



OC PIZZA

Vente de pizza en ligne

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

KIEFER Arnaud
Analyste Programmeur

TABLE DES MATIERES

1 - VERSIONS	4
2 - INTRODUCTION	5
2.1 - OBJET DU DOCUMENT	5
2.2 - REFERENCES	5
2.3 - BESOIN DU CLIENT	5
2.3.1 - <i>Contexte</i>	5
2.3.2 - <i>Enjeux et Objectifs</i>	6
3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION	7
3.1 - LES ACTEURS	7
3.1.1 - <i>Les acteurs primaires</i>	8
3.1.2 - <i>Les acteurs secondaires</i>	9
3.2 - LES PRINCIPES DE FONCTIONNEMENT	9
3.2.1 - <i>Interface Client</i> :	10
3.2.2 - <i>Interface Boutique</i>	11
3.3 - LES CAS D'UTILISATION GENERAUX	16
4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL	17
4.1 - REFERENTIEL	17
4.2 - DESCRIPTIF DES CLASSES	18
4.2.1 - <i>Classe User</i>	18
4.2.2 - <i>Classe Customer</i>	18
4.2.3 - <i>Classe Staff</i>	19
4.2.4 - <i>Classe Adress</i>	19
4.2.5 - <i>Classe Store</i>	19
4.2.6 - <i>Classe Order</i>	20
4.2.7 - <i>Classe Invoice</i>	20
4.2.8 - <i>Classe Payement</i>	20
4.2.9 - <i>Classe Product</i>	21
4.2.10 - <i>Classe OrderLine</i>	21
4.2.11 - <i>Classe Recipe</i>	22
4.2.12 - <i>Classe Ingredient</i>	22
4.2.13 - <i>Classe IngredientProduct</i>	22
4.2.14 - <i>Classe Stock</i>	23
4.2.15 - <i>Classe Supplier</i>	23
4.2.16 - <i>Énumération Role</i>	23
4.2.17 - <i>Énumération Status</i>	24
4.2.18 - <i>Énumération Category</i>	24
5 - LES WORKFLOWS	25
5.1 - LES DIFFERENTS STATUTS D'UNE COMMANDE	25
5.2 - LE WORKFLOW D'UNE COMMANDE DU POINT DE VUE D'UN CLIENT	26
5.3 - LE WORKFLOW D'UNE COMMANDE DU POINT DE VUE D'UN EMPLOYE	27
5.4 - LE WORKFLOW D'UNE COMMANDE DU POINT DE VUE D'UN LIVREUR	28



5.5 - LE WORKFLOW D'UNE COMMANDE DU POINT DE VUE D'UN PIZZAILO	29
6 - APPLICATION WEB.....	30
6.1 - LES ACTEURS	30
6.2 - LES CAS D'UTILISATION	34
6.2.1 - <i>Interface Client</i>	34
6.2.2 - <i>Interface Boutique : Package Gestion des achats</i>	44
6.2.3 - <i>Interface Boutique package Gestion du stock</i>	46
6.2.4 - <i>Interface Boutique package Gestion administrative</i>	50
7 - GLOSSAIRE	55

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Arnaud KIEFER	13/01/2021	Création du document	1.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application OC PIZZA. Il est destiné à l'attention du maître d'ouvrage (MOA) et du maître d'œuvre (MOE).

L'objectif de l'analyse fonctionnelle est d'optimiser la conception de l'application en s'appuyant sur les fonctions que celle-ci doit réaliser. Le présent document présentera, afin de répondre au mieux à vos besoins, les besoins de votre groupe de pizzerias en vous proposant une solution qui permettra de gérer ce groupe et d'assurer le bon fonctionnement de celui-ci.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- Des besoins exprimés par le client OC PIZZA lors du premier contact,
- De l'analyse du marché et de la concurrence.

2.2 - Références

Pour de plus amples informations, se référer également aux éléments suivants :

1. **DCE - OCPIZZA** : Dossier d'exploitation de l'application
2. **DCT - OCPIZZA** : Dossier de conception technique de l'application

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

OC Pizza est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Le groupe est spécialisé dans les pizzas livrées ou à emporter. Il compte déjà 5 points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins 3 de plus d'ici 6 mois.

Le système informatique actuel ne correspond plus aux besoins du groupe car il ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias. De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de vente. Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer « en live » que la livraison est effectuée.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Les objectifs principaux identifiés sont les suivants :

- Être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;
- Suivre en temps réel les commandes passées, en préparation et en livraison ;
- Suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées ;
- Proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza ;
- Proposer un site Internet pour que les clients puissent :
 - Passer leur commande, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place ;
 - Payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent – sinon, ils paieront directement à la livraison ;
 - Modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée.

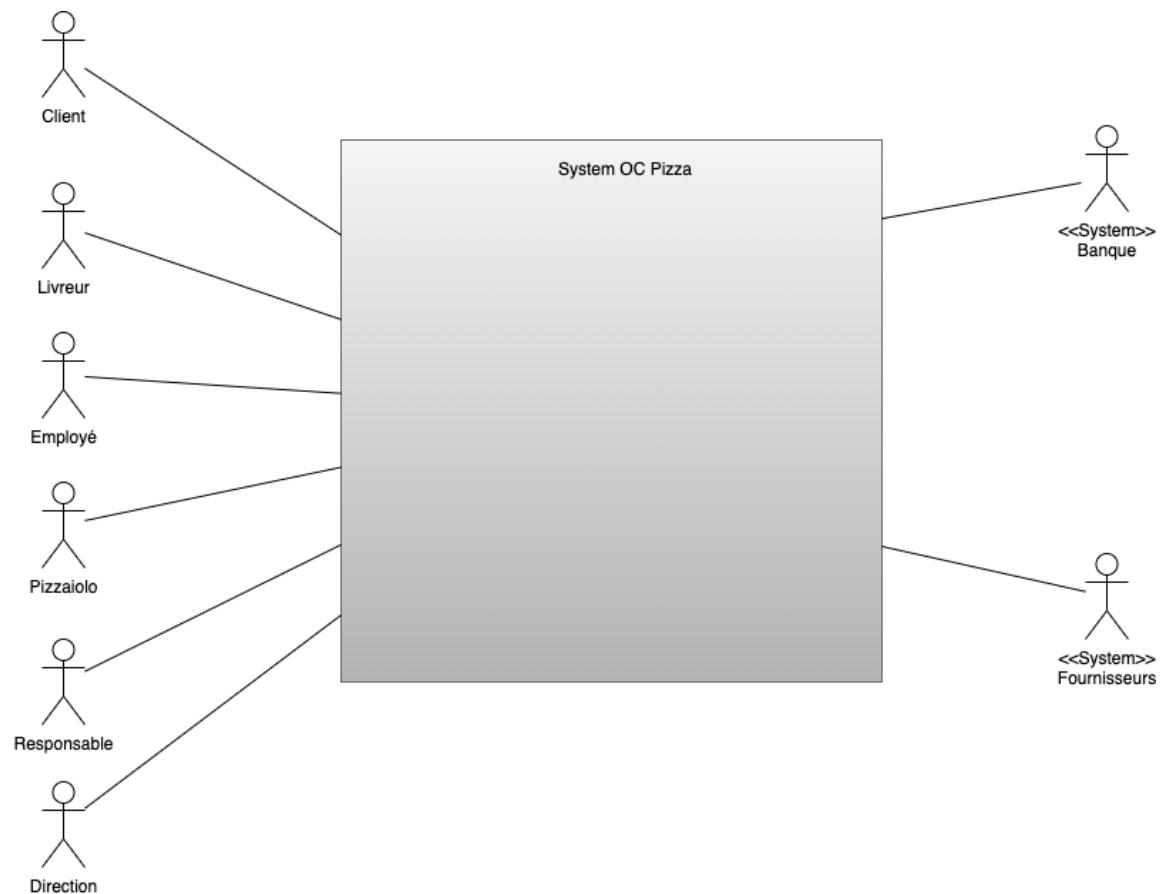
L'enjeu est de vous proposer un nouveau système informatique qui répondra à vos attentes et qui puisse être déployé dans l'ensemble des pizzerias du groupe.

3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

Tout d'abord nous allons définir les acteurs qui interagissent avec le système puis nous verrons le fonctionnement du système plus en détail.

3.1 - Les acteurs

Le diagramme de contexte permet de visualiser les acteurs du système.



3.1.1 - Les acteurs primaires

3.1.1.1 - Le client

Le client doit être capable de :

- Passer une commande en ligne ou hors ligne
- Modifier ou annuler sa commande si elle n'est pas en préparation
- Payer en ligne ou directement au livreur ou à la boutique.

3.1.1.2 - Le pizzaiolo

Le pizzaiolo doit être capable de :

- Consulter les commandes
- Consulter la recette des pizzas
- Mettre à jour le statut de la commande au fur et à mesure (en préparation, terminée)
- Mettre à jour le stock des ingrédients restants

3.1.1.3 - Le livreur

Le livreur doit être capable de :

- Consulter le statut des commandes et les adresses de livraison
- Mettre à jour le statut des commandes (en livraison, livrée)
- Effectuer une transaction

3.1.1.4 - L'employé

L'employé doit être capable de :

- Enregistrer une commande
- Consulter et modifier l'état d'une commande (emportée)
- Modifier ou annuler une commande
- Encaisser le règlement d'une commande

3.1.1.5 - Le responsable

Le responsable doit être capable (pour son site) de :

- Saisir, modifier et consulter les commandes
- Gérer le stock (entrées et sorties de stock)
- Gérer les profils informatiques
- Consulter le Chiffre d'Affaire (CA) du site

3.1.1.6 - La direction

La direction doit être capable (pour tous les sites) de :

- Saisir, modifier et consulter les commandes
- Gérer le stock (entrées et sorties de stock)
- Gérer les profils informatiques

- Consulter le CA des différents sites

3.1.2 - Les acteurs secondaires

3.1.2.1 - La banque

- Elle valide les encaissements

3.1.2.2 - Les fournisseurs

- Ils reçoivent et livrent les commandes de réapprovisionnement des boutiques

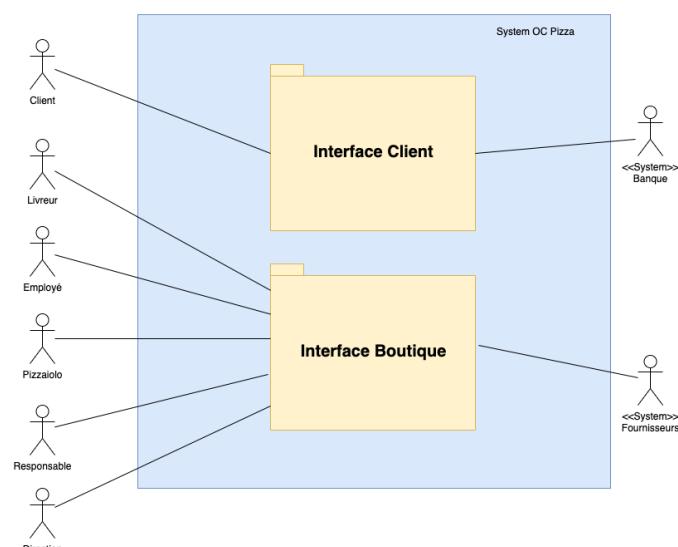
3.2 - Les principes de fonctionnement

Il permet de décomposer les fonctionnalités du système (et les actions des acteurs) en grandes familles.

Nous avons choisi de différencier 2 grandes parties dans la solution à concevoir :

- Une **partie publique** (Interface Client) qui permettra aux clients de passer et suivre leurs commandes
- Une **partie privée** (Interface Boutique) qui permettra aux différents profils de gérer les commandes, les stocks et les résultats du site.

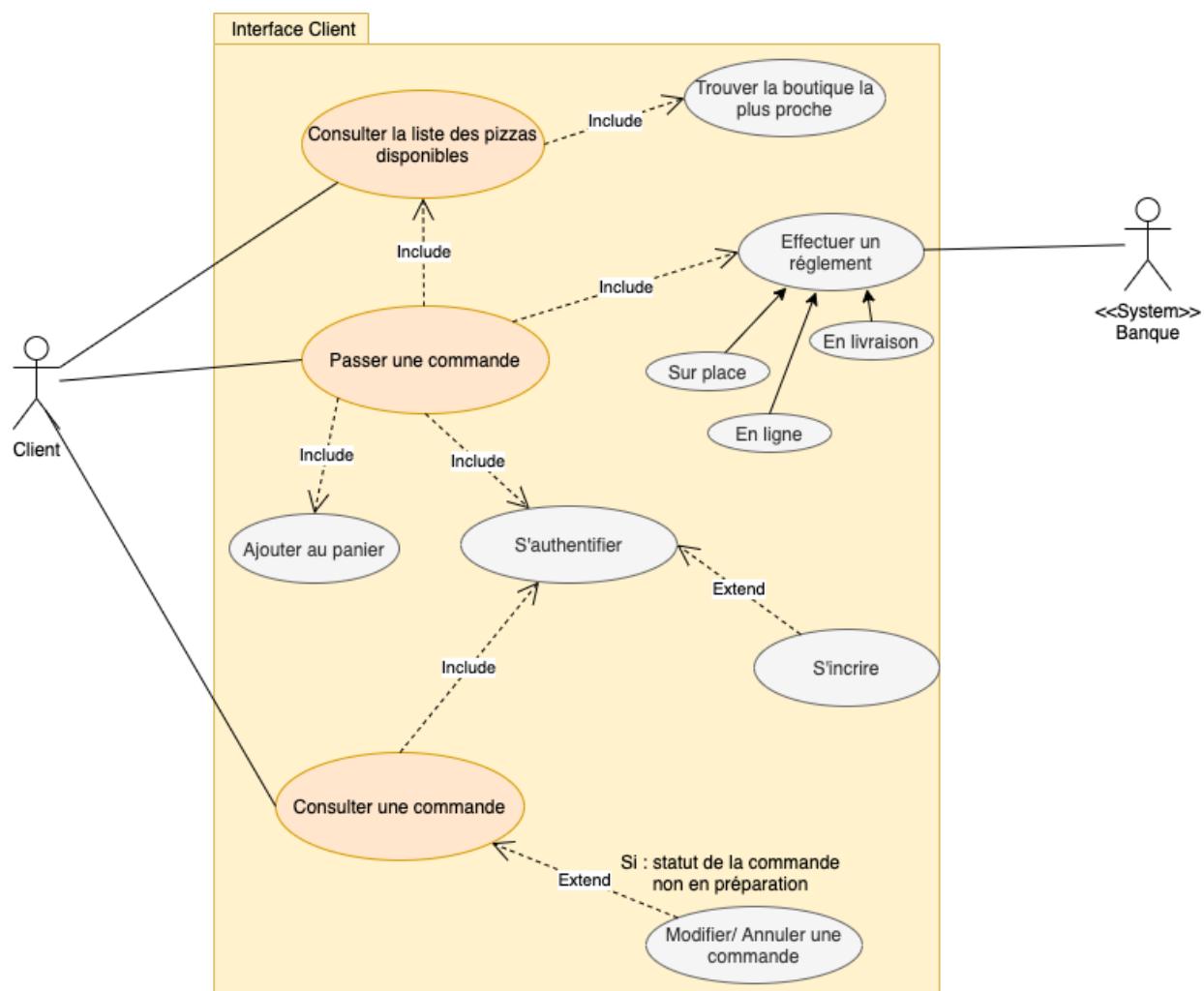
Le serveur fera le lien entre les 2 interfaces en stockant et partageant les différentes informations (informations client, stock, commandes, historique...).



3.2.1 - Interface Client :

Dans l'interface Client, nous retrouverons les différentes fonctionnalités (et leurs interactions) dont a besoin le client qui se rend sur le site :

- Consulter la liste des pizzas disponibles
- Passer une commande
- Consulter une commande / la modifier
- Effectuer un règlement
- S'authentifier / S'inscrire

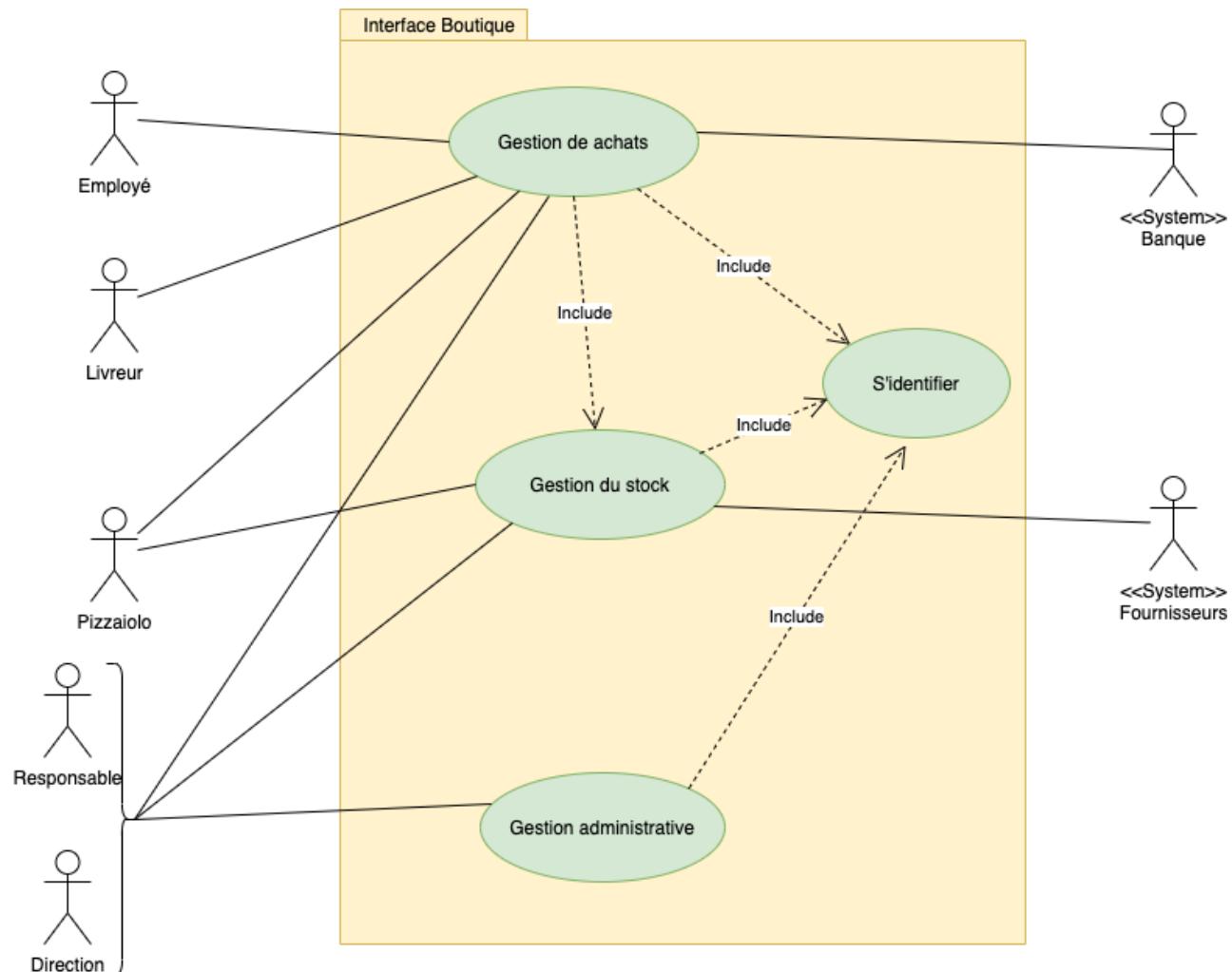


3.2.2 - Interface Boutique

Dans l'interface Boutique, après une identification, chaque personnel pourra accéder aux fonctionnalités dont il a besoin.

Pour cela nous avons identifié 3 parties distinctes :

- La partie qui gèrera les achats
- La partie qui gèrera les stocks
- La partie qui gèrera l'administratif et résultats financiers (accessible aux responsables de boutique et à la direction)



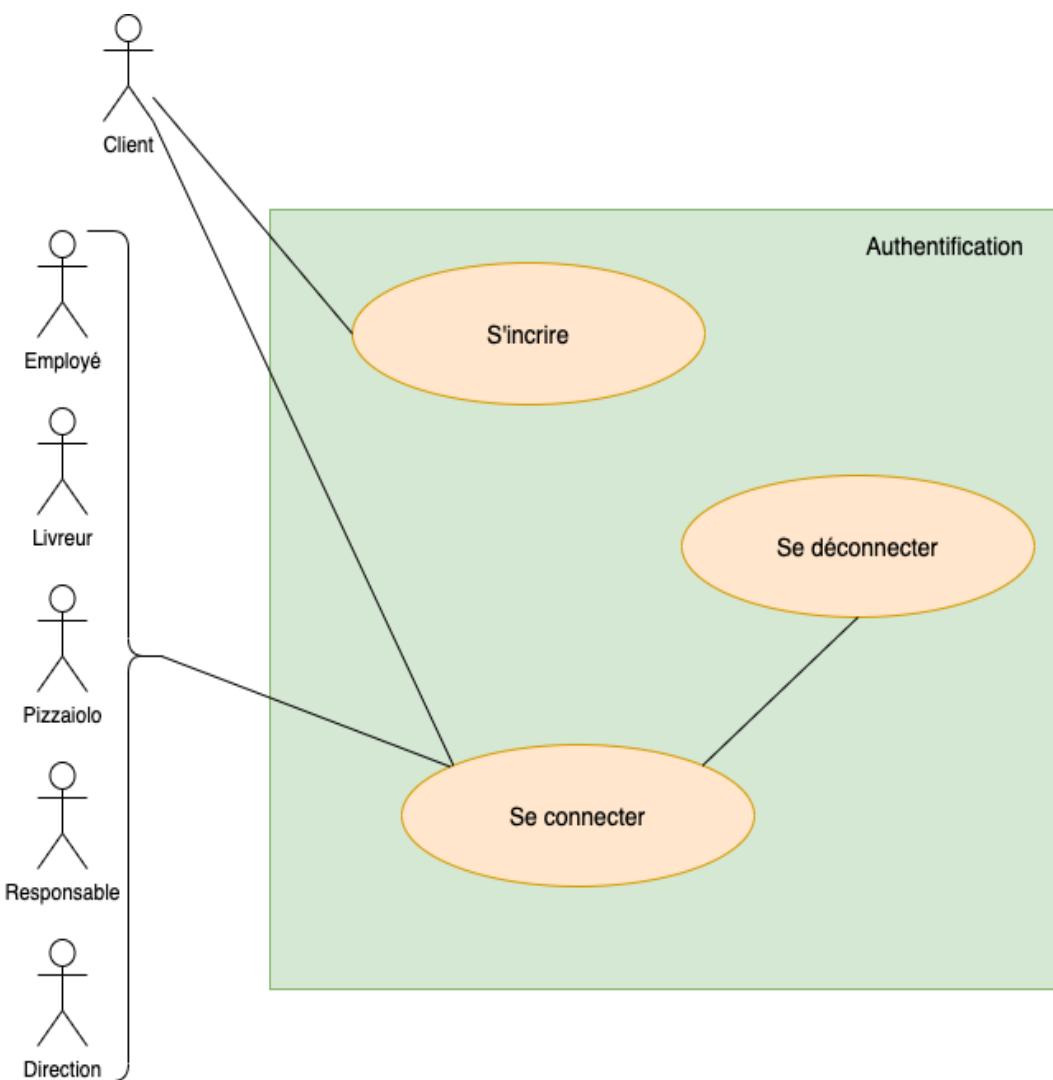
Chaque partie est détaillée ci-dessous avec les diagrammes de cas d'utilisation.

3.2.2.1 - Authentification

Le client pourra se connecter à son compte ou s'il n'en a pas, créer son propre compte pour accéder à l'interface Client.

Chaque personne de la boutique aura un identifiant propre qui définira l'accès aux différentes parties (fonctions) de l'interface Boutique.

Le contrôle et les affectations seront gérés par le responsable de boutique et la direction.

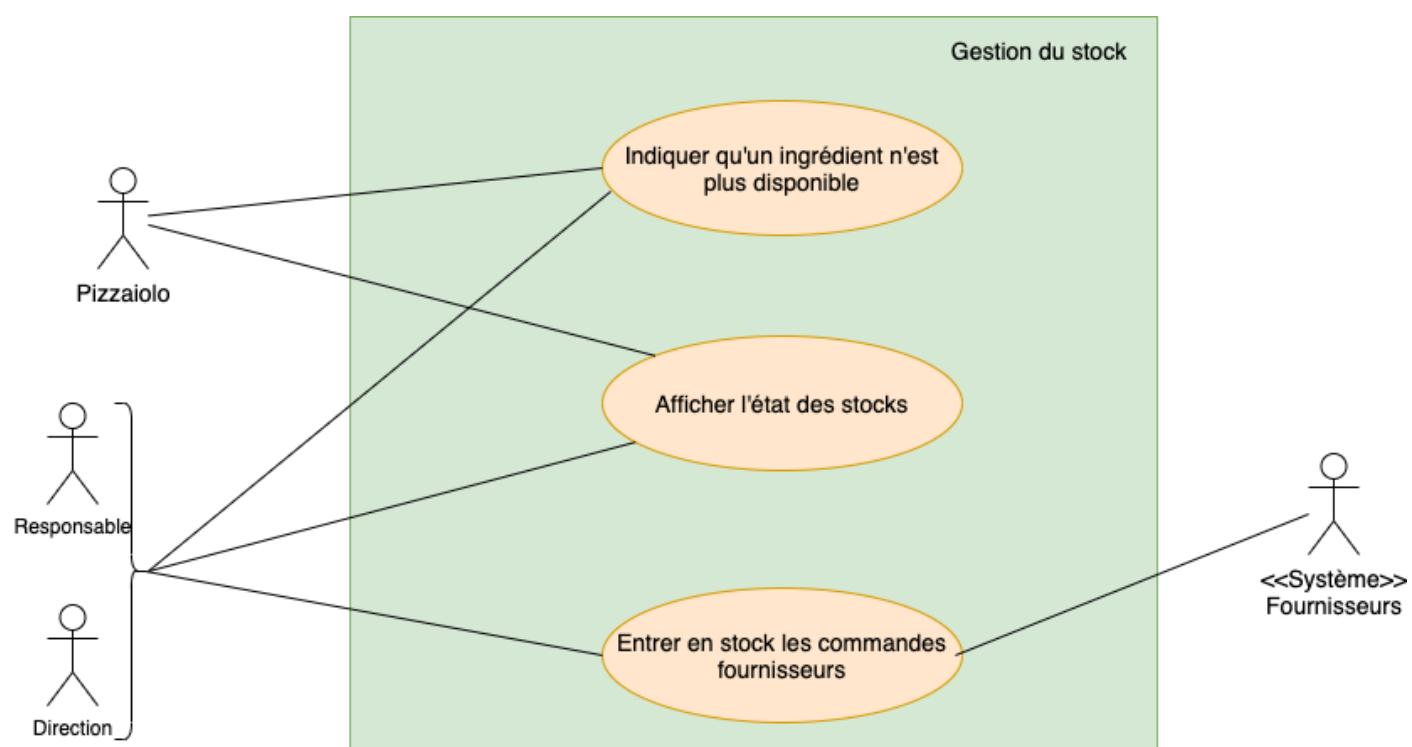


3.2.2.2 - Gestion du stock

Dans cette partie Gestion des stocks, le pizzaiolo ainsi que les responsables et direction, pourront :

- Indiquer qu'un ingrédient n'est plus disponible (déstocker un ingrédient automatiquement ou à la main)
- Afficher l'état des stocks

Les responsables et la direction pourront également valider l'entrée en stock des réceptions fournisseurs.



3.2.2.3 - Gestion des achats

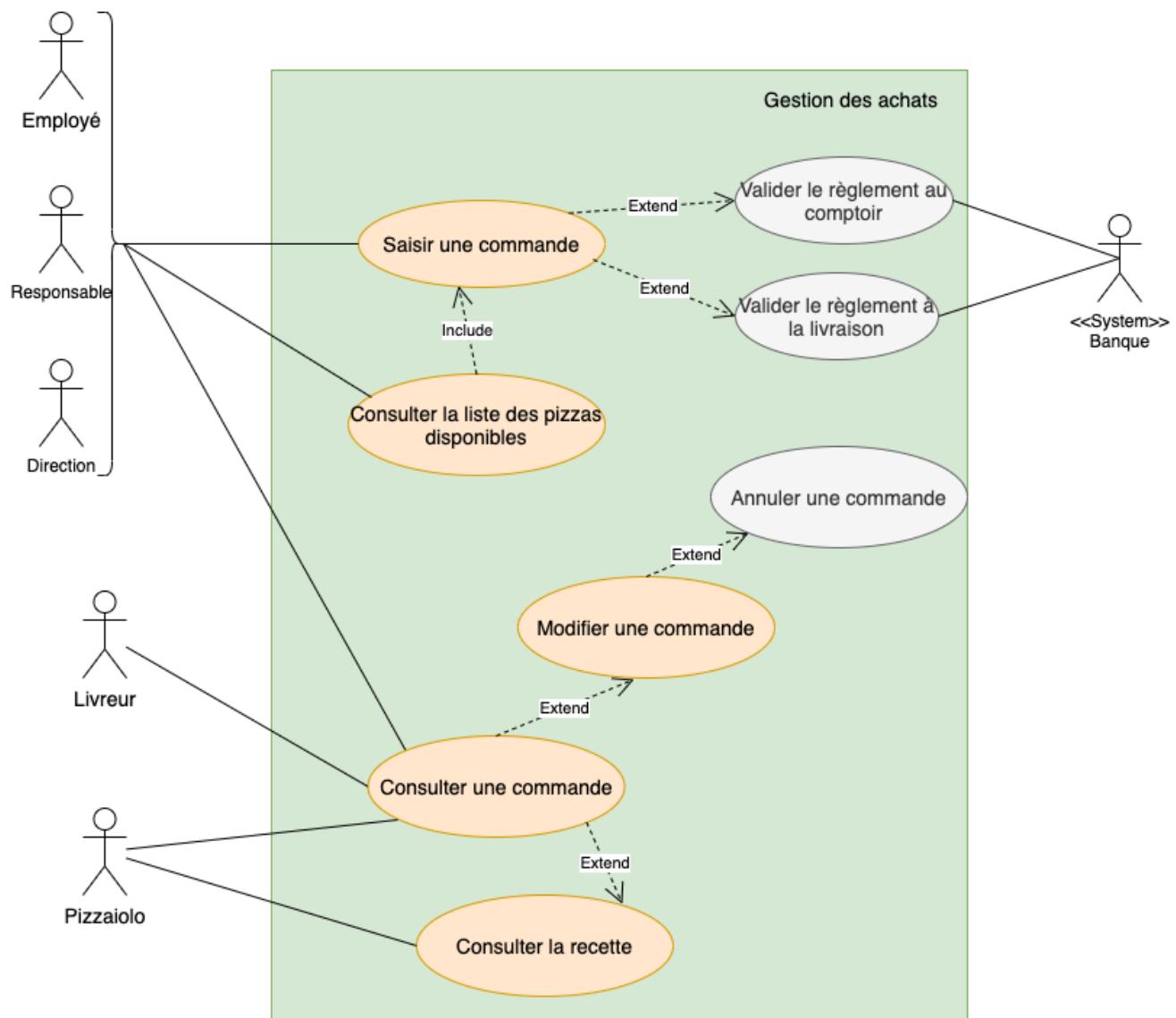
Dans cette partie Gestion des achats, l'employé (ainsi que les responsables et direction) pourra :

- Saisir une commande et valider le règlement
- Consulter la liste des pizzas disponibles

- Consulter et modifier une commande

Le pizzaiolo ainsi que le livreur, pourront Consulter et Modifier une commande (notamment son statut : en préparation, en livraison, livrée).

Le pizzaiolo pourra également avoir accès aux recettes des différentes pizzas qu'il doit préparer.

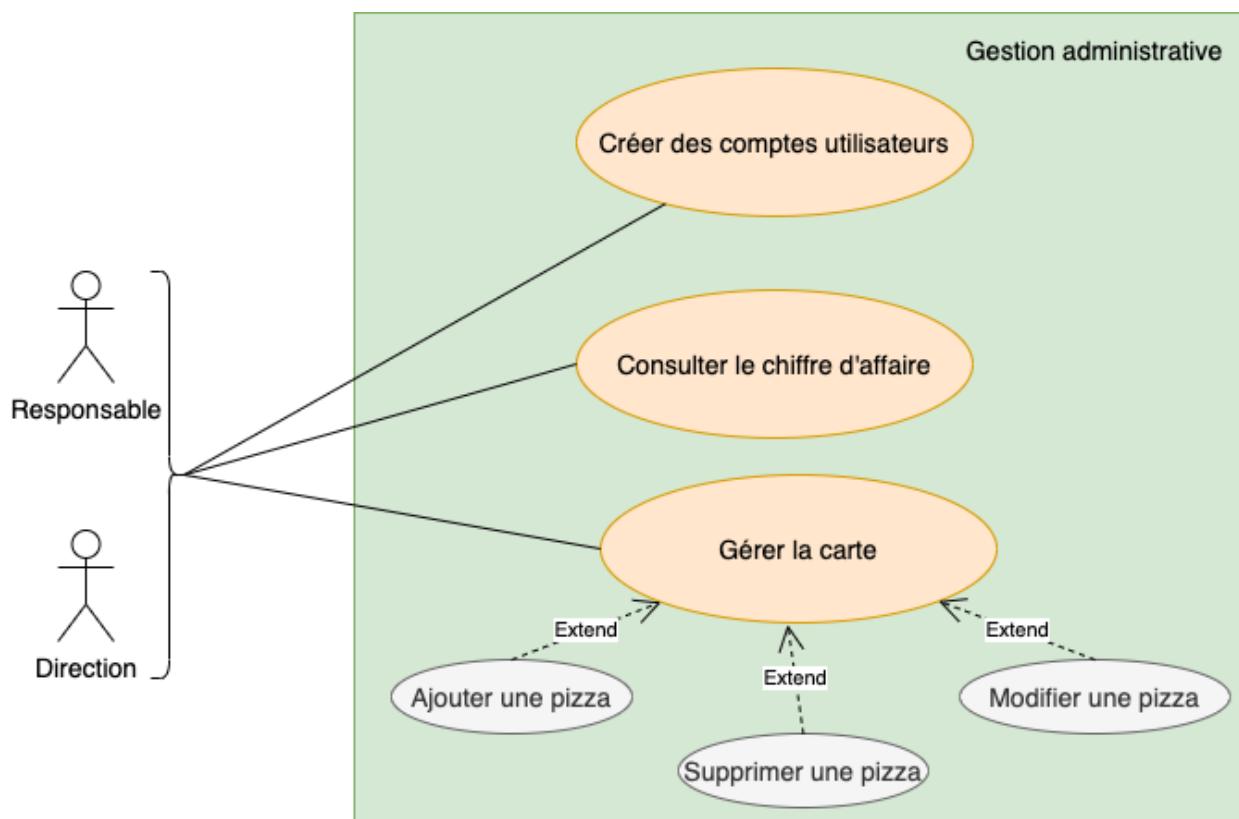


3.2.2.4 - Gestion Administrative

Dans cette partie Gestion administrative, les responsables et la direction pourront :

- Créer et gérer les comptes utilisateurs des différents employés
- Afficher le chiffre d'affaire
- Gérer la carte (ajout, modification ou suppression de pizza)

Les responsables pourront agir sur ces éléments uniquement sur leur boutique alors que la direction pourra le faire sur toutes les boutiques du groupe.



3.3 - Les cas d'utilisation généraux

A l'aide des diagrammes précédents, nous avons pu lister les différents cas d'utilisation dans le diagramme de cas d'utilisation généraux.

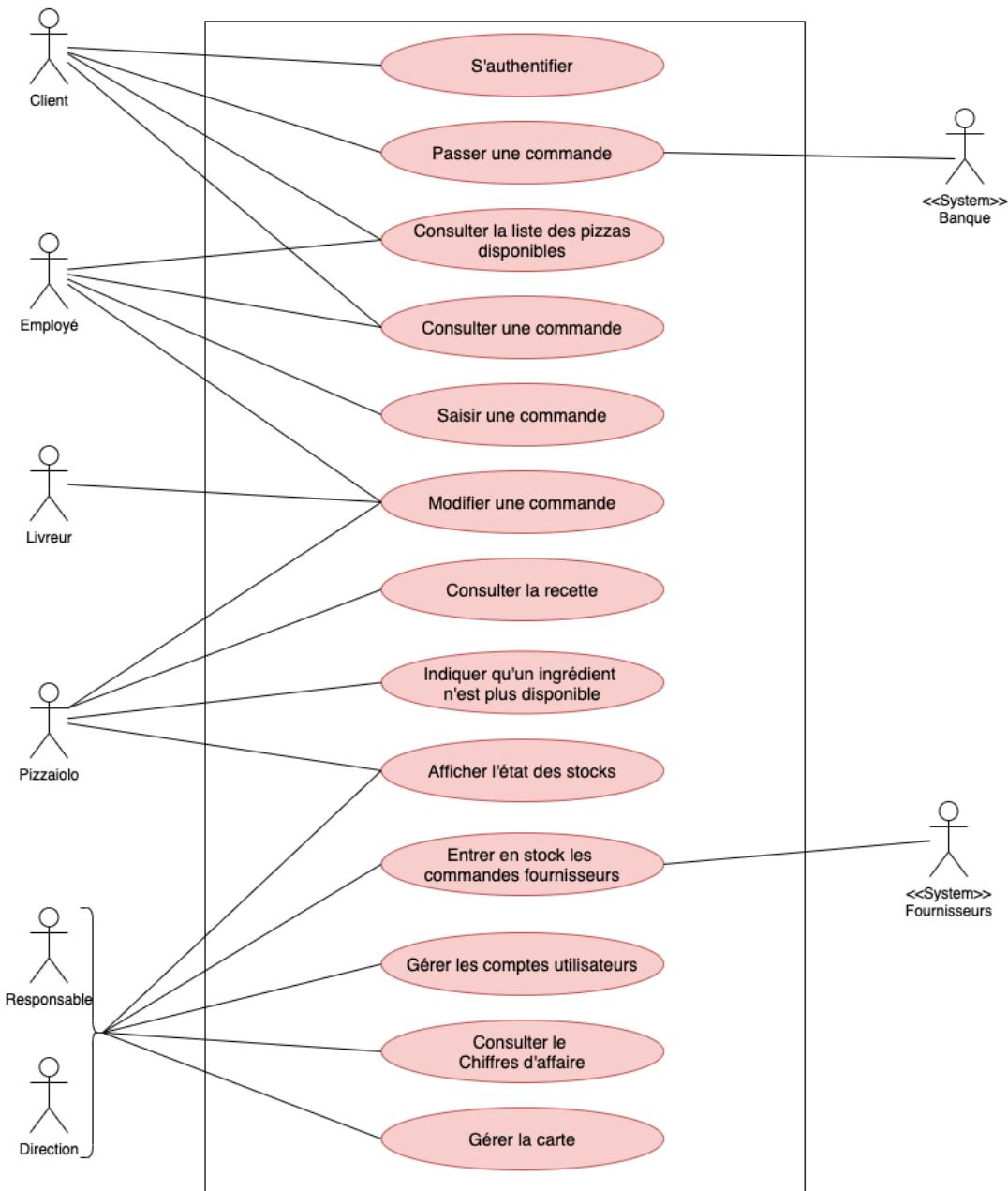
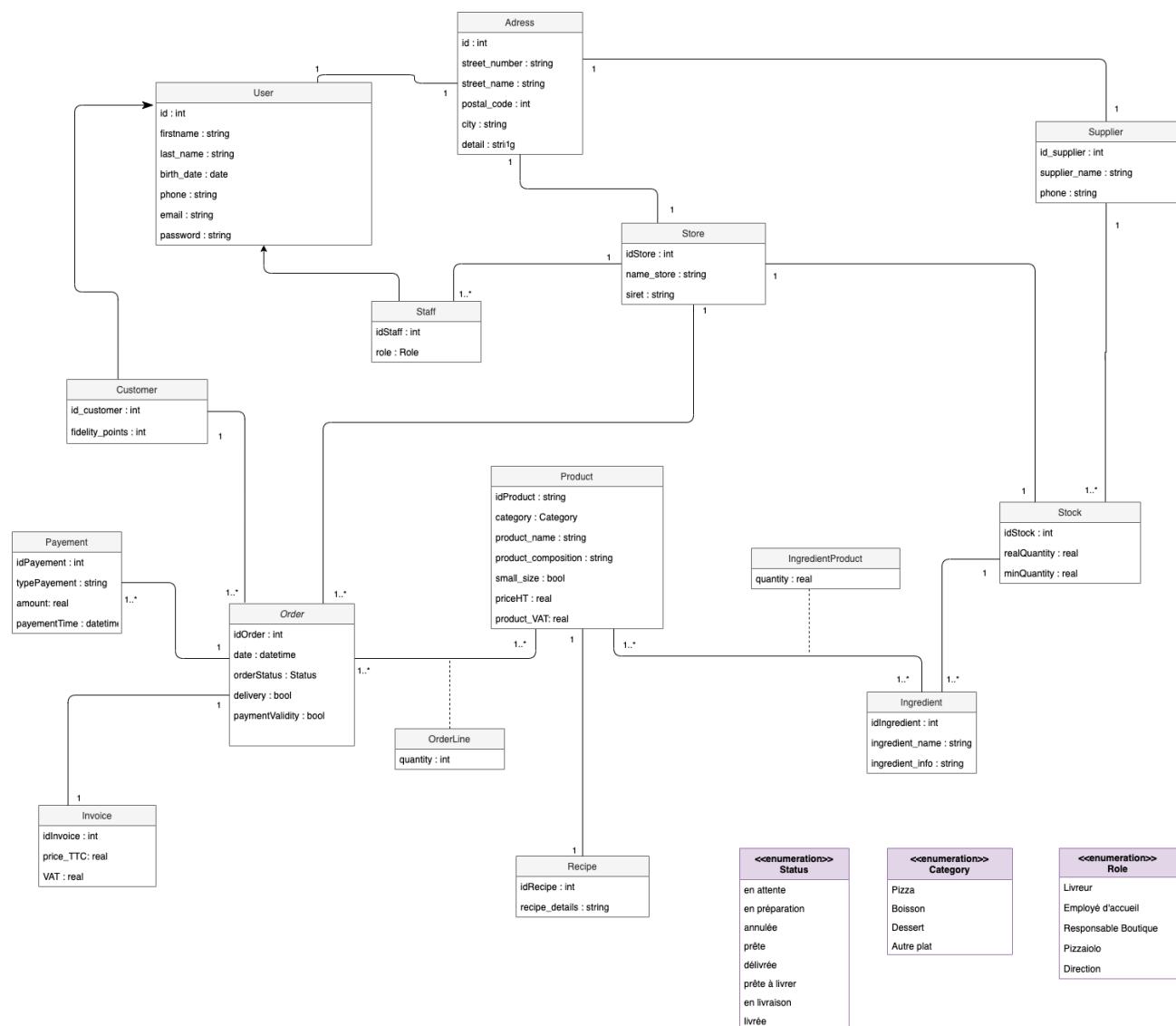


Diagramme UML des cas d'utilisation généraux.

4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel

Le diagramme de classe ci-dessus représente les éléments qui composeront votre base de données et leur relations internes.



4.2 - Descriptif des classes

4.2.1 - Classe User

Elle définit un utilisateur avec toutes les caractéristiques communes à un profil client et un profil employé.

Elle hérite de la classe **Customer** ou de la classe **Staff**.

Elle a une relation de **1 à 1** avec la classe **Adress**.

Classe User		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
idUser	Int	Numéro d'identifiant de l'utilisateur
last_name	String	Nom de l'utilisateur
firstname	String	Prénom de l'utilisateur
birth_date	Date	Date de naissance de l'utilisateur
phone	String	Numéro de téléphone portable
adress	Adress	Adresse postale de l'utilisateur
email	String	Email de l'utilisateur
password	String	Mot de passe de l'utilisateur

4.2.2 - Classe Customer

Elle définit un client.

En plus de son héritage avec **User**, elle a une relation de **1 à plusieurs** avec **Order**.

Classe Customer		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
id-customer	Int	Numéro de client
fidelity_points	Int	Point fidélité acquis

4.2.3 - Classe Staff

Elle définit un membre du personnel de la boutique.

En plus de son héritage avec **User**, elle a une relation de **1 à plusieurs** avec **Store**.

Classe Staff		
Nom des attributs	Nom des attributs	Détails
idStaff	idStaff	Numéro d'identification du personnel
role	Role	Poste du personnel

4.2.4 - Classe Adress

Elle définit une adresse qui sera utilisée pour uniformiser les adresses du programme.

Elle a une relation de **1 à 1** avec **User**, **1 à 1** avec **Store** et **1 à 1** avec **Supplier**.

Classe Adress		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
idAdress	Int	Numéro d'identification de l'adresse
street_number	String	Numéro de l'adresse
street_name	String	Nom de la voie
postal_code	Int	Code postal de la commune
city	String	Commune d'habitation
detail	String	Précision sur l'adresse

4.2.5 - Classe Store

Elle définit une boutique. Elle a une relation de **1 à 1** avec **Adress**, **1 à plusieurs** avec **Staff**, **1 à plusieurs** avec **Order** et **1 à plusieurs** avec **Stock**.

Classe Store		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
idStore	Int	Numéro d'identification du point de vente
name_store	String	Nom du point de vente
siret	String	Siret de la boutique

4.2.6 - Classe Order

Elle définit une commande.

Elle a une relation de **1 à 1** avec **Invoice**, **1 à plusieurs** avec **Payement**, **1 à plusieurs** avec **Customer**, **1 à plusieurs** avec **Store** et **plusieurs à plusieurs** avec **Product** (**OrderLine** fait la liaison entre **Order** et **Product**).

Classe Order		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
idOrder	Int	Numéro de commande
date	Date	Date d'enregistrement de la commande
delivery	Boolean	Délivré ou pas ?
orderStatus	Status	Statut de la commande (en attente, en livraison, en)
etatCommande	String	Numéro de téléphone portable
payementValidity	Boolean	Paiement validé ou pas ?

4.2.7 - Classe Invoice

Elle définit la facture qui correspondra à la commande concernée.

Elle a une relation de **1 à 1** avec **Order**.

Classe Invoice		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
idInvoice	Int	Numéro de facture
price_TTC	Real	Montant totale de la facture
VAT	Real	TVA appliquée

4.2.8 - Classe Payement

Elle définit un paiement associé à la commande concernée.

Elle a une relation de **1 à plusieurs** avec **Order**.

Classe Payement		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
idPayement	Int	Identifiant du paiement
typePayement	String	Type de paiement (CB, liquide, ...)
amount	Real	Montant de la transaction
paymentTime	DateTime	Date et heure de validation du paiement

4.2.9 - Classe Product

Elle définit chaque produit à vendre. Il peut être une pizza, une boisson, un dessert ou un autre plat proposé par la boutique.

Elle a une relation de **1 à 1** avec **Recipe**, **plusieurs à plusieurs** avec **Order (OrderLine)** fait la liaison entre **Order** et **Product**) et **plusieurs à plusieurs** avec **Ingredient (IngredientProduct)** fait la liaison entre **Ingredient** et **Product**).

Classe Product		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
idProduct	String	Nom du produit
category	Category	Catégorie du produit (pizza, boisson, dessert...)
product_name	String	Libellé du produit
product_composition	String	Composition du produit
small_size	Boolean	Petite taille ou pas ?
prixUnitaireHT	Real	Prix unitaire du produit Hors taxes
product_VAT	Real	TVA appliquée sur le produit

4.2.10 - Classe OrderLine

Cette **table de liaison** permet d'associer un produit à une commande.

Elle a une relation de **1 à plusieurs** avec **Order** et **1 à plusieurs** avec **Product**.

Classe OrderLine		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
quantity	Int	Quantité de produit commandé

4.2.11 - Classe Recipe

Elle définit la recette du produit concerné.

Elle a une relation de **1 à 1** avec **Product**.

Classe Recipe		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
idRecipe	Int	Identifiant de la recette
recipe_details	String	Description de la recette en détail

4.2.12 - Classe Ingredient

Elle définit un ingrédient qui entre dans la composition d'un produit à vendre.

Elle a une relation de **1 à plusieurs** avec **Stock** et **plusieurs à plusieurs** avec **Product** (**IngredientProduct** fait la liaison entre **Ingredient** et **Product**).

Classe Ingredient		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
idIngredient	Int	Identifiant de l'ingrédient
ingredient_name	String	Nom de l'ingrédient
ingredient_info	String	Information sur l'ingrédient

4.2.13 - Classe IngredientProduct

Cette **table de liaison** permet d'associer un produit à un ingrédient.

Elle a une relation de **1 à plusieurs** avec **Ingredient** et **1 à plusieurs** avec **Product**.

Classe IngredientProduct		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
quantity	Real	Quantité d'ingrédient dans le produit

4.2.14 - Classe Stock

Elle définit le stock de chaque ingrédient.

Elle a une relation de **1 à plusieurs** avec **Ingredient**, **1 à plusieurs** avec **Store** et **1 à plusieurs** avec **Supplier**.

Classe Stock		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
idStock	Int	Identifiant du stock
realQuantity	Real	Quantité restante
minQuantity	Real	Quantité minimal avant lancement d'une alerte

4.2.15 - Classe Supplier

Elle définit un fournisseur de la boutique.

Elle a une relation de **1 à 1** avec **Adress** et **1 à plusieurs** avec **Stock**.

Classe Payment		
Nom des attributs	Type des attributs	Détails
idSupplier	Int	Identifiant du fournisseur
supplier_name	String	Nom du fournisseur
phone	String	Numéro de téléphone du fournisseur

4.2.16 - Énumération Role

Elle définit le poste occupé par le membre de la boutique. Elle est utilisée dans la classe **Staff**.

Enum Role	
Nom des attributs	Détails
livreur	La personne est un livreur
employé d'accueil	La personne est un employé d'accueil
responsable boutique	La personne est un responsable de la boutique
pizzaiolo	La personne est un pizzaiolo
direction	La personne fait partie de la direction du groupe

4.2.17 - Énumération Status

Elle définit le statut dans lequel se trouve la commande. Il va changer en fonction l'avancement de la commande. Elle est utilisée dans la classe **Order**.

Enum Status	
Nom des attributs	Détails
en attente	La commande est passée et la pizza est en attente de préparation
en préparation	Le pizzaiolo est en train de faire la pizza
annulée	La commande a été annulée
prête	La commande est prête à être donnée au client (retrait boutique)
délivrée	Le client est venu chercher sa commande
prête à livrer	La commande est en attente du livreur qui va livrer
en livraison	Le livreur est en route avec la commande
livrée	La commande a été livrée

4.2.18 - Énumération Category

Elle définit la catégorie d'un produit. Elle est utilisée dans la classe **Product**.

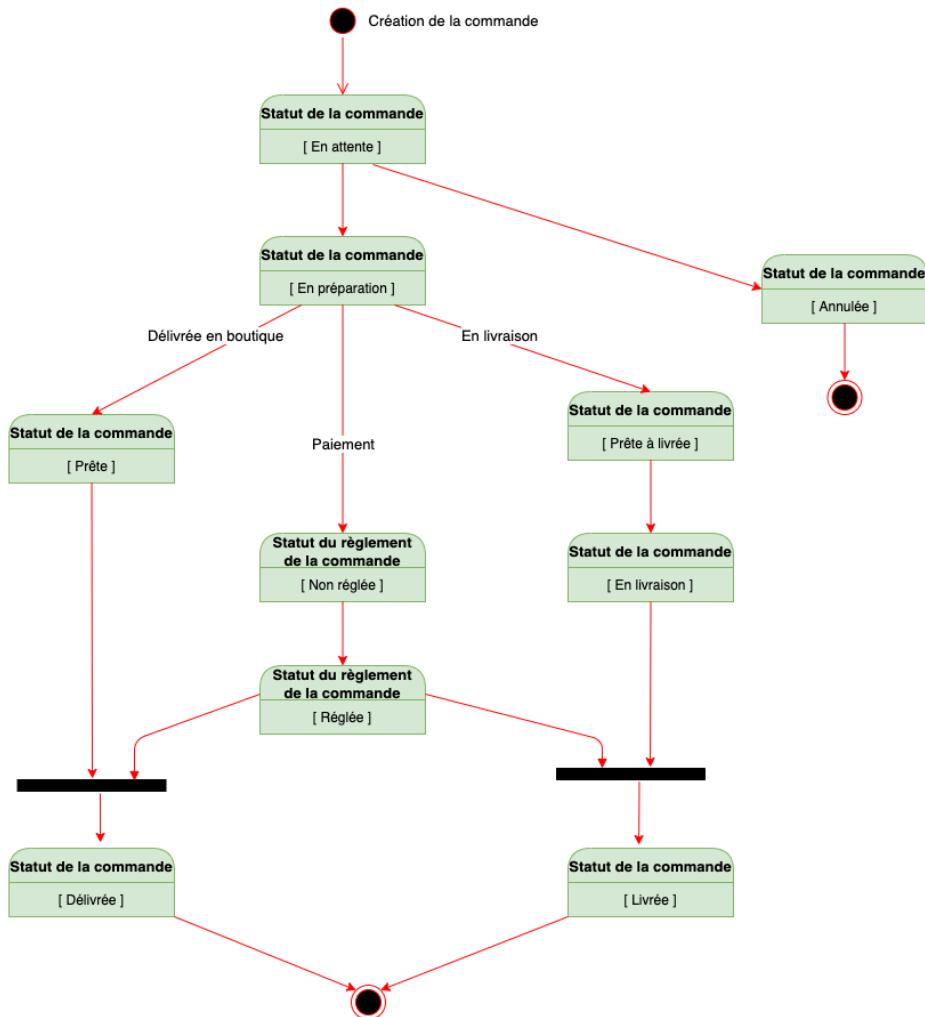
Enum Category	
Nom des attributs	Détails
Boisson	Le produit fait partie de la catégorie Boisson
Dessert	Le produit fait partie de la catégorie Dessert
Pizza	Le produit fait partie de la catégorie Pizza
Autre plat	Le produit fait partie de la catégorie Autre plat

5 - LES WORKFLOWS

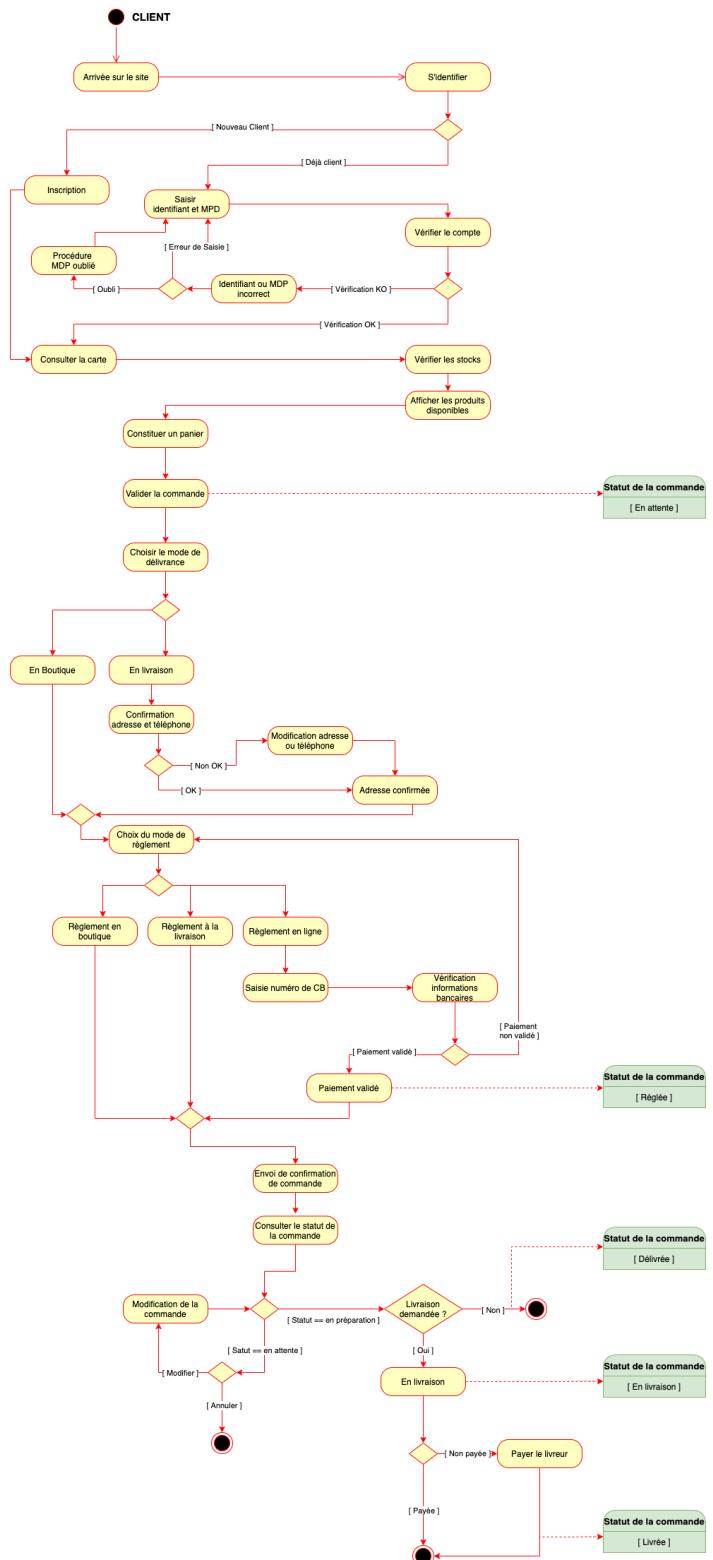
Les diagrammes suivants détaillent le cycle de vie d'une commande réalisée au niveau des différents utilisateurs du système.

5.1 - Les différents statuts d'une commande

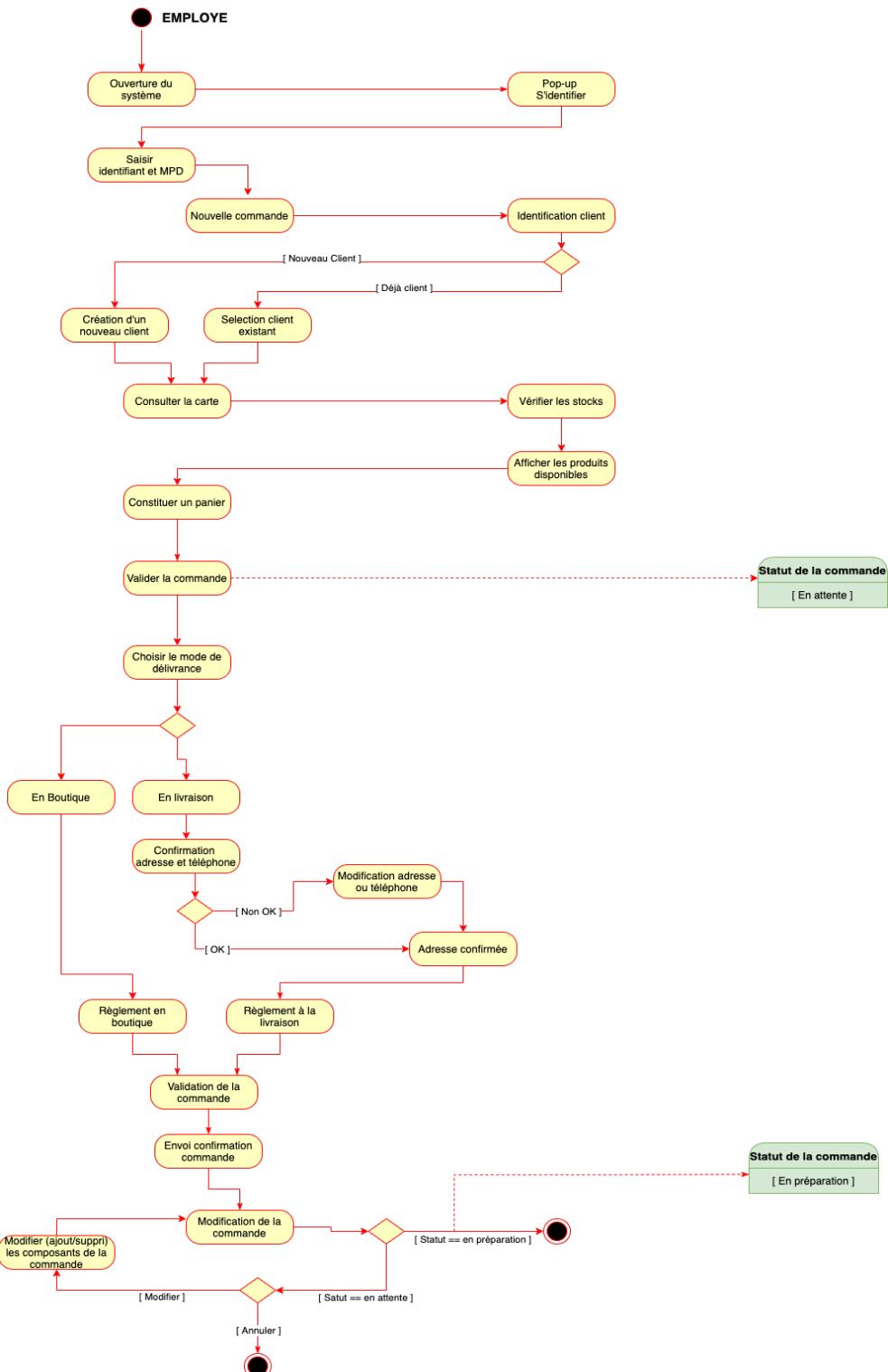
Pour bien comprendre les diagrammes suivants, voici tout d'abord les différents statuts d'une commande qui seront mis à jour lors du déroulé du cycle de vie d'une commande.



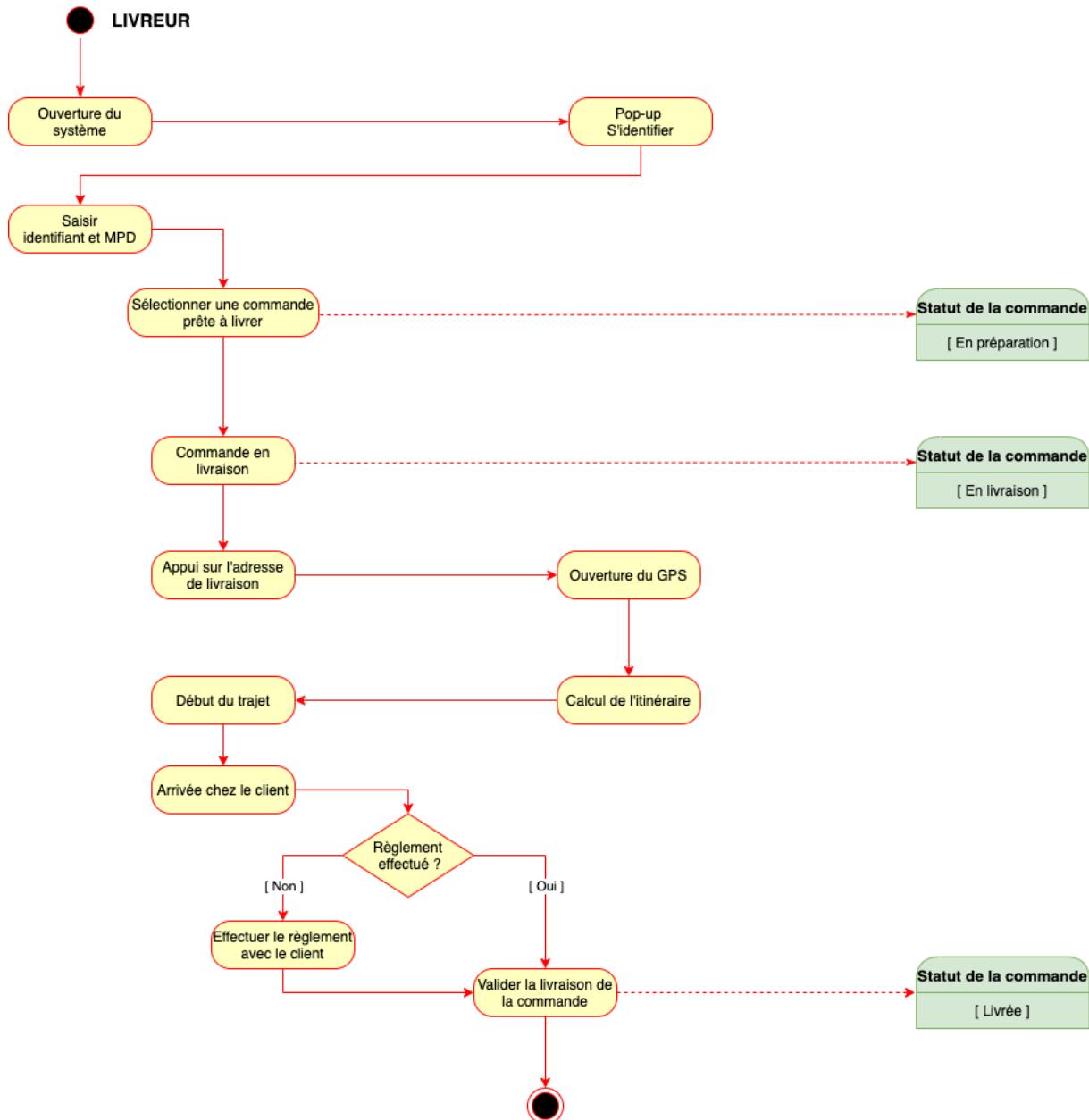
5.2 - Le workflow d'une commande du point de vue d'un client



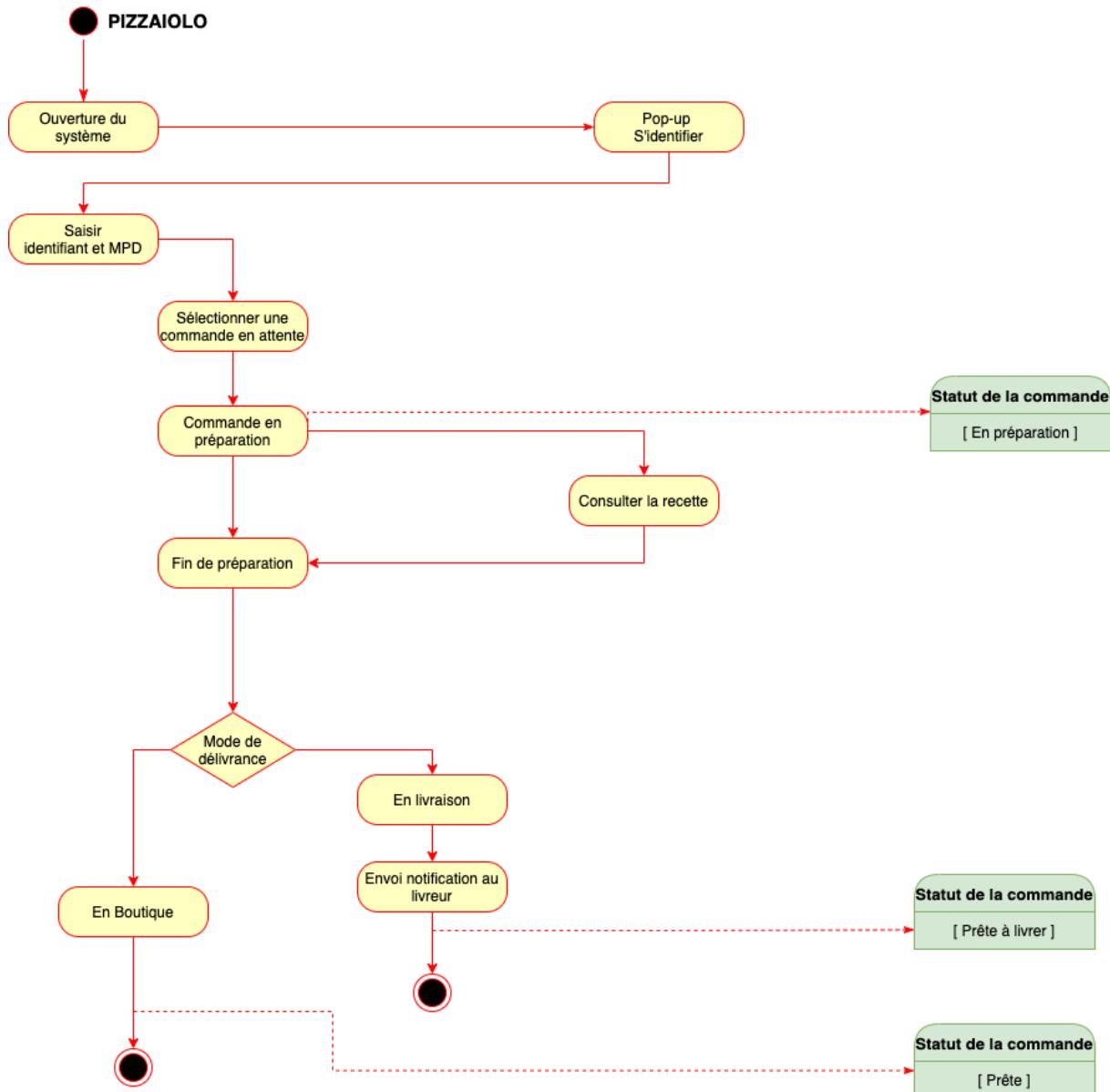
5.3 - Le workflow d'une commande du point de vue d'un employé



5.4 - Le workflow d'une commande du point de vue d'un livreur



5.5 - Le workflow d'une commande du point de vue d'un pizzaiolo



6 - APPLICATION WEB

Le système que nous proposons est une application web qui permet aux clients d'OC Pizza d'effectuer leurs commandes à distance. En boutique, elle permettra aux différents employés de saisir et gérer les commandes, gérer leur stock et avoir une vue sur la gestion de la boutique.

6.1 - Les acteurs

Pour comprendre comment marchera le système, voici les acteurs-type des cas d'utilisation qui permettront de mieux visualiser les descriptions de cas.



Elise (Cliente OC Pizza)

23 ans

Célibataire

Dijon (21)

Métier : récemment diplômée en Design, elle vient de décrocher son premier emploi dans une petite start-up de Dijon.

Buts et comportements :

Tout est en train de se mettre en place dans sa vie (travail, appartement...), mais Elise ne veut pas se stresser dans la vie plus qu'elle ne l'est au travail. Elle est fidèle à ses habitudes et continue à voir régulièrement ses amies qui l'ont accompagnée lors de ses études. Elles organisent régulièrement des soirées où elles commandent des pizzas pour gagner du temps. Hyper connectée, Elise aime que tout soit automatisé et que l'expérience utilisateur soit au top (son côté créatif sans doute).

Ce que cela implique :

Un site moderne et facile à comprendre où naviguer est un plaisir.

Il doit prendre en charge des moyens de paiement modernes variés.



Eric (Client OC Pizza)

40 ans

Marié, 2 enfants

Vit à Pontarlier (25)

Métier : Ingénieur dans l'horlogerie de luxe

Buts et comportements :

Il passe beaucoup de temps au travail, le week-end, c'est le moment de décompresser. Il commence son week-end avec une soirée pizza le vendredi soir avec sa famille et quelques fois des amis. Il ne veut pas se prendre la tête et veux profiter de sa famille et de ses amis sans passer du temps à cuisiner. Mais il attend la qualité dans ce qu'il mange.

Il cherche un service simple et efficace qui lui livre sa pizza à la maison.

Ce que cela implique :

Un site de commande simple et efficace où toutes les infos sont connues.

Il peut payer directement en ligne et se faire livrer rapidement.



Monica (Employée OC Pizza)

35 ans

Mariée, 1 enfant

Vit à Pirey (25)

Métier : Cheffe Pizzaiolo chez OC Pizza

Buts et comportements :

La cuisine c'est son truc. Monica adore faire à manger, elle en a fait son métier depuis plus de 15 ans. Chez OC Pizza depuis quelques années maintenant, elle sait gérer le rush du soir mais a besoin de communiquer facilement et rapidement avec ses collègues (de l'accueil et les livreurs) pour envoyer ses créations au plus vite auprès des clients. Parfois elle reçoit l'aide de Vincent (employé d'accueil) pour la préparation des pizzas mais doit régulièrement lui rappeler les différentes recettes.

Ce que cela implique :

Un outil qui gère et facilite la communication sur l'état des commandes (en préparation, prête à livrer, à servir...).

Un accès à un mémo des recettes.



Stéphane (Employé OC Pizza)
21 ans
Célibataire
Vit à Besançon (25)
Métier : Etudiant / Livreur chez OC Pizza

Buts et comportements :

Sportif accompli, Stéphane est toujours en train de bouger que ce soit dans ses études (STAPS) ou dans son job de livreur à vélo chez OC Pizza. Joyeux et dynamique, il met un point d'honneur à réaliser ses livraisons avec bonne humeur et professionnalisme. Il attend du nouveau logiciel une réactivité qui lui permettra d'optimiser ses tournées et d'apporter un retour instantané à la boutique pour pouvoir donner au client un horaire précis pour sa livraison. La mise à jour des commandes doit se faire au plus vite.

Ce que cela implique :

Un outil qui gère et facilite la communication sur l'état des commandes (prête à livrer, en livraison, livrée...).
Un accès direct à l'adresse des clients.



Isabelle (Employé OC Pizza)
45 ans
Mariée, 3 enfants
Vit à Dole (39)
Métier : Responsable boutique chez OC Pizza

Buts et comportements :

Après des années en tant que responsable dans la restauration d'entreprise, Isabelle s'est lancée avec OC Pizza pour tenir cette boutique. Bienveillante avec ses équipes, elle reste proche et essaie tous les jours de concilier rentabilité et bien-être de ses collaborateurs. Elle attend un système qui l'accompagne et qui répond aux différentes demandes de ses collaborateurs.

Ce que cela implique :

Un outil qui l'aide à gérer sa boutique et faciliter le quotidien de ses collaborateurs.
Un accès au chiffre d'affaire de la boutique pour l'aider à analyser les journées.



Vincent (Employé OC Pizza)
30 ans
En couple
Vit à Besançon (25)
Métier : Employé d'accueil chez OC Pizza

Buts et comportements :

Il aime les nouvelles technologies et cherche à utiliser l'informatique pour faciliter son travail. Il essaie de mettre en place sur son ordinateur un fichier Excel pour mieux gérer les commandes qu'il reçoit, mais cela reste très perfectible et pas forcément simple pour tout le monde. Il attend un logiciel qui lui permettra de gérer tout ça automatiquement et que toutes les personnes de la boutique puissent avoir les mêmes informations au même moment.

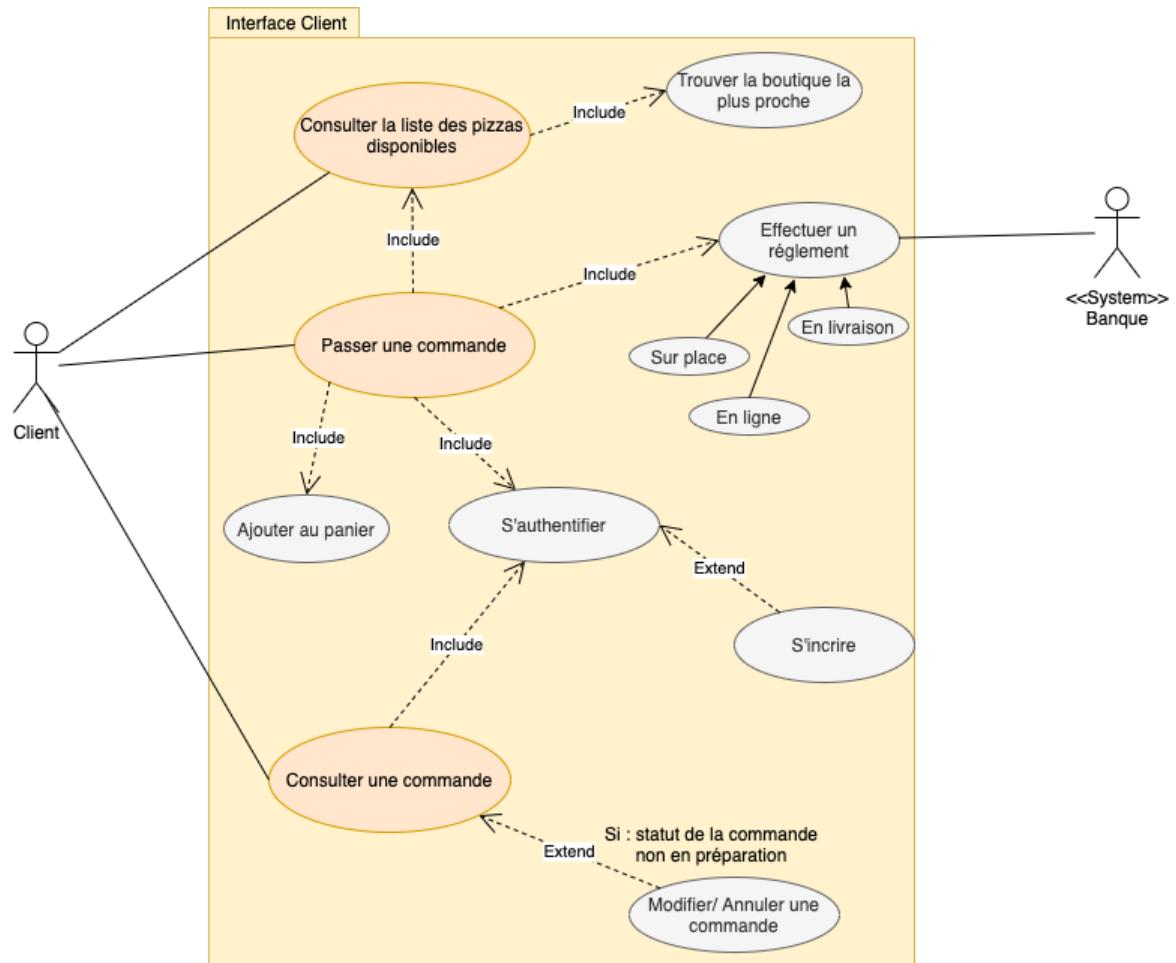
Ce que cela implique :

Une gestion des commandes rapide et facile à comprendre.

Une mise à jour des commandes en direct.

6.2 - Les cas d'utilisation

6.2.1 - Interface Client



6.2.1.1 - UC1 - Cas d'utilisation : Consulter la liste des pizzas disponibles

Identifiant	UC1 – Consulter la liste des pizzas disponibles
Description	En tant qu'utilisateur, lorsque je clique sur « Pizzas » depuis la page d'accueil du système, je souhaite que le système m'affiche les pizzas à la carte afin que je puisse choisir ce qui me plaît.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page d'accueil du système • Avoir choisi ma boutique (sinon stock non disponible) ou s'être identifié
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur clique sur l'onglet « Pizzas » dans le menu
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur « Liste des pizzas » dans le menu 2. Le système vérifie les stocks des ingrédients entrants dans la composition des pizzas. 3. Le système affiche la liste des pizzas et grise le bouton de commande de celles qui ne sont pas disponibles (ingrédients manquants).
Résultat	La liste des pizzas disponibles est affichée.
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> • Si le choix de la boutique (ou l'identification) n'est pas fait, les boutons de commande seront grisés car les stocks seront inconnus.

6.2.1.1 User Story

	<p>En tant que Élise, étant donné que je suis sur la page d'accueil du système et identifiée, lorsque je clique sur l'onglet « Pizzas », alors le système affiche la page « liste des pizzas » de ma boutique de Dijon afin que je puisse choisir la pizza qui me fait plaisir.</p>
---	---

6.2.1.2 - UC2 - Cas d'utilisation : S'authentifier

Identifiant	UC2 – S'authentifier
Description	En tant qu'utilisateur, lorsque je clique sur « s'identifier » depuis la page d'accueil du système, je souhaite que mes coordonnées et informations soient complétées afin que je puisse gagner du temps lors de mes commandes.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page d'accueil du système
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur clique sur l'onglet « s'identifier » dans le menu
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur « s'identifier » dans le menu 2. Le système ouvre la pop-up « s'identifier » 3. L'utilisateur remplit les champs « identifiant » et « mot de passe » puis appuie sur le bouton « se connecter ». 4. Le système vérifie les informations entrées et l'identifie. 5. Le système affiche la page du compte. 6. L'utilisateur a accès à ses informations, son historique de commande.
Résultat	L'utilisateur est identifié.

6.2.1.2.1 Scénario alternatif 1 : identifiant incorrect

- 4a. Le système détecte que l'identifiant (ou le mot de passe) est incorrect.
 5a. Le système affiche un message d'erreur de saisie et propose à l'utilisateur de recommencer la tentative de connexion ou l'invite à cliquer sur « identifiant ou mot de passe oublié ». Retour à l'étape 3

6.2.1.2.2 Scénario alternatif 2 : nouveau client

- 3b. L'utilisateur n'a pas de compte, il clique sur « créer un compte »
 4b. Le système ouvre la page « Création de compte »
 5b. L'utilisateur remplit les informations demandées (coordonnées, mail, adresse, téléphone, mot de passe...) et valide.
 6b. Le système vérifie qu'il n'y a pas de doublons dans la base de données et valide le compte.
 Retour à l'étape 5

6.2.1.2.3 User Story



En tant que Éric, étant donné que je suis sur la page d'accueil du système, lorsque je clique sur l'onglet « s'identifier » et rentre mes identifiants, alors le système affiche la page « Mon compte » afin que je puisse avoir accès à mes informations et historique.

6.2.1.3 - UC3 – Cas d'utilisation : Passer une commande

Identifiant	UC3 – Passer une commande
Description	En tant qu'utilisateur identifié, lorsque je clique sur « Ajouter à mon panier » depuis la page « Pizzas », je souhaite que le système ajoute ma pizza à mon panier afin que je puisse finaliser mon règlement.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur doit être authentifié en tant que client (<i>cas UC2 « s'authentifier »</i>)
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur est sur la page « Pizzas » et identifié.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur sur la page « Pizzas », choisi celle qu'il veut, et clique sur « ajouter au panier ». 2. Le système ouvre une pop-up et demande la taille et le nombre désiré. 3. L'utilisateur saisit le nombre et choisit la taille et clique sur « ajouter ». 4. Le système vérifie si le stock pour la demande est bien disponible. 5. Le système ajoute cette pizza au panier. 6. L'utilisateur clique sur son « panier ». 7. Le système affiche le panier. 8. L'utilisateur valide le panier avec le bouton « valider ». 9. Le système demande le mode de délivrance : livraison ou en boutique. 10. L'utilisateur choisit livraison et confirme son adresse et son téléphone. 11. Le système demande le mode de règlement 12. L'utilisateur choisit un règlement en ligne 13. Le système lance l'interface de règlement sécurisé 14. L'utilisateur saisit sa CB et valide le paiement avec le système sécurisé de sa banque. 15. Le système valide la commande et la passe en statut « à préparer ». 16. Le système affiche le récapitulatif de la commande. 17. L'utilisateur peut voir sa commande et la retrouve dans son historique où il pourra la modifier tant que le pizzaiolo n'a pas commencé à la préparer.
Résultat	La commande est validée, en attente d'être en préparation par le pizzaiolo.

6.2.1.3.1 Scénario alternatif 1 : Délivrance en boutique

10a. L'utilisateur choisit la délivrance en boutique.

Retour à l'étape 11

6.2.1.3.2 Scénario alternatif 2 : Règlement en livraison ou en boutique

12b. L'utilisateur choisit un règlement en livraison (ou en boutique)

13b. Le système affiche le récapitulatif de la commande. Le système ajoute un commentaire sur la commande qui précise que le règlement se fait à la délivrance à l'attention du livreur (ou de l'employé de la boutique).

14b. Le système valide la commande et la passe en statut « à préparer ».

15b. L'utilisateur paiera sa pizza directement au livreur (ou à la boutique).

Retour à l'étape 17

6.2.1.3.3 User Story

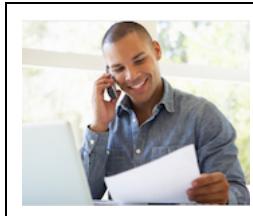
	<p>En tant que Éric, étant donné que je suis sur la page « pizzas » du système et identifié, lorsque j'ai ajouté ma pizza au panier et que j'ai validé ma commande, alors le système passe ma commande en statut « en préparation », afin que je puisse la recevoir.</p>
	<p>En tant que Vincent, étant donné que je suis au téléphone avec un client qui souhaite commander, lorsque j'ai ajouté ses produits au panier et que j'ai validé sa commande, alors le système passe sa commande en statut « en préparation », afin qu'il puisse venir la chercher.</p>

6.2.1.4 - UC4 - Cas d'utilisation : Consulter une commande

Identifiant	UC4 – Consulter une commande
Description	En tant qu'utilisateur, lorsque je clique sur « détail d'une commande » depuis la page des commandes, je souhaite que le système m'affiche les détails de la commande afin que je puisse visualiser son statut et les produits commandés.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Être connecté à son compte
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page des commandes (de son historique pour les clients ou sur le récapitulatif des commandes en cours pour les personnes des boutiques)
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Je clique sur « détail d'une commande » 2. Le système vérifie le statut et les composants de la commande. 3. Le système affiche le récapitulatif de la commande et son statut.
Résultat	Le statut et le récapitulatif de la commande est affiché.

6.2.1.4.1 User Story

	<p>En tant que Élise, étant donné que je suis sur la page « Mon historique », lorsque je clique « Détail de la commande », alors le système affiche le récapitulatif et le statut de ma commande afin que je puisse voir si elle est déjà en livraison.</p>
	<p>En tant que Stéphane, étant donné que je suis sur la page « commandes en cours », lorsque je clique « Détail de la commande », alors le système affiche le récapitulatif et le statut de ma commande afin que je puisse voir si elle est déjà en préparation afin de préparer mes livraisons à venir.</p>



En tant que Vincent, étant donné que je suis au téléphone avec un client qui souhaite savoir où en est sa commande, lorsque je clique « Détail de la commande », alors le système affiche le récapitulatif et le statut de sa commande afin que je puisse voir si elle est déjà en préparation pour qu'il puisse venir la chercher.

6.2.1.5 - UC5 – Cas d'utilisation : Modifier une commande

Identifiant	UC5 – Modifier une commande
Description	En tant que client ou employé, lorsque je clique sur « Modifier » depuis la page récapitulative de la commande, je souhaite pouvoir ajouter ou supprimer des composants de ma commande afin que je puisse la modifier (ou l'annuler).
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page récapitulative d'une commande (<i>UC4 – Consulter une commande</i>) • Le statut de la commande ne doit pas encore être « en préparation »
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page récapitulative d'une commande et cliquer sur « modifier »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Je clique sur « modifier » 2. Le système vérifie le statut de la commande. 3. L'utilisateur clique sur ajouter des produits. 4. L'utilisateur choisit et ajoute des produits dans sa commande 5. L'utilisateur valide sa modification et son paiement. 6. Le système met à jour la commande.
Résultat	La commande est modifiée dans le système.
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> • Si l'utilisateur quitte le processus avant la validation, pas de changement dans le système.

6.2.1.5.1 Scénario alternatif 1 : Supprimer des produits de la commande

3a. L'utilisateur supprime les produits qu'il ne désire pas en cliquant sur « supprimer » sur la ligne concernée.

Retour à l'étape 5

6.2.1.5.2 Scénario alternatif 2 : Annuler la commande

- 3a. L'utilisateur clique sur « annuler la commande »
 - 4a. L'utilisateur valide la suppression
 - 5a. Le système supprime tous les éléments de la commande
 - 6a. Si le règlement avait déjà été fait (en CB donc), alors le système lance la procédure de remboursement de l'acompte.
 - 7a. Le système met à jour la commande
- Fin du scénario.

6.2.1.5.3 Scénario alternatif 3 : Modifier le statut de la commande sur l'interface boutique

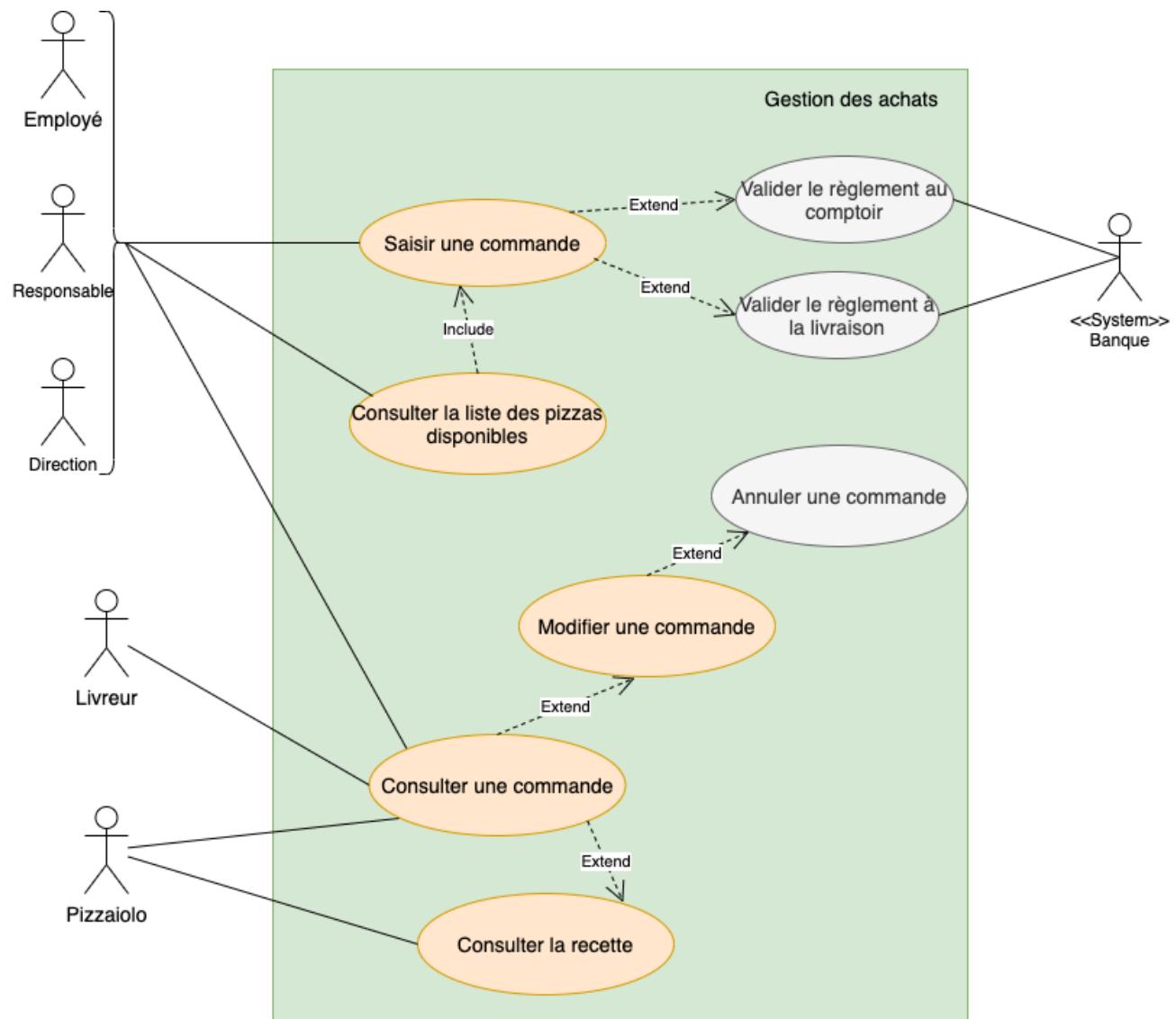
- 1a. Depuis l'écran récapitulatif de la commande, l'utilisateur clique sur « mettre à jour la commande »
 - 2a. L'utilisateur valide le nouvel état de la commande
 - 3a. Le système met à jour la commande
- Fin du scénario.

6.2.1.5.4 User Story

	<p>En tant que Éric, étant donné que je suis sur la page récapitulative de ma commande, lorsque je clique sur « Modifier », alors je peux ajouter et supprimer des nouvelles pizzas afin de modifier ma commande.</p>
	<p>En tant que Élise, étant donné que je suis sur la page récapitulative de ma commande, lorsque je clique sur « Annuler », alors le système supprime les articles afin que je puisse annuler ma commande car mes amies m'attendent pour sortir.</p>

	<p>En tant que Stéphane, étant donné que je suis chez mon client pour lui livrer sa commande, lorsque je clique sur « Mettre à jour la commande », alors le système met à jour la commande afin que les autres utilisateurs puissent voir qu'elle est livrée.</p>
	<p>En tant que Monica, étant donné que je suis sur la page d'une commande en cours, lorsque je clique sur « Mettre à jour la commande », alors le système met à jour la commande afin que les autres utilisateurs puissent voir qu'elle est en préparation.</p>

6.2.2 - Interface Boutique : Package Gestion des achats



Les cas d'utilisation *Saisir une commande*, *Consulter une commande*, *Modifier une commande* sont décrites ci-dessus au paragraphe 6.2.1

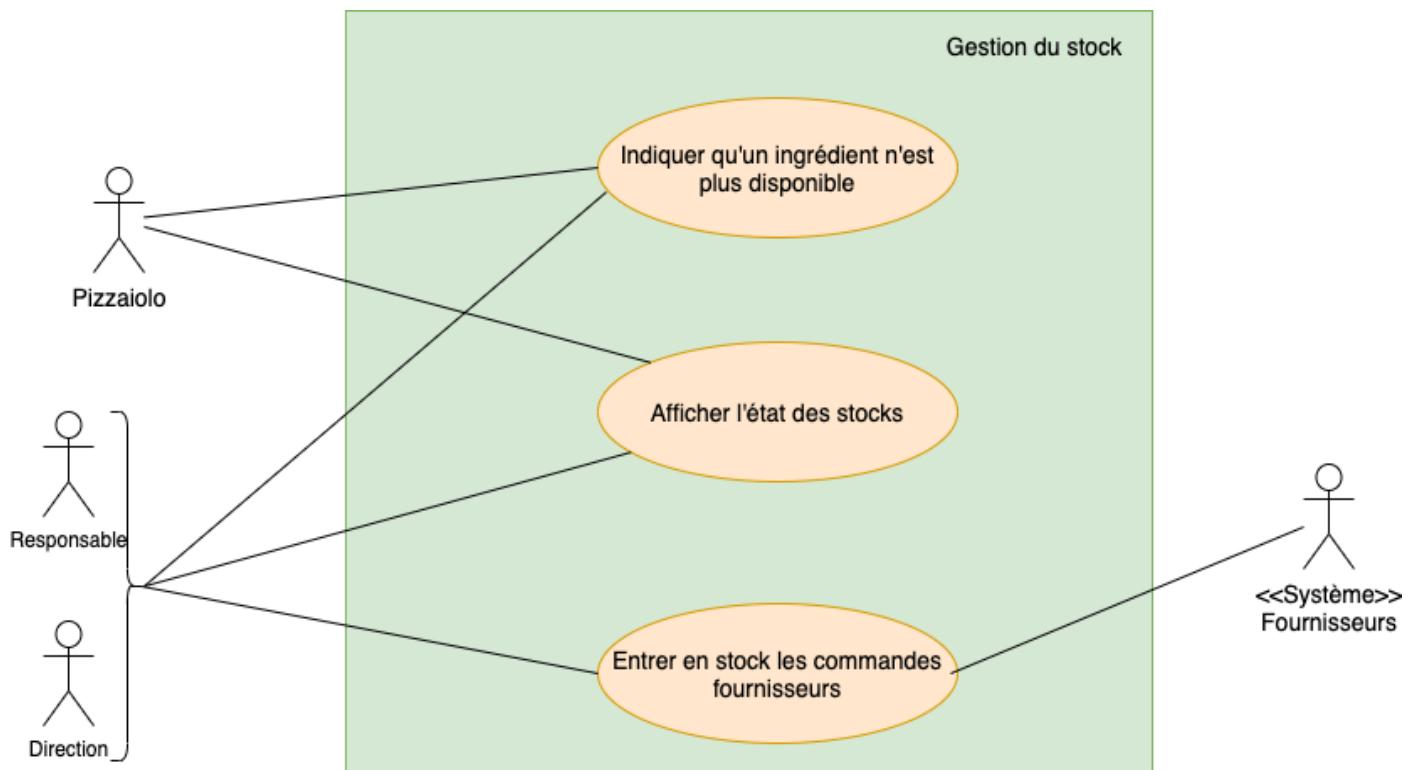
6.2.2.1 - UC6 – Cas d'utilisation : Consulter une recette

Identifiant	UC6 – Consulter une recette
Description	En tant que pizzaiolo, lorsque je clique sur « Composition » sous le nom de la pizza, je souhaite que le système m'affiche les ingrédients entrant dans la composition de la pizza afin que je puisse la réaliser sans me tromper.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Être identifié en tant que pizzaiolo dans le système
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page de liste des pizzas ou sur la page récapitulative de la commande concernée.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Je clique sur « Composition » sous le nom de la pizza 2. Le système vérifie les stocks des ingrédients entrants dans la composition de la pizza. 3. Le système fait apparaître une pop-up où apparaissent les ingrédients, la quantité recommandée et la quantité restante de cet ingrédient.
Résultat	Une pop-up apparaît avec la recette de la pizza choisie.
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> • Si non identifié ou identifié client alors je n'ai accès qu'au nom des ingrédients (pas leurs quantités).

6.2.2.1.1 User Story

	<p>En tant que Monica, étant donné que je suis sur la page récapitulative de la commande du système et identifiée, lorsque je clique sur « Composition » sous le nom de la pizza, alors le système affiche la page « Composition » de la pizza afin que je puisse voir les ingrédients qui compose la pizza et la quantité nécessaire et restante dans mon stock.</p>
	<p>En tant que Éric, étant donné que je suis sur la page « pizzas » du système et identifié, lorsque je clique sur « Composition » sous le nom de la pizza, alors le système affiche la page « Composition » de la pizza afin que je puisse voir les ingrédients qui compose la pizza.</p>

6.2.3 - Interface Boutique package Gestion du stock



6.2.3.1 - UC7 – Cas d'utilisation : Indiquer qu'un ingrédient n'est plus disponible

Identifiant	UC7 – Indiquer qu'un ingrédient n'est plus disponible
Description	En tant que pizzaiolo, lorsque je vois qu'un ingrédient ne sera bientôt plus disponible, je souhaite que le système avertisse le responsable afin qu'il puisse en commander auprès des fournisseurs.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Être identifié en tant que pizzaiolo dans le système
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page de gestion du stock.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Depuis la page de gestion du stock, l'utilisateur clique sur le produit concerné. 2. Le système vérifie les stocks et ouvre une pop-up avec l'état des stocks avant la mise à jour. 3. L'utilisateur met à jour la valeur réelle du stock. 4. L'utilisateur valide la mise à jour. 5. Le système grise le bouton « ajouter au panier » des pizzas qui contiennent ce produit. 6. Le système envoie (à partir d'un seuil à définir) une alerte au responsable pour qu'il puisse passer commande au fournisseur.
Résultat	Le stock est à jour et une commande doit être passée.

6.2.3.1.1 User Story

	<p>En tant que Monica, étant donné que je suis sur la page stock d'un produit, lorsque je clique sur « mettre à jour les stocks » d'un produit, alors le système envoie une alerte au responsable afin qu'il puisse commander auprès du ce produit fournisseur ce produit.</p>
---	--

6.2.3.2 - UC8 - Cas d'utilisation : Afficher l'état des stocks

Identifiant	UC8 – Afficher l'état des stocks
Description	En tant que pizzaiolo lorsque je clique sur « état des stocks », je souhaite que le système m'affiche les stocks de tous les ingrédients afin que je puisse commander si besoin.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Être identifié en tant que pizzaiolo dans le système
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page d'accueil de l'interface Boutique.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur « état des stocks » sur la page d'accueil de l'interface Boutique 2. Le système vérifie les stocks des ingrédients et ouvre une pop-up où sont affichés les stocks de tous les ingrédients 3. Le système fait apparaître une pop-up où apparaissent les ingrédients, la quantité recommandée et la quantité restante de cet ingrédient
Résultat	Une pop-up apparaît avec les stocks des produits de la boutique.

6.2.3.2.1 User Story

	<p>En tant que Monica, étant donné que je suis identifiée, lorsque je clique sur « états des stocks », alors le système affiche les stocks de tous mes ingrédients afin que je puisse vérifier ce qu'il me reste.</p>
---	---

6.2.3.3 - UC9 – Cas d'utilisation : Entrer en stock les commandes fournisseurs

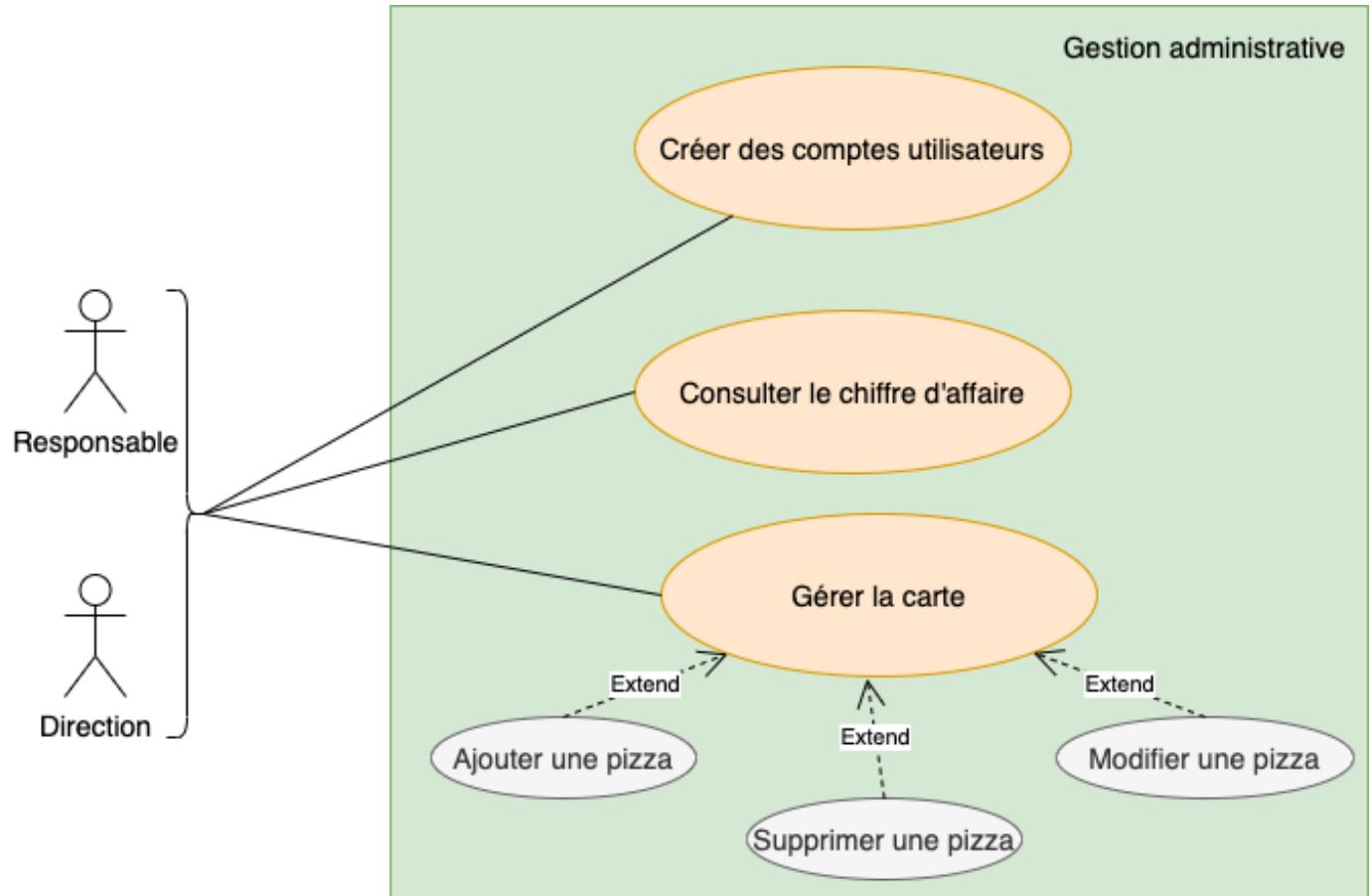
Identifiant	UC9 – Entrer en stock les commandes fournisseurs
Description	En tant que responsable, lorsque je clique sur « mettre à jour le stock » dans l'état du stock d'un produit, je souhaite que le système ajoute les quantités de produits dans mon stock afin celui-ci soit le plus juste possible et éviter une nouvelle commande inutile.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Être identifié en tant que responsable dans le système
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page « état du stock » dans l'interface Boutique.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Depuis la page de gestion du stock, l'utilisateur clique sur le produit concerné. 2. Le système vérifie les stocks et ouvre une pop-up avec l'état des stocks avant la mise à jour. 3. L'utilisateur met à jour la valeur réelle du stock avec ce qui a été reçu du fournisseur. 4. L'utilisateur valide la mise à jour. 5. S'il était grisé avant la mise à jour, le système réactive le bouton « ajouter au panier » des pizzas qui contiennent ce produit.
Résultat	Le stock des ingrédients est à jour

6.2.3.3.1 User Story



En tant que Isabelle, étant donné que je viens de recevoir des produits d'un de mes fournisseurs, lorsque je clique sur « mettre à jour le stock » d'un produit, alors le système valide les entrées en stock afin que le stock de la boutique soit à jour et que les pizzas non disponibles, le redeviennent.

6.2.4 - Interface Boutique package Gestion administrative



6.2.4.1 - UC10 – Cas d'utilisation : Gérer les comptes utilisateurs

Identifiant	UC10 – Gérer les comptes utilisateurs
Description	En tant que responsable, lorsque je clique sur « Gérer les comptes utilisateurs » dans l'interface Boutique du système, je souhaite pouvoir créer (ou modifier) des comptes utilisateurs afin que mes collaborateurs puissent avoir accès au système.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Être identifié en tant que responsable dans le système
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page d'accueil de l'interface Boutique.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur « Gérer les comptes » dans l'interface Boutique du système 2. Le système ouvre le menu de gestion des comptes utilisateurs et affiche la liste des comptes déjà configurés. 3. L'utilisateur clique sur « ajouter un compte » 4. Le système ouvre le menu de création de profils 5. L'utilisateur remplit toutes les informations nécessaires à la création du compte (nom, prénom, profil du compte, accès aux différentes fonctions dont il a besoin...) 6. L'utilisateur valide le profil 7. Le système créé le compte et l'ajoute à la liste des comptes disponibles 8. Le système affiche la liste des profils à jour
Résultat	Les utilisateurs ont tous un accès au système correspondant à leur fonction.

6.2.4.1.1 Scénario alternatif 1 : Modification d'un compte existant

- 3a. L'utilisateur clique sur un compte existant
 - 4a. L'utilisateur modifie les informations et accès qu'il veut modifier
 - 5a. L'utilisateur valide
 - 6a. Le système prend en compte le changement et modifie les droits du profil.
- Retour à l'étape 8

6.2.4.1.2 Scénario alternatif 2 : Suppression d'un compte existant

- 3a. L'utilisateur clique sur un compte existant
- 4a. L'utilisateur clique sur « supprimer le compte »

5a. L'utilisateur valide

6a. Le système prend en compte le changement et supprime le profil.

Retour à l'étape 8

6.2.4.1.3 User Story

	<p>En tant que Isabelle, étant donné que je viens d'embaucher un nouvel employé, lorsque je clique sur « ajouter un compte » dans la gestion des profils, alors le nouvel employé a accès à son compte utilisateur.</p>
---	---

6.2.4.2 - UC11 – Cas d'utilisation : Consulter le Chiffre d'Affaire

Identifiant	UC11 – Consulter le CA
Description	En tant que responsable, lorsque je clique sur « Chiffre d'affaire » dans l'interface Boutique du système, je souhaite que le système m'affiche le chiffre d'affaire afin que je puisse analyser les résultats de ma boutique.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Être identifié en tant que responsable dans le système
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page d'accueil de l'interface Boutique
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Je clique sur « Chiffre d'affaire » 2. Le système calcule le CA de la journée en direct. 3. Le système fait apparaître une pop-up où sont indiqués les CA du jour et des jours précédents.
Résultat	Une pop-up apparaît avec les CA réalisés.

6.2.4.2.1 User Story

	<p>En tant que Isabelle, étant donné que la journée de travail vient de se terminer, lorsque je clique sur « Chiffre d'affaire » dans l'interface Boutique, alors le système calcule le CA du jour afin que je puisse visualiser les résultats du jour.</p>
---	---

6.2.4.3 - UC12 – Cas d'utilisation : Gérer la carte

Identifiant	UC12 – Gérer la carte
Description	En tant que responsable, lorsque je clique sur « Gestion de la carte » dans l'interface Boutique du système, je souhaite pouvoir modifier les produits proposés afin que la carte puisse être en accord avec la saisonnalité des ingrédients.
Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • Être identifié en tant que responsable dans le système
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> • Être sur la page d'accueil de l'interface Boutique du système.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Je clique sur « gérer la carte » 2. Le système vérifie les stocks des ingrédients entrants dans la composition de la pizza. 3. Le système ouvre le menu de gestion de la carte et affiche la liste des produits déjà configurés. 4. L'utilisateur clique sur « ajouter un produit » 5. Le système ouvre le menu de création de produit 6. L'utilisateur remplit toutes les informations nécessaires à la création du plat (nom, ingrédient, recette, photo, prix...) 7. L'utilisateur valide les informations du produit 8. Le système crée le produit et l'ajoute à la liste des produits disponibles 9. Le système affiche la liste des produits à jour
Résultat	La carte est à jour avec le nouveau produit.

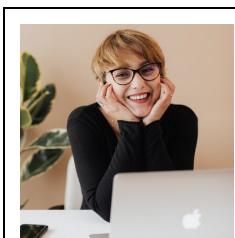
6.2.4.3.1 Scénario alternatif 1 : Modification d'un produit existant

- 4a. L'utilisateur clique sur un produit existant
 - 5a. L'utilisateur modifie les informations qu'il veut modifier
 - 6a. L'utilisateur valide
 - 7a. Le système prend en compte le changement et modifie le produit.
- Retour à l'étape 9

6.2.4.3.2 Scénario alternatif 2 : Suppression d'un produit existant

- 4a. L'utilisateur clique sur un produit existant
 - 5a. L'utilisateur clique sur « supprimer le produit »
 - 6a. L'utilisateur valide
 - 7a. Le système prend en compte le changement et supprime le produit.
- Retour à l'étape 8

6.2.4.3.3 User Story



En tant que Isabelle, étant donné que je viens de recevoir des produits saisonniers d'un de mes fournisseurs, lorsque je clique sur « gestion de la carte », alors le système met à jour la carte afin qu'elle corresponde à la saison.

7 - GLOSSAIRE

Maître d'ouvrage (MOA) : personne pour qui est réalisé le projet. Elle est l'entité porteuse d'un besoin, définissant l'objectif d'un projet, son calendrier et le budget consacré à ce projet. C'est la personne représentant OC Pizza.

Maître d'œuvre (MOE) : personne physique ou morale chargée de la phase conceptuelle du futur système d'information. C'est le responsable de IT Consulting & Development qui gère le projet OC Pizza.

Package : Paquetage, ensemble nommé et cohérent d'éléments d'un système.

UML : Langage de Modélisation Unifié, de l'anglais Unified Modeling Language (UML), est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu comme une méthode normalisée de visualisation de projet de développement.

User Story : récit utilisateur, description simple d'un besoin ou d'une attente exprimée par un utilisateur pour déterminer les fonctionnalités à développer.

Workflow : flux opérationnel, représentation d'une suite de tâches ou d'opérations effectuées par une personne, un groupe de personnes, un organisme