Rapport projet POO : Gestion d’un restaurant

DAPOIGNY Solenne (Groupe TD D)

DE OLIVERA Antoine (Groupe TD D)

1. Conception : Diagramme UML

* Vous trouverez un digramme UML complet de la solution, nommé : Restaurant. Ce fichier est à ouvrir dans le logiciel StarUML.
* Tout d’abord, nous avons créé la classe client. Car cette classe est indispensable pour le déroulé du projet.
* La classe abstraite produits annexes est la suivante à être créée. Cette classe est abstraite puisque nous ne créons pas d’instances de cette classe. Nous avons donc créé par la suite la classe boisson qui hérite de la classe produits annexes. Cette classe possède donc tous les attributs, les méthodes et les propriétés de la classe produits annexes. Nous avons donc pu instancier une boisson.
* La classe commande est composée d’une liste de nourriture :
* nous créé une agrégation entre la classe facture et commande puisque les commandes sont composées de facture et de client ?.
* la classe commande est composée de clients et La classe Client est composée de commis et de livreur. D’où les relations de composition entre ces différentes classes.

1. Remarques particulières sur le code

* Notre travail se décompose en deux projets : un projet WPF juste pour le module client, et le projet principal console. Ces deux projets ne sont pas liés, il est donc important de les exécuter tous les deux séparément.
* Remarques sur le projet principal (console) intitulé

1. Module Autre

* 1ère suggestion :
* 2ème suggestion :
* 3ème suggestion :
* 4ème suggestion :