

MISSION : OBJECTIF QUALITÉ

Cahier des Charges



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

NOM DU PROJET :

Gestion Max

TYPE DE PROJET/

Gestion de Restaurant

OBJECTIF PRINCIPAL :

Gerer un restaurant

PUBLIC CIBLE/ OBJECTIFS

PUBLIC CIBLE:

- **Étudiants, jeunes actifs, touristes, familles.**
- **Âge moyen : 16 à 35 ans.**
- **Utilisation principale sur mobile et ordinateur portable.**

OBJECTIFS:

- **Offrir une expérience simple et intuitive.**

FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES

Gerer le stock



Gerer les achats



Gerer le personnel



Gerer les produits



Gerer les clients



Mode multilingue



DESIGN & UX

STYLE:

Clean, minimalist, modern.

COLORS:

Warm accent (orange or blue) with neutral background (white/gray).

TYPOGRAPHY:

Sans-serif like Inter, Poppins, or Roboto.

LAYOUT:

Responsive (mobile + desktop).

LOGO:

Simple text logo "Smart Explorer" or an icon-based one made on Canva.

TECHNOLOGIES (LOGISTIQUE)

FRONTEND:

HTML, CSS

BACKEND:

JS

DATABASE

PHP + Mysql

HOSTING

Netlify, Vercel, or GitHub Pages

DESIGN

Canva or Figma

REASON:

Simple and portable

Handles the data and filtering logic

Store places, budgets, and activity types

Free and easy deployment

Canva = simplicity, Figma = precision

LOGIQUE DE FONCTIONNEMENT

1. L'utilisateur saisit les produits acheter
2. L'utilisateur saisit les produits utilisé
3. L'utilisateur saisit les nouveau clients
4. L'utilisateur saisit les fournisseur

PROTOTYPE ET CONCEPTION

WIREFRAME / MAQUETTE:

- **Créer les pages principales (Accueil, Recherche, Résultats) sur Canva ou Figma**
- **Définir le parcours utilisateur.**

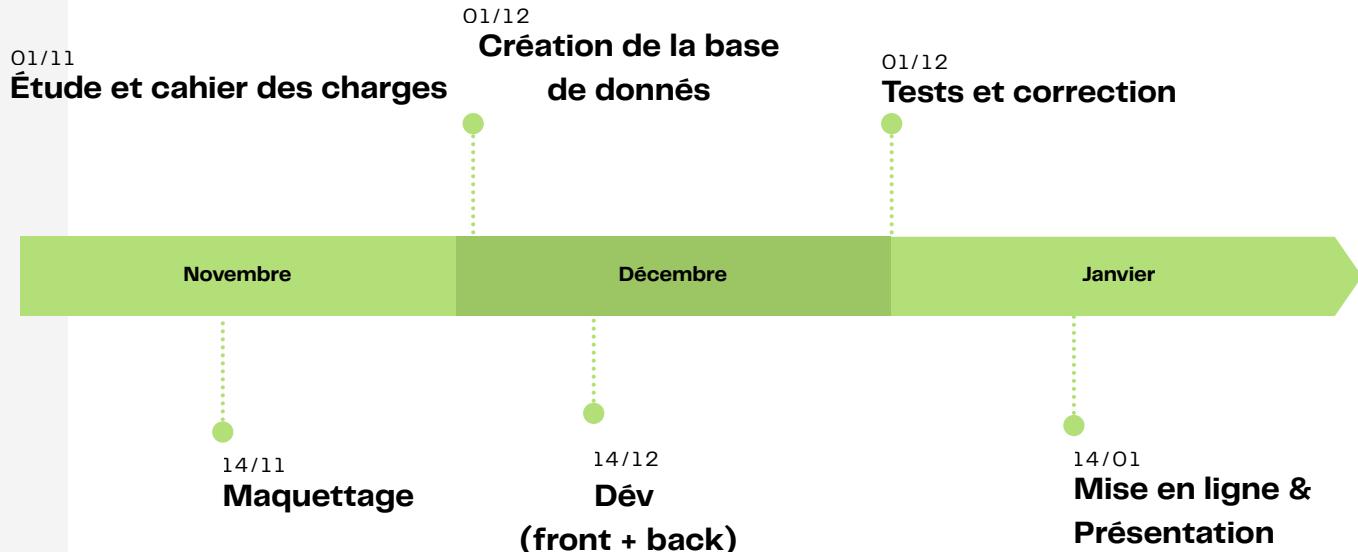
DÉVELOPPEMENT:

- **Réaliser le front-end (HTML/CSS)**
- **Connecter la base de données**
- **Tester les filtres**

TESTS UTILISATEUR:

- **Vérifier la cohérence des résultats.**
- **Vérifier la compatibilité mobile**

PLANNING PRÉVISIONNEL



LIVRABLES

- Cahier des charges
- Maquette graphique
- Base de données
- Prototype fonctionnel en ligne
- Présentation finale

Outils recommandés

DESIGN

- Canva / Figma

DÉVELOPPEMENT

- HTML / CSS / JS

HÉBERGEMENT

- Local

BASE DE DONNÉE

- PHP & MySQL

DOCUMENTATION

- Google Docs / Notion

METHODOLOGY

APERÇU DU PROJET

Ce Cahier des Charges (CDC) définit la portée, les objectifs, la méthodologie Scrum, l'architecture, la planification, les livrables et les critères de qualité pour l'application web de gestion de restaurant. La solution inclut un support multilingue, un design responsive, la gestion des stocks, la gestion du personnel, le suivi des clients, le workflow des achats et le registre des fournisseurs.

ATTRIBUTION DES ROLES DANS L'EQUIPE

- **Lina : Product Owner, Responsable UI/UX, Interlocuteur Client.**
- **Adem Kallel : Scrum Master, Développeur Backend, Architecte Base de Données.**
- **Nasfi Mohamed Shamseddine : Développeur, Ingénieur Frontend, Testeur QA.**

CRITÈRE D'ACCEPTATION

- **Interface 100 % responsive sur mobile et desktop.**
- **Opérations CRUD pleinement fonctionnelles pour toutes les entités.**
- **Les pages principales se chargent en moins de 2 secondes.**
- **Les mises à jour de stock se reflètent instantanément.**
- **Les requêtes de la base de données retournent des résultats précis et cohérents.**
- **Aucun bug critique à la livraison finale.**

RÔLES SCRUM

- **Product Owner : Définit la vision, valide les exigences, gère le Product Backlog.**
- **Scrum Master : Assure la discipline Scrum, supprime les obstacles, facilite les cérémonies.**
- **Membre de l'Équipe de Développement : Implémente le frontend, le backend, l'intégration et les tests.**

ARTIFACTS SCRUM

- **Product Backlog : Liste complète des user stories.**
- **Sprint Backlog : Tâches sélectionnées pour chaque sprint.**
- **Increment : Produit fonctionnel livré à la fin de chaque sprint.**

PLAN DES SPRINTS

- Sprint 1 – Découverte & UX (1 semaine)
 - Recueillir les exigences, définir le backlog.
 - Créer les wireframes de toutes les pages principales.
- Sprint 2 – Bases Backend & Base de Données (1 semaine)
 - Créer le schéma de la base de données.
 - Construire l'authentification et les API principales.
- Sprint 3 – Implémentation Frontend (1 semaine)
 - Développer l'UI responsive.
 - Intégrer le frontend avec le backend.
- Sprint 4 – Intégration & Tests (3 à 5 jours)
 - Prototype fonctionnel.
 - Tests mobiles et compatibilité.
- Sprint 5 – Livraison Finale (3 jours)
 - Documentation.
 - Revue finale et présentation.

ASSURANCE QUALITÉ

- Tests unitaires pour les fonctions backend.
- Tests manuels pour l'interface utilisateur.
- Vérifications sur appareils mobiles.
- Tests d'intégrité des données.
- Contrôles de performance sous charge normale.

RISQUES & MITIGATION

- Exigences mal alignées → Mitigation : validation hebdomadaire par le PO.
- Retards sur les fonctionnalités → Mitigation : respecter strictement les limites de sprint.
- UI incohérente → Mitigation : système de design défini.
- Incohérence de la base de données → Mitigation : contraintes et validations.

WORKFLOW SIMPLIFIÉ

Product Owner --> Définir Product Backlog



Scrum Master --> Planifier Sprint & Retirer obstacles



Development Team --> Implémentation (Frontend + Backend + Tests)



Sprint Backlog --> Increments livrés à la fin du sprint



Tests QA + Validation PO --> Livraison finale