

BONNEAU Baptiste
VERDIER Nathan
1AG3



new Pizza()

SOMMAIRE

Informations

Idée principale	Page 3
Contexte	Page 4
Présentation & Fonctionnalités	Page 5

Personas & UserStories

1 ^{er} Persona	Page 6
2 ^{ème} Persona	Page 6
3 ^{ème} Persona	Page 7

Sketchs & StoryBoard

Parties communes	Page 8
Parties clients	Pages 9-10
Partie administrateur	Page 11
Storyboard	Page 12

Annexes

Diagramme de cas	Page 13
Cas	Pages 14-17



IDÉE PRINCIPALE

Permettre aux utilisateurs de commander une pizza via une application intuitive afin de ne pas perdre de temps contrairement à une commande téléphonique ou sur place.

Permettre au pizaiolo de traiter des commandes plus facilement via une interface simple d'utilisation.



CONTEXTE

Suite à l'explosion du nombre de pizzerias en France, de nombreux propriétaires sont à la recherche d'applications permettant de traiter et de gérer leurs commandes. Pour parer au problème de notre pizzerio, nous avons décidé de développer une application de e-commerce.

Afin de faciliter l'achat de pizza via l'application, elle se devra d'être la plus simple possible d'utilisation et la plus intuitive possible.



new Pizza()

new Pizza() est une application regroupant une large panoplie de délicieuses pizzas, avec leur nom, leurs ingrédients et leur image ! Toutes les pizzas sont triées par catégorie afin de trouver directement celle que vous souhaitez.

Les paiements s'effectuent sur l'application via Carte bancaire et via Paypal.

En plus de pouvoir commander vos pizzas préférées, l'application est tout aussi utile pour le gérant de la pizzeria qui aura accès à panel afin de gérer toutes les commandes et d'en oublier aucune.

Parmi les fonctionnalités de l'application, on retrouve :

- ± Accès à un large choix de pizza triées par catégories
- ± Différents moyens de paiement
- ± Espace administrateur
- ± Liste des commandes
- ± Annoncer le début préparation d'une commande

PERSONAS

 <div> Anna BOUDOUL, 18 ans</div> <div> Étudiante en IUT Informatique</div> <div> Clermont-Ferrand, 63000</div>	<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Gagner du temps sur la préparation de ses repas.- Avoir suffisamment de temps pour manger- Réussir ses études.
<p>Anna est actuellement étudiante en informatique à Clermont-Ferrand et n'a pas toujours le temps de se faire à manger pendant ses temps de pause. Depuis maintenant quelques semaines, son nombre d'heures de cours a augmenté et elle n'a désormais plus assez de temps pour rentrer chez elle et se faire à manger. C'est à ce moment qu'elle a découvert new Pizza() pour résoudre son problème. En effet, new Pizza() est une application qui permet de commander une pizza à n'importe quel moment. L'application correspond à sa personnalité, elle est innovante et graphiquement agréable. Anna peut maintenant avoir le temps de manger et de suivre ses cours.</p>	<p><u>Personnalité :</u></p> <p>C'est une étudiante brillante qui aime prendre le temps pour les petits détails de la vie, elle est énergique et motivée.</p>
 <div> Luigi Peroni, 45 ans</div> <div> Propriétaire d'une pizzeria</div> <div> Clermont-Ferrand, 63000</div>	<p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Faire partager sa culture aux Clermontois.- Organiser les commandes qu'il reçoit.- Faciliter les démarches à faire pour commander.
<p>Luigi Peroni est né en Italie, étant jeune, il a décidé de venir vivre en France. Luigi est très attaché à ses origines et à sa culture. Il a donc décidé d'ouvrir sa première pizzeria, grâce cette dernière il a voulu partager sa culture à travers ses créations. Étant donné que Luigi travaille seul dans sa pizzeria, il peine à trouver un moyen efficace de gérer ses commandes. Il a donc fait appel à nos services de développement et a découvert new Pizza(). L'application lui permet de prendre automatiquement les commandes et de les notifier sur une interface. Elle lui permet de traiter ses commandes de façon efficace. L'application convient parfaitement à Luigi puisqu'elle est simple d'utilisation et permet de faire une grande partie du travail à sa place.</p>	<p><u>Personnalité :</u></p> <p>Luigi Peroni est un grand nostalgique de ses origines italienne, il ne souhaite que des produit de qualité pour ses clients, il souhaite également que ses clients passent une agréable expérience au sein de sa pizzeria.</p>

PERSONAS



Philippe Beckham, 30 ans



Coach sportif



Clermont-Ferrand, 63000

Philippe Beckham, coach sportif chez Opération minceur depuis plusieurs années, est un grand fan de sport et particulièrement de football. Philippe apprécie regarder les matchs de son équipe favorite avec ses amis en mangeant des pizzas.

Depuis peu, ses horaires ont fortement bougés et il arrive qu'il finisse très tard. Philippe ne voulant pas louper le début des matchs en attendant sa commande, il souhaite trouver un moyen efficace et rapide de commander une pizza. C'est alors qu'il a découvert new Pizza(), une application sur ordinateur qui lui permet de commander des pizzas en quelques clics. L'application est parfaite pour Philippe car il peut voir la liste des ingrédients des pizzas et faire attention à ce qu'il mange.

Objectifs :

- Gagner du temps sur la préparation de ses commandes.
- Arriver à l'heure pour les matchs.
- Réussir à faire cohabiter ses deux passions.

Personnalité :

Philippe est un passionné de sport, au point qu'il en a dédié sa vie en étant coach sportif. Il apprécie aussi passer du temps avec ses amis autour d'un match de football.

SKETCHS

The sketch shows a login page for 'NOM PIZZERIA'. On the left is a grey vertical bar with a circular logo placeholder (a grey circle with a white border and a black 'X'). The page title 'NOM PIZZERIA' is at the top right. Below it is the section title 'CONNEXION'. There are two input fields: 'Identifiant' and 'Mot de passe'. Below these is a grey button labeled 'SE CONNECTER'. At the bottom, there is a link 'Pas encore de compte ? S'inscrire' with a yellow arrow pointing to it from the right.

En lançant l'application, l'utilisateur arrive sur la page de connexion.

Il pourra se connecter en rentrant son identifiant et son mot de passe.

Si il n'a pas de compte, il pourra s'inscrire en cliquant sur « S'inscrire »

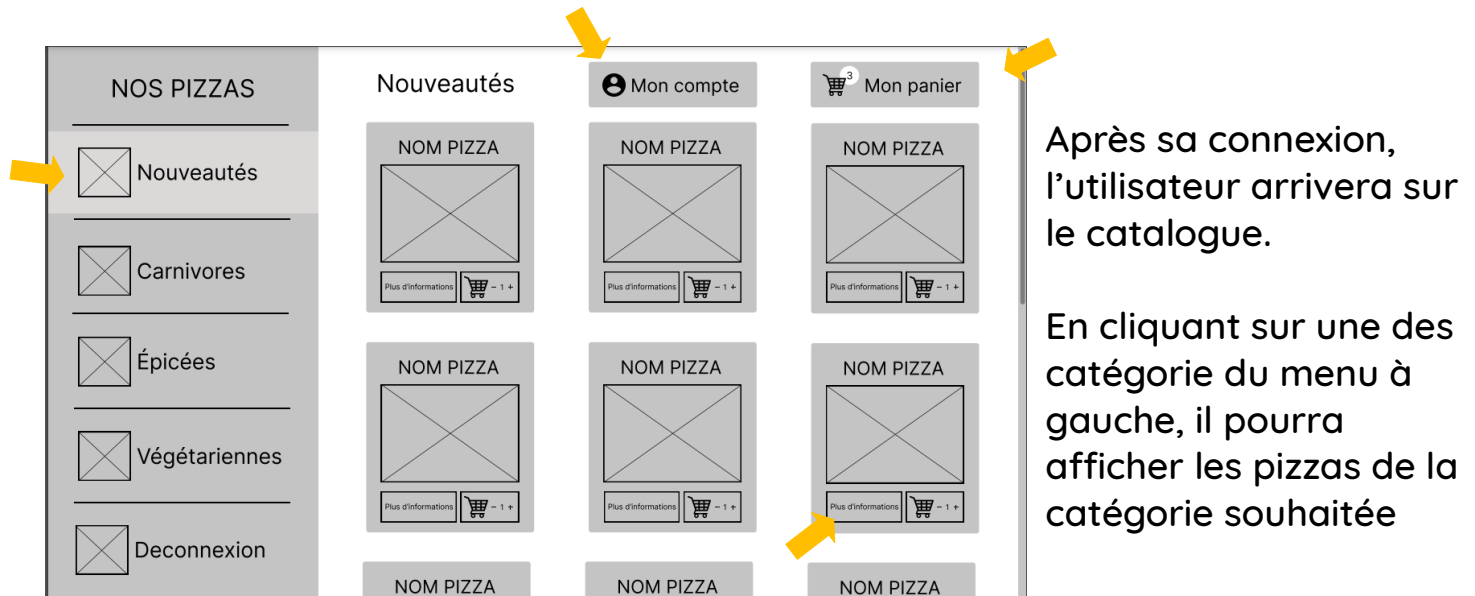
The sketch shows a registration page for 'NOM PIZZERIA'. On the left is a grey vertical bar with a circular logo placeholder (a grey circle with a white border and a black 'X'). The page title 'NOM PIZZERIA' is at the top right. Below it is the section title 'INSCRIPTION'. There are three input fields: 'Identifiant', 'E-mail', and 'Mot de passe'. Below these is a grey button labeled 'S'INSCRIRE'. At the bottom, there is a link 'Déjà inscrit ? Se connecter' with a yellow arrow pointing to it from the right.

En cliquant sur s'inscrire, l'utilisateur arrive sur la page d'inscription

Il pourra s'inscrire en rentrant son identifiant, son adresse e-mail et son mot de passe.

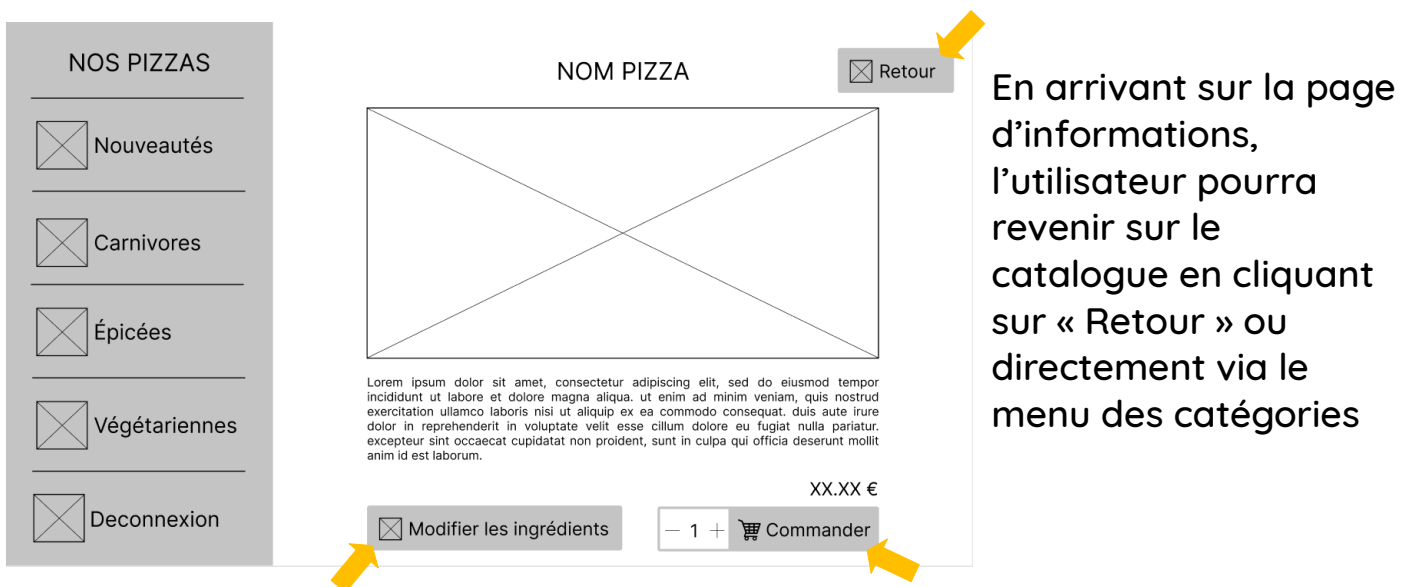
Si il a déjà un compte, il pourra se connecter en cliquant sur « Se Connecter »

SKETCHS



En cliquant sur « Plus d'informations » sur une pizza, il aura accès à des informations supplémentaires comme les ingrédients... Il pourra augmenter ou baisser la quantité choisi en cliquant sur le + ou - et pourra les ajouter dans son panier en cliquant sur l'icône de panier.

En cliquant sur « Mon compte », l'utilisateur aura accès à ses informations personnelles. Et à son panier en cliquant sur « Mon panier ».



L'utilisateur pourra augmenter ou baisser la quantité en cliquant sur le + ou -. Il pourra ensuite l'ajouter à son panier en cliquant sur « Commander »

Il peut aussi modifier, ajouter ou supprimer des ingrédients avec le bouton « Modifier les ingrédients »

SKETCHS

MON COMPTE

Mes informations

NOM
XXXXXXXXXX

PRENOM
XXXXXXXXXX

E-MAIL:
XXXXXXXXXX@XXXXXXXX.XXX

TÉLÉPHONE
XXXXXXXXXX

ADRESSE
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

VILLE
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

CODE POSTAL
XXXXX

Pseudo

Retour

Deconnexion

Enregistrer les modifications

Après avoir cliqué sur « Mon compte », l'utilisateur arrivera sur cette page.

Il pourra se déconnecter en cliquant sur « Déconnexion » ou retourner au catalogue via le bouton « Retour »

L'utilisateur pourra modifier ses informations en cliquant sur chacune d'entre elles. Il pourra aussi modifier son image de profil en cliquant dessus. Après avoir modifié ses informations, il devra les enregistrer en cliquant sur « Enregistrer les modifications ».

MON PANIER

Pseudo

Retour

Deconnexion

NOM PIZZA

Plus d'informations

- 1 +

NOM PIZZA

Plus d'informations

- 1 +

NOM PIZZA

Plus d'informations

- 1 +

NOM PIZZA

Plus d'informations

- 1 +

NOM PIZZA

NOM PIZZA

PAIEMENT

PayPal

Carte bancaire

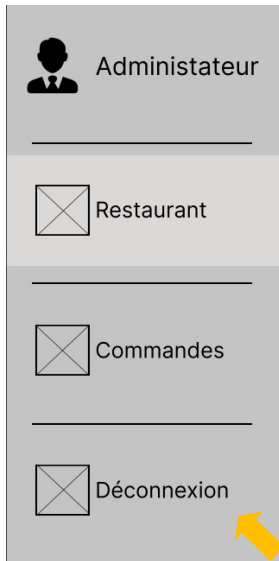
PRIX TOTAL
XX,XX €

Payer

Sur la partie « Mon panier » l'utilisateur pourra se déconnecter ou revenir au catalogue via les boutons « Déconnexion » ou « Retour »

L'utilisateur pourra modifier la quantité de pizza commander avec le + et -. Il pourra obtenir des informations supplémentaires avec « Plus d'informations ». Au moment de payer, l'utilisateur devra choisir entre 2 moyens de paiement. Une fois choisis, il devra cliquer sur « Payer » et sera rediriger vers le service choisi.

SKETCHS



Informations de l'entreprise: XXXXXXXXXX

NOM DU GERANT
XXXXXXXXXX

PRENOM DU GÉRANT
XXXXXXXXXX

E-MAIL
XXXXXXXXXX@XXXXXX.XXX

TÉLÉPHONE
XXXXXXXXXX

ADRESSE
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

VILLE
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

CODE POSTAL
XXXXX

Après sa connexion, si le compte est détecté comme administrateur, l'utilisateur arrivera sur la page d'informations de l'entreprise

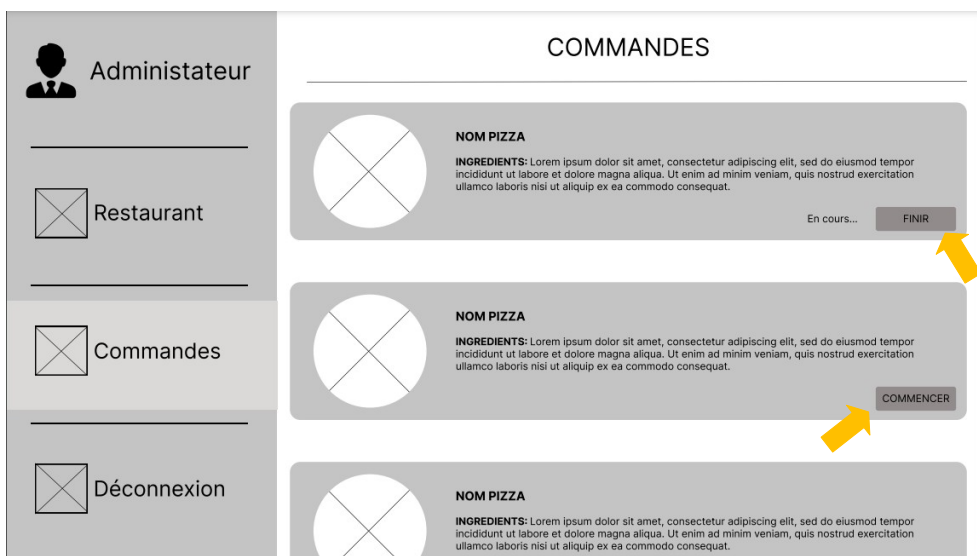
L'utilisateur pourra se déconnecter avec le bouton « Déconnexion »

Enregistrer les modifications

L'utilisateur pourra voir et modifier ses informations en cliquant sur chacune d'entre elles.

Après avoir modifié ses informations, il devra les enregistrer en cliquant sur « Enregistrer les modifications ».

L'utilisateur pourra se rendre sur la page de traitement des commandes en cliquant sur « Commandes » dans le menu.



En arrivant sur la page des commandes, l'utilisateur pourra se déconnecter ou retourner vers les informations du restaurant via « Restaurant »

L'utilisateur pourra annoncer qu'il commence une commande en cliquant sur « Commencer » et pourra annoncer que la commande est fini en cliquant sur « Finir ». Une fois fini, la commande disparaît du menu.

STORYBOARD

Dans ce storyboard, nous allons retracer la création du compte d'un nouveau client et sa première commande



Lors du lancement de l'application, l'utilisateur tombe sur la page de connexion mais n'a pas encore de compte, il doit cliquer sur « S'inscrire » pour créer son compte

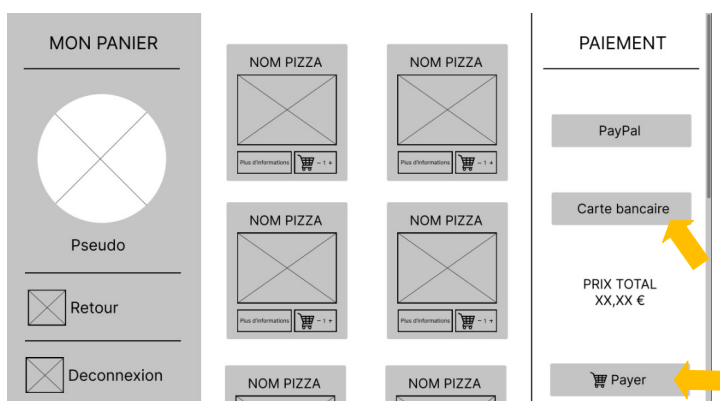


Arrivé sur la page d'inscription, notre utilisateur doit remplir les différents champs pour s'inscrire. Une fois ces champs remplis, il doit cliquer sur « S'inscrire » pour valider la création de son compte



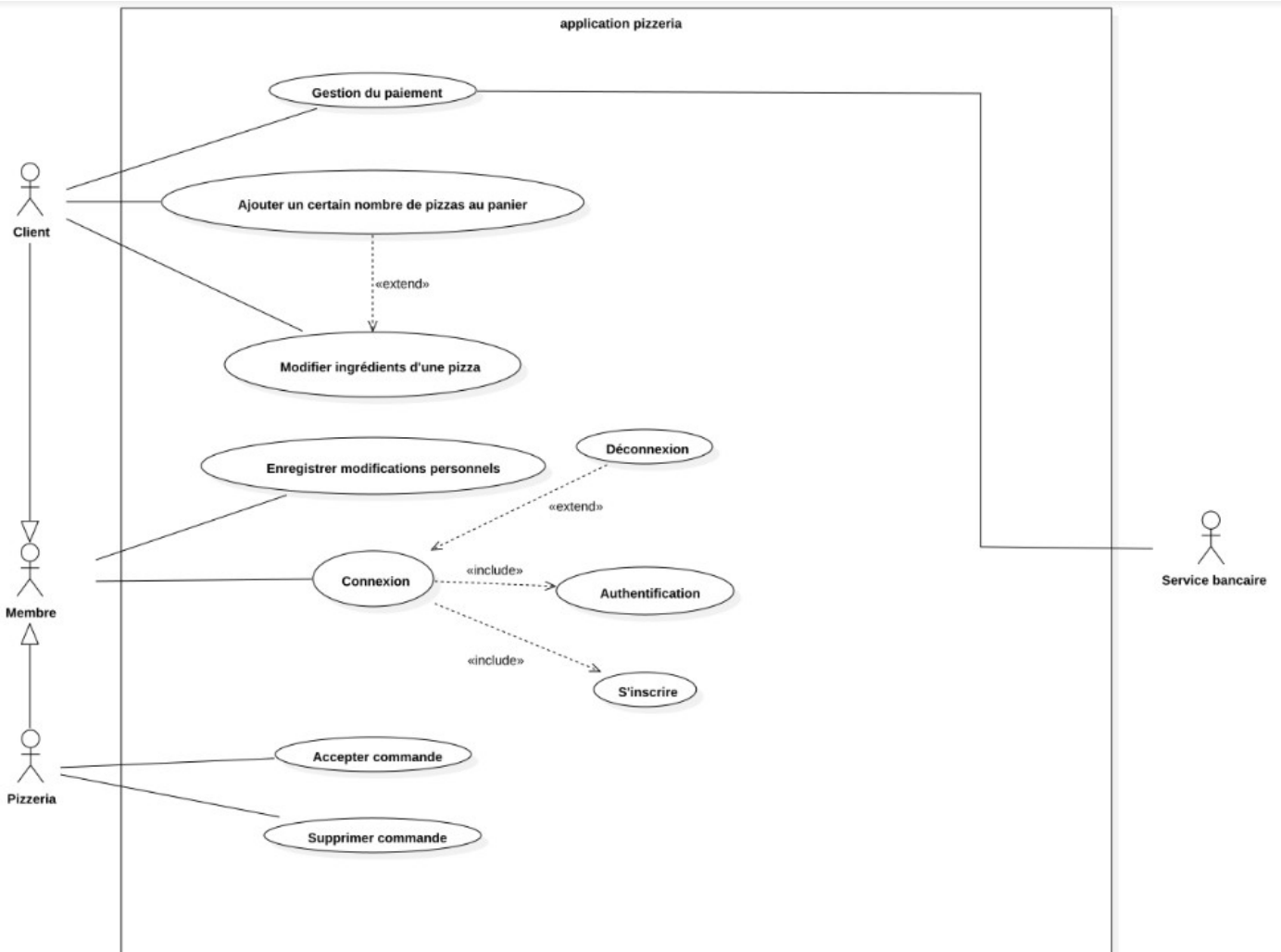
Une fois connecté, l'utilisateur arrive sur le catalogue. Il peut naviguer entre les différentes catégories à l'aide du menu à gauche. Une fois la pizza souhaitée repérée, il doit saisir la quantité voulu en cliquant sur le + ou sur le -. Une fois la quantité choisi, il doit valider sa commande en cliquant sur l'icone de panier.

Une fois sa commande choisie, l'utilisateur clique sur le bouton « Mon panier » pour finaliser sa commande.



Arrivé sur son panier, l'utilisateur peut payer en choisissant son moyen de paiement « Paypal » ou « Carte bancaire ». Ensuite, il lui suffit de cliquer sur « Payer » pour être rediriger vers le service souhaité pour payer.

DIAGRAMME DES CAS



CAS

Cas "Connexion":

Nom: Connexion.

Objectif: Accéder à l'application via un utilisateur .

Acteurs principaux: Membre.

Conditions initiales: Avoir un réseau internet.

Scénario d'utilisation:

- L'utilisateur doit entrer son compte et son mot de passe.
- Vérifie s' il s'agit du compte administrateur.
- Vérifie l'existence du compte client.
- Valider la connexion par le serveur.

Condition de fin:

- Affichage de l'accueil de l'utilisateur ou de l'administrateur.

Scénario alternatif:

- Refus du serveur.
- Redemande l'identifiant et le mot de passe.

Cas "Inscription":

Nom: Inscription

Objectif: Permettre à l'utilisateur de créer un compte.

Acteurs principaux: Membre

Conditions initiales: Avoir un réseau internet et cliquer sur « S'inscrire »

Scénario d'utilisation:

- L'utilisateur doit entrer son nouvel identifiant et deux fois son mot de passe.
- Vérifie l'existence du compte client.
- Valider la création par le serveur.

Condition de fin:

- Retour sur la page connexion et l'utilisateur peut se connecter.

Scénario alternatif:

- Refus du serveur.
- Redemande l'identifiant.
- Redemande le mot de passe.

Cas "Déconnexion":

Nom: Déconnexion

Objectif: Se déconnecter de l'application

Acteurs principaux: Membre

Conditions initiales: Avoir une connexion internet et être connecté à l'application

Condition de fin:

- Appuyer sur le bouton « Déconnexion »

Cas "Enregistrer informations personnelles":

Nom: Enregistrer informations personnelles.

Objectif: Ajouter et modifier ses informations personnelles.

Acteurs principaux: Membre

Conditions initiales: Avoir une connexion internet, être connecté à son compte et être sur la page « Mon compte ».

Scénario d'utilisation:

- L'utilisateur peut ajouter, modifier ou supprimer diverses informations personnelles.
- Vérification de la présence du @ pour l'adresse mail.
- Vérification que le code postal contient 5 chiffres et qu'il existe.
- L'utilisateur valide en cliquant sur le bouton « Enregistrer »

Condition de fin:

- Sauvegarde des informations.

Scénario alternatif:

- Affiche un message d'erreur et ne sauvegarde pas

Cas "Modifier ingrédient d'une pizza":

Nom: Modifier les ingrédients d'une pizza.

Objectif: Choisir une pizza et ajouter des ingrédients.

Acteurs principaux: Client.

Conditions initiales: Avoir une connexion internet, être connecté à son compte client.

Scénario d'utilisation:

- Choisir une des pizzas disponibles sur la page principale.
- Cliquer sur plus d'informations.
- Personnaliser la pizza.

Condition de fin:

- Les conditions seront finies une fois le cas "Ajouter un certain nombre de pizza au panier" sera rempli.

Cas "Ajoutez un certain nombre de pizza au panier":

Nom: Ajoutez un certain nombre de pizzas au panier.

Objectif: Ajouter X fois une pizza au panier.

Acteurs principaux: Client.

Conditions initiales: Avoir une connexion internet, être connecté à son compte client.

Scénario d'utilisation:

- Choisir une des pizzas disponible sur la page principale.
- Vous pouvez faire, le cas "Modifier les ingrédients d'une pizza" puis sélectionner le nombre de fois que vous souhaitez votre pizza et cliquer sur commander.
- Ou bien, sur la page principale, sélectionner le nombre de fois que vous souhaitez votre pizza et cliquer sur le caddie.

Condition de fin:

- Affichage de la page d'accueil utilisateur.

Cas "Gestion du paiement":

Nom: Gestion du paiement.

Objectif: Client paye la pizzeria pour la réalisation de sa commande

Acteurs principaux: Client.

Conditions initiales: Avoir une connexion internet, être connecté à son compte client et avoir des pizzas dans son panier.

Scénario d'utilisation:

- Depuis la page principale cliquer sur « Mon panier ».
- Une fois dessus vous pouvez vérifier que toutes les pizzas souhaitées sont bien présentes.
- Une fois cela fait vous avez à droite le prix total de la commande, il vous suffit de sélectionner votre mode de paiement (Paypal ou carte bancaire).

Condition de fin:

- Cliquer sur le bouton paiement qui vous redirigera sur un site qui s'occupera de la transaction.

Cas "Accepter commande":

Nom: Accepter commande.

Objectif: Valider la commande reçue.

Acteurs principaux: Administrateur.

Conditions initiales: Avoir une connexion internet, être connecté au compte administrateur.

Scénario d'utilisation:

- La pizzeria peut voir toutes les commandes en attente.

Condition de fin:

- Appuie sur le bouton valider: annonce le début de la préparation.

Cas "Supprimer commande":

Nom: Supprimer commande

Objectif: Supprimer une commande validée.

Acteurs principaux: Administrateur.

Conditions initiales: Avoir une connexion internet, être connecté au compte administrateur et avoir une commande validée.

Scénario d'utilisation:

- La pizzeria peut voir toutes les commandes en attente et celles qui ont été validées.

Condition de fin:

- Appuie sur le bouton finir la commande.