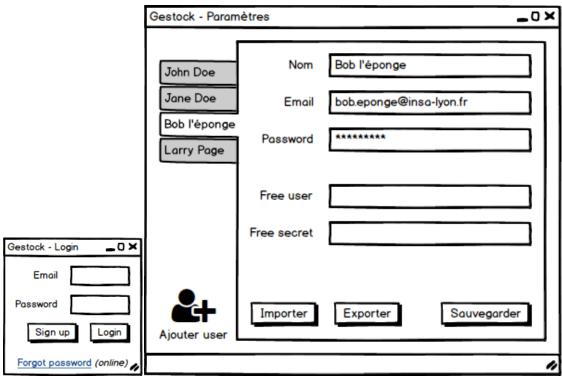
Les boutons dessinés sur la fenêtre principale de GESTOCK ouvrent des nouvelles fenêtres avec le nom Gestock - *nomDuBouton*. À cause de la place, toutes les fenêtres n'ont pas été

dessinées. À titre d'exemple, une fenêtre contenant les informations du produit serait similaire à celle dont on se servira pour ajouter un nouveau produit au catalogue. On voit la fonction chercher dans la sub-fonction de la liste d'achats. Ainsi, le garde-manger sera similaire au catalogue, mais il aura des fonctions en plus qu'il faut encore déterminer (version avancée du programme).

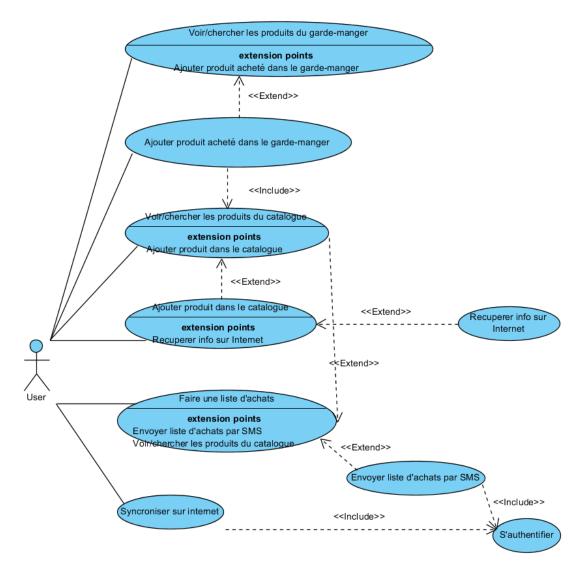








3 DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION



4 DIAGRAMME DE CLASSES

La classe BaseProduct et les classes qui l'*extendent*, sont le squelette du catalogue et contiennent les informations générales d'un produit (celles que nous récupérerons d'Internet si elles sont disponibles). Puis, la classe BoughtProduct représente un produit que nous avons acheté, et donc il contient les informations de péremption, la quantité, son prix, etc.

On a marqué quelques méthodes mais il nous est impossible de les prévoir avant de faire le projet.

