

Guide utilisateur — Application admin et cycle de vie d'une commande

1. Objectif du logiciel

`your command` est une application locale de prise de commande pour un restaurant, un snack, un bar ou tout point de vente avec des tables physiques.

Ce guide se concentre uniquement sur :

- l'utilisation de l'application desktop d'administration ;
- la préparation du menu, des tables, des QR codes et de l'inventaire ;
- le suivi des commandes ;
- le cycle de vie d'une commande, depuis le scan du QR code jusqu'au service.

Les données sont stockées localement sur l'ordinateur qui exécute l'application. Pour que les clients, la caisse et le service puissent accéder aux interfaces web, ils doivent être connectés au même réseau local que cet ordinateur.

2. Vue d'ensemble de l'application admin

Dans l'application admin, le menu latéral donne accès aux écrans suivants :

- `Accueil` : synthèse rapide de la journée ;
- `Catégories` : gestion des familles de produits ;
- `Produits` : création et modification du menu ;
- `Inventaire` : ajustement du stock ;
- `Tables` : gestion des tables physiques ;
- `QR Codes` : aperçu et export PDF des QR codes ;
- `Commandes` : consultation des commandes enregistrées ;
- `Résumé du jour` : statistiques et suivi des ventes ;
- `Export` : export CSV de l'historique des commandes et de l'inventaire par plage de dates ;
- `Validation` : démarrage du serveur local, configuration des accès, vérification des URLs réseau, gestion des tokens caisse et service ;
- `Support` : aide de contact pour signaler un bug, demander un upgrade ou joindre directement le support.

3. Lancer l'application admin

L'application desktop est un exécutable Flutter.

Pour la démarrer, double-cliquez sur l'exécutable `your command.exe` présent dans le dossier de l'application.

Une fois l'application ouverte :

1. L'écran d'accueil s'affiche avec le menu latéral.

2. Allez dans `Validation` .
3. Choisissez l'adresse réseau dans `Adresse à tester` .
4. Cliquez sur `Démarrer le serveur` .
5. Vérifiez que l'état passe à `Serveur actif` .
6. Confirmez les liens `Interface caisse` et `Interface service` .
7. Testez au moins un lien client et les deux liens back office.

L'application doit rester ouverte pendant tout le service. Fermer la fenêtre coupe le serveur local et rend les interfaces web inaccessibles.

4. Avant la première utilisation

Avant de laisser des clients commander, préparez l'application dans cet ordre :

1. Créez vos catégories.
2. Créez vos produits.
3. Vérifiez les stocks.
4. Créez vos tables.
5. Choisissez l'adresse locale dans `QR Codes` .
6. Générez et vérifiez le PDF des QR codes.
7. Démarrez le serveur local depuis `Validation` .
8. Configurez le paiement mobile money si vous utilisez ce parcours.
9. Si besoin, régénérez les tokens caisse et service avant de partager les liens à l'équipe.
10. Testez au moins une URL client, l'URL caisse et l'URL service depuis d'autres appareils du même réseau.

5. Démarrage quotidien

Au début du service :

1. Ouvrez l'application admin.
2. Allez dans `Validation` .
3. Choisissez l'adresse réseau à tester dans `Adresse à tester` .
4. Cliquez sur `Démarrer le serveur` .
5. Vérifiez que l'état affiche `Serveur actif` .
6. Confirmez les URLs `Interface caisse` et `Interface service` .
7. Régénérez un token si un ancien lien ne doit plus fonctionner.
8. Repartagez ensuite les nouvelles URLs à l'équipe concernée.
9. Vérifiez dans `Inventaire` que les quantités sont à jour.
10. Si le paiement mobile money doit être actif, vérifiez aussi sa configuration.

Si l'adresse IP locale a changé depuis la dernière utilisation, retournez ensuite dans `QR Codes` et régénérez les QR codes avec la bonne adresse.

6. Configurer le menu

6.1 Catégories

Ouvrez `Catégories` , puis utilisez `Nouvelle catégorie` .

Chaque catégorie contient :

- Nom ;
- Ordre d'affichage ;
- Catégorie active .

Une catégorie inactive ne doit plus être utilisée pour afficher des produits dans le menu client.

6.2 Produits

Ouvrez `Produits` , puis utilisez `Nouveau produit` .

Chaque produit contient :

- `Catégorie` ;
- `Nom` ;
- `Référence` ;
- `Description` ;
- `Image produit` ;
- `Prix unitaire` ;
- `Unité` ;
- `Stock initial` ;
- `Produit actif` ;
- `Visible dans le menu` .

Règles pratiques :

- un produit doit être rattaché à une catégorie active ;
- une image produit peut être fournie via une URL, une data URI ou un chemin local importé dans la base ;
- un produit inactif ne doit plus être commandable ;
- un produit masqué avec `Visible dans le menu` désactivé reste dans l'historique mais disparaît du menu client ;
- un produit avec stock à `0` n'apparaît plus dans le menu client.

7. Gérer l'inventaire

Ouvrez `Inventaire` pour voir, pour chaque produit :

- `Stock` ;
- `Réservé` ;
- `Disponible` .

Le bouton `Ajuster` permet :

- `Ajouter` pour remettre du stock ;
- `Retirer` pour corriger une quantité.

L'historique d'inventaire enregistre l'état du stock avant et après chaque mouvement récent.

La durée de conservation de cet historique se règle depuis `Validation` en nombre de mois.

8. Gérer les tables

Ouvrez **Tables**, puis utilisez **Nouvelle table**.

Chaque table contient :

- **Nom** ;
- **Référence interne** ;
- **Table active**.

Le logiciel génère automatiquement un **QR Token** unique pour chaque table.

Une table inactive ne doit plus être utilisable par les clients.

9. Générer les QR codes

Ouvrez **QR Codes**.

Cet écran permet de :

- choisir l'**Adresse locale** qui sera encodée dans les QR codes ;
- vérifier le **Port** utilisé ;
- afficher les QR codes de chaque table ;
- lancer **Aperçu PDF** ;
- lancer **Exporter PDF**.

Si vous changez d'adresse IP locale ou de port, régénérez les QR codes avant le prochain service.

10. Activer l'accès web local

Les QR codes, le tableau caisse et le tableau service utilisent le serveur HTTP local intégré à l'application.

Pour le lancer :

1. Ouvrez **Validation**.
2. Choisissez l'hôte dans **Adresse à tester**.
3. Cliquez sur **Démarrer le serveur**.

L'écran affiche ensuite :

- l'état du serveur ;
- la rétention de l'historique inventaire ;
- la configuration du paiement mobile money ;
- les liens sécurisés **Interface caisse** et **Interface service** ;
- les liens de test de chaque table ;
- une checklist de vérification.

Utilisez **Arrêter le serveur** quand vous souhaitez couper l'accès web local.

11. Configurer le paiement mobile money

Dans `Validation`, la section de paiement permet de :

- activer ou désactiver l'intégration mobile money ;
- enregistrer la clé API nécessaire ;
- définir le motif de paiement ;
- choisir le mode de test ou le mode réel selon l'environnement utilisé ;
- enregistrer l'URL de notification utilisée pour recevoir les retours de paiement ;
- enregistrer le nom client utilisé pour identifier les notifications liées à l'établissement.

Règles importantes :

- si l'intégration mobile money est désactivée ou incomplète, le front office bascule sur le parcours manuel ;
- un paiement manuel ne crée pas automatiquement une commande : il doit être confirmé par la caisse ;
- un paiement mobile money confirmé crée automatiquement la commande ;
- le système revérifie toujours le stock au moment du paiement ;
- tant que le serveur local tourne, l'application peut continuer à vérifier les retours de paiement.

12. Parcours client

Le client scanne le QR code de sa table avec son téléphone.

Le menu web lui permet de :

- voir le nom de la table ;
- parcourir les catégories ;
- utiliser un filtre `Toutes les catégories` ou un filtre dédié par catégorie active ;
- consulter les produits disponibles avec leur image ;
- rechercher rapidement un produit par texte libre ;
- voir des suggestions de recherche même si la casse ou les accents saisis ne correspondent pas exactement ;
- choisir des quantités ;
- voir le panier se mettre à jour automatiquement ;
- choisir un mode de paiement ;
- lancer `Valider et payer`.

Quand aucun produit ne correspond au filtre actif ou à la recherche, le front office affiche un message de résultat vide plutôt qu'une grille vide.

12.1 Si le paiement mobile money est désactivé ou non configuré

Le client suit un parcours manuel :

1. Il choisit ses articles.
2. Il confirme la commande sur un écran de revue.
3. Il peut saisir une référence mobile money s'il en a déjà une, ou laisser le champ vide.
4. La commande attend ensuite la décision du caissier.

12.2 Si le paiement mobile money est activé et configuré

Le client voit les choix suivants :

- À la caisse ;
- MVoLa ;
- Orange Money ;
- Airtel Money .

Règles :

- À la caisse conserve le parcours manuel avec validation caisse ;
- MVoLa , Orange Money et Airtel Money lancent le parcours mobile money ;
- après retour du paiement, le reçu peut afficher un état de vérification en attente tant que la confirmation n'a pas encore été reçue ;
- pendant cet état, la page cliente revérifie automatiquement le statut toutes les 5 secondes sans rechargement manuel ;
- un paiement confirmé crée automatiquement la commande sans intervention caisse.

Le système revérifie toujours le stock au moment du paiement.

12.3 Filtrer et rechercher un article

Sur le menu client :

1. Utilisez Toutes les catégories pour revenir à la vue complète.
2. Touchez une catégorie pour limiter l'affichage à cette seule famille.
3. Saisissez quelques lettres dans la barre de recherche pour afficher des suggestions.
4. Validez la recherche ou touchez une suggestion pour ne garder que les produits correspondants.
5. Si aucun article ne correspond, l'écran affiche La recherche n'a donné aucun résultat .

13. Parcours caisse

Le personnel caisse ouvre l'URL Interface caisse affichée dans Validation .

Cette URL contient un token privé. Si ce token est régénéré dans Validation , les anciens liens deviennent invalides et doivent être remplacés.

L'interface caisse affiche uniquement les paiements manuels qui attendent encore une décision.

Le caissier peut :

- vérifier la table et le détail de la tentative ;
- voir la référence client si elle a été fournie ;
- cliquer sur Confirmer pour créer la commande et l'envoyer au service ;
- cliquer sur Refuser pour libérer la réservation de stock.

Points importants :

- les paiements mobile money validés n'apparaissent plus dans la caisse ;
- la caisse se rafraîchit automatiquement ;

- un lien de rafraîchissement manuel reste disponible en secours.

14. Parcours service

Le personnel de service ouvre l'URL `Interface service` affichée dans `Validation`.

Cette URL contient aussi un token privé. Si ce token est régénéré, les anciens liens deviennent invalides.

L'interface service affiche :

- les commandes `En attente` ;
- les commandes `Traitées` ;
- un regroupement par table ;
- le détail des articles ;
- le total et la référence de paiement.

Ordre d'affichage :

- `En attente` montre d'abord les commandes les plus anciennes ;
- `Traitées` montre d'abord les commandes les plus récentes ;
- `Traitées` est limité aux commandes servies sur les 7 derniers jours.

Le service ne voit que les commandes déjà confirmées :

- soit par la caisse pour les paiements manuels ;
- soit automatiquement par le flux mobile money confirmé.

Quand une commande quitte la cuisine ou a été entièrement servie :

1. Repérez la commande dans `Commandes à servir`.
2. Cliquez sur `Marquer comme servie`.

La commande passe alors dans `Commandes déjà servies`.

L'écran service se rafraîchit automatiquement. Les nouvelles commandes arrivent sans recharge manuelle, et un lien `Rafraîchir maintenant` reste disponible en secours.

15. Cycle de vie d'une commande

15.1 Vue globale

Une commande peut suivre deux cycles principaux :

- le cycle manuel, avec validation par la caisse ;
- le cycle mobile money, avec confirmation automatique du paiement.

Dans les deux cas, une commande n'arrive côté service qu'après confirmation du paiement.

15.2 Cycle manuel avec validation caisse

1. Le client scanne le QR code de sa table.

2. Il consulte le menu et ajoute des produits au panier.
3. Le système vérifie les produits disponibles et réserve temporairement le stock.
4. Le client choisit le paiement **À la caisse**.
5. Une tentative de paiement manuel est créée.
6. La tentative apparaît dans l'interface caisse.
7. Le caissier vérifie la table, le détail de la commande et la référence éventuelle.
8. Si le paiement est accepté, le caissier clique sur **Confirmer**.
9. La commande est créée officiellement.
10. La commande apparaît dans l'interface service.
11. Le service prépare ou livre la commande.
12. Le service clique sur **Marquer comme servie**.
13. La commande passe dans **Commandes déjà servies**.

Si le caissier clique sur **Refuser**, la commande n'est pas créée et la réservation de stock est libérée.

15.3 Cycle mobile money confirmé automatiquement

1. Le client scanne le QR code de sa table.
2. Il consulte le menu et ajoute des produits au panier.
3. Le système vérifie les produits disponibles et réserve temporairement le stock.
4. Le client choisit **MVoLa**, **Orange Money** ou **Airtel Money**.
5. Le parcours de paiement mobile money est lancé.
6. Après paiement, le client revient sur un écran de reçu ou d'attente.
7. L'application vérifie le retour de paiement.
8. Si le paiement est confirmé, la commande est créée automatiquement.
9. La commande n'a pas besoin de validation caisse.
10. La commande apparaît directement dans l'interface service.
11. Le service prépare ou livre la commande.
12. Le service clique sur **Marquer comme servie**.
13. La commande passe dans **Commandes déjà servies**.

Si le paiement n'aboutit pas, la commande n'est pas créée. La réservation de stock est libérée automatiquement après expiration.

15.4 États possibles autour d'une commande

Étape	État fonctionnel	Signification
Panier en cours	Non confirmé	Le client compose encore sa commande.
Paiement manuel envoyé	En attente caisse	La caisse doit accepter ou refuser.
Paiement mobile money en attente	En attente confirmation	Le système attend le retour de paiement.
Paiement refusé ou expiré	Non créée	La commande n'est pas enregistrée.
Paiement confirmé	Commande confirmée	La commande est visible côté service.
Commande en préparation	En attente service	Le service doit traiter la commande.
Commande servie	Traitée	La commande est terminée côté service.

15.5 Règles de stock pendant le cycle de vie

- Le stock est vérifié au moment de la validation du panier.
- Le stock est réservé temporairement pendant le paiement.
- Une réservation expire automatiquement après 5 minutes si le paiement n'aboutit pas.
- Si le paiement manuel est refusé, la réservation est libérée.
- Si le paiement est confirmé, le stock réservé est consommé par la commande.
- Un produit sans stock disponible ne doit plus apparaître dans le menu client.

16. Écran Validation

`Validation` sert à finaliser et contrôler l'exploitation terrain.

Utilisez-le pour :

- démarrer ou arrêter le serveur local ;
- choisir l'adresse réseau à tester ;
- configurer la rétention de l'historique inventaire ;
- configurer le paiement mobile money ;
- vérifier la présence des informations nécessaires au paiement ;
- récupérer les liens sécurisés caisse et service ;
- régénérer les tokens caisse et service pour invalider les anciens accès ;
- récupérer les liens clients de chaque table ;
- suivre la checklist manuelle de vérification.

Note pratique :

- les dates techniques `created_at` et `updated_at` des tables locales et des réglages supportés sont gérées automatiquement par SQLite ; aucun champ manuel n'est à renseigner pour ces horodatages.

17. Écran Support

L'écran `Support` centralise les informations de contact utiles à l'équipe.

Vous y trouverez :

- la marche à suivre pour signaler un bug à `xanarabe@gmail.com` avec l'objet `Bug : YourCommand` ;
- les sujets d'upgrade actuellement cités, notamment `Mobile banking` et un dashboard de ventes plus complet ;
- l'adresse `xanarabe@gmail.com` à utiliser pour une demande avec l'objet `Upgrade Request : YourCommand` ;
- le numéro direct `+261 32 41 048 12`.

18. Consultation admin

L'écran `Commandes` de l'application admin permet de revoir les commandes enregistrées avec :

- la table ;

- le numéro de commande ;
- le total ;
- le statut paiement ;
- le statut service ;
- la référence de paiement.

Les références de paiement mobile money ou manuelles sont conservées avec la commande confirmée.

18.1 Résumé du jour

L'écran **Résumé du jour** permet de consulter les ventes d'une date précise.

Vous pouvez :

- ouvrir le datepicker **Choisir une date** ;
- sélectionner le jour courant ou une date passée ;
- visualiser pour cette date uniquement :
 - **Commandes payées** ;
 - **Total encaissé** ;
 - **Ticket moyen** ;
 - **Articles vendus** ;
 - **Produits les plus commandés** ;
 - **Ventes par table**.

Par défaut, l'écran charge les données du jour courant.

Note pratique :

- le bloc **Ruptures de stock** reste basé sur le stock courant au moment de la consultation, pas sur un historique de stock par date.

18.2 Export CSV

L'écran **Export** permet d'extraire deux historiques différents sur une plage de dates inclusive :

- l'historique des commandes ;
- l'historique des mouvements d'inventaire.

Export des commandes

Utilisation :

1. Ouvrez **Export**.
2. Renseignez **Depuis**.
3. Renseignez **Jusqu'à**.
4. Dans le bloc historique des commandes, cliquez sur **Exporter en CSV**.
5. Choisissez l'emplacement de sauvegarde du fichier.

Le CSV exporté contient les colonnes suivantes :

- **Date** ;

- Heure ;
- Table ;
- Catégorie ;
- Produit ;
- Quantité ;
- Prix Unitaire ;
- Prix ;
- Référence paiement .

Export de l'inventaire

Utilisation :

1. Ouvrez **Export** .
2. Renseignez **Depuis** .
3. Renseignez **Jusqu'à** .
4. Dans le bloc historique inventaire, cliquez sur **Exporter en CSV** .
5. Choisissez l'emplacement de sauvegarde du fichier.

Le CSV inventaire contient les colonnes suivantes :

- Date ;
- Heure ;
- Catégorie ;
- Item ;
- Ajustement ;
- Ancienne valeur ;
- Nouvelle valeur .

Lecture rapide :

- **Ajustement** indique la variation appliquée ;
- **Ancienne valeur** indique le stock avant l'opération ;
- **Nouvelle valeur** indique le stock après l'opération.

19. Dépannage rapide

19.1 Le client ne voit pas le menu

Vérifiez :

- que le serveur est démarré dans **Validation** ;
- que le téléphone est sur le même réseau local ;
- que le QR code encode la bonne adresse ;
- que la table est active.

19.2 Le produit n'apparaît pas dans le menu

Vérifiez :

- que la catégorie est active ;

- que le produit est actif ;
- que `Visible dans le menu` est activé ;
- que le stock disponible est supérieur à `0`.

19.3 La caisse ne voit pas une tentative manuelle

Vérifiez :

- que le client a bien terminé le parcours `À la caisse` ;
- que la page caisse utilise bien l'URL active ;
- que le token caisse n'a pas été régénéré depuis le dernier partage ;
- que la tentative n'a pas déjà été confirmée ou refusée.

19.4 Une commande n'apparaît pas côté service

Vérifiez :

- que le paiement a été accepté ;
- que, pour un parcours manuel, la caisse a bien confirmé le paiement ;
- que, pour un parcours mobile money, le paiement a bien été confirmé ;
- que la page service utilise bien l'URL active ;
- que le token service n'a pas été régénéré depuis le dernier partage ;
- que la commande n'a pas déjà été marquée comme servie.

19.5 Un paiement mobile money reste en attente

Vérifiez :

- que la configuration du paiement est complète dans `Validation` ;
- que l'URL de notification est correcte ;
- que le serveur local est toujours actif pour continuer la synchronisation automatique ;
- que le client a bien été redirigé après paiement ;
- que la page d'attente a eu le temps de refaire au moins un cycle de vérification.

19.6 Le QR code semble obsolète

Vérifiez :

- l'adresse choisie dans `QR Codes` ;
- les liens de test dans `Validation` ;
- le fait qu'un token régénéré impose de repartager le nouveau lien ;
- puis régénérez et réimprimez le PDF.

20. Rappels importants

- Les données sont locales à la machine qui exécute l'application.
- Le réseau local est indispensable pour les parcours client, caisse et service.
- L'application admin doit rester ouverte pendant le service.
- Les réservations de stock expirent automatiquement après 5 minutes si le paiement n'aboutit pas.
- Un paiement manuel ne crée pas la commande tant que la caisse ne l'a pas confirmé.

- Un paiement mobile money confirmé crée automatiquement la commande et saute la validation caisse.
- Une commande confirmée apparaît côté service.
- Une commande servie reste consultable dans l'historique.