

OC PIZZA

CENTRALISER LE SYSTEME INFORMATIQUE POUR L'ENSEMBLE DES RESTAURANTS

avec
OC SOFT

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0



Auteur
Jean-Maxime GUTH
Développeur

TABLE DES MATIERES

| | |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| 1 -Versions..... | 3 |
| 2 -Glossaire | 4 |
| 3 -Introduction | 5 |
| 3.1 -Objet du document | 5 |
| 3.2 -Besoin du client..... | 5 |
| 3.2.1 -Contexte | 5 |
| 3.2.2 -Enjeux et Objectifs | 5 |
| 4 -Description générale de la solution | 6 |
| 4.1 -Personas | 6 |
| 4.2 -Impact mapping | 7 |
| 4.3 -Les principe de fonctionnement..... | 8 |
| 4.4 -Les acteurs..... | 9 |
| 4.5 -Liste des fonctions..... | 11 |
| 4.6 -Diagramme de package | 12 |
| 5 -Application Web | 13 |
| 5.1 -Les cas d'utilisation | 13 |
| 6 -Cycle de vie d'une commande..... | 28 |
| 6.1 -Diagramme d'activité | 29 |
| 7 -Options et idées additionnelles..... | 30 |
| 8 -Notes et remarques client..... | 31 |

1 - VERSIONS

| Auteur | Date | Description | Version |
|---------|------------|----------------------|---------|
| JM GUTH | 10/12/2020 | Création du document | 1.0 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

2 - GLOSSAIRE

| | |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Personas | Les personas représentent des profils types de client qui nous permettent d'imaginer les fonctions nécessaires à l'application en fonction de leur besoins et de leurs attentes. |
| Impact mapping | L'impact mapping permet d'avoir une vue globale sur un objectif central. De cet objectif central découle : les différents acteurs, ce qu'ils peuvent ou doivent faire pour satisfaire l'objectif et enfin ce que nous devons mettre en place pour que les acteurs puissent mener à bien leur fonctions. Cela nous permet d'avoir une vue globale et une direction sur la conception de l'architecture fonctionnelle. Il nous permet également d'avoir une vue sur les fonctions nécessaires. |
| Diagramme de contexte | Le diagramme de contexte constitue une étape intermédiaire entre le cahier des charges et la construction des premiers cas d'utilisation. Dans notre cas il nous permet de visualiser quel acteurs vont interagir avec le système |
| Les acteurs | Un acteur est une entité qui joue un rôle avec le système. Ils peuvent être humain mais également d'autres système. Dans notre cas, il désigne surtout les différents employés d'un restaurant et leur rôles. Cela nous permet surtout de bien visualiser « qui fait quoi » . |
| Liste des fonctions | Elle énumère les différentes fonctions et les acteurs qui y sont associés. Elle nous permet de voir l'ensemble des fonctions et les futurs packages. Elle découle principalement de l'impact mapping. |
| Diagramme de package | Les Diagrammes de Paquetages sont utilisés pour refléter l'organisation de paquetages et de leurs éléments. Dans notre cas il regroupe les groupe de fonctions qui interagissent ensemble dans la liste des fonctions. |
| Diagramme de cas d'utilisation | Ces diagrammes nous permettent de rentrer plus précisément dans chaque package et voir « qui peut faire quoi » et les différentes relations entre les fonctions. |
| Cas d'utilisation ou scénario | C'est une version plus détaillée du diagramme précédent, qui permet de voir les évènement en détail se dérouler dans le temps. |
| Diagramme d'activité | Il représente le cycle de vie d'un ensemble de fonctions. Dans notre cas, nous nous intéressons au cycle de vie d'une commande. |
| Frontend | Il s'agit de la partie visible de l'application, destinée à être manipulée par un tiers. |
| Backend | Le backend, c'est tout ce qu'on ne voit pas quand on utilise une application, et qui lui permet de fonctionner. (Base de données, serveur etc...) |

3 - INTRODUCTION

3.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application **OCSOFT**

Objectif du document :

Ce document a pour vocation de définir le fonctionnement et les fonctionnalités ainsi que leurs différentes relations avec les utilisateurs de l'application **OCSOFT** dont le but central est de centraliser tout le système informatique sur l'ensemble des restaurants du groupe.

3.2 - Besoin du client

3.2.1 - Contexte

Le client **OC PIZZA** est spécialisé dans la vente de pizza à livrer ou à emporter. Le client a actuellement 5 restaurants et souhaite en ouvrir 3 autres d'ici une demie année. Le client souhaite remplacer son système informatique pour ses restaurants qui ne gère pas de manière centralisée les ERP. Le système actuel ne permet pas de suivre chaque restaurant individuellement ni de suivre les livreurs.

3.2.2 - Enjeux et Objectifs

Développer une application qui permet la gestion centralisée : de manière globale , le système devra permettre de suivre le cycle de commande pour chaque restaurant de la prise de commande jusqu'à sa livraison finale et toutes les étapes intermédiaires ainsi que chaque acteur. Il doit permettre un suivi des stock centralisé afin de regrouper les achats et la mise en place d'un système de réapprovisionnement automatique. L'objectif global est de pouvoir standardiser et automatiser au maximum le processus.

Les objectifs principaux sont :

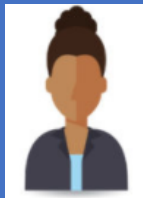
- 1) Avoir un suivi total de tous les restaurants et de chacune de leur commandes étape par étape.
- 2) Permettre aux clients de pouvoir passer commande soit en ligne, soit par téléphone, soit sur place. Mais également de choisir entre une livraison ou un retrait ainsi que plusieurs mode de paiement.
- 3) Réduire au maximum les erreurs : Mettre en place des rappels automatiques des recettes et des alertes quand il y'a des recettes spéciales pour les pizzaiolos.
- 4) Exploiter au maximum la gestion de stock : Suivre les stocks en temps réel pour savoir quelle pizzas sont réalisables ou non avant de passer commande.
- 5) Regrouper au maximum les achats pour diminuer les frais.

4 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

4.1 - Personas

Nous rassemblons ici trois types de clients potentiels et leurs différentes motivations qui nous permettent d'avoir une idée des fonctions à intégrer à l'application :

Buyer persona OC PIZZA

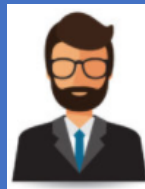


Jade

Age : 22
Profession : étudiante
Situation : célibataire sans enfant
Adresse : OC Ville / périphérie sect7
Vit : En appartement / en collocation

Motivations :

Prix attractif / promotions / mailing
Système de fidélité
Service 100% digital
Suivre sa commande
Payer par téléphone / en ligne
Livraison



Bastien

Age : 33
Profession : Agent immobilier
Situation : Pacsé sans enfant
Adresse : OC Ville / centre ville sect2
Vit : appartement en couple

Motivations :

Service digital et téléphonique
Rapidité
Suivre sa commande
Livraison ou retrait des commandes
Payer par CB au livreur ou en restaurant



Laurent

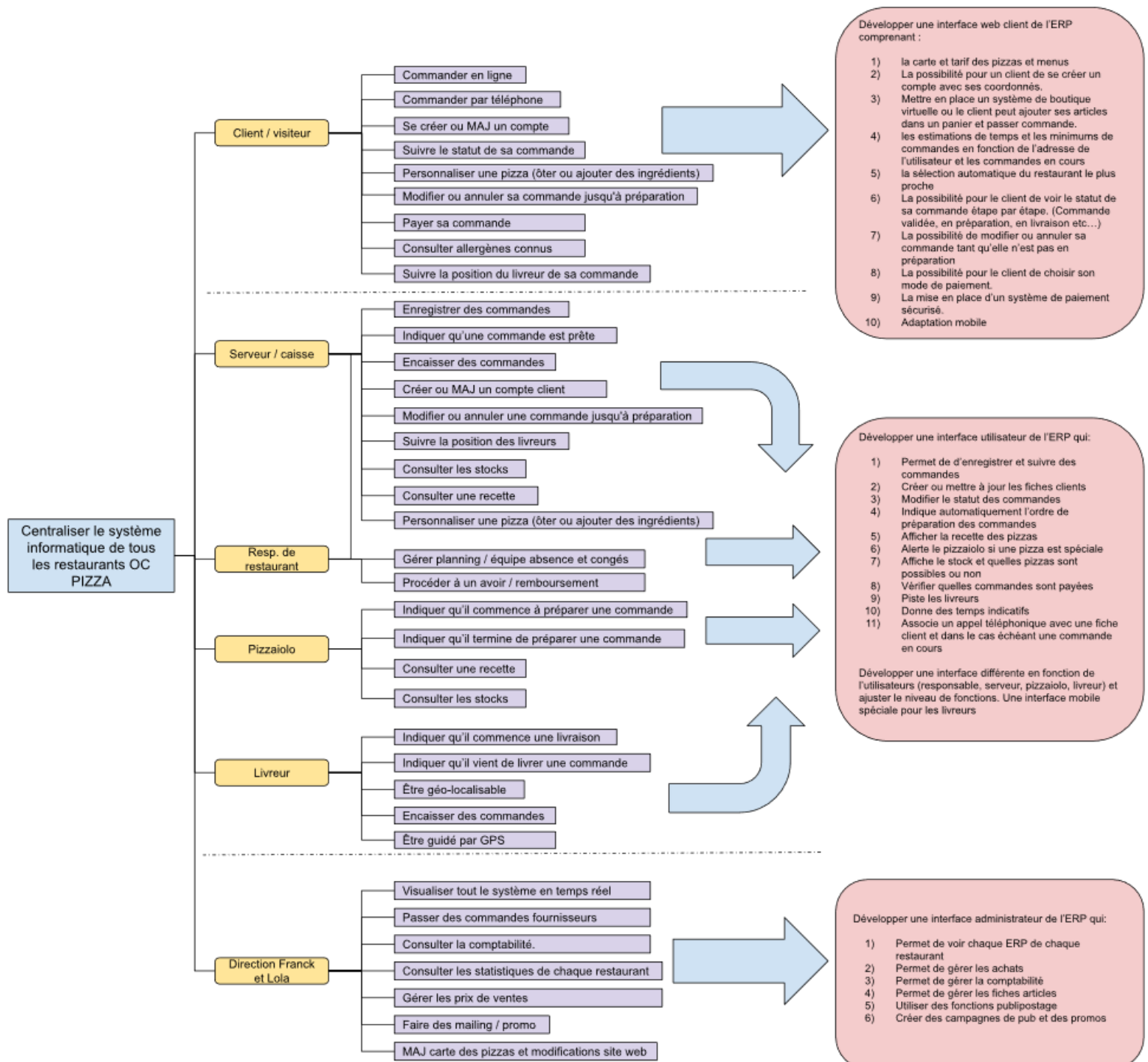
Age : 58
Profession : Cadre
Situation : Marié avec enfants
Adresse : OC Ville / quartier UP sect1
Vit : Maison individuelle en famille
! Allergique aux arachides !

Motivations :

Service téléphonique
Retrait
Flyers et carte papier.
Payer en liquide
Qualité du service et d'accueil
Ponctualité.
Contrôler les allergènes

L'impact mapping ci-dessous met en lumière un éventail de fonctions par rapport à l'objectif central ainsi que les acteurs qui doivent les réaliser et les solutions que nous devons y apporter.

4.2 - Impact mapping



4.3 - Les principe de fonctionnement

Le système se décomposera en trois interfaces :

Une interface web (site web) pour les clients le permettant de créer un compte et de passer des commandes.

Une interface collaborateur pour les employés en restaurant avec des terminaux tactiles pour enregistrer des commandes, des terminaux d'affichages pour visualiser les commandes etc....

Une interface d'administration (l'ERP) qui permettra de faire toute la gestion de l'entreprise (achats comptabilité, statistiques, gestion commerciale, mailing, promo etc...) et de surveiller en temps en réel tout le flux de travail de tous les restaurants.

Partie technique :

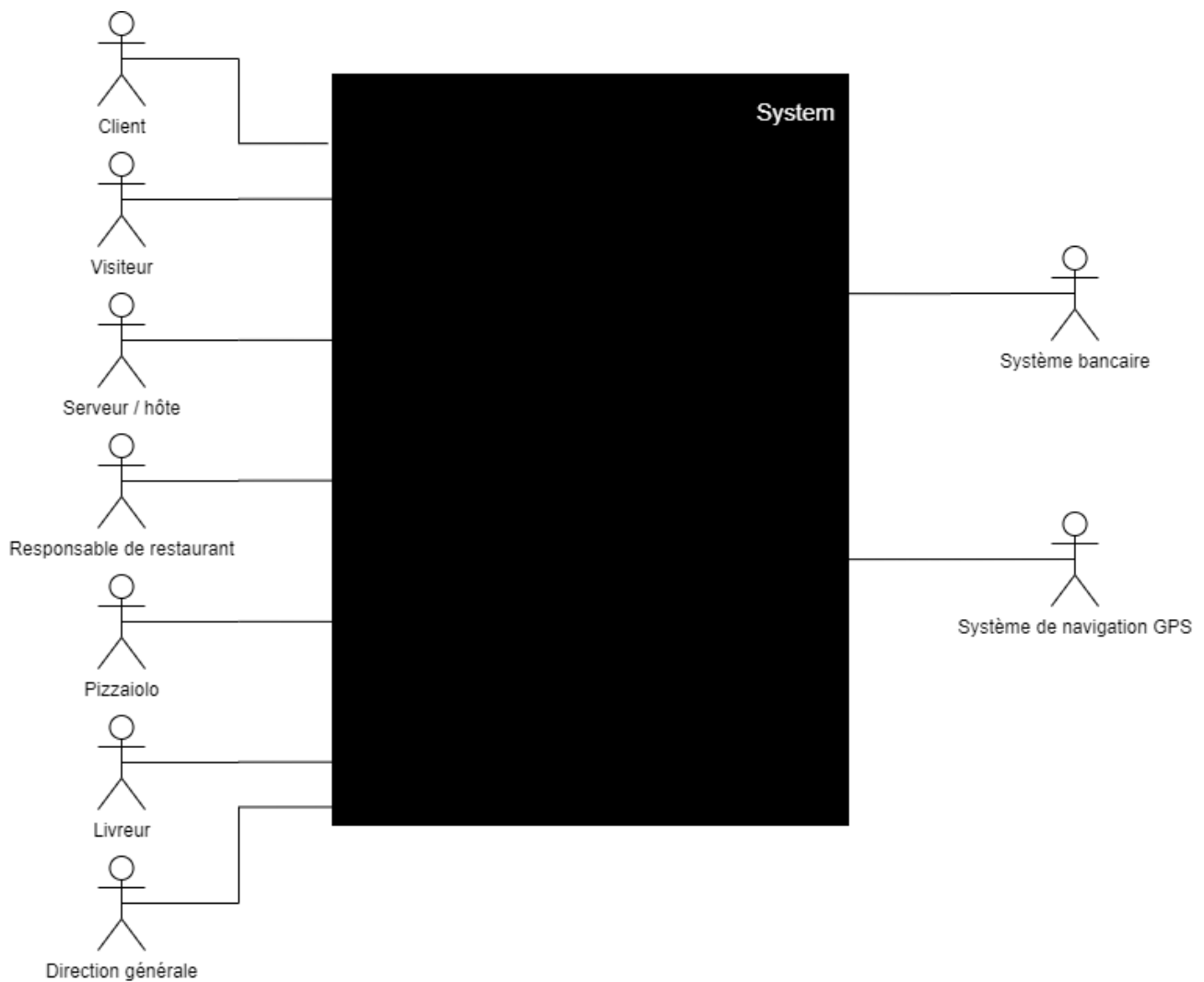
Pour le serveur nous utiliserons OVH

Pour la partie Backend nous développerons en Python & Django

Pour la partie Frontend nous développerons HTML CSS JS

4.4 - Les acteurs

Diagramme de contexte:



| Acteur | Description |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| System | Il s'agit simplement de l'application. |
| Système bancaire | C'est un acteur secondaire. Il s'agit du système qui enregistrera les transactions bancaires |
| Système de navigation GPS | C'est un acteur secondaire. Il s'agit du système qui s'occupera de toute la gestion GPS et géolocalisation. |
| Client | Il s'agit d'un client qui est connecté à l'application (site web) |
| Visiteur | Il s'agit d'un client qui n'est pas connecté à l'application (téléphone ou sur place en restaurant) |
| Serveur / hôte | Il s'agit de l'employé se trouvant au comptoir. Ses rôles sont essentiellement d'enregistrer les commandes, de servir les clients, de préparer tous les articles autres que les pizzas de valider les commandes prêtes. |
| Pizzaiolo | Il s'agit de l'employé se trouvant en cuisine et préparant les pizzas |
| Livreur | Il s'agit de l'employé qui livre les pizzas |
| Responsable | Il s'agit du collaborateur qui dirige un restaurant. Globalement il a les mêmes fonctions que le serveur mais avec quelques privilèges supplémentaires par rapport au système. |
| Direction générale | Il s'agit de Franck et Lola les gérants (ou directeurs généraux) de OC PIZZA |

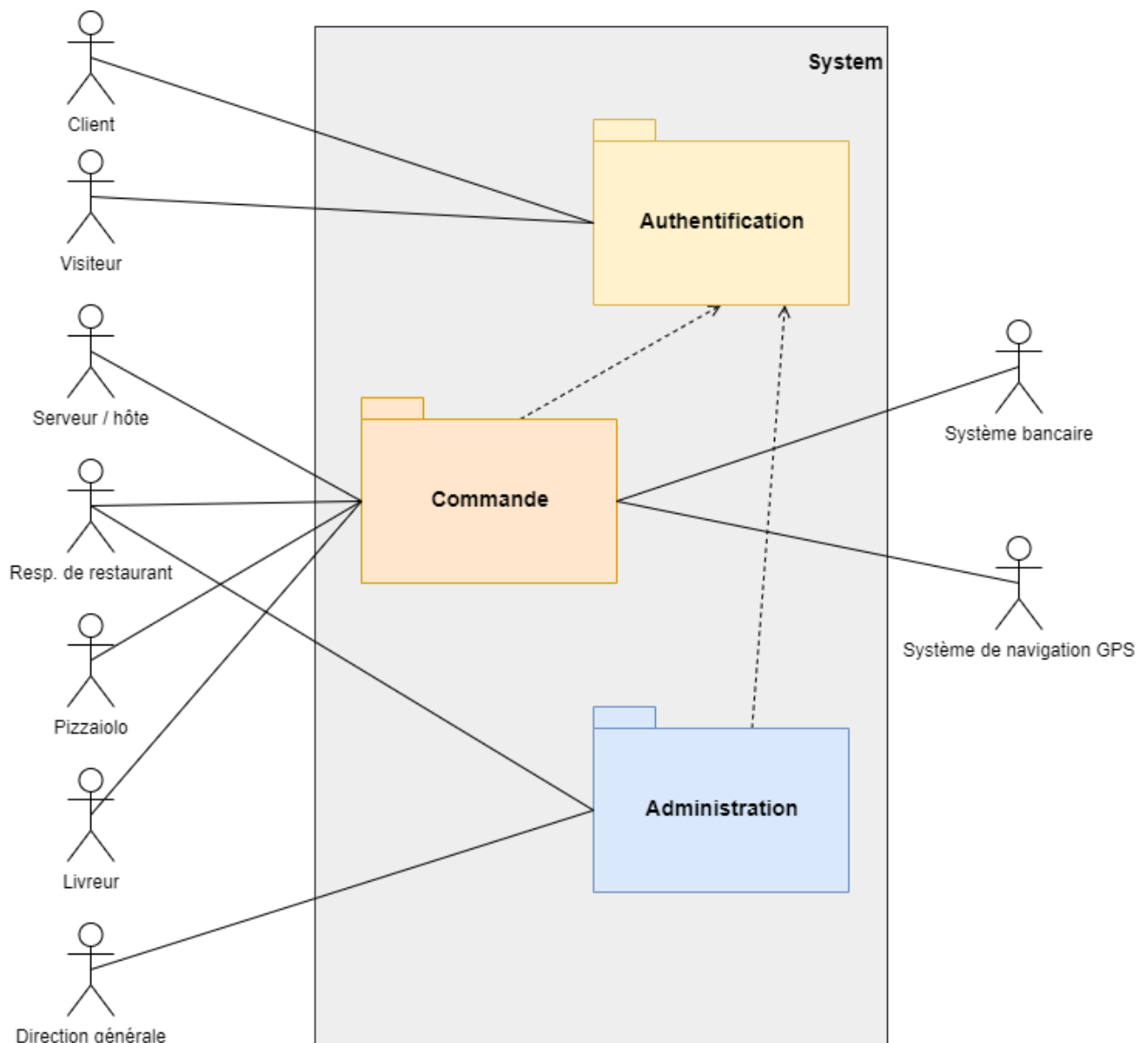
4.5 - Liste des fonctions

| Fonction | Client | Serveur hôte | Resp. restaurant | Pizzaiolo | Livreur | Direction générale |
|---------------------------------------------------------|--------|--------------|------------------|-----------|---------|--------------------|
| Créer un compte client | X | X | X | | | |
| Se connecter au compte client | X | X | X | | | |
| Se déconnecter du compte client | X | X | X | | | |
| MAJ son compte client | X | | | | | |
| MAJ tous les comptes clients | | X | X | | | X |
| Consulter points de fidélités | X | X | X | | | X |
| Consulter l'historique des commandes d'une fiche client | X | X | X | | | X |
| Faire une évaluation produit | X | | | | | |
| Ecrire un commentaire produit | X | | | | | |
| Consulter la carte | X | X | X | | | |
| Consulter une pizza | X | X | X | | | |
| Constituer un panier | X | X | X | | | |
| Personnaliser une pizza | X | X | X | | | |
| Passer une commande | X | X | X | | | |
| Effectuer un paiement | X | | | | | |
| Enregistrer manuellement une commande | | X | X | | | |
| Modifier une commande | X | X | X | | | |
| Consulter un statut d'une commande en cour | X | X | X | | | |
| Annuler une commande | X | X | X | | | |
| Changer le statut d'une commande | | X | X | X | X | |
| Afficher le carnet de commande | | X | X | | | X |
| Enregistrer un paiement | | X | X | | X | |
| Débloquer et ouvrir la caisse | | X | X | | | |
| Faire un avoir ou un remboursement | | | X | | | |
| Afficher la liste des pizzas d'une commande | | X | X | X | | |
| Commencer à préparer une commande | | X | X | X | | |
| Afficher la liste des ingrédients d'une pizza | | | | X | | |
| Commencer à préparer une pizza | | | | X | | |
| Terminer une pizza | | | | X | | |
| Indiquer qu'une commande est prête | | X | X | | | |
| Débuter une livraison | | | | | X | |
| Afficher guidage GPS | | | | | X | |
| Terminer une livraison | | | | | X | |
| Geolocaliser les livreurs | | X | X | | | X |
| Geolocaliser un livreur dédié a une commande | X | X | X | | | X |
| Créer un compte collaborateur | | | X | | | X |
| Enregistrer l'heure d'arrivée d'un collaborateur | | | X | | | |
| Enregistrer l'heure de départ d'un collaborateur | | | X | | | |
| Planifier absence / congés | | | X | | | X |
| Consulter les stocks | | X | X | X | | X |
| Forcer les stocks manuellement | | | X | | | X |
| Définir seuil d'alerte stock mini maxi | | | | | | X |
| Passer une commande fournisseur | | | | | | X |
| Réapprovisionnement automatique | | | | | | X |
| Accéder à L'ERP de chaque restaurant | | | | | | X |
| Visualiser tout le système en temps réel | | | | | | X |
| Consulter la comptabilité. | | | | | | X |
| Consulter les statistiques de chaque restaurant | | | | | | X |
| Gérer les prix de ventes | | | | | | X |
| Faire des mailing / promo | | | | | | X |
| MAJ carte des pizzas et modifications site web | | | | | | X |
| Rediger les standards de préparation | | | | | | X |

| | |
|--|------------------|
| | Authentification |
| | Commande |
| | Administration |

4.6 - Diagramme de package

La liste des fonctions vues au point 4.5 nous découle le diagramme de package suivant :
Ces packages comprennent les fonctions associés à leur couleur dans la liste des fonctions précédentes.



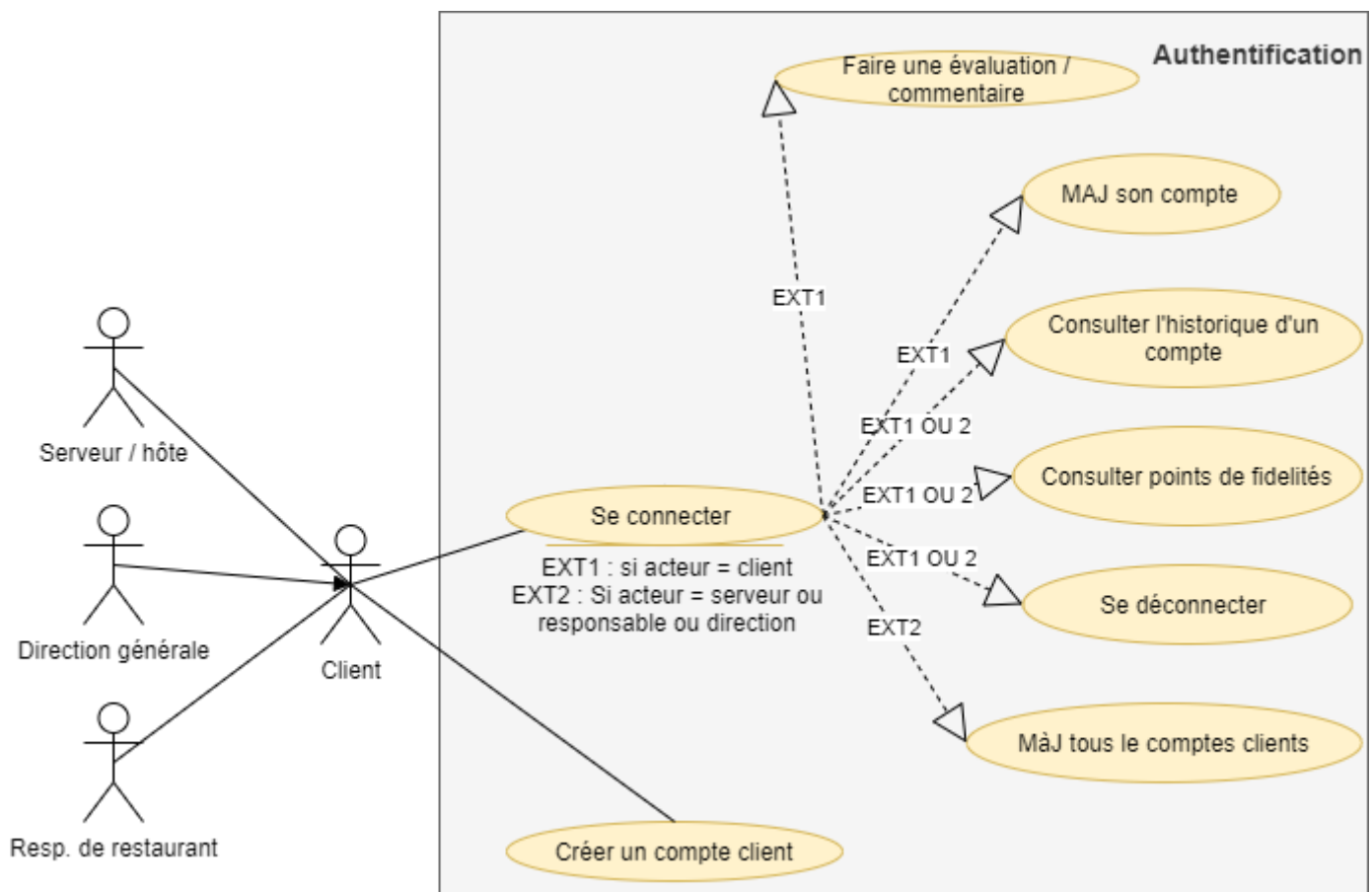
5 - APPLICATION WEB

A présent nous allons décomposer chaque package et voir les cas d'utilisation. Pour cela nous utiliserons des diagrammes de cas d'utilisation. Il y'en a un pour chaque package. Ensuite nous réaliserons quelques scénarios (les cas d'utilisation) pertinent pour chaque package.

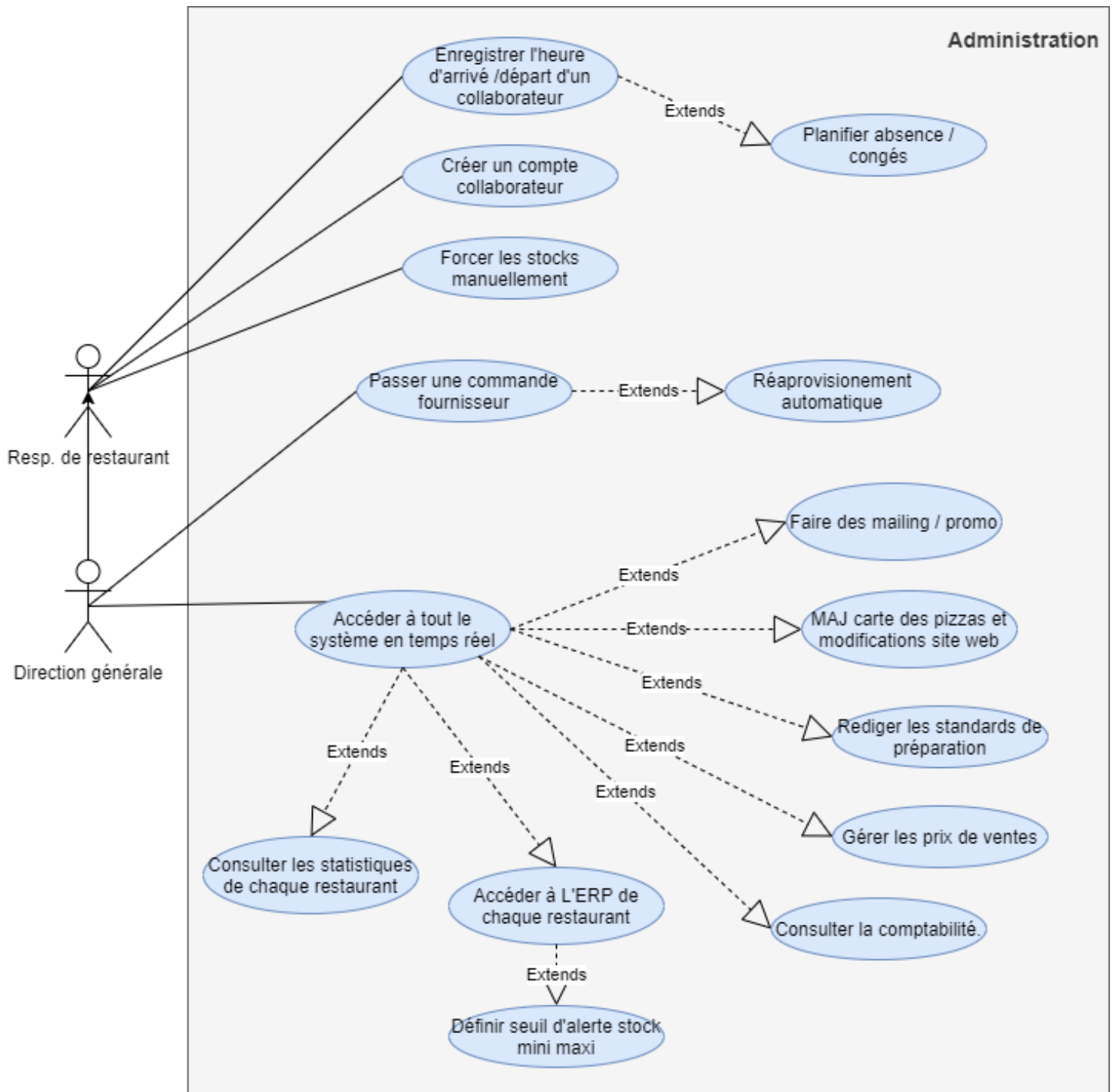
Les diagrammes et les scénarios respecteront toujours le même code couleur que précédemment :

| | |
|--|------------------|
| | Authentification |
| | Commande |
| | Administration |

5.1 - Les cas d'utilisation







| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Cas n°1 Nom : Créer un compte client (package «authentification») Acteur(s) : Client, serveur, responsable, direction générale Description : La création d'un compte client doit être possible pour les acteurs cités ci-dessus. Auteur : Jean-Maxime GUTH Date(s) : 10/12/2020 (première rédaction) Préconditions : Un client doit avoir un accès au site web et les autres acteurs à L'ERP Démarrage : L'utilisateur a demandé la page « créer un compte » | |
| DESCRIPTION Le scénario nominal : 1. Le système affiche une page qui demande les renseignements suivant : « Nom, prénom, adresse, téléphone email (login) et un mot de passe » 2. <i>L'utilisateur</i> renseigne les champs. 3. <i>L'utilisateur</i> valide sa saisie grâce au bouton "valider" 4. Le système enregistre les informations du formulaire en créant un compte utilisateur "inactif".. 5. Le système envoi un email de confirmation au client pour valider et activer son compte en envoyant un lien 5. <i>Le client</i> active son compte en cliquant sur le lien du mail. 6. Le système "active" le compte 7. Le système affiche un message d'activation du compte à l'utilisateur. | |
| Les scénarios alternatifs 5a. C'est le client qui a créer son compte. Il doit simplement l'activer. 5b. C'est un autre acteur qui a crée le compte du client en restaurant, le client doit l'activer ET personnaliser son mot de passe. | |
| Fin : Scénario nominal. | |
| Postconditions : Aucun | |
| COMPLEMENTS Ergonomie L'affichage de la page créer un compte se fera en une seule page. | |
| Performance attendue La création d'un compte doit prendre moins de 3 minutes de la création jusqu'à l'activation. | |
| Questions ouvertes : Mise en place d'un système de création de compte automatique avec les réseaux sociaux ou google ? Permettre au client de renseigner ses allergènes parmi une liste? Cela pourrait permettre au système de lui envoyer une notification si il sélectionne une pizza qui en contient. | |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Cas n°2 Nom : Mettre à jour un compte client (package «authentication») Acteur(s) : Client, serveur, responsable, direction générale Description : La mise à jour d'un compte client doit être possible pour les acteurs cités ci-dessus. Auteur : Jean-Maxime GUTH Date(s) : 10/12/2020 (première rédaction) Préconditions : Un client doit avoir un accès au site web et être connecté et les autres acteurs à L'ERP Démarrage : L'utilisateur a demandé la page « mettre à jours les coordonnées » | |
| DESCRIPTION Le scénario nominal : 1. Le système affiche une page qui demande les renseignements suivant : « Nom, prénom, adresse, téléphone » 2. <i>L'utilisateur</i> renseigne les champs. 3. <i>L'utilisateur</i> valide sa saisie grâce au bouton "valider" 3. Le système modifie le compte. 4. Le système envoi un email de confirmation au client. | |
| Les scénarios alternatifs 4a. C'est le client qui a demandé la mise à jour du compte. Il doit valider avec son mot de passe. | |
| Fin : Scénario nominal. | |
| Postconditions : Aucun | |
| COMPLEMENTS Ergonomie L'affichage de la page « mettre à jours les coordonnées » se fera en une seule page. | |
| Performance attendue La modification d'un compte doit prendre moins de 2 minutes. | |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Cas n°3 Nom : Consulter point de fidélité (package «authentication») Acteur(s) : Client, serveur, responsable, direction générale Description : Consulter les points de fidélités doit être possible pour les acteurs cités ci-dessus. Auteur : Jean-Maxime GUTH Date(s) : 10/12/2020 (première rédaction) Préconditions : Un client doit avoir un accès au site web et être connecté et les autres acteurs à L'ERP Démarrage : L'utilisateur a demandé la page « vos points de fidélité » | |
| DESCRIPTION Le scénario nominal : 1. Le système affiche une page comportant les points de fidélité. | |
| Les scénarios alternatifs | |
| Fin : Scénario nominal. | |
| Postconditions : Aucun | |
| COMPLEMENTS Ergonomie L'affichage de la page « vos point de fidélité » se fera en une seule page. | |
| Performance attendue La consultation des points de fidélité doit prendre moins de 20 secondes. | |
| Questions ouvertes : Quelle politique de fidélité ? (Par nombre de pizza ? Par points ?) Système de parrainage ? | |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Cas n°10 Nom : Passer une commande (package «commande») Acteur(s) : Client Description : Passer une commande en ligne du point de vu d'un client Auteur : Jean-Maxime GUTH Date(s) : 10/12/2020 (première rédaction) Préconditions : Un client doit avoir un accès au site web et être connecté. Démarrage : L'utilisateur a demandé la page « Commander » | |
| DESCRIPTION Le scénario nominal : 1. Le système affiche la carte des pizza. 2. <i>Le client</i> sélectionne la ou les pizzas et les ajoutes au panier en renseignant la quantité et en cliquant sur un bouton « ajouter ». 3. Le système propose une option pour personnaliser une pizza sélectionnée. 4. <i>Le client</i> personnalise si envie en cliquant sur « suppléments » ou « retirer un ou des ingrédients » puis valide. 5. <i>le client</i> ouvre et valide son panier. 6. Le système affiche une page « livré ou emporté ? » pour demander le mode de livraison ou de retrait. 7. <i>le client</i> fait un choix en cliquant sur l'un ou l'autre. 8. Le système affiche une page « récapitulatif » pour récapituler la commande. 9. <i>le client</i> valide en cliquant sur valider ou invalide en cliquant sur « retour » 10. Le système affiche une page « confirmer vos coordonnées » pour confirmer les coordonnées de livraison. 11. <i>le client</i> utilise les coordonnées de son compte. 12. Le système affiche une page « mode de paiement » et propose les différents mode de paiement. 13. <i>le client</i> fait un choix 14. Le système affiche la page de paiement sécurisé. 15. Le système enregistre la commande et lui attribue un numéro 16. Le système affiche la page « commande validée » en remerciant le client. 17. Le système envoi un email de confirmation au client avec le numéro de commande et un délai de livraison. | |
| Les scénarios alternatifs 2a. <i>Le client</i> peut ouvrir la fiche d'une pizza et consulter les ingrédients et les allergènes. 5a. <i>Le client</i> revient en arrière le système lui affiche la carte tout en conservant son panier. 7a Le système n'affiche pas la page « confirmer vos coordonnées » en cas de choix pour le retrait de la commande. 8a <i>Le client</i> renseigne des coordonnées manuellement différentes de celles de son compte. 14a. Le système n'affiche pas la page de paiement sécurisé en cas de choix de paiement au livreur ou en restaurant. | |
| Fin : Scénario nominal. | |
| Postconditions : Aucun | |

| Cas n°10 (suite) |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>COMPLEMENTS</p> <p>Ergonomie</p> <p>Le système affichera pour chaque rubrique une page : Carte des pizzas, fiche pizza, panier, livraison ou retrait, confirmer vos coordonnées, mode de paiement, paiement sécurisé, commande validée.</p> |
| <p>Performance attendue</p> <p>Passer une commande doit prendre environ 3 minutes pour une personne toute seule possédant déjà un compte.</p> |
| <p>Questions ouvertes :</p> <p>Option : Trouver le restaurant le plus proche de sa position ?</p> <p>Politique de livraison ? Distance ? Montant minimum ? Modification du prix des pizzas ? etc ?</p> <p>Découle :</p> <p>Demander au client le mode de livraison avant de passer commande ou après ?</p> <p>Quel mode de paiement en plus de CB ?</p> |

Cas n°11

Nom : Passer une commande (**package «commande»**)

Acteur(s) : Visiteur, hôte.

Description : Passer une commande en restaurant ou par téléphone du point de vu d'un visiteur.

Auteur : Jean-Maxime GUTH

Date(s) : 10/12/2020 (première rédaction)

Préconditions : Un hôte doit être disponible pour enregistrer la commande.

Démarrage : L'hôte a demandé la page « Nouvelle commande »

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. Le système demande d'identifier le client en utilisant un multi-outil de recherche (nom ou prénom ou adresse ou téléphone)
2. **Le système** affiche la carte des pizza.
3. *L'hôte* sélectionne la ou les pizzas et les ajoute au panier en renseignant la quantité et en cliquant sur un bouton « ajouter ».
4. **Le système** propose une option pour personnaliser une pizza sélectionnée.
5. *L'hôte* personnalise si envie en cliquant sur « suppléments » ou « retirer un ou des ingrédients » puis valide.
6. *L'hôte* valide le panier du client en cliquant sur valider.
7. **Le système** affiche une page « livré ou emporté ? » pour demander le mode de livraison ou de retrait.
8. *L'hôte* fait un choix en cliquant sur l'un ou l'autre.
9. **Le système** affiche une page « récapitulatif » pour récapituler la commande.
10. *L'hôte* valide en cliquant sur valider ou invalide en cliquant sur « retour »
11. **Le système** affiche une page « confirmer vos coordonnées » pour confirmer les coordonnées de livraison.
12. *L'hôte* utilise les coordonnées de son compte.
13. **Le système** affiche une page « mode de paiement » et propose les différents mode de paiement.
14. *L'hôte* fait un choix
15. **Le système** enregistre la commande et lui attribue un numéro.
16. **Le système** affiche la page « commande validée » en remerciant le client.
17. **Le système** envoi un email de confirmation (si un mail est renseigné) au client avec le numéro de commande et un délai de livraison.

Les scénarios alternatifs

- 1a. la fiche client n'existe pas, l'hôte doit la créer en demandant les renseignements au client.
- 1b. Si le client est en restaurant et qui ne souhaite pas de créer de compte c'est possible mais uniquement en restaurant.
- 11a **Le système** n'affiche pas la page « confirmer vos coordonnées » en cas de choix pour le retrait de la commande.
- 12a *L'hôte* renseigne des coordonnées manuellement différentes de celles de son compte si adresse différente/
- 14a **Le système** démarre le TPU pour un paiement par carte.

Fin : Scénario nominal.

| |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cas n°11 (suite) |
| Postconditions : Aucun |
| COMPLEMENTS Ergonomie Le système affichera pour chaque rubrique une page : Carte des pizzas, fiche pizza, panier, livraison ou retrait, confirmer vos coordonnées, mode de paiement, paiement sécurisé, commande validée. |
| Performance attendue Passer une commande doit prendre environ 3 minutes pour une personne toute seule possédant déjà un compte. |
| Questions ouvertes : Mettre en place une borne de commande tactile en restaurant pour que les visiteurs puissent commander eux même ? (Gain de temps pour les serveurs) |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Cas n°12 Nom : préparer une commande (package « commande ») Acteur(s) : Responsable, hôte, Pizzaiolo Description : Processus de préparation d'une commande. Auteur : Jean-Maxime GUTH Date(s) : 10/12/2020 (première rédaction) Préconditions : Une commande doit être enregistrée. Démarrage : L'hôte a cliqué sur « commencer à préparer la commande » d'une commande dans le carnet. | |
| DESCRIPTION Le scénario nominal : 1. Le système modifie le statut de la commande à « en préparation » 2. Le système bloque la possibilité de modifier ou annuler la commande. 3. Le système affiche la liste des pizzas sur l'interface tactile du pizzaiolo. Le système émet un signal visuel si une pizza est spéciale ou non. 4. <i>Le pizzaiolo</i> clique une icône « préparer » sur la première pizza de la commande. 5. Le système affiche la liste des ingrédients. 6. <i>Le pizzaiolo</i> clique sur une icône « four » dans la fenêtre de la pizza. (Et met la pizza au four) 7. Le système démarre un compte à rebours. 8. <i>Le pizzaiolo</i> revient sur la liste des pizzas en cliquant sur une flèche « retour » 9. <i>Le pizzaiolo</i> commence une autre préparation. 10. <i>Le pizzaiolo</i> répète les étapes 4 à 9 autant de fois qu'il y'a de pizzas. 11. Le compte à rebours d'une pizza arrive à sa fin. La ligne de la pizza clignote. <i>Le pizzaiolo</i> retire sa pizza du four. 12. <i>Le pizzaiolo</i> indique que la pizza est terminée en cliquant sur une icône « terminé » 13. Lorsque la liste des pizzas est terminée, le système indique un emplacement. 14. <i>L'hôte</i> complète les articles manquants (boissons desserts etc...) 15. Une fois que tous les articles de la commande sont cochés, <i>l'hôte</i> peut indiquer que la commande est prête. | |
| Les scénarios alternatifs | |
| Fin : Scénario nominal. | |
| Postconditions : Aucun | |
| COMPLEMENTS Ergonomie Le système affichera pour chaque rubrique une page : Carnet de commande, liste des pizzas, liste des articles, fiche pizza en préparation. | |
| Performance attendue Préparer une commande doit prendre moins de 15 minutes pour une commande inférieure avec moins de 4 pizzas. | |

Cas n°13

Nom : Effectuer une livraison (**package « commande »**)

Acteur(s) : Livreur

Description : Processus de livraison.

Auteur : Jean-Maxime GUTH

Date(s) : 10/12/2020 (première rédaction)

Préconditions : Une commande doit être prête.

Démarrage : Le livreur à cliquer sur « débiter la livraison ».

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le système** modifie le statut de la commande à « en livraison »
2. **Le système** affiche sur l'interface mobile du livreur le nom, l'adresse et un récapitulatif de la commande et si la commande est payée ou non.
3. **Le système** démarre le guidage GPS
4. Une fois que le livreur est arrivé à destination le système demande le paiement de la commande.
5. *Le livreur* enregistre le paiement en cliquant sur « payé ».
6. *Le livreur* indique que la commande est livrée en cliquant sur « livraison terminée »

Les scénarios alternatifs

4a. Si la commande est payée le système ne demande pas le paiement de la commande. Reprise au point 6

Fin : Scénario nominal.

Postconditions : Aucun

COMPLEMENTS

Ergonomie

Le système affichera une page pour l'interface de livraison.

Performance attendue

Préparer une commande doit prendre moins de 15 minutes pour une commande inférieure avec moins de 4 pizzas.

Questions ouvertes :

Mise en place d'un système qui regroupe les livraisons par secteurs géographique ?

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Cas n°20</p> <p>Nom : Définir seuil d'alerte stock mini maxi (package «administration»)</p> <p>Acteur(s) : Direction générale</p> <p>Description : Définir seuil d'alerte stock mini maxi d'un ingrédient pour un restaurant</p> <p>Auteur : Jean-Maxime GUTH</p> <p>Date(s) : 10/12/2020 (première rédaction)</p> <p>Préconditions : La DG doit être connecté à l'ERP avec un compte « super admin » et sur le restaurant concerné</p> <p>Démarrage : L'utilisateur a demandé la page « fiche article »</p> |
| <p>DESCRIPTION</p> <p>Le scénario nominal :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche la fiche article de l'ingrédient. 2. <i>La DG</i> sélectionne l'onglet « stock ». 3. Le système affiche le volet « stock » 4. <i>La DG</i> renseigne les nouvelles valeur de stock mini / maxi 5. La DG valide la fiche et clique sur « enregistrer ». |
| <p>Les scénarios alternatifs</p> |
| <p>Fin : Scénario nominal.</p> |
| <p>Postconditions : Aucun</p> |
| <p>COMPLEMENTS</p> <p>Ergonomie</p> <p>Le système affichera une page pour chaque fiche article avec un onglet dédié au stock.</p> |
| <p>Performance attendue</p> <p>Changer un seuil mini / maxi de stock doit prendre moins de 15 secondes.</p> |

Cas n°21

Nom : Faire un réapprovisionnement automatique (**package «administration»**)

Acteur(s) : Direction générale

Description : Passer une ou des commandes fournisseur via un réapprovisionnement automatique et l'envoyer par email

Auteur : Jean-Maxime GUTH

Date(s) : 10/12/2020 (première rédaction)

Préconditions : La DG doit être connecté à l'ERP avec un compte « super admin » et être dans le module « achat »

Démarrage : L'utilisateur a demandé la page « commande fournisseur »

DESCRIPTION**Le scénario nominal :**

1. **Le système** affiche une page « commande fournisseur »
2. *La DG* clique sur le bouton « réapprovisionnement automatique »
3. **Le système** ouvre une page et demande de sélectionner les différents restaurants à réapprovisionner
4. *La DG* coche les restaurants à réapprovisionner et clique sur « suivant »
5. **Le système** ouvre une page avec la liste des fournisseurs concernés par le réapprovisionnement.
6. *La DG* coche les fournisseurs chez qui il souhaite passer commande et clique sur « suivant »
7. **Le système** ouvre une page récapitulative avec la liste des commandes fournisseur et leur contenu.
8. *La DG* valide en cliquant sur « terminé »
9. **Le système** crée la ou les commandes fournisseur
10. **Le système** indique avec une fenêtre que le processus est terminé.
11. *La DG* clique sur « ok »
12. *La DG* ouvre le carnet de commande fournisseur en cliquant sur l'icône « commande fournisseur »
13. **Le système** affiche la liste des commandes fournisseur.
14. *La DG* sélectionne une commande fournisseur et l'ouvre en cliquant dessus.
15. *La DG* renseigne les derniers éléments dans les champs prévus à cet effet (Destinataire « à l'attention de » délais de livraison attendu, frais de port, commentaires...)
16. *La DG* clique sur l'icône « enregistrer »
17. *La DG* clique sur l'icône « mail »
18. **Le système** crée un document PDF temporaire de la commande.
19. **Le système** ouvre une page mail avec la commande en pièce jointe. L'adresse du destinataire et un texte type pour passer une commande sont déjà renseignés.
20. *La DG* clique sur le bouton envoyé.
21. **Le système** envoie la commande par mail.

| Cas n°21 (suite) | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Les scénarios alternatifs 4a. La DG clique sur « annuler » et la fenêtre se ferme. 6a. La DG clique sur « retour » et le scénario repart au point 5. 8a. La DG clique sur « retour » et le scénario repart au point 6. 16a. La DG clique sur « annuler », le système annule toutes les modifications faites sur la commande et le scénario repart au point 14. 16b. La DG clique sur « quitter », le système annule toutes les modifications faites sur la commande et le scénario repart au point 13. 16c. La DG clique sur « supprimer » et le système supprime la commande. 20a. . La DG clique sur « annuler » et le scénario repart au point 16. | |
| Fin : Scénario nominal. 4a, 16c. | |
| Postconditions : Aucun | |
| COMPLEMENTS Ergonomie Le système affichera une fenêtre pour chaque module (réapprovisionnement automatique, commande fournisseur, boîte mail). | |
| Performance attendue Effectuer un réapprovisionnement automatique (sans modifications manuelle) devrait prendre moins de 1 minute. Valider et envoyer une commande par mail devrait prendre moins de 1 minute. | |

6 - CYCLE DE VIE D'UNE COMMANDE

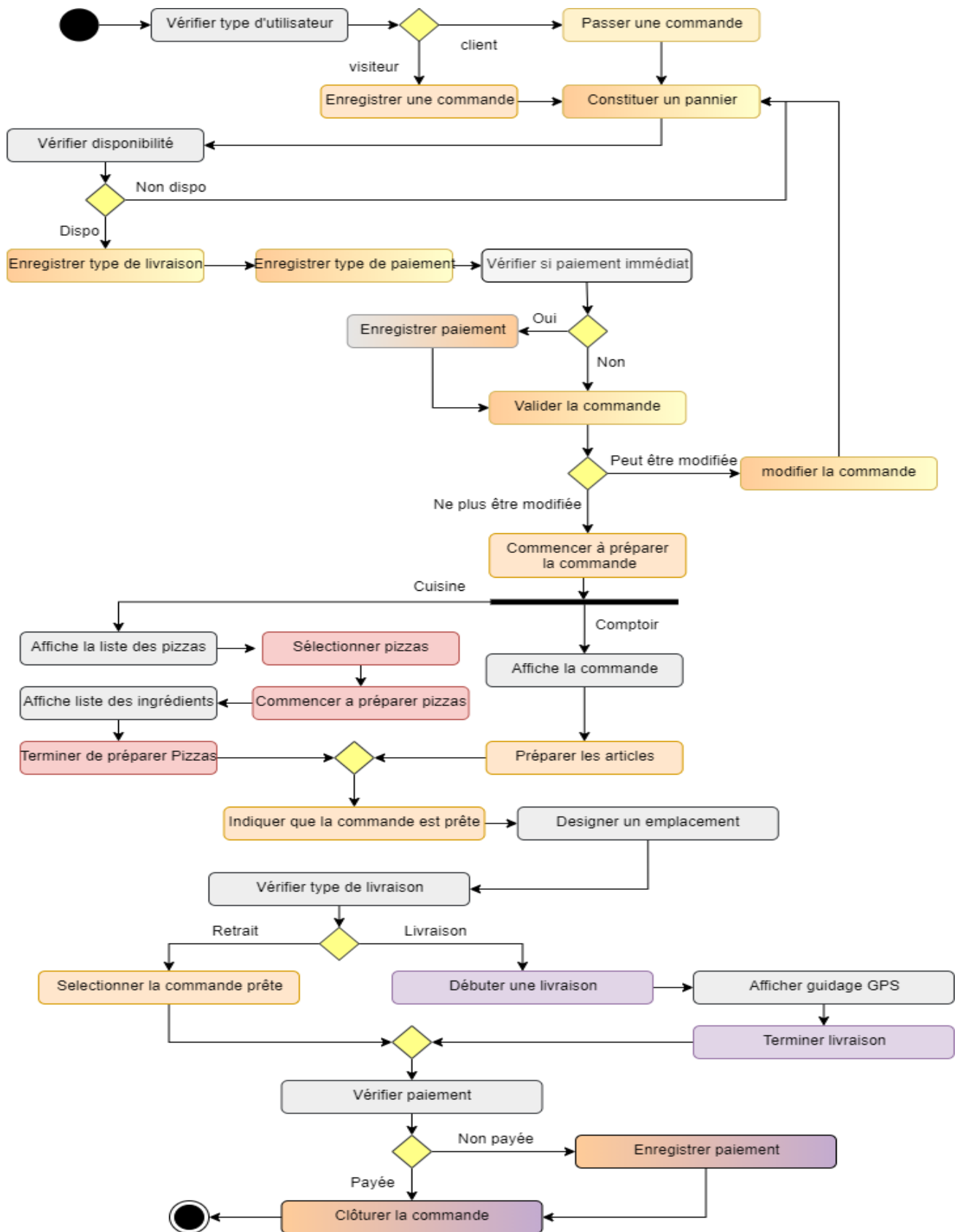
Il s'agit de réaliser un diagramme d'activité nous permettant de visualiser le cycle de vie complet d'une commande avec les différents acteurs et scénarios.

Dans notre exemple voici le code couleur :

| | |
|--|-------------------------------|
| | Client |
| | Serveur / hôte ou responsable |
| | Pizzaiolo |
| | Livreur |
| | System |

6.1 - Diagramme d'activité (commande)

Voir page 28 >>>



7 - OPTIONS ET IDEES ADDITIONNELLES

Développement d'une application mobile pour les client ?

Si application mobile, mise en place d'une fonction de géolocalisation client ?

(permet à un client d'être livré où il veut quand il veut, dans un parc à proximité par exemple)

Mise en place de cartes à code barre pour les visiteurs ?

(permet une authentification rapide en restaurant en les scannant)

Mise en place de borne tactile de commande en restaurant ? (vu au cas n° 11 page 20)

Mise en place d'un mode d'un mode de retrait drive si possible ?

Mise en place d'un système d'étiquetage pour les articles et pizzas d'une commande ?

(Comportant par exemple : article 1/5 , Nom, n° de téléphone et n° de commande client)

8 - NOTES ET REMARQUES CLIENT

| Sujet | Remarques / observations | page |
|-------|--------------------------|------|
| | | |

| Sujet | Remarques / observations | page |
|-------|--------------------------|------|
| | | |