

OC PIZZA

Nouveau Système Informatique

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

TUFFERY Anthony
Analyste Programmeur

TABLE DES MATIÈRES

1 - Versions	3
2 - Introduction.....	4
2.1 - Objet du document	4
2.2 - Références	4
2.3 - Besoin du client	4
2.3.1 - Contexte	4
2.3.2 - Enjeux et objectifs	4
3 - Description générale de la solution	6
3.1 - Les principes de fonctionnement	6
3.2 - Les acteurs	7
3.3 - Les cas d'utilisation généraux.....	10
4 - Le domaine fonctionnel.....	14
4.1 - Référentiel.....	14
5 - Les workflows	16
5.1 - Le workflow Commande par Internet.....	16
5.2 - Le workflow Modification d'une commande.....	17
5.3 - Le workflow Mise à jour du Stock.....	18
5.4 - Le workflow Suivi en temps réel.....	19
6 - Application OC Pizza.....	20
6.1 - Les personas.....	21
6.2 - Les cas d'utilisation	22
6.3 - Les Users Stories.....	25
7 - Glossaire	27

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
A. TUFFERY	16/06/2021	Création du document	1.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle du système de gestion de pizzeria pour le groupe OC Pizza.

Objectif du document :

Présenter les fonctionnalités du Système « OC Pizza » telles qu'elles ont pu être définies avec le client lors des échanges et réunions préparatoires.

Les éléments du présent dossier découlent :

- Du recueil des besoins et du cahier des charges donné par le client
- De la présentation au client des spécifications fonctionnelles lors de l'entrevue de lancement du projet
- De la présentation de la solution technique avec le chef de projet

2.2 - Références

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

1. DCT – 1.0 : Dossier de conception technique de l'application
2. CE – 1.0 : Dossier d'exploitation de l'application

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

Le groupe OC Pizza est une chaîne de pizzerias en plein essor.

Comptant actuellement 5 points de ventes, le groupe prévoit d'en ouvrir au moins 3 autres d'ici 6 mois.

Le système informatique actuel n'est pas adapté et doit être repensé.

2.3.2 - Enjeux et objectifs

La mise en place du nouveau système doit permettre une gestion unifiée de l'ensemble des points de vente du groupe et donc l'arrivée de nouvelles pizzerias au fil du temps.

Le nouveau système devra permettre :

- La gestion des commandes : de la réception à la livraison en passant par la préparation
- La gestion du stock des pizzerias : ingrédients restant pour connaître la faisabilité des pizzas
- Le suivi des commandes en temps réel : commandes passées, en préparation, en livraison
- La mise à disposition d'un aide-mémoire pour les pizzaiolos
- La mise en place d'un site web :
 - En plus de la commande téléphonique et sur borne, le client souhaite ajouter la commande en ligne
 - Le client doit pouvoir annuler ou modifier une commande avant sa préparation
 - Pouvoir payer la commande en ligne ou à la livraison

Les objectifs sont donc les suivants :

- Déployer la solution avant l'ouverture des 3 nouvelles pizzerias
- Proposer un site web et une application
- Avoir un suivi en temps réel qui va intégrer l'ensemble des acteurs

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

La solution proposée sera donc composée d'un site Web développé from scratch et d'une application disponible sous iOS.

La solution respecte le responsive de manière à s'adapter à tous types d'écrans et est pensée en termes d'UI Design et d'UX Design afin de favoriser l'expérience des utilisateurs.

3.1 - Les principes de fonctionnement

Le fonctionnement sera adapté en fonction du type d'utilisateur, nous aurons donc une interface Client et une Employé.

Les clients comme les employés se connectent à l'application via leur identifiants (adresse mail et mot de passe).

Les clients peuvent consulter le site sans être connecté, cependant il est nécessaire de s'identifier afin de pouvoir valider une commande

3.1.1 – Interface Client (Front Office)

Le client est automatiquement dirigé sur le point de vente de référence en fonction de son adresse.

Néanmoins, il peut choisir une autre pizzeria s'il le souhaite en arrivant sur le site.

Ayant accès à la gestion de son compte il peut changer ses informations (son adresse, son mot de passe, sa pizzeria, supprimer son compte, ...)

Il a accès au Menu avec les produits encore disponibles.

Une fois son panier complet il a le choix du type de commande (En Livraison, A Emporter) et du type de règlement (en ligne ou sur place).

Suite à la validation de son panier, il accède au suivi de sa commande notamment son évolution (en attente, en préparation, en livraison, ...).

Tant que la commande n'est pas en préparation, il peut la modifier ou l'annuler

3.1.2 – Interface Équipe Pizzeria (Back Office)

Le membre de l'équipe doit nécessairement être connecté pour accéder à la partie gestion.

Il existe différents niveaux d'accès selon les rôles des membres de l'équipe.

A chaque étape d'une commande, le membre de la pizzeria va faire évoluer son suivi.

Les éléments de l'interface sont adaptés au niveau d'accès du personnel.

Le gérant dispose du niveau d'accès le plus haut au sein de l'équipe, il est le seul à avoir la gestion des comptes employés et le suivi global du groupe OC Pizza.

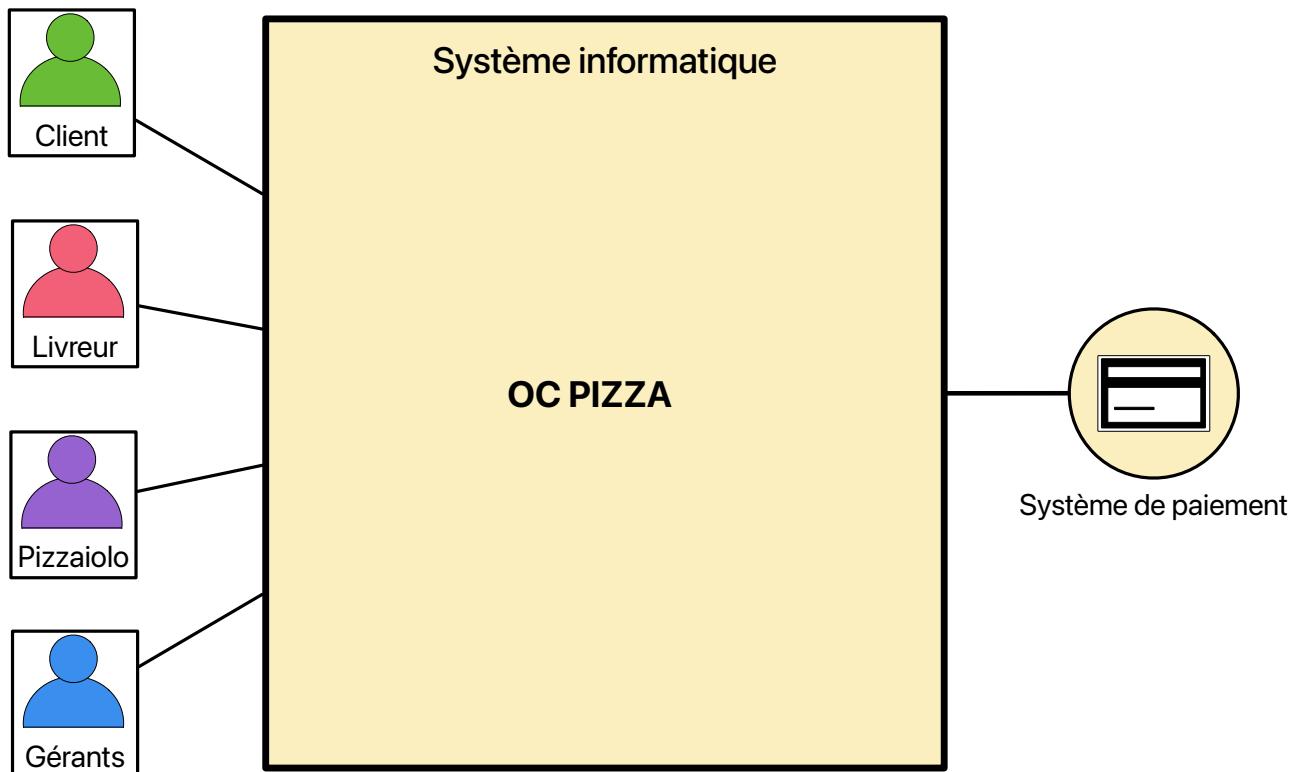
Les accès des autres membres de l'équipe sont limités à leur pizzeria de rattachement.

3.2 - Les acteurs

Nous avons identifié les acteurs lors de notre étude :

- Le Client : Peut-être authentifié ou non, il passe sa commande et veut pouvoir avoir un suivi.
- Les Gérants : Franck et Lola, ils gèrent l'enseigne OC Pizza et ont besoin d'une vision globale.
- Le Pizzaiolo : En charge de la réception client et de la préparation des commandes, il a besoin de connaître son stock et les recettes.
- Le Livreur : S'occupe de la livraison des commandes de son point de vente, il renseigne le suivi de la livraison et du paiement.

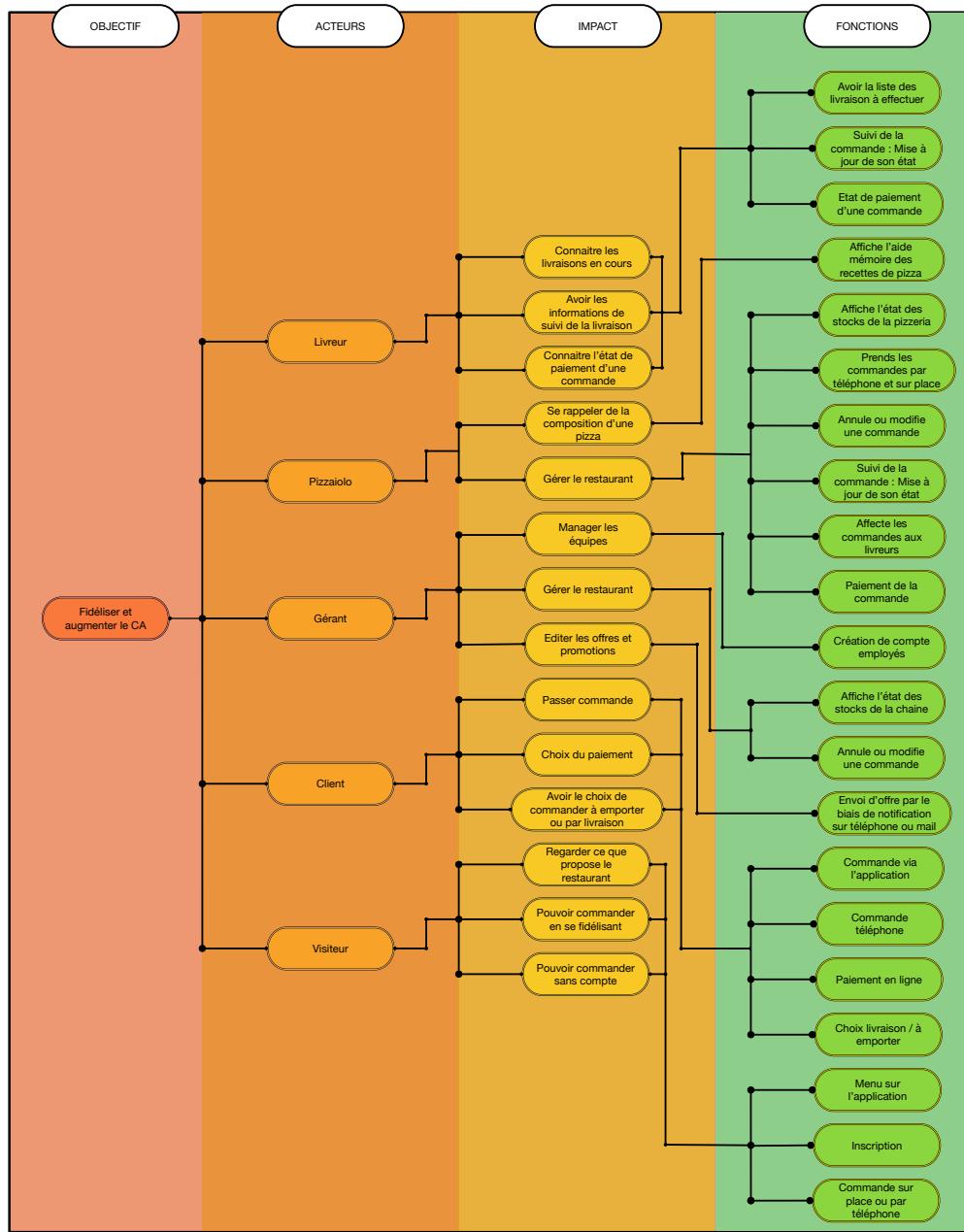
Nous avons aussi un acteur secondaire qui sera notre Système Bancaire qui assure la gestion du règlement des commandes.



Pour identifier les acteurs et fonctionnalités de notre projet nous avons utilisé un Impact Mapping

L'Impact Mapping est construit comme suit :

- Définition de l'objectif principal
- Définition des acteurs majeurs gravitant autour de l'entreprise
- Définition des différents impacts de ces acteurs
- Définition des fonctions découlant des impacts



Impact Mapping

Concernant les droits du Back Office, nous avons fait le choix de partir sur un système d'héritage :

FONCTIONNALITÉS	GÉRANT	PIZZAILO	LIVREUR
Suivi des commandes de la chaîne	✓		
Gestion du stock de la chaîne	✓		
Création de compte employé	✓		
Prise de commande au téléphone	✓	✓	
Prise de commande au téléphone ou sur place	✓	✓	
Affecter commande au livreur	✓	✓	
Suivi des livraisons	✓	✓	
Historique des commandes de la pizzeria	✓	✓	
Paiement de la commande	✓	✓	
Modification commande	✓	✓	
Annulation commande	✓	✓	
Choix livraison / A emporter	✓	✓	
Détail des commandes en cours de la pizzeria	✓	✓	
Gestion du stock de sa pizzeria	✓	✓	
Aide mémoire des pizzas	✓	✓	
Listing des livraisons en cours	✓	✓	✓
Etat du paiement (commande payée ou en attente de règlement)	✓	✓	✓
Mise à jour de l'état des commandes	✓	✓	✓
Paiement de la commande	✓	✓	✓
Connexion	✓	✓	✓
Menu Pizzeria	✓	✓	✓

FONCTIONNALITÉS	VISITEUR	CLIENT
Inscription	✓	✓
Connexion	✓	✓
Menu Pizzeria	✓	✓
Choix Pizzeria		✓
Commander en ligne		✓
Modification commande		✓
Choix livraison / à emporter		✓
Historique des commandes personnelles		✓
Suivi de la commande en cours		✓
Paiement en ligne		✓
Annulation commande		✓

Nous retrouvons ici la liste des fonctionnalités que chaque acteur possède et donc les droits ou non-droits qui en découlent.

A titre d'exemple, les gérants possèdent un accès total aux différentes fonctionnalités disponible contrairement à un livreur par exemple qui verra l'attribution de ses fonctionnalités tronquée en fonction de l'utilisation que son métier impose.

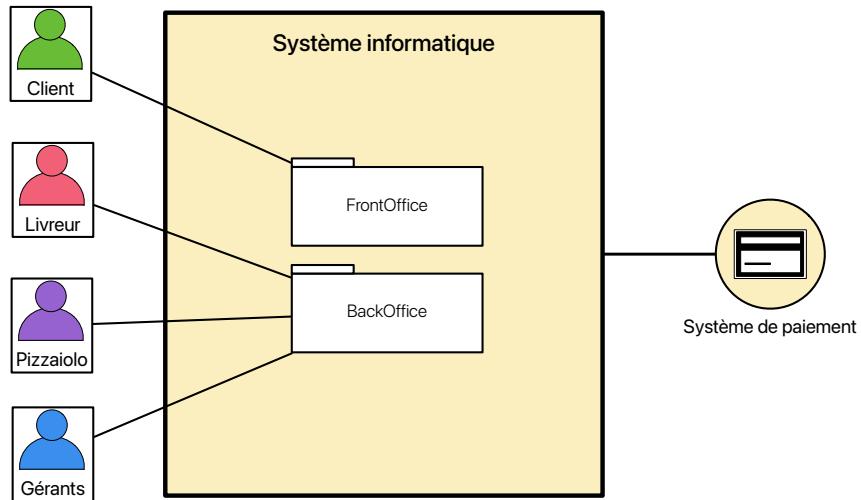
Il ne pourra pas par exemple consulter l'aide-mémoire du Pizzaiolo ou encore créer de compte Employé au sein du groupe.

3.3 – Les cas d'utilisation généraux

Afin d'illustrer le fonctionnement de notre application nous avons eu recours à des schémas et diagrammes simplifiés.

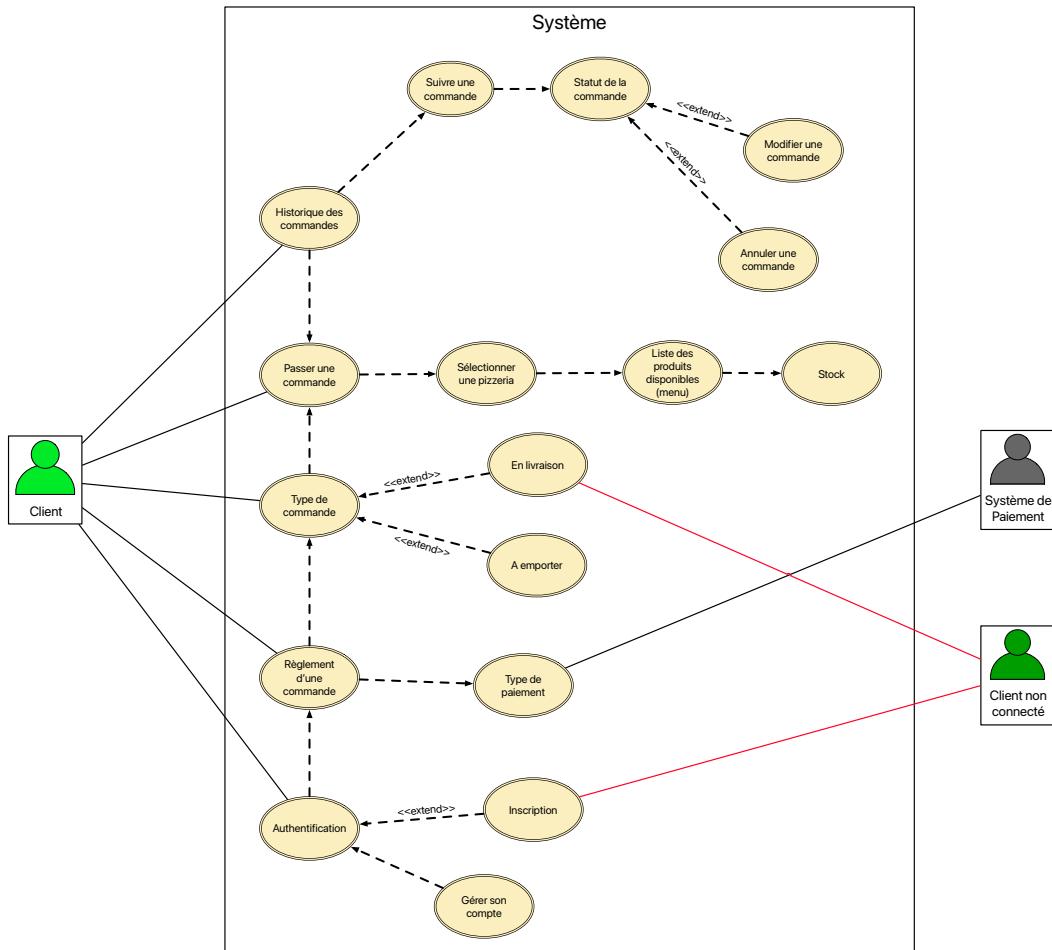
3.4.1 – Diagramme de package

Notre diagramme de package nous montre les deux types d'accès existants celui au Back Office et celui au Front Office.



3.4.2 – Cas d'utilisation Front Office

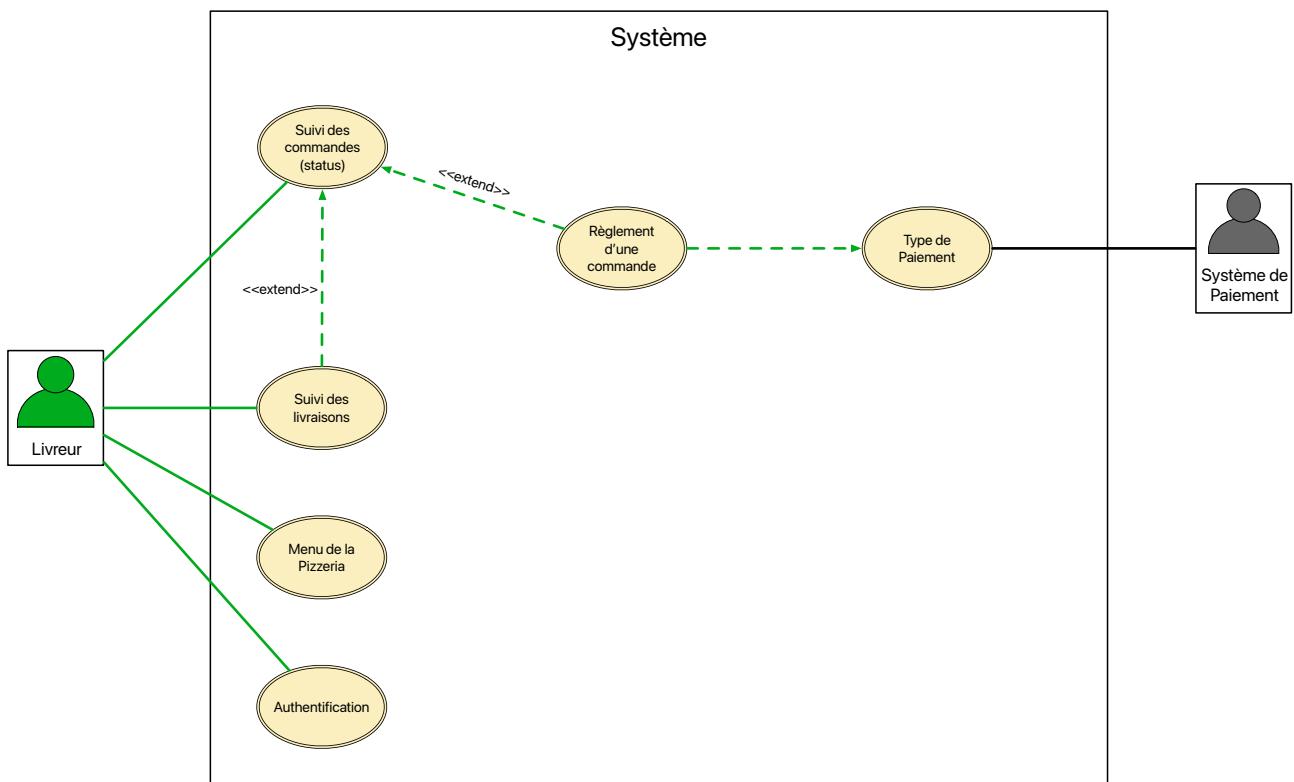
Nous avons donc le cas d'utilisation pour le Front Office qui ne va concerner que les clients, avec deux possibilités le client est connecté ou il n'est pas connecté.



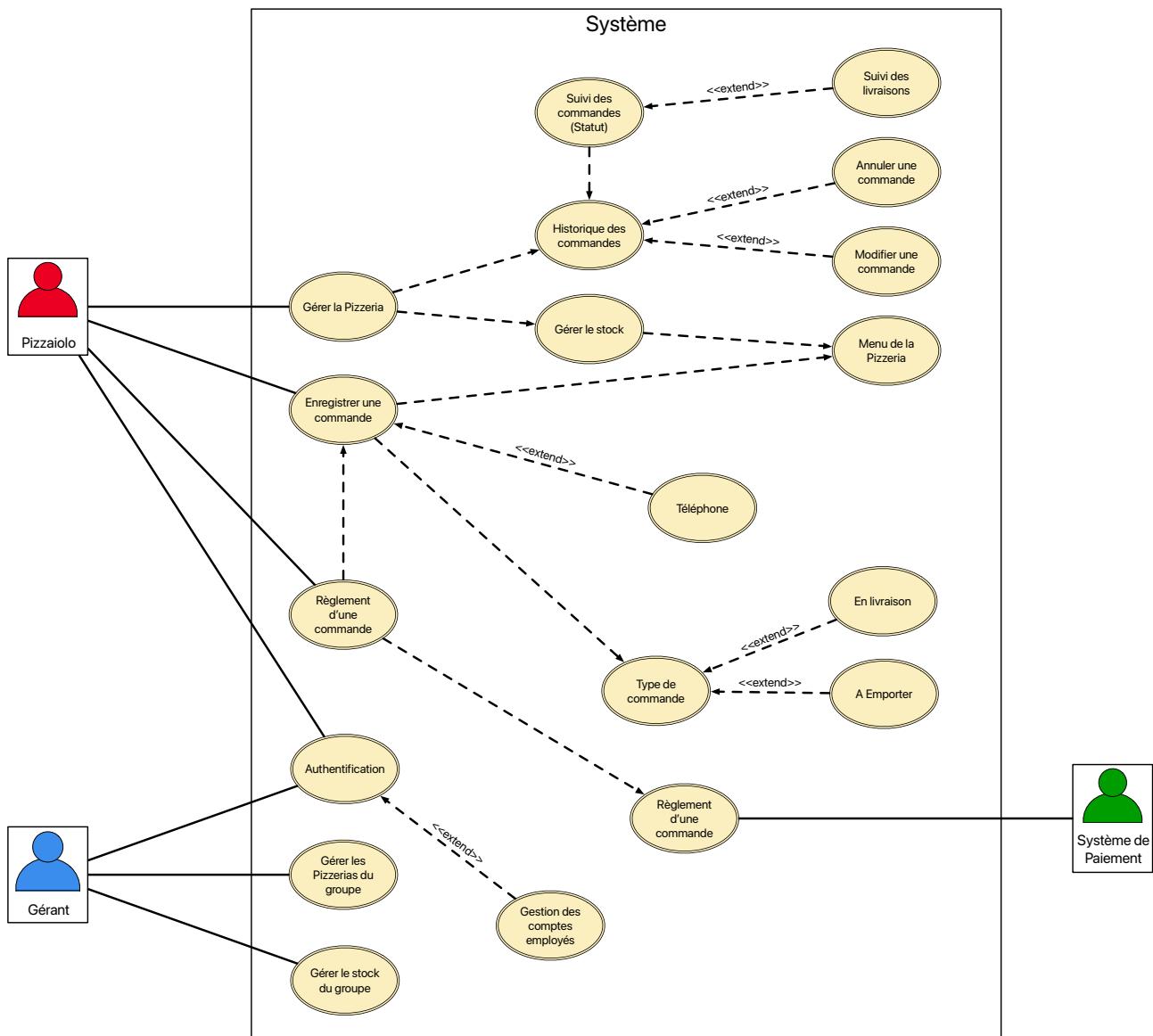
3.4.3 – Cas d'utilisation Back Office

Le dernier diagramme représente de manière simplifiée le Back Office, pour une meilleure lisibilité il a été séparé en deux.

Dans les cas d'utilisation ci-dessous nous avons le livreur et le pizzaiolo qui ont des accès plus restreints et propres à leur rôle spécifique.



Tandis que le Pizzaiolo et le gérant ont des fonctionnalités plus nombreuses, le Pizzaiolo étant notamment en charge de la prise de commandes et le gérant aura une vision globale de l'ensemble des pizzerias et donc elle héritera des fonctionnalités des autres membres de l'équipe.



4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

Ce premier travail nous a donc amené à uniformiser l'ensemble des concepts dans un domaine fonctionnel.

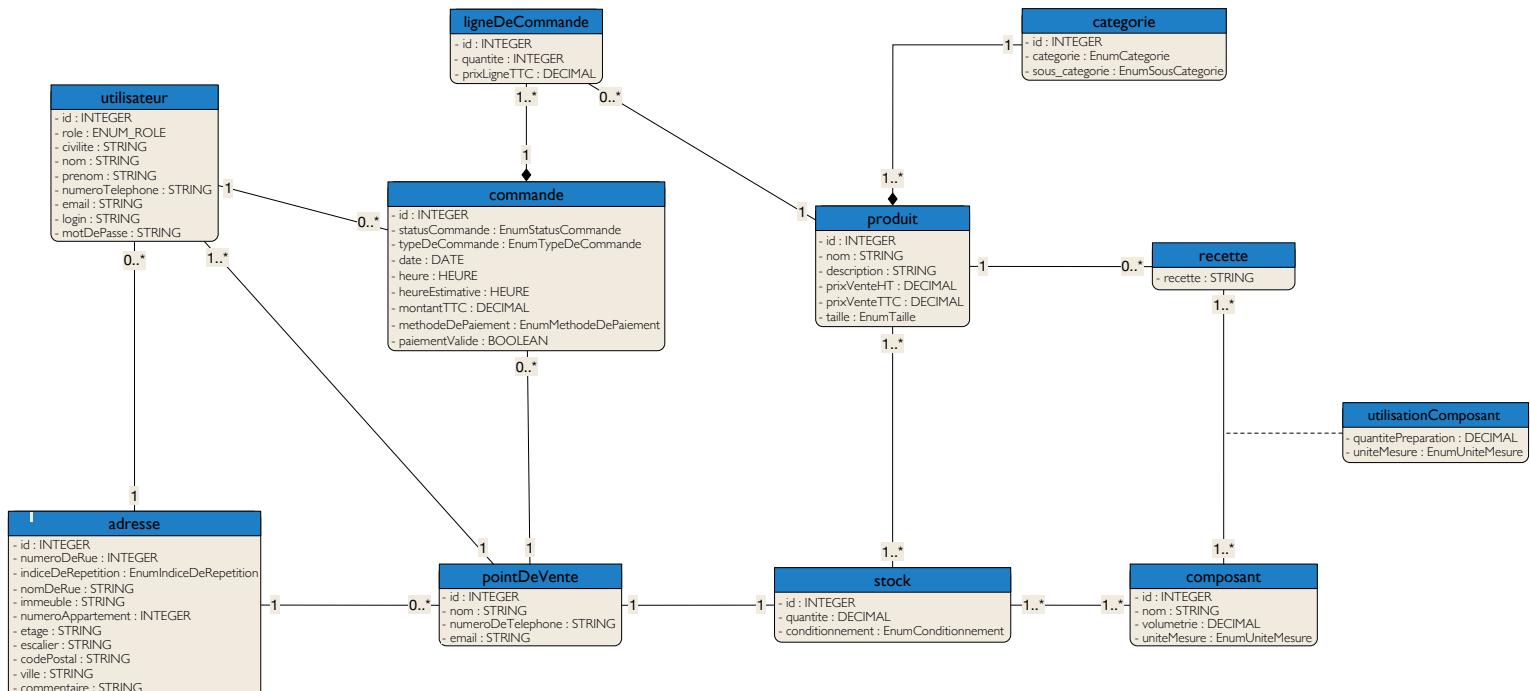
4.1 - Référentiel

Afin de modéliser ce domaine fonctionnel, nous avons élaboré un diagramme de classes qui va représenter les relations entre les différents concepts de notre application.

Chacun de ces objets est donc représenté par des classes possédant leurs spécificités qu'on nomme attributs.

Le domaine fonctionnel va nous servir à la création de notre base de données PostgreSQL.

Les classes sont reliées entre elles afin de représenter les liens nécessaires, les multiplicités sont aussi mentionnées.



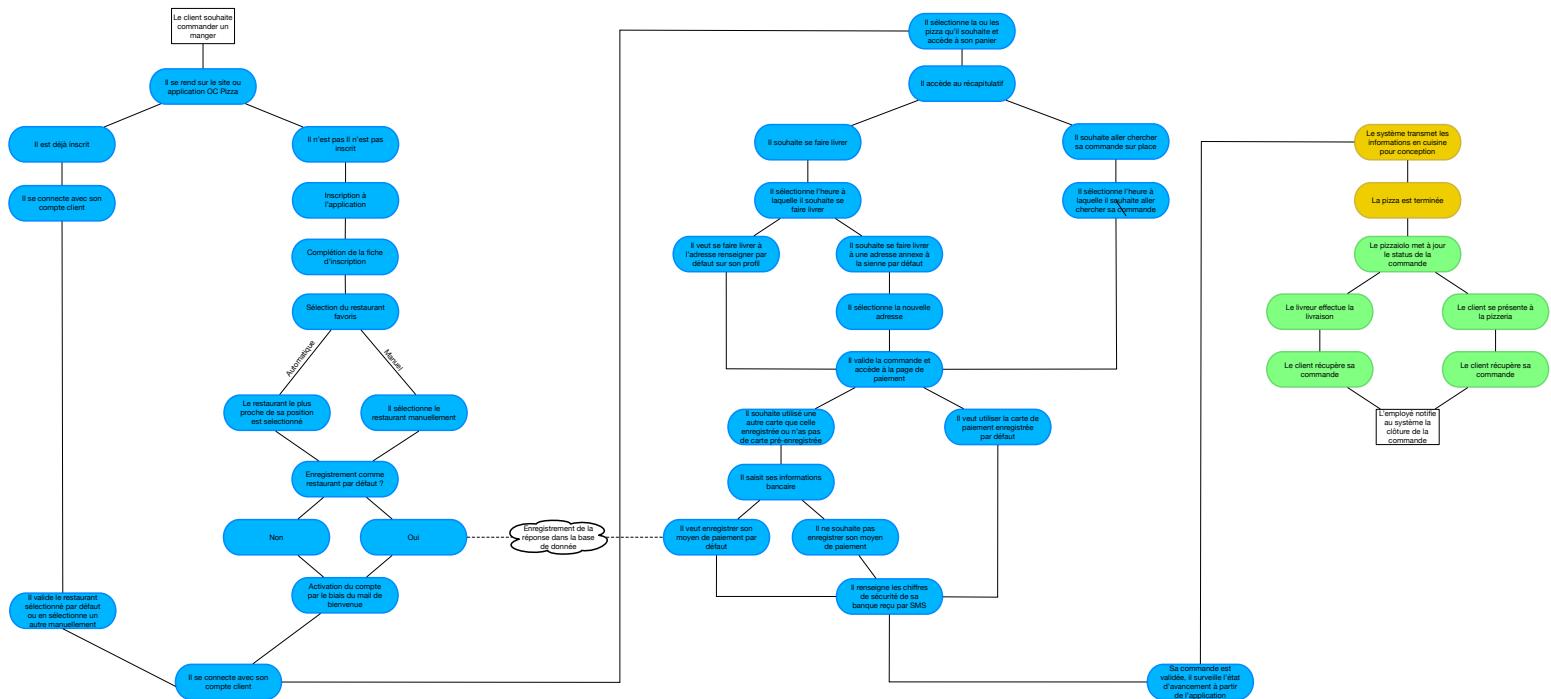
Notre diagramme de classe est composé d'énumération dont les détails sont les suivants :

Enum Categorie	Enum conditionnement	Enum Indice Repetition	Enum Methode Paiement	Enum Role	Enum Sous Categorie	Enum Status Commande	Enum Type De Commande	Enum Unite Mesure
Bouchée Pizza Salade composée Dessert Boisson Sauce	Bouteille Boite Pot Sachet Canette Pièce Filet Barquette Small Medium XXL Par 6 Par 12 Part	BIS TER QUART	Espèce CB Ticket restaurant Paypal Apple Pay	Client Pizzaiolo Livreur Gérant Administrateur	Traditionnelle Vegan Spéciale Plate Gazeuse Pâtisseries Végétarien Classique Glace A partager Individuelle	En attente En préparation Prête A retirer En livraison Livrée Cloturée Annulée	Livraison Internet Borne	Gramme Millilitre Centilitre Piece Tranche Pincée Poignée

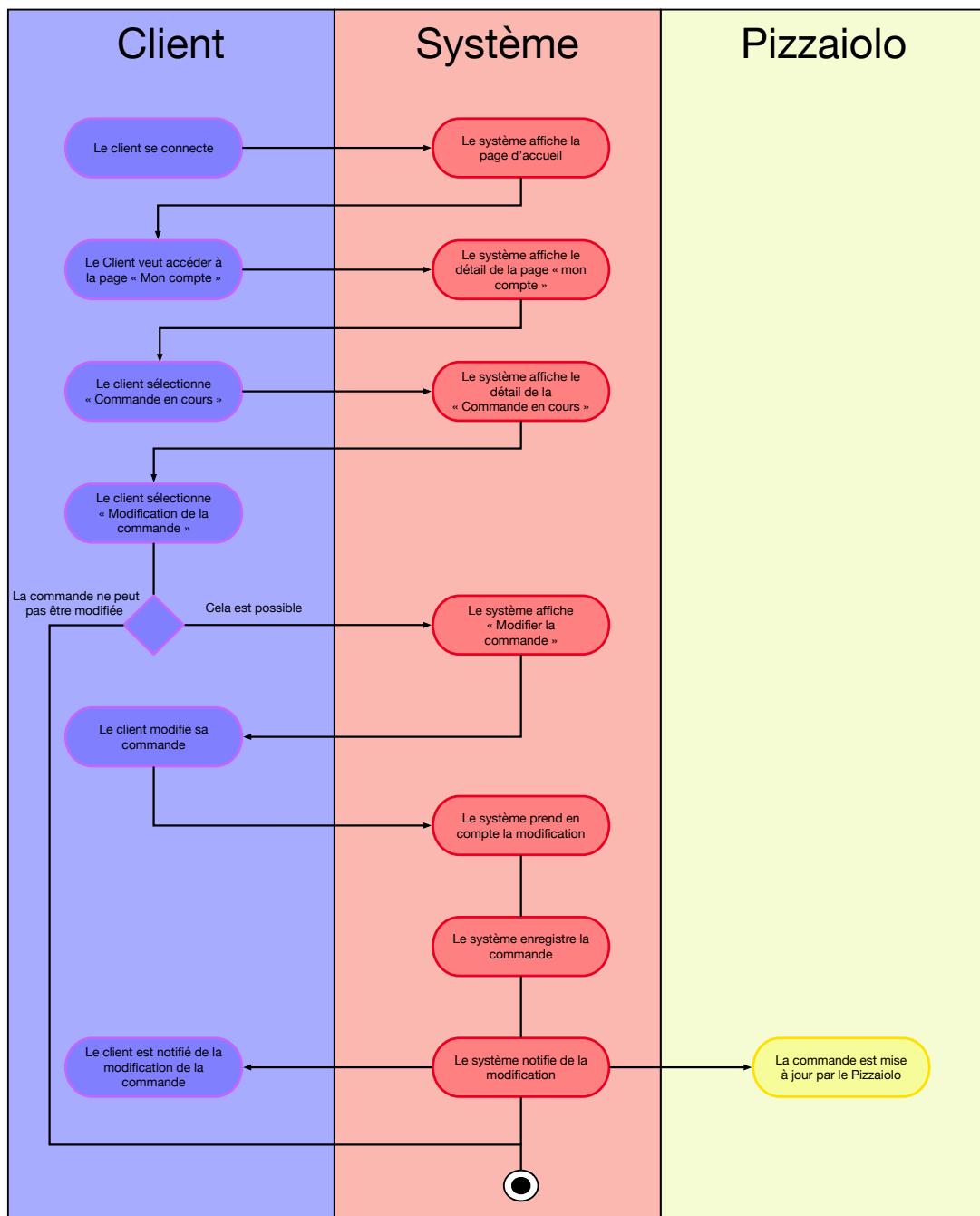
5 - LES WORKFLOWS

Nos workflows modélisent les flux de données lors des différentes interactions effectuées par le client ou le personnel de la Pizzeria. Nos workflows sont au nombre de quatre et détaillent chacun une situation précise

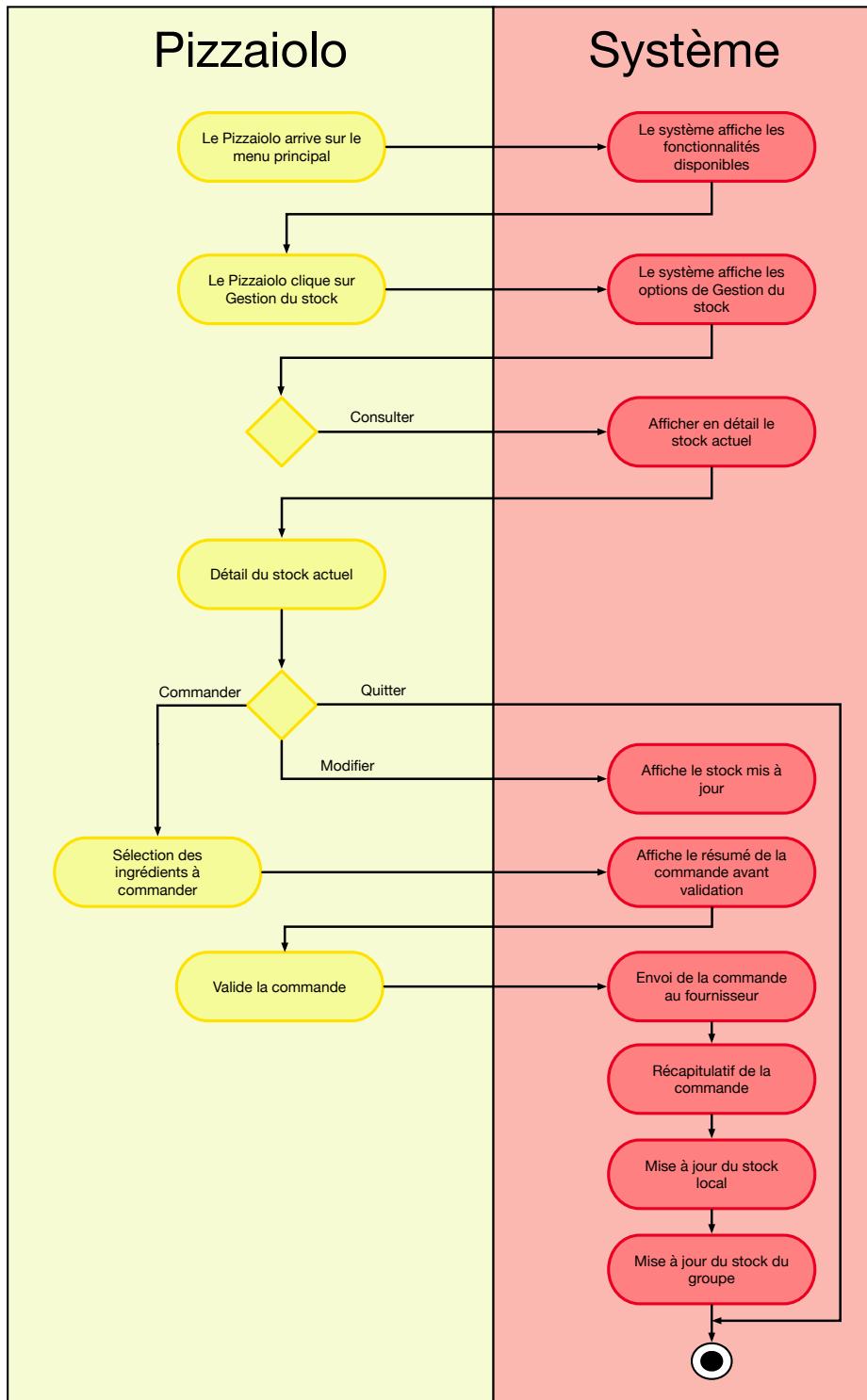
5.1 - Le workflow Commande par Internet



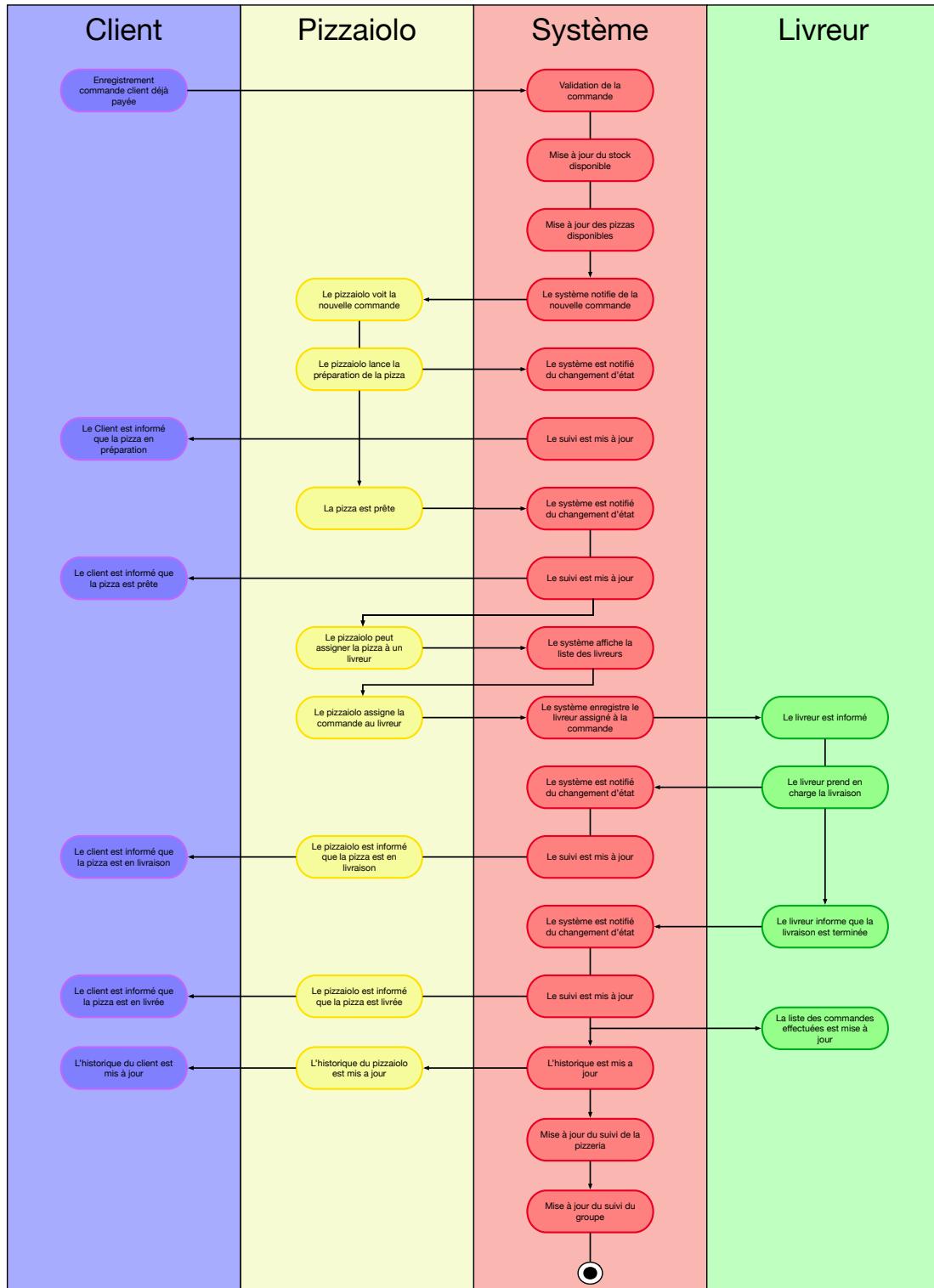
5.2 - Le workflow Modification d'une commande



5.3 - Le workflow Mise à jour du Stock



5.4 - Le workflow Suivi en temps réel



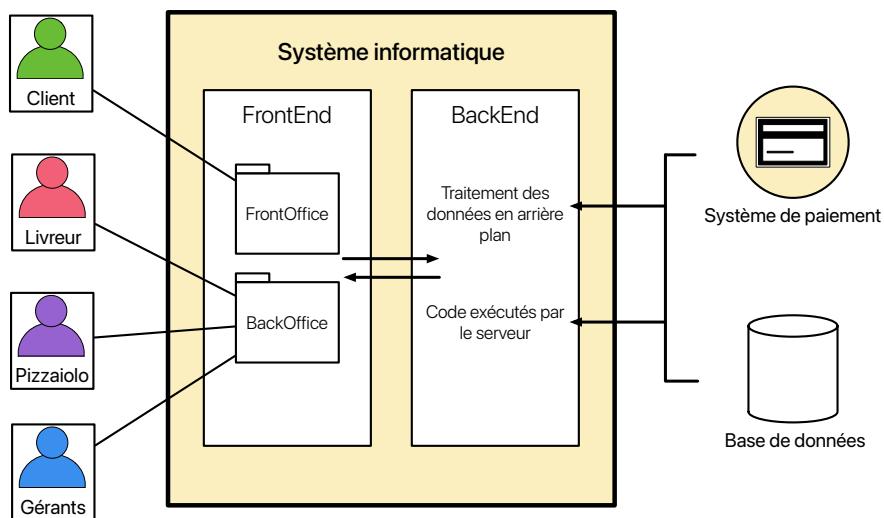
6 - APPLICATION OC PIZZA

Comme évoqué précédemment notre système OC Pizza est composé à la fois d'un site Web et d'une application sous iOS. Cette application sera développée en Swift 5.4.

La partie Site Web sera composée d'un Front End et d'un Back End.

Les technologies utilisées pour le Front End seront du HTML, du JavaScript et du CSS.

Tandis que pour le Back End nous utiliseront du Python avec un Framework Django.



Nous l'avons évoqué plus haut (cf 3.1), nous avons deux interfaces sur le même socle.

Une pour le Front Office qui est réservée au client et une Back Office qui est destinée à l'équipe de la pizzeria.

6.1 - Les personas

Les acteurs ont été définis précédemment (Cf 3.2).

Afin d'être plus proche de la réalité nous avons créé des Personas qui sont des avatars de nos acteurs et qui vont nous suivre dans les cas d'utilisations et Users Stories de ce dossier.

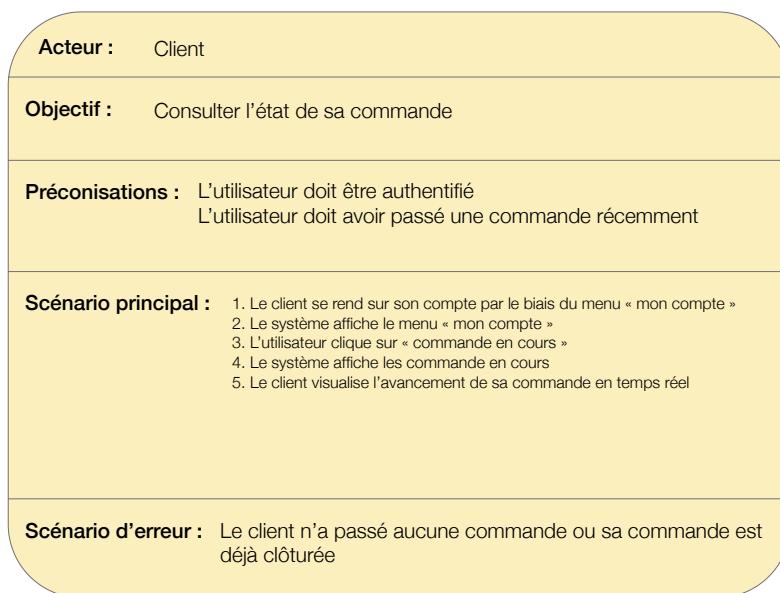
<p>Client</p>  <p>Alice</p> <p>21 Ans Etudiante</p> <p>Story : Client fidèle, Alice commande une à plusieurs fois dans la semaine pour décompresser après ses révision ou des soirées avec ses amis</p> <p>Ses besoins :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pouvoir commander en ligne - Pouvoir se faire livrer - Recevoir sa commande rapidement - Payer à la livraison <p>Expertise :</p> <p>Technologies : 9/10 Restauration rapide : 8/10</p>	<p>Client</p>  <p>Philippe</p> <p>31 Ans Responsable Marketing</p> <p>Story : En couple ainsi que maman, Philippine aime commander à manger le week-end pour éviter de cuisiner. Assez curieuse, elle aime faire de nouvelles découvertes culinaires</p> <p>Ses besoins :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Commander en ligne ou par téléphone - Aime avoir le choix dans la sélection - Ne pas attendre trop longtemps - Aller chercher sa commande sur place <p>Expertise :</p> <p>Technologies : 7/10 Restauration rapide : 9/10</p>	<p>Client</p>  <p>Emmanuel</p> <p>54 Ans Paysagiste</p> <p>Story : Nouveau client, lui et son épouse aiment bien découvrir de nouvelles adresses afin d'en parler ensuite à son entourage</p> <p>Ses besoins :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Commande sur place - Ne pas attendre trop longtemps - A Emporter - Payer sur place <p>Expertise :</p> <p>Technologies : 4/10 Restauration rapide : 8/10</p>
<p>Employé</p>  <p>Henrique</p> <p>29 ans Pizzaïolo</p> <p>Story : Il a appris à faire des pizzas avec son père étant petit. Il élabora des nouvelles recette et les réalise. Il forme également les nouveaux arrivant</p> <p>Ses besoins :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consulter les recettes à tout moment - Suivi du stock - Suivi des commandes <p>Expertise :</p> <p>Technologies : 8/10 Restauration : 9/10 Service client : 8/10</p>	<p>Employé</p>  <p>Robin</p> <p>19 Ans Livreur</p> <p>Story : Robin est livreur depuis 1 an, il aime le relationnel et adore son travail. La satisfaction client est sa priorité</p> <p>Ses besoins :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suivre plus facilement ses livraisons - Savor si une commande est déjà payée - Informer de sa livraison - Pouvoir améliorer son temps de livraison grâce à un outil adapté <p>Expertise :</p> <p>Technologies : 10/10 Restauration : 7/10 Service client : 8/10</p>	

6.2 - Les cas d'utilisation

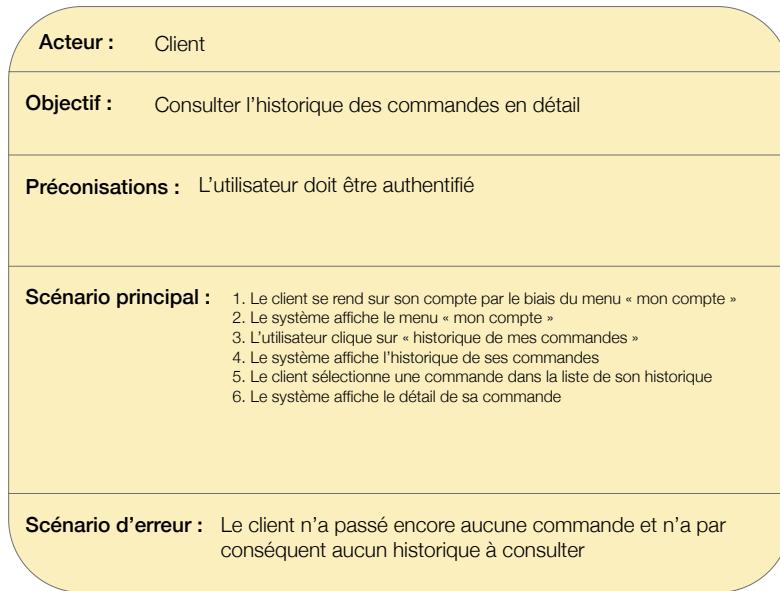
Les diagrammes de cas d'utilisation sont utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel.

6.2.1 - Cas pour le client

6.2.1.1 – Cas d'utilisation Consulter l'état de sa commande



6.2.1.2 – Cas d'utilisation Consulter l'historique des commandes en détail



6.2.2 - Cas pour l'équipe de la pizzeria

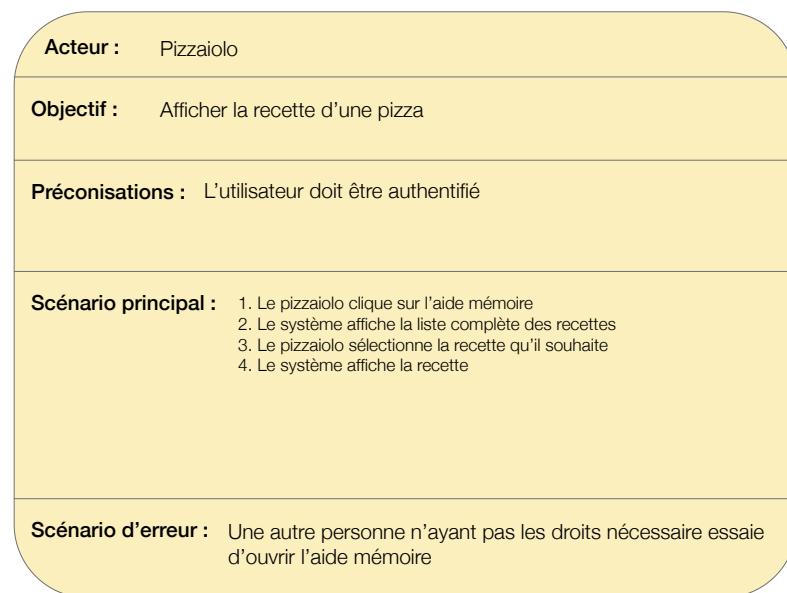
6.2.2.1 - Cas d'utilisation Créeer un compte employé

Acteur :	Gérante
Objectif :	Créer un compte employé
Préconisations :	L'utilisateur doit être authentifié Un livreur doit être disponible
Scénario principal :	<ol style="list-style-type: none"> La gérante clique sur Administration Le système affiche le menu d'administration L'utilisatrice clique sur « Création d'un utilisateur » Le système affiche le menu de création utilisateur La gérante renseigne les informations relatif au nouvel employé et valide Le système envoi les informations à la base de données après traitement de ceux-ci Le système informe simultanément l'utilisateur et la gérante de la bonne création du compte
Scénario d'erreur :	Un utilisateur autre que les gérants essaye de créer un compte utilisateur sans succès faute de droits

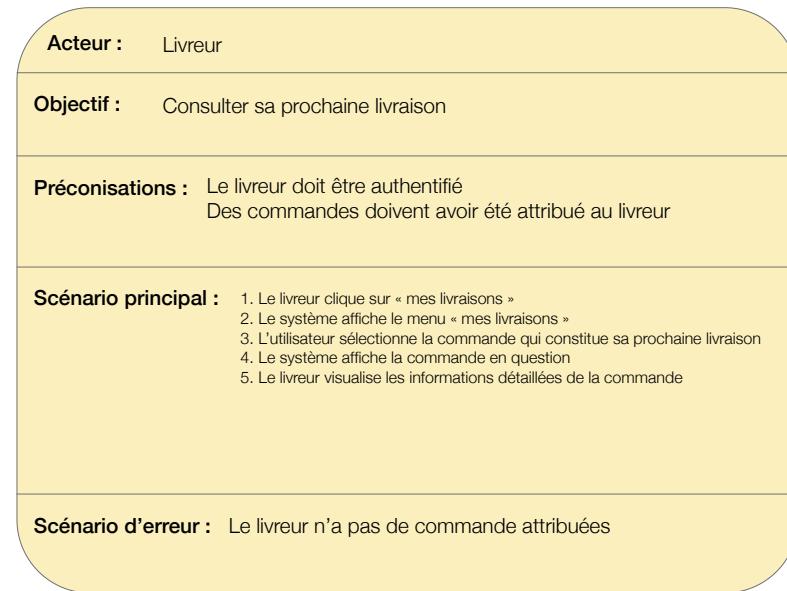
6.2.2.2 - Cas d'utilisation Affecter une commande au livreur

Acteur :	Pizzaiolo
Objectif :	Affecter une commande à un livreur
Préconisations :	L'utilisateur doit être authentifié Un livreur doit être disponible
Scénario principal :	<ol style="list-style-type: none"> Le pizzaiolo clique sur les commandes en cours Le système affiche les commandes en cours Le pizzaiolo sélectionne une commande Le système affiche la commande L'utilisateur clique sur « affecter la commande » La liste des livreurs est affichée par le système Le pizzaiolo sélectionne le livreur disponible Le système demande la confirmation à l'utilisateur de l'action demandée Le système affecte la commande au livreur
Scénario d'erreur :	Il n'y a aucune commande a affectée

6.2.2.3 - Cas d'utilisation Afficher la recette d'une pizza



6.2.2.4 - Cas d'utilisation Mettre à jour le suivi de la commande



6.3 - Les Users Stories

On a eu recours aux Users Stories afin de décrire le besoin de l'acteur et donc déterminer les fonctionnalités à développer.

6.3.1 - Stories pour le Client

ID # OCPIZZA CLIENT-1	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Client	Alice
Fonction clé :	Choix du type de commande
Description :	En tant que client, je veux avoir le choix entre plusieurs type de commande, livraison ou à emporter
Test d'acceptance Scénario 1 :	Commande à emporter Etant donné que la pizzeria me donne le choix entre la livraison et la commande à emporter Que je puisse sélectionner la commande à emporter sur le site Lorsque je valide ce choix, la commande se poursuit Alors la commande à emporter est possible
Scénario 2 :	En livraison Etant donné que la pizzeria me donne le choix entre la livraison et la commande à emporter Que je puisse sélectionner la commande en livraison sur le site Et que mon adresse de livraison est valide Lorsque je valide ce choix, la commande se poursuit Alors la livraison est possible

ID # OCPIZZA CLIENT-2	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Client	Philippe
Fonction clé :	Menu de la pizzeria
Description :	En tant que client, je veux avoir accès au menu de la pizzeria, afin de choisir la pizza que je souhaite commander
Test d'acceptance Scénario 1 :	Un nouveau client (visiteur) découvre le site Etant donné que je me connecte pour la première fois sur le site Et que je ne connais pas la carte Et que je veux la découvrir avant de commander Lorsque je clique sur menu Alors le menu de la pizzeria s'affiche
Scénario 2 :	Un client régulier veut consulter les nouveautés Etant donné que je suis un client régulier Et que je souhaite commander la nouvelle pizza sorti par le pizzaiolo Et que je suis connecté Lorsque je clique sur le menu Alors le menu de la pizzeria s'affiche

ID # OCPIZZA CLIENT-3	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Client	Emmanuel
Fonction clé :	Suivi de la commande
Description :	En tant que client, je veux savoir quand ma commande sera prête afin de suivre l'avancement de celle-ci
Test d'acceptance Scénario 1 :	Le client récupère sa commande sur place Etant donné que la pizzeria me donne le choix entre la livraison et la commande à emporter Que je puisse sélectionner la commande à emporter sur le site Et que dois savoir quand est-ce que celle-ci sera prête Lorsque je consulte le suivi, celui-ci m'indique l'avancement de la commande Alors je peux savoir quand la récupérer, grâce au suivi
Scénario 2 :	La client à commander en livraison Etant donné que la pizzeria me donne le choix entre la livraison et la commande à emporter Que je puisse sélectionner la commande à emporter sur le site Et que dois savoir quand est-ce que je serais livré Lorsque je consulte le suivi, celui-ci m'indique l'avancement de la commande Alors je peux savoir quand le livreur arrivera

6.3.2 - Stories pour les Gérants

ID # OCPIZZA GERANT-1	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Gérant	Lola
Fonction clé :	Suivi des commandes du groupe
Description :	En tant que gérant, je veux pouvoir gérer de façon centralisé mon enseigne, afin de pouvoir consulter les commandes dans les pizzerias
Test d'acceptance Scénario 1 :	Commande à payer Etant donné que je gère plusieurs pizzeria Et que je ne suis pas toujours dans chacune d'entre elles Et que je dois suivre les commandes Lorsque je veux consulter celle-ci Alors je peux le faire depuis le suivi des commandes du groupe
Scénario 2 :	Commande en livraison Etant donné que je gère plusieurs pizzeria Et que je dois faire des prévisions Et que je veux suivre les commandes en livraison Lorsque je veux consulter celle-ci Alors je peux le faire depuis le suivi des commandes du groupe

ID # OCPIZZA GERANT-2	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Gérant	Franck
Fonction clé :	Survei des stocks du groupe
Description :	En tant que gérant, je veux pouvoir gérer de façon centralisé mon enseigne, afin de pouvoir suivre l'état des stocks dans les pizzerias
Test d'acceptance Scénario 1 :	Voir le stock d'une pizzeria Etant donné que je gère plusieurs pizzeria Et que je ne suis pas toujours dans chacune d'entre elles Et que je dois suivre les stocks Lorsque je veux consulter le stock d'une pizzeria en particulier Alors je peux le faire depuis le suivi des stocks du groupe
Scénario 2 :	Voir le stock du groupe Etant donné que je gère plusieurs pizzeria Et que je veux pouvoir analyser ces données Et que je dois suivre les stocks Lorsque je veux consulter le stock global Alors je peux le faire depuis le suivi des stocks du groupe

6.3.3 - Stories pour le Pizzaiolo

ID # OCPIZZA PIZZAILO-1	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Pizzaiolo	Henrique
Fonction clé :	
Gestion du stock de la pizzeria	
Description :	
En tant que pizzaiolo, je veux pouvoir inventorier les ingrédients encore disponibles, afin de modifier le stock en temps réel	
Test d'acceptance Scénario 1 :	La quantité d'un ingrédient est fausse
Etant donné que je m'occupe des ingrédients	
Et qu'il peut arriver que certains ingrédients soient non conformes	
Et que je dois renseigner les quantités disponibles	
Lorsque je veux modifier une quantité erronée	
Alors je peux gérer le stock	
Scénario 2 :	Le Pizzaiolo veut prévoir une futur commande d'ingrédients
Etant donné que je m'occupe des pizzas	
Et qu'il peut arriver que certains ingrédients soient davantage utilisés par rapport à d'autres	
Et que je dois prévoir leur raison	
Lorsque je veux noter cela	
Alors je peux gérer le stock et prévoir une futur commande	

ID # OCPIZZA PIZZAILO-2	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Pizzaiolo	Henrique
Fonction clé :	
Suivi de la commande : mise à jour de son état	
Description :	
En tant que pizzaiolo, je veux pouvoir connaître l'état d'avancement d'une livraison, afin d'être informé du suivi	
Test d'acceptance Scénario 1 :	La commande est livrée
Etant donné que j'ai des commandes en livraison	
Et que je ne peux pas toutes les suivre en même temps	
Lorsque la commande est effective	
Alors je reçois une confirmation et son suivi est mis à jour	
Scénario 2 :	La commande a un retard
Etant donné que j'ai des commandes en livraison	
Et que je ne peux pas toutes les suivre en même temps	
Et que celui-ci peut renseigner le suivi	
Lorsque le livreur rencontre un imprévu qui le retarde	
Alors nous recevons une alerte sur le suivi de cette commande	

ID # OCPIZZA PIZZAILO-3	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Pizzaiolo	Henrique
Fonction clé :	
Prise de commande	
Description :	
En tant que pizzaiolo, je veux pouvoir noter facilement un appel afin d'enregistrer une commande	
Test d'acceptance Scénario 1 :	Commande d'un nouveau client par téléphone
Etant donné que je reçois des commandes par téléphone	
Et que je dois noter la commande du client afin de la transmettre en cuisine	
Lorsque la commande est finalisée	
Alors je dois pouvoir enregistrer celle-ci facilement, afin d'avoir l'ensemble des commandes	
Scénario 2 :	Commande d'un client enregistré
Etant donné que le client est déjà enregistré et qu'il a déjà commandé	
Lorsque je recherche son nom, j'ai une correspondance dans la base de donnée	
Alors je peux enregistrer la commande facilement et gagner du temps	

ID # OCPIZZA PIZZAILO-4	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Pizzaiolo	Henrique
Fonction clé :	
Paiement de la commande (paiement enregistré ou à prévoir)	
Description :	
En tant que pizzaiolo, je veux pouvoir être informé de l'état d'une commande afin de procéder à son règlement	
Test d'acceptance Scénario 1 :	Commande déjà payée
Etant donné que la pizzeria propose le paiement en ligne	
Et que la commande est enregistrée informatiquement	
Lorsque le client arrive	
Et que je consulte le détail de sa commande	
Alors je peux savoir que sa commande est déjà réglée	
Scénario 2 :	Commande à encaisser
Etant donné que je prends des commandes par téléphone	
Et que la commande est enregistrée informatiquement	
Lorsque le client arrive	
Et que je consulte le détail de sa commande	
Alors je peux savoir que la commande est à régler	

ID # OCPIZZA PIZZAILO-5	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Pizzaiolo	Henrique
Fonction clé :	
Détail commande en cours	
Description :	
En tant que pizzaiolo, je veux pouvoir afficher la commande en cours, afin d'en consulter son détail	
Test d'acceptance Scénario 1 :	La commande comporte un à-coté
Etant donné que je prépare des pizzas	
Et que je veux savoir si je dois préparer une boisson ou un dessert	
Lorsque je clique sur la commande	
Alors j'ai le détail de celle-ci	
Scénario 2 :	La pizza est personnalisée
Etant donné que je prépare des pizzas	
Et que je veux savoir si certaines pizzas ont des suppléments ajoutés ou supprimés par le client	
Lorsque je clique sur la commande	
Alors j'ai le détail de celle-ci	

6.3.4 - Stories pour le Livreur

ID # OCPIZZA LIVREUR-1	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Livreur	Robin
Fonction clé :	
Liste des livraisons à effectuer	
Description :	
En tant que livreur, je veux pouvoir consulter les livraisons qui m'est affecté par smartphone afin d'avoir le listing des livraisons	
Test d'acceptance Scénario 1 :	Le livreur consulte son itinéraire de livraison
Etant donné que je dois gérer les livraisons	
Et que j'ai un ordre de livraison précis à suivre	
Lorsque je consulte mon smartphone	
Alors je peux accéder au listing des livraisons	
Scénario 2 :	Le livreur prend en charge une nouvelle livraison
Etant donné que je dois gérer les livraisons	
Et que j'ai des nouvelles commandes qui arrivent et dont je dois prendre connaissance	
Lorsque je consulte mon smartphone	
Alors je peux accéder au listing des livraisons	

ID # OCPIZZA LIVREUR-2	Type : Fonctionnel
Acteur clé : Livreur	Robin
Fonction clé :	
Etat de paiement d'une commande	
Description :	
En tant que livreur, je veux savoir si je dois procéder à l'encaissement d'une commande afin de consulter l'état de paiement d'une commande.	
Test d'acceptance Scénario 1 :	La commande a déjà été réglée
Etant donné que je m'occupe des livraisons	
Et que les clients peuvent choisir le type de paiement de leur commande	
Et que je veux savoir si une commande est à encaisser	
Lorsque je consulte celle-ci	
Alors je peux avoir l'état du paiement	
Scénario 2 :	Le client paye la commande à la livraison
Etant donné que je m'occupe des livraisons	
Et que les clients peuvent choisir le type de paiement de leur commande	
Et que je veux savoir si une commande est à encaisser	
Lorsque je consulte celle-ci	
Alors je peux avoir l'état du paiement et procéder à l'encaissement.	

7 - GLOSSAIRE

Back End	Le back End (arrière-plan) en opposition au front End, fait référence à l'ensemble des éléments qui ne sont pas visibles directement sur le site web mais qui va permettre le bon fonctionnement d'un site internet. Le back end est exécuté côté serveur et utilise principalement Python, Java, PHP.
Back Office	Le back office regroupe un ensemble de tâches administratives ou logistiques liées à la vente (mise à jour des stocks, livraison, moyens de paiement, etc.) C'est la partie du site visible par le personnel de la pizzeria.
Cas d'utilisation	Le cas d'utilisation correspond à un ensemble d'actions réalisées par le système en interaction avec les acteurs en vue d'une finalité, il décrit ce qu'un utilisateur doit pouvoir faire grâce au logiciel à développer.
CSS	Le CSS est l'acronyme de « Cascading Style Sheets » ce qui signifie « feuille de style en cascade ». Le CSS correspond à un langage informatique permettant de mettre en forme des pages web.
Django	Django est un Framework codé en Python, consacré au développement web 2.0 On l'utilisera côté Back end.
Framework	Un Framework est un cadre ou un socle dont l'objectif est de simplifier et d'uniformiser le travail des développeurs. Il établit les fondations d'un logiciel ou son squelette applicatif.
Front End	Le Front End ou (web frontal) est la partie d'une page internet ou d'une application qu'un utilisateur peut voir et avec lesquelles il peut interagir directement. Le front end est exécuté côté client (PC, Smartphone, Tablette) Le front end utilise principalement HTML, CSS et JavaScript.
Front Office	Le front office est l'ensemble des actions, fonctions ou tâches liées à la vente se faisant en contact avec le client. C'est la partie du site visible par le client.
HTML	Le HTML pour HyperText Markup Language, désigne un type de langage informatique. Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure.
Impact Mapping	L'Impact Mapping va permettre de délimiter le périmètre fonctionnel de notre projet, en passant en revue les fonctionnalités dont les utilisateurs auront besoin.
Javascript	Le JavaScript désigne un langage de développement informatique, et plus précisément un langage de script orienté objet. Il est employé pour rendre des pages.
PostgreSQL	PostgreSQL est un système de gestion de base de données relationnelles (SGBDR). Une base de données permet d'enregistrer des données de façon organisée et hiérarchisée. C'est donc une collection d'informations organisées afin d'être facilement consultables, gérables et mises à jour.
Personas	Un Persona est une personne fictive dotée d'attributs et de caractéristiques sociales et qui représente un groupe cible. On personnifie nos cibles avec des besoins et un nom afin de donner une image sur un utilisateur type.

Python	Python est le langage de programmation open source, multiplateformes. C'est un langage de programmation interactif et orienté objet.
Responsive ou Responsive Design	Le Responsive Design ou plus précisément le Responsive Web Design (RWD) est une technique de conception d'interface digitale qui fait en sorte que l'affichage d'une quelconque page d'un site s'adapte de façon automatique à la taille de l'écran du terminal qui le lit.
User Story	Une User Story (récit utilisateur) est une explication non formelle, générale d'une fonctionnalité logicielle écrite du point de vue de l'utilisateur final. La méthodologie est la suivante : En tant que / Je veux / Afin de.
UI Design	L'UI Design (User Interface) représente l'interaction entre le produit et l'utilisateur. On va donc traiter l'aspect graphique, esthétique et visuel.
UX Design	L'UX Design (User eXperience Design) veut tout simplement dire le design de l'expérience utilisateur. C'est une méthode de conception centrée sur l'utilisateur pour rendre l'interface agréable.
Workflow	Le workflow ou « flux de travaux » est la représentation sous forme de flux des opérations à réaliser pour accomplir l'ensemble des tâches.