

## TECHNOLOGIE OBJET

### GUIDE D'UTILISATION

---

# Click And Collect

---



AIT ALAYA Nabil  
AIT FASKA Saïd  
AIT OUAKRIM Othman  
AKLI Mouad  
BONREPAUX Rémi  
KOUCHIDA Yassine

GROUPE AB-3

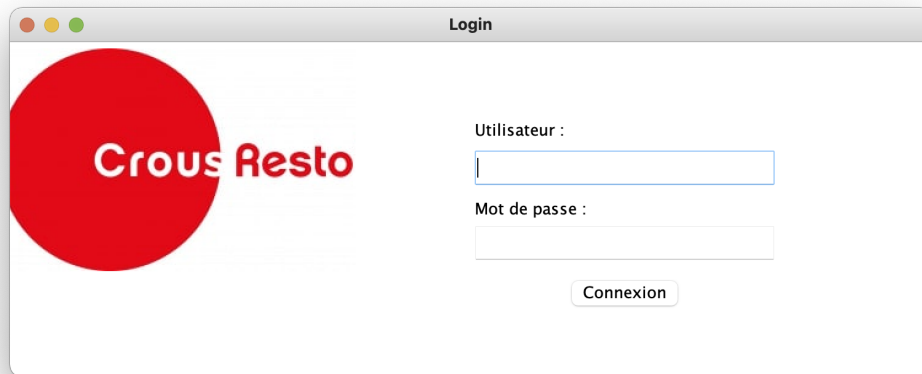
*Superviseur :*  
*M. Xavier Crégut*

# Contents

<b>1</b>	<b>Fenêtre “Identification”</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Fenêtre “espace personnel du CROUS”</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Fenêtre “Planning”</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Fenêtre “Carte du CROUS”</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Fenêtre “Panier”</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>Fenêtre “Paielement”</b>	<b>4</b>
<b>7</b>	<b>Fenêtre “Liste des commandes”</b>	<b>4</b>

# 1 Fenêtre “Identification”

C'est la première fenêtre qui s'affiche en lançant ClickAndCollect.java. Cette fenêtre permet l'identification (client ou personnel) en saisissant le login et le mot de passe qui se trouve dans BaseDonneesClients.txt après les avoir renseignés sur les zones de texte et en appuyant sur “Connexion” on voit apparaître les fenêtres propres au personnel ou client s'afficher. Si le mot de passe ou le login est mal saisi, un message d'erreur s'affiche sur une petite fenêtre (indiquant l'erreur de connexion).



Ci-dessous, les différentes fenêtres qui s'affichent et leur rôle en lançant l'interface graphique principale : **ClickAndCollect.java**.

- Saisissez d'abord les identifiants de Yassine (login: Yassine et mdp: pass6) car c'est un membre du personnel.
- En se connectant avec ce statut, nous pouvons accéder aux fenêtres propres au personnel du Crous.
- Ensuite, saisissez les identifiants (ex: login: Nabil, mdp: pass1) pour avoir les autres fenêtres du client pour pouvoir les tester.

## 2 Fenêtre “espace personnel du CROUS”

Cette fenêtre permet au personnel de créer un produit et de l'ajouter à la carte du restaurant. L'utilisateur doit entrer le nom du produit, cliquer sur le bouton “**valider**”, choisir le prix du produit, cliquer sur le bouton “**valider**”, puis cliquer sur le bouton “**Ajouter le produit à la carte**”.

Par exemple, si l'on veut rajouter un sandwich au jambon à 5 euros à la carte, le personnel pourra entrer “Sandwich au jambon” dans la case nom du produit, cliquer sur le bouton “**valider**”, puis augmenter le curseur du prix jusqu'au chiffre 5 maximum et cliquer sur le bouton “**valider**”. Pour finir, il faudra cliquer sur le bouton “**Ajouter le produit à la carte**”.

Ce nouveau produit créé s'affiche sur une autre fenêtre: la carte, ainsi que dans le terminal de l'outil Eclipse.

Cette fenêtre permet également de consulter la carte, et les commandes, en appuyant respectivement sur les boutons “**voir la carte**” et “**voir les commandes**”.

Le bouton **“réinitialiser le planning”** permet au personnel de rendre tous les créneaux disponibles le matin, afin que les clients puissent choisir ceux qu’ils préfèrent. De même le bouton **“réinitialiser les commandes”** permet de vider la base de donnée et de supprimer toutes les commandes.

### 3 Fenêtre **“Planning”**

Cette fenêtre permet au client de voir les créneaux qui sont disponibles et d’en sélectionner un. Afin de tester l’application, si plus de 2 clients choisissent un même créneau, celui-ci devient occupé. La capacité de client pour les créneaux sera augmentée.

En appuyant sur **“valider”** le client peut voir si sa réservation est possible (dans le cas contraire un message d’erreur **“ créneau complet “** s’affiche sur le terminal).

Il faut confirmer la réservation en appuyant sur le bouton **“Confirmer”**, qui redirige vers les fenêtres suivantes.

### 4 Fenêtre **“Carte du CROUS”**

Cette fenêtre permet au client de voir tous les produits disponibles et de choisir quels produits il veut acheter. Pour cela, il doit choisir le numéro du produit dans un emplacement en bas de l’interface graphique et modifier le curseur jusqu’au numéro de produit.

Par exemple, si le client veut le produit numéro 2 de la carte, il doit incrémenter le curseur jusqu’à 2, puis cliquer sur le bouton **“Ajouter au panier”**.

Ce produit sera affiché dans une autre fenêtre: le panier.

Le bouton **“Sauvegarder”** permet au personnel d’enregistrer la carte après avoir ajouter un produit.

### 5 Fenêtre **“Panier”**

Cette fenêtre permet au client de voir les produits qu’il a choisi à partir de la carte construite au préalable , contenant les différents produits ajoutés par le personnel.

Le nom du produit ainsi que le prix sont affichés dans le panier.

Enfin un bouton placé en bas de la fenêtre **“Prix Total “** permet d’afficher le prix total des produits choisis par le client.

Le bouton **“Payer”** permet au client d’ouvrir une nouvelle fenêtre pour voir le montant de son panier, son solde, et valider le paiement.

Ci dessous-une capture de ce message :



## 6 Fenêtre “Paielement”

Cette fenêtre permet au client de voir le montant de son panier ainsi que son solde. Il peut valider le paiement en appuyant sur le bouton “Valider”. Son solde sera mis à jour et s’affiche sur cette fenêtre.

Une erreur est affichée dans une fenêtre à part si le solde du client est inférieur au prix de la commande et il veut payer comme même.

## 7 Fenêtre “Liste des commandes”

Cette fenêtre permet de voir les commandes des clients.

Plus précisément, les membres du personnel du CROUS peuvent voir le numéro de la commande, le nom du client, le créneau qu’il a choisi, ainsi que son panier.

### IMPORTANT :

Le fichier **BaseDonneesClients.txt** doit être placé au même niveau que le fichier **src** qui contient les différentes classes ( packages ).

Celui-ci permet de se connecter avec le login et mot de passe en tant que client ou membre du personnel (voir BaseDonnesClients.txt).

On ne peut accéder aux autres fenêtres seulement après cette connexion réussie.

