

Projet JAVA FIS'eat

Geoffrey Auzou
Maxime Frémeaux

Sommaire

1. Contexte du projet
2. Architecture du projet et choix technique
3. Répartition des tâches
4. Difficulté rencontrée
5. Démonstration
6. Conclusion

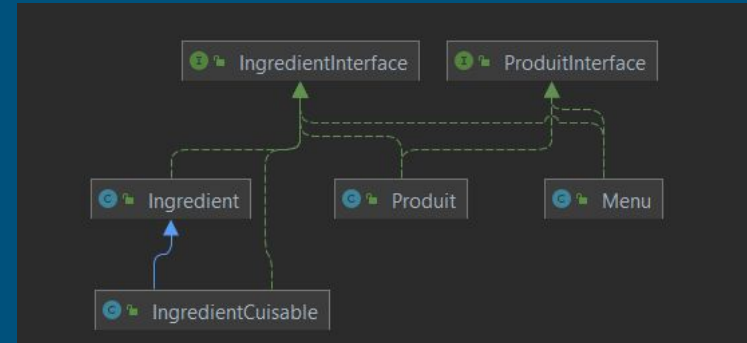
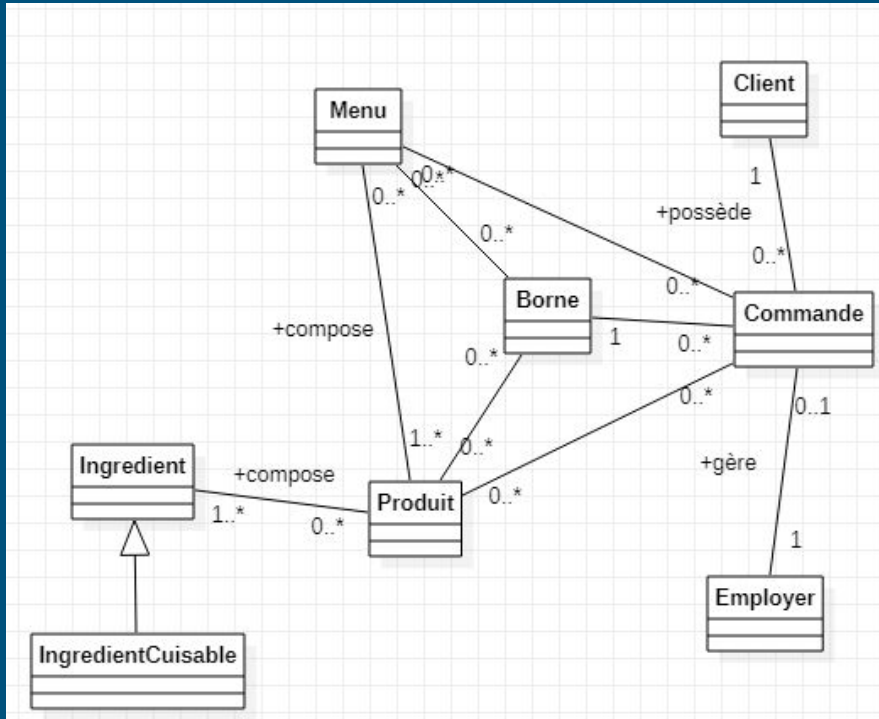
Contexte du Projet

Mise en place d'une application de commande type fast food

- Projet sous Maven
- Interaction via la console
- Utilisation des concepts POO



Architecture du projet et choix techniques



Fonctionnalités implémentées

Les principales fonctionnalités du projet sont les suivantes :

- Identification client via son identifiant
- Gérer et passer des commandes
- Accéder à son historique de commande(s)
- Gestion des produits exclusifs (Menu)
- Gestion des temps de préparation commande
- Gestion des notifications (shell, notification OS)
- Threads (traitement d'une/des commande(s) en cuisine)
- Consultation du statut commande (shell)



Répartition des tâches

La répartition des tâches pour le projet est la suivante :



Geoffrey

- Gestion Threads - (interactions, gestion, création)
- Gestion Borne (50%)
- Jeu de données
- Init Maven
- Gestion : Main, Docs, Data
- Contribution globale classes JAVA (50%)
- Affichage et interaction (shell - 50%)

Maxime

- Gestion Borne (50%)
- Historique des commandes
- Partie "schédulée" des Threads (statut)
- Dépendances Maven
- Gestion : JsonEdit, interfaces
- Contribution globale classes JAVA (50%)
- Affichage et interaction (50%)

Difficultés rencontrées

- Ecriture/Lecture/Génération JSON
- Répartition du travail pas toujours évidente
- Sujet parfois peu clair sur certains points



Démonstration



Conclusion