

OC Pizza

Documentez votre système de gestion de pizzeria

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

BRICHET Benoît

Développeur JAVA chez OpenClassrooms

TABLE DES MATIERES

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
3 - Description générale de la solution	6
3.1 - Les principes de fonctionnement	6
3.2 - Les acteurs	6
3.3 - Les cas d'utilisation généraux.....	8
4 - Le domaine fonctionnel	11
4.1 - Référentiel	11
4.1.1 - Règles de gestion.....	11
5 - Les workflows.....	13
5.1 - Le workflow Prise de commande	13
6 - Application Web	14
6.1 - Les acteurs	14
6.2 - Les cas d'utilisation	14
6.2.1 - Package gestion des inscriptions.....	14
6.2.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation : Inscription d'un utilisateur.....	15
6.2.1.2 - Scénario alternatif.....	16
6.2.2 - Package gestion de l'authentification.....	16
6.2.2.1 - UC2 – Cas d'utilisation : Authentification d'un utilisateur	16
6.2.2.2 - Scénario alternatif.....	17
6.2.3 - Package gestion des commandes.....	17
6.2.3.1 - UC3 – Cas d'utilisation : Passer une commande	17
6.2.3.2 - Scénario alternatif	18
7 - Glossaire	19

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
BRICHET Benoît	12/10/2020	Création du document	1.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application "Gestion de pizzeria".

Ce document a pour objectifs de rechercher et à caractérisé les fonctions demandées par le client.

Les éléments du présent dossier découlent :

- Du recueil des besoins clients.

2.2 - Références

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

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

2.3 - Besoin du client

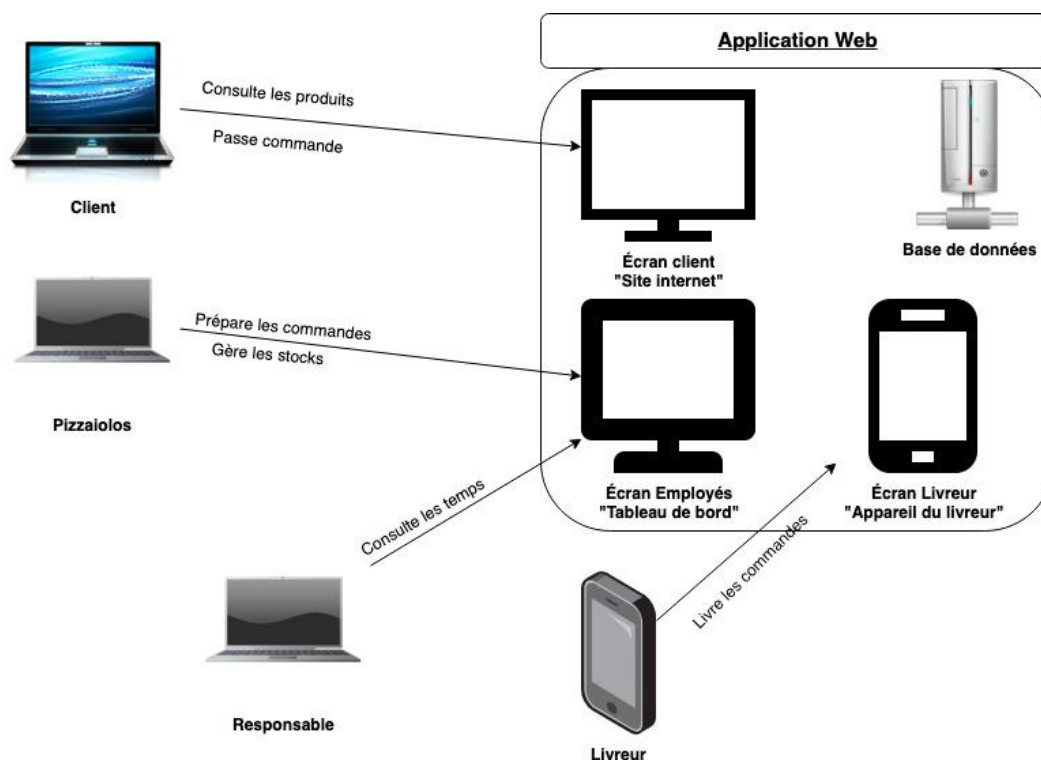
2.3.1 - Contexte

- "OC Pizza" est un jeune groupe de pizzeria en pleine essor et 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 la fin de l'année. Un des responsables du groupe a pris contact avec vous afin de mettre en place un système informatique sur-mesure, déployé dans toutes ses pizzerias et qui lui permettrait notamment :
 - D'être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;
 - De suivre en temps réel les commandes passées et en préparation ;
 - De suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables ;
 - De proposer un site internet pour que les clients puissent :
 - Passer leurs commandes, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place,
 - Payer en ligne leur commande s'il le souhaite, sinon ils paieront directement à la livraison,
 - Modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée

- De proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza
- Informer ou notifier les clients sur l'état de la commande

3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principes de fonctionnement



3.2 - Les acteurs

Le **visiteur** est un utilisateur non authentifié qui peut :

- Consulter les pizzas,
- Constitué un panier.

Le **client** est un utilisateur authentifié qui peut :

- Consulter les pizzas,
- Constitué un panier,
- Passer commande,

- Modifier ou annuler une commande
- Suivre sa commande

Le **pizzaiolo** est un utilisateur authentifié qui peut :

- Réceptionner des commandes passées par téléphone ou dans les points de vente,
- Modifier ou annuler les commandes,
- Préparer les commandes,
- Gérer les stocks,
- Consulter les recettes,
- Créer un compte client.

Le **livreur** est un utilisateur authentifié qui peut :

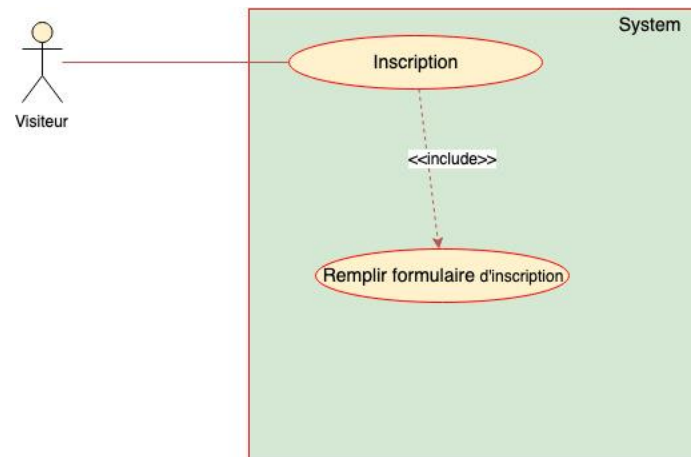
- Livrer les commandes qu'on lui a affectées.

Le **responsable** est un utilisateur authentifié qui peut :

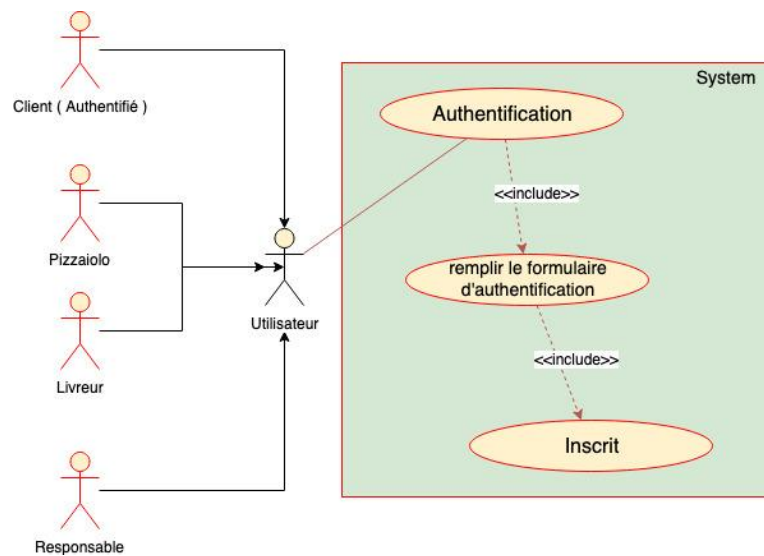
- Réceptionner les commandes passées par téléphone ou dans les points de vente,
- Préparer les commandes,
- Modifier ou annuler les commandes,
- Gérer les stocks,
- Consulter les temps de livraisons et préparations,
- Créer des comptes clients et employés.

3.3 - Les cas d'utilisation généraux

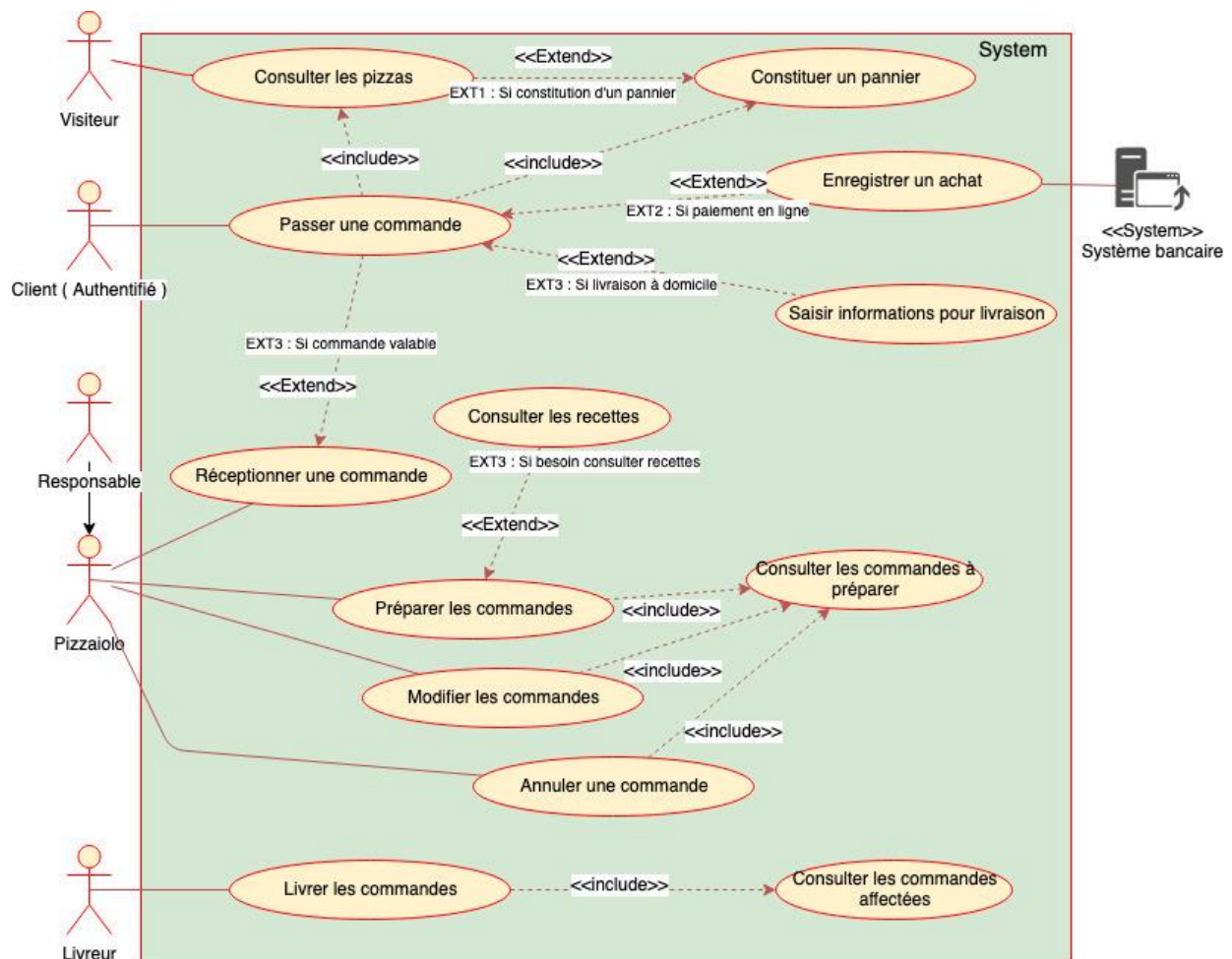
Gestion des inscriptions :



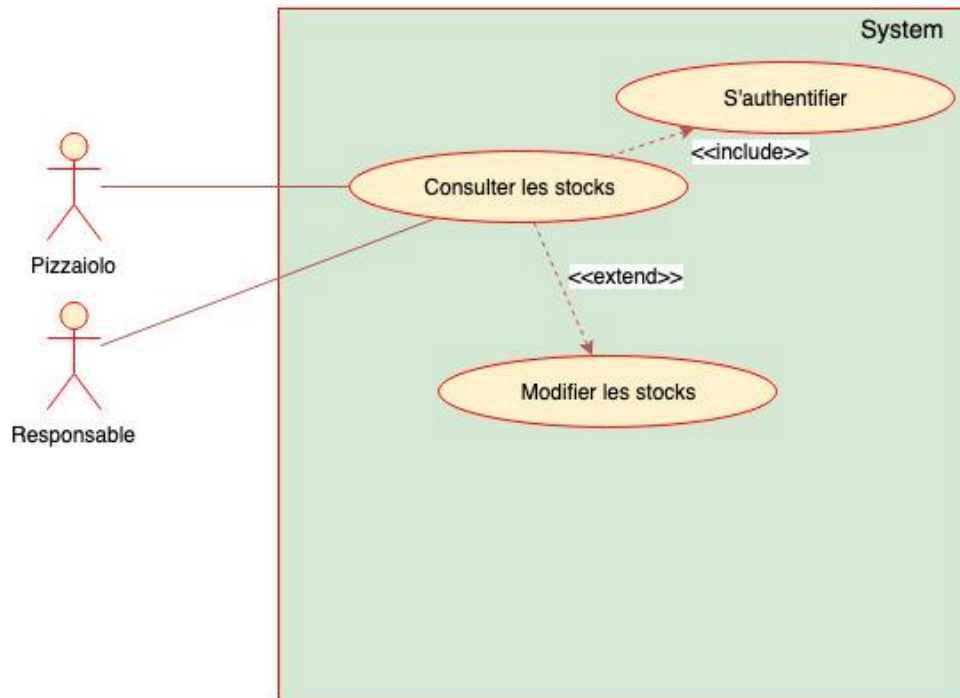
Gestion de l'authentification :



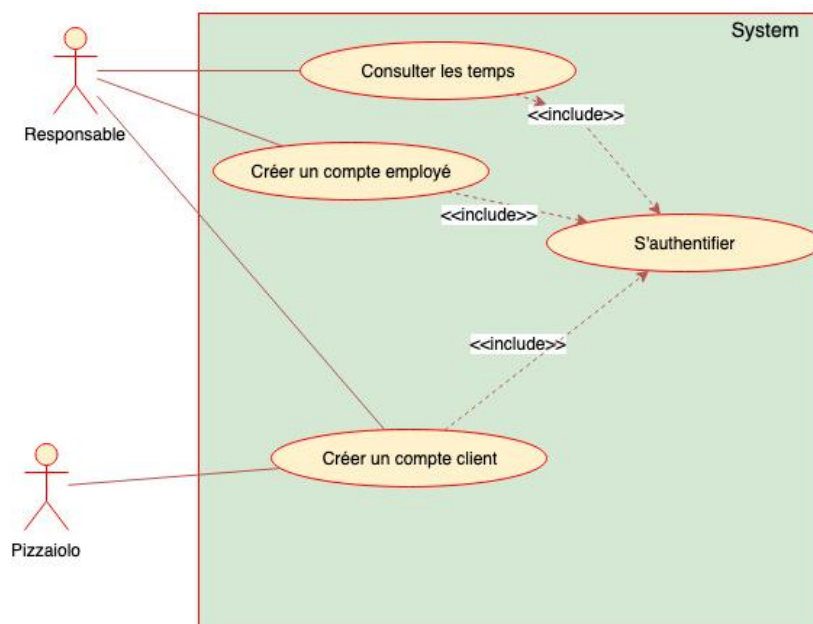
Gestion des commandes :



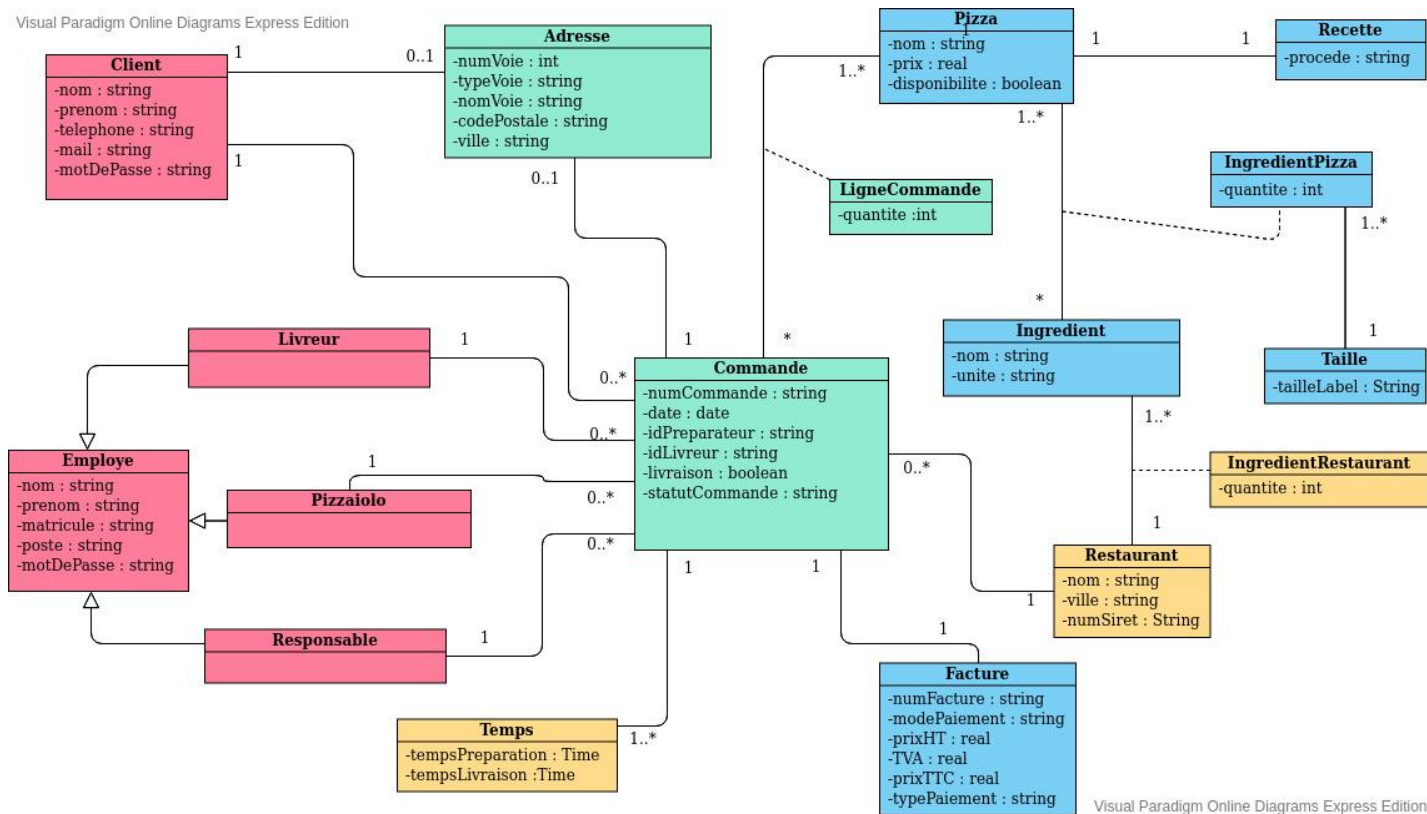
Gestion des stocks :



Gestion administrative :



4.1 - Référentiel



Nous avons identifié les règles de gestion fonctionnelle suivantes pour ces packages :

- Un utilisateur devra être inscrit pour s'authentifier
- Le visiteur devra remplir les tous champs d'inscription

- Un client pourra modifier sa commande seulement avant que celle-ci soit préparée
- Un client devra constituer un panier pour passer une commande

- Un client devra renseigner une adresse pour être livré
- Un client pourra payer sa commande directement sur le site ou en point de vente
- Un client pourra passer sa commande sur directement sur le site, par téléphone ou en point de vente

4.1.1.3 - Gestion des stocks

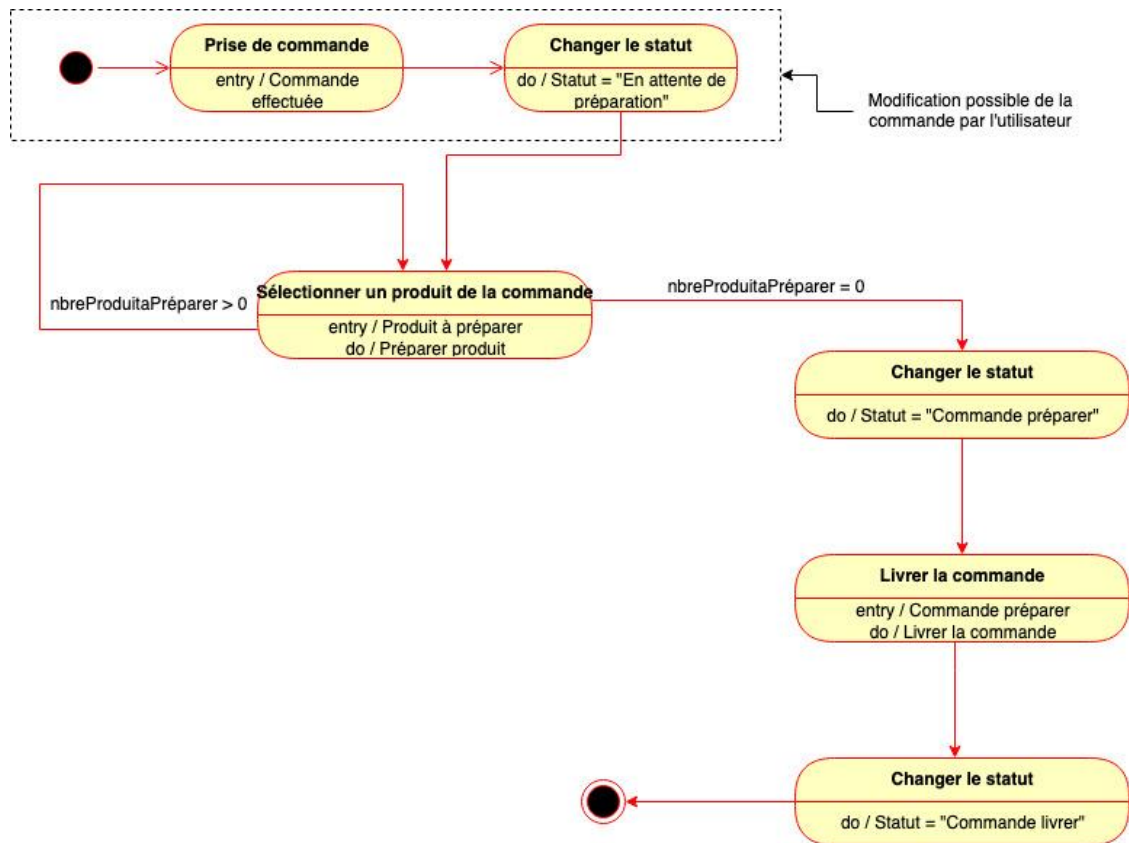
- Le catalogue des pizzas proposera toujours des produits dont les ingrédients sont présents en stock

4.1.1.4 - Gestion administrative (temps / comptes)

- Un pizzaiolo et un responsable pourront créer un compte pour une prise de commande

5 - LES WORKFLOWS

5.1 - Le workflow Prise de commande



6 - APPLICATION WEB

L'application web aura deux parties distinctes. Une partie site web pour pouvoir commander et payer en ligne. Une partie tableau de bord pour les employés qui leurs permettra d'effectuer leurs tâches respectives.

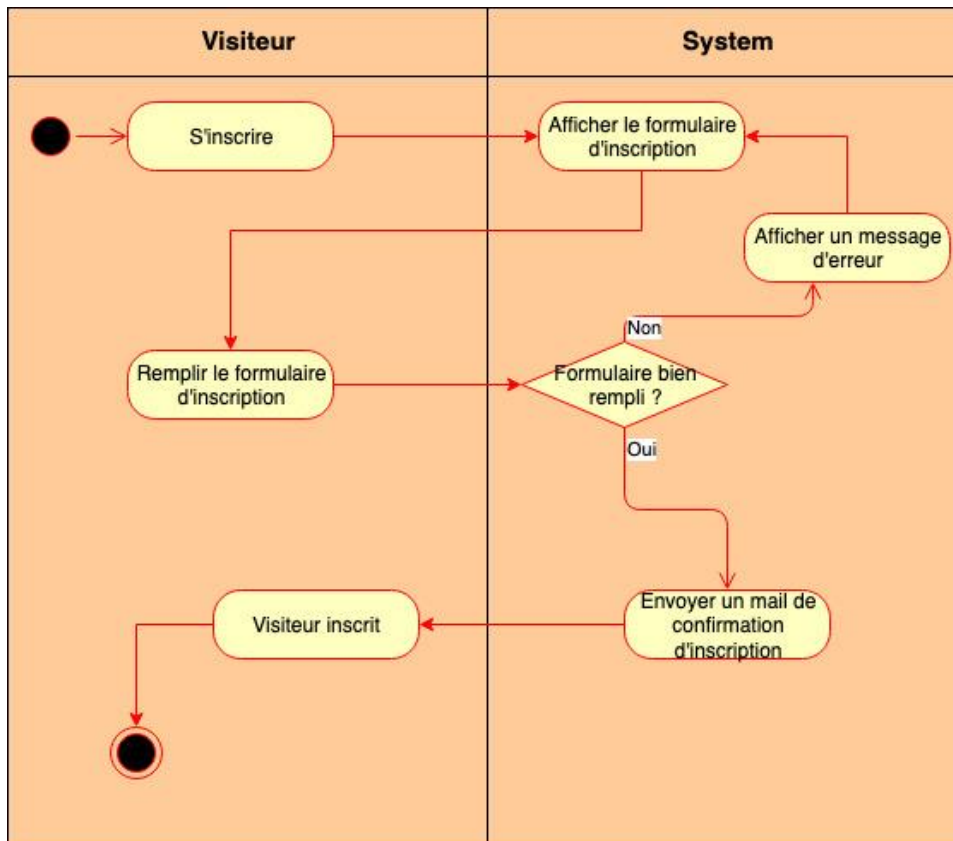
6.1 - Les acteurs

- Le client interagira avec le site web pour pouvoir passer une commande, suivre sa commande, modifier ou annuler sa commande, ainsi que payer en ligne s'il le souhaite
- Le pizzaiolo interagira avec le tableau de bord pour effectuer toutes les tâches qui lui sont confiés.
- Le responsable interagira avec le tableau de bord pour effectuer toutes les tâches qui lui sont confiés.
- Le livreur interagira avec le tableau de bord pour effectuer toutes les tâches qui lui sont confiés.

6.2 - Les cas d'utilisation

6.2.1 - *Package gestion des inscriptions*

6.2.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation : Inscription d'un utilisateur



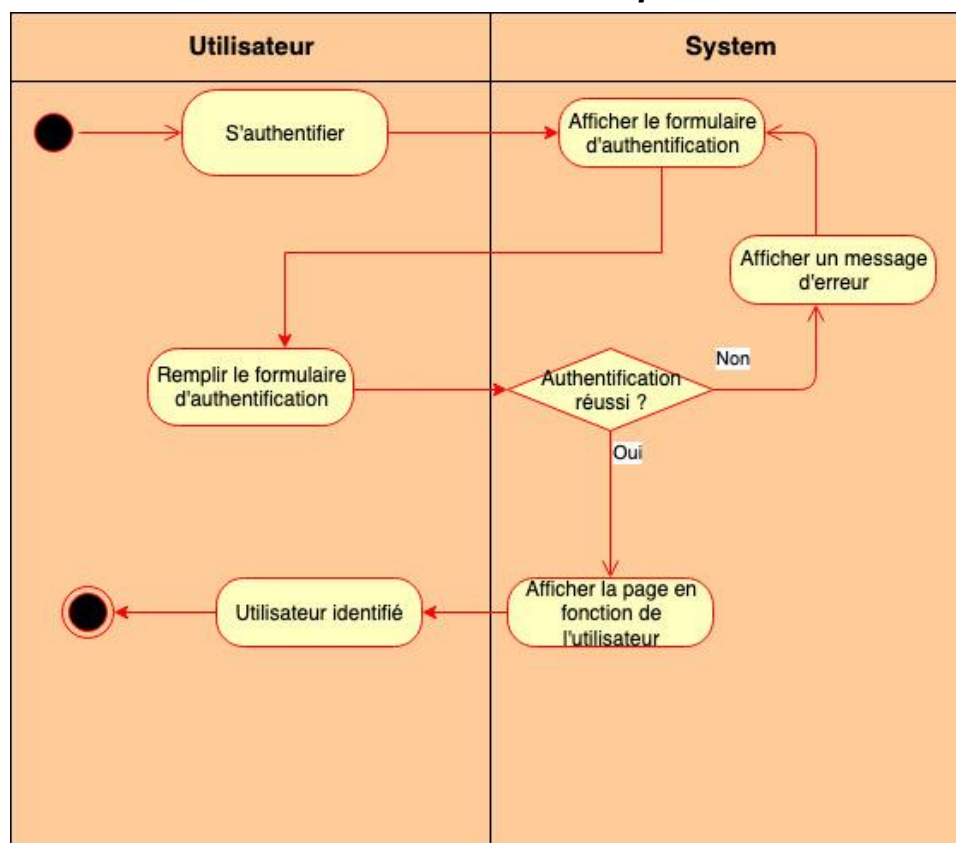
Identifiant	UC1 – Inscription
Description	L'utilisateur doit pouvoir s'inscrire et ainsi se connecter
Pré-conditions	•
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"> Nom, prénom, adresse mail, mot de passe, confirmation de mot de passe Adresse -> Rue, code postale, Ville, complément d'adresse
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche une page avec le formulaire d'inscription L'utilisateur remplit les informations obligatoires Le système vérifie que toutes les informations sont saisies et correct.
Résultat	Le système renvoi vers la page d'authentification
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> Mots de passe invalide Adresse non trouvée Adresse mail déjà utilisée Adresse mail invalide

6.2.1.2 - Scénario alternatif

1. L'utilisateur décide de quitter l'inscription

6.2.2 - Package gestion de l'authentification

6.2.2.1 - UC2 – Cas d'utilisation : Authentification d'un utilisateur



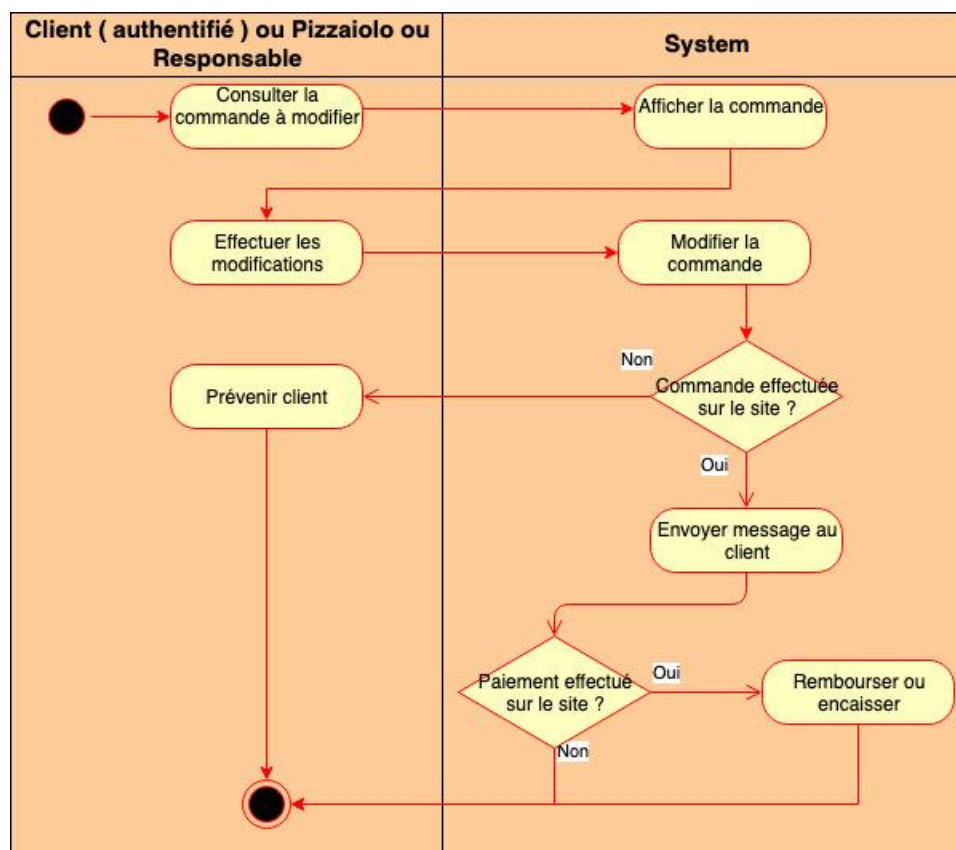
Identifiant	UC2 – Authentification
Description	L'utilisateur doit pouvoir se connecter pour ainsi avoir accès aux fonctions de l'application qui le concerne.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur doit être crée dans la base de données et connaître ses identifiants et son mot de passe
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"> • Adresse mail • Mot de passe
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche une page avec le formulaire d'authentification 2. L'utilisateur remplit les informations obligatoires 3. Le système vérifie en base si l'adresse mail existe et si le mot de passe est correct
Résultat	Le système renvoi vers la page d'accueil
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> • Adresse mail ou mot de passe invalide

6.2.2.2 - Scénario alternatif

1. L'utilisateur décide de quitter l'authentification

6.2.3 - Package gestion des commandes

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



Identifiant	UC3 – Passer une commande
Description	L'utilisateur doit pouvoir passer une commande
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit être connecté et avoir constitué un panier pour pouvoir passer commande
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"> Nombre de produit dans le panier Produit
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche les produits disponibles L'utilisateur sélectionne le ou les produit(s) à mettre dans le panier L'utilisateur sélectionne "Passer commande" Le système affiche le résumé de la commande L'utilisateur coche son mode de livraison et sélectionne "Payer sa commande" Si livraison : l'utilisateur renseigne son lieu de livraison
Résultat	Le système affiche le résumé de la commande avec le prix, le mode de paiement ainsi que le mode ou le lieu de livraison
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> Pas de produit dans le panier Adresse de livraison introuvable Pas de connexion avec le protocole de paiement en ligne

6.2.3.2 - Scénario alternatif

- L'utilisateur décide de ne pas payer en ligne
- L'utilisateur décide de quitter la page de paiement
- L'utilisateur décide de quitter la page de sélection de mode de livraison et paiement

7 - GLOSSAIRE

Workflow	« flux de travaux » ou encore « flux opérationnel » en français, est la représentation d'une suite de tâches ou d'opérations effectuées par une personne, un groupe de personnes, un organisme, etc.