

Devoir Libre N°1

Modélisation d'une application Client-Serveur

Objectifs

Dans un Restaurant les serveurs sont munis généralement d'un petit cahier pour prendre note des désirs éventuels des clients, Développer une application de type client-serveur, le client étant un pocket pc, pouvant recueillir les demandes du serveur sommelier pour ses commandes et les envoyer au serveur (PC) qui les traite.

Utilisateurs de l'application :

- Serveurs et cuisiniers
 - Après authentification du serveur, il peut enregistrer ses commandes.
 - L'application serveur après réception d'une commande, elle imprime un ticket qui est utilisé par les cuisiniers pour préparer la commande
 - Le ticket imprimé comprend des informations sur les plats commandés, le serveur qui a envoyé la commande et le numéro de la table à servir
 - Une copie de ce ticket est donnée au client lorsqu'il désire régler l'addition.
 - Une fois l'addition est réglée le serveur valide la commande, cette opération déclenche du côté du serveur (PC) la validation de la commande dans la base de données et la mise à jour du stock.
- Le gérant
 - Après authentification le gérant peut :
 - Imprimer des rapports quotidiens
 - Visualiser le stock
 - Gérer le personnel

Ressources

Question 1. Proposer des solutions matérielles et technologiques pour implémenter ce système

Analyse des besoins

Question 2. Réaliser un cas d'utilisation général où figurent uniquement les acteurs principaux Serveur et gérant.

Question 3. Réaliser un diagramme d'activité du processus d'authentification

Question 4. Proposer un diagramme d'état qui représente le processus d'une commande

Question 5. Compléter le cahier des charges, notamment les points suivants :

- a. Inventaire
- b. Gestion du personnel
- c. Gestion des livraisons
- d. Statistiques
- e. Gestion des stocks

Question 6. Réaliser les diagrammes de classes.