



OC Pizza

Système de gestion pour pizzeria

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.2

Auteur

Brice NIATEL

Développeur d'application android

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
2.3.2 - Enjeux et Objectifs	5
3 - Description générale de la solution	6
3.1 - Les principes de fonctionnement.....	7
3.2 - Les acteurs	8
3.3 - Les cas d'utilisation.....	8
3.3.1 - Gestion des commandes.....	8
3.3.2 - Gestion du stock.....	10
3.3.3 - Gestion des livraisons.....	10
4 - Le domaine fonctionnel.....	11
4.1 - Référentiel	11
4.1.1 - Règles de gestion.....	12
5 - Application	13
5.1 - Les acteurs	13
5.2 - Les cas d'utilisation.....	14
5.2.1 - Gestion des commandes.....	14
5.2.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1.....	14
5.2.1.2 - UC2 – Cas d'utilisation 2.....	15
5.2.1.3 - UC3 – Cas d'utilisation 3.....	16
5.2.1.4 - UC4 – Cas d'utilisation 4.....	17
5.2.1.5 - UC5 – Cas d'utilisation 5.....	18
5.2.1.6 - UC6 – Cas d'utilisation 6.....	19
5.2.1.7 - UC7 – Cas d'utilisation 7.....	20
5.2.1.8 - UC8 – Cas d'utilisation 8.....	21
5.2.1.9 - UC9 – Cas d'utilisation 9.....	21
5.2.1.10 - UC10 – Cas d'utilisation 10.....	22
5.2.2 - Package gestion des stocks.....	22
5.2.2.1 - UC11 – Cas d'utilisation 11.....	22
5.2.2.2 - UC12 – Cas d'utilisation 12.....	23
5.2.3 - Package gestion des livraisons.....	23
5.2.3.1 - UC13 – Cas d'utilisation 13.....	23
5.2.3.2 - UC14 – Cas d'utilisation 14.....	24
5.2.3.3 - UC15 – Cas d'utilisation 15.....	24
5.2.3.4 - UC16 – Cas d'utilisation 16.....	25
5.3 - Les règles de gestion générales.....	25
5.4 - Le workflow	26
6 - Glossaire	27

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Brice NIATEL	28/07/2021	Création du document	1.0
Brice NIATEL	25/08/2021	Finition de la rédaction du document	1.1
Brice NIATEL	12/09/2021	Relecture	1.2

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application **OC Pizza** pour la maîtrise d'ouvrage (MOA) et de la maîtrise d'œuvre (MOE).

L'objectif du document est de définir le fonctionnement et les fonctionnalités du système, en tenant compte des objectifs de celui-ci et des besoins de ses utilisateurs. Celle-ci démarre à la réception du cahier des charges.

Les éléments du présent dossier découlent :

- Un premier entretien de présentation des spécifications fonctionnelles produites par **IT Consulting & Development**.
- Un second entretien de présentation de la solution technique.

2.2 - Références

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

- **Projet_10-Dossier_de_conception_technique** : Dossier de conception technique de l'application.
- **Projet_10-Dossier_d_exploitation** : Dossier d'exploitation de l'application.
- **Projet_10-PV_Livraison** : Procès-verbal de la livraison finale.

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

« **OC Pizza** » est un jeune groupe de pizzeria en plein 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 à la fin de l'année.

« **IT Consulting & Development** » est mandaté pour la mise en œuvre d'un système informatique à déployer dans toutes les pizzerias pour permettre de :

- Suivre en temps réel les commandes passées et en préparation ;
- Suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables ;

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

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Les enjeux pour ce groupe **OC Pizza** sont la satisfaction de leur client ainsi qu'un gain d'efficacité dans la préparation, le suivi et la livraison des commandes.

Pour les objectifs :

- Déployer la solution pour l'ouverture des trois nouvelles pizzerias.
- Finaliser une commande de pizza quel que soit le point d'entrée client (point de vente, par les applications web et smartphone).
- Fournir les informations en temps réel aux utilisateurs de la solution.

3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

La solution choisie aura huit différents acteurs qui agiront sur l'ensemble de l'application sur trois packages. Ci-dessous le diagramme de package pour présenter le système sous formes de packages :

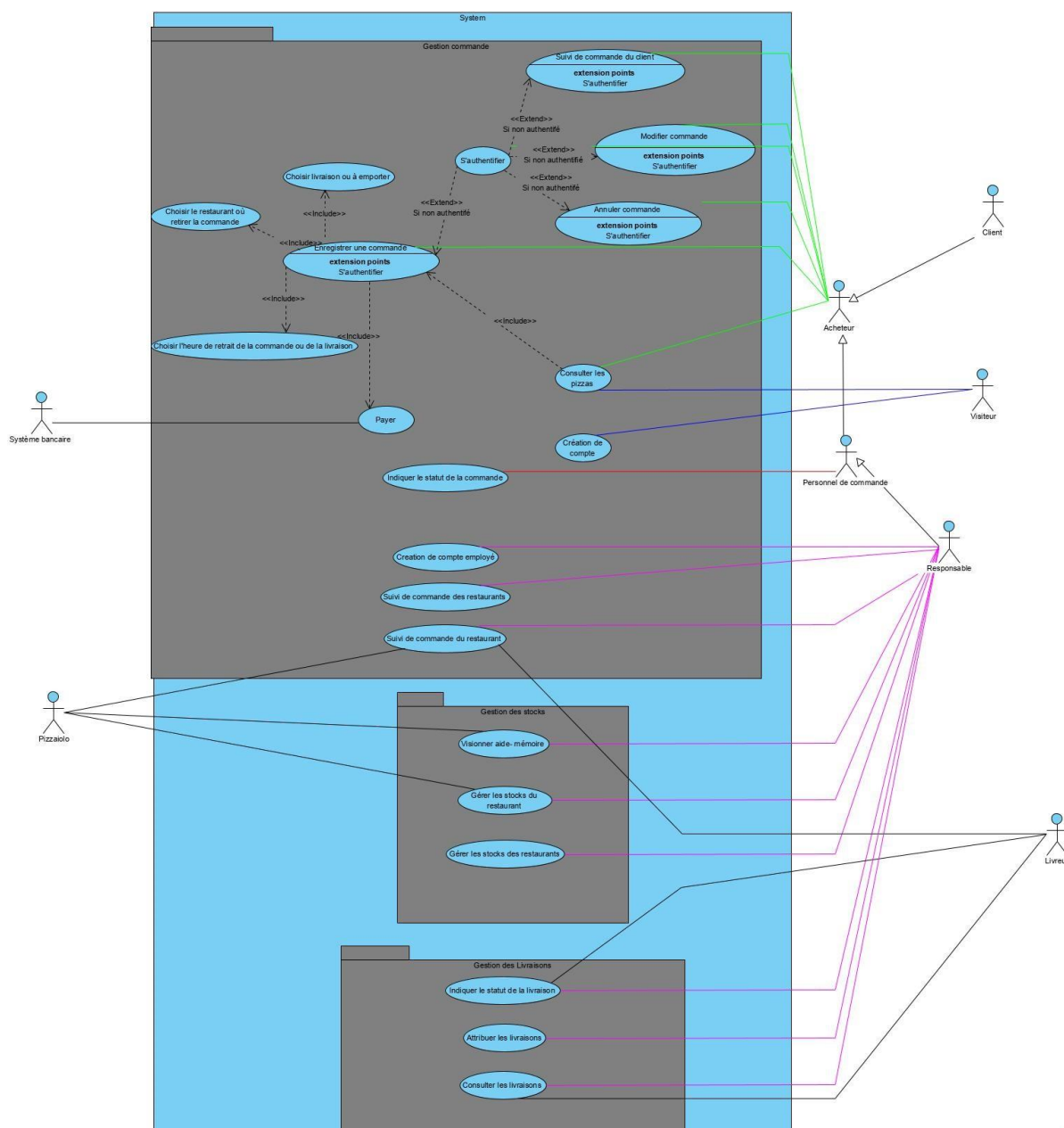


Figure 1 : Diagramme du cas d'utilisation

3.1 - Les principes de fonctionnement

L'application est donc composée de trois packages répondant aux besoins du client :

- Gestion des commandes :
 - Suivi de commande,
 - Modifier la commande,
 - Annuler la commande,
 - S'authentifier,
 - Choisir livraison ou à emporter,
 - Enregistrer une commande,
 - Choisir le restaurant ou retirer la commande,
 - Choisir l'heure de retrait de la commande ou de la livraison,
 - Payer,
 - Indiquer le statut de la commande,
 - Création de compte employé,
 - Suivi de commande des restaurants,
 - Suivi de commande du restaurant,
- Gestion du stock :
 - Visionner aide-mémoire,
 - Gérer les stocks du restaurant,
 - Gérer les stocks des restaurants,
- Gestion des livraisons :
 - Indiquer le statut de la livraison,
 - Attribuer les livraisons,
 - Consulter les livraisons.

3.2 - Les acteurs

Le système possède différents acteurs :

- **Système bancaire** : Le système bancaire permet de gérer les paiements de manière générale au sein du système.
- **Pizzaiolo** : Le pizzaiolo sera chargé de créer les pizzas tout en fonction du stock et des demandes clients.
- **Client** : Le client est un acheteur, celui-ci possède déjà un compte pour le site ou l'application ; ou il appelle ou se déplace directement en magasin pour profiter des services du restaurant.
- **Visiteur** : Le visiteur est une personne qui n'a pas de compte mais a la possibilité d'en créer un et de consulter la carte.
- **Responsable** : Le responsable gère le restaurant dans son ensemble et a accès à toutes les fonctionnalités.
- **Personnel de commande** : Le personnel de commande gère les demandes des clients directement.
- **Acheteur** : L'acheteur a accès à toutes les fonctionnalités d'achat et le suivi de sa commande.
- **Livreur** : Le livreur s'occupe de toute la partie livraisons et a aussi une vision sur le suivi des commandes

3.3 - Les cas d'utilisation

3.3.1 - Gestion des commandes

Ce package regroupe toutes les fonctionnalités liées à la gestion des commandes, de

l'authentification à la prise de commande avec ses modifications.

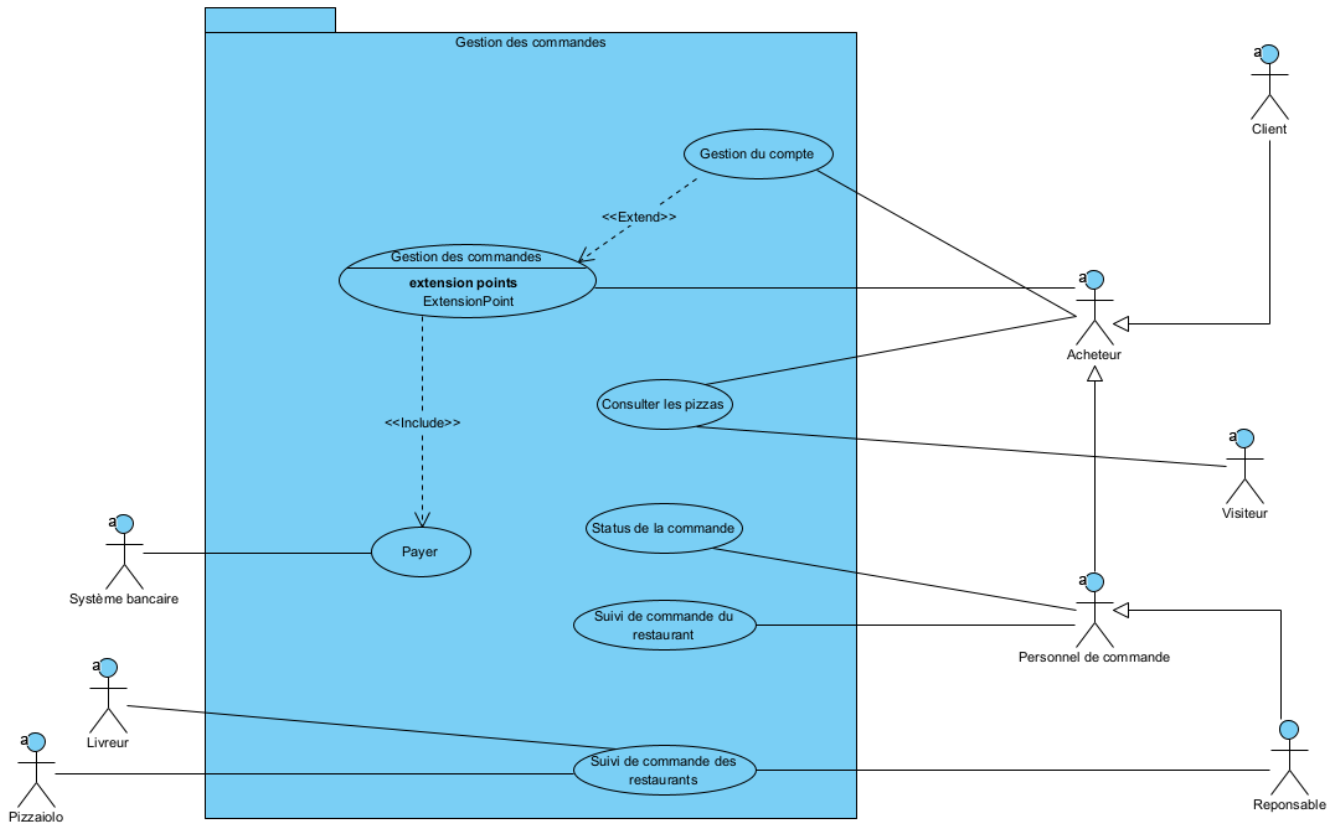


Figure 2 : Diagramme du cas d'utilisation package gestion de commande

3.3.2 - Gestion du stock

Ce package regroupe toutes les fonctionnalités liées à la gestion du stock ainsi que celui de tous les restaurants.

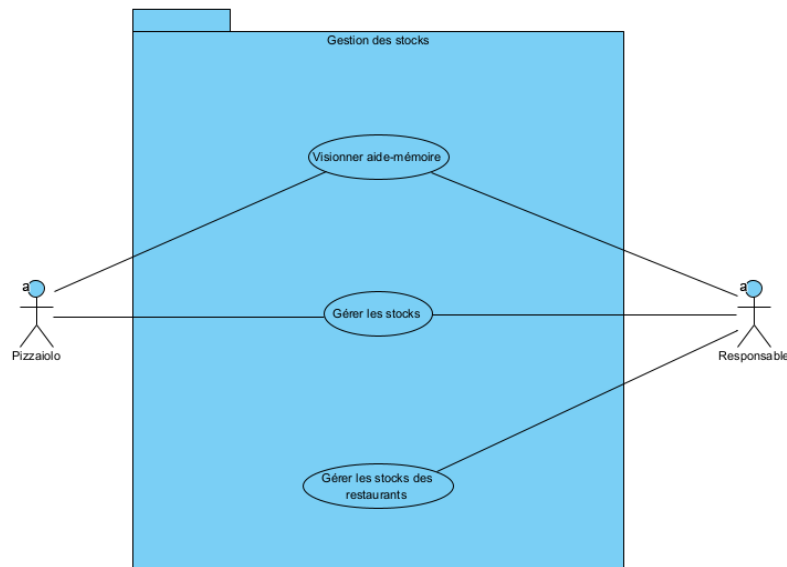


Figure 3 : Diagramme de cas d'utilisation package gestion des stocks

3.3.3 - Gestion des livraisons

Ce package regroupe toutes les fonctionnalités liées à la gestion des livraisons, de la consultation au statut et l'attribution des livraisons.

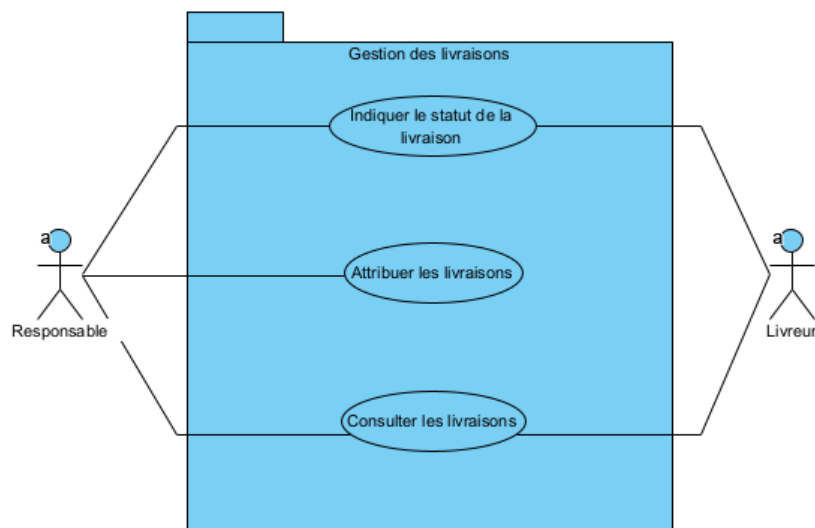


Figure 4 : Diagramme de package

4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel

La définition des objets et de leurs relations est décrite dans le diagramme de classe ci-dessous. Il met en évidence les différents éléments nécessaires à la mise en œuvre de la solution. A partir de celui-ci nous pouvons créer le modèle physique de donnée.

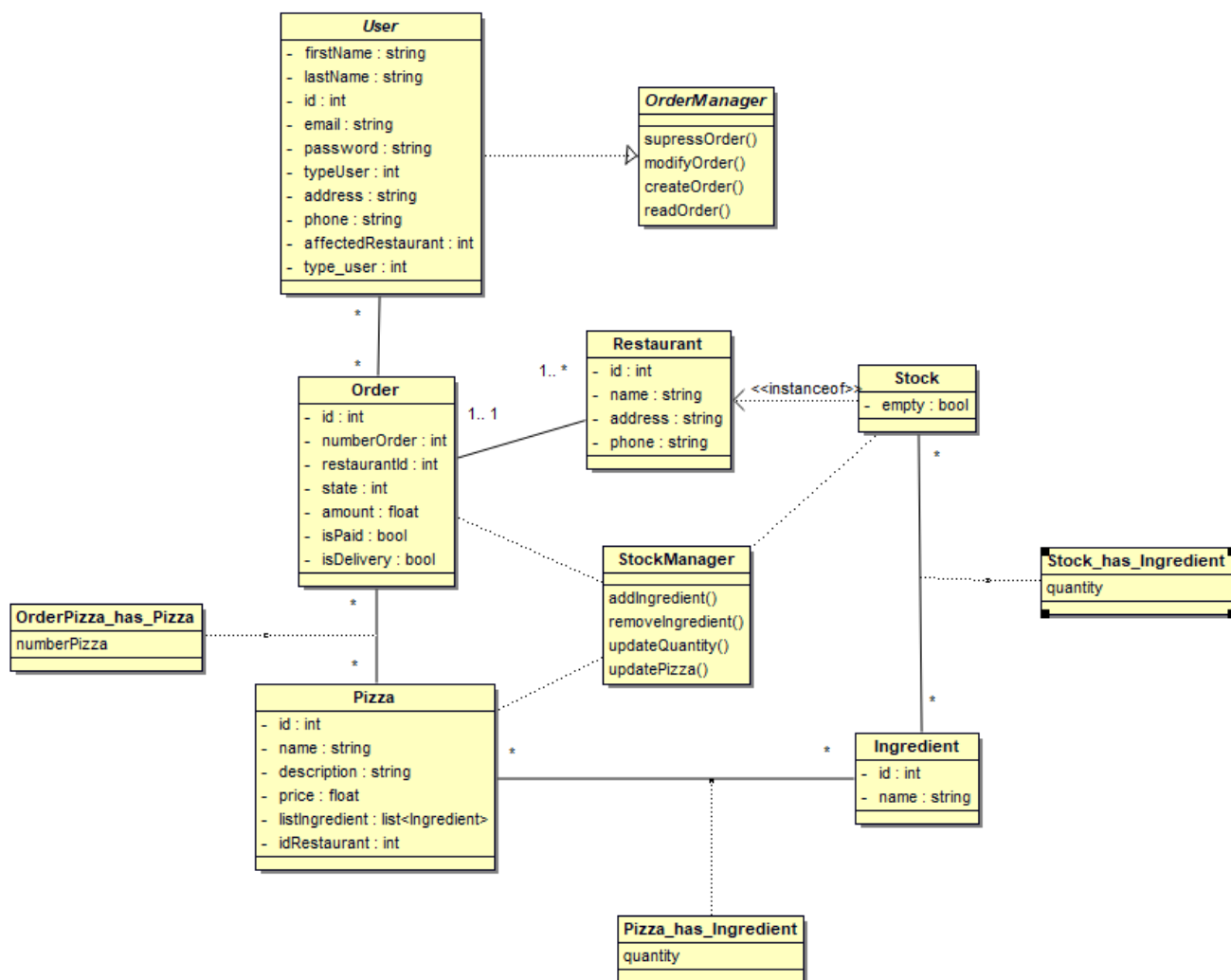


Figure 5 : Diagramme de classe

- **User** : Une classe utilisateur qui contient les données des utilisateurs de l'application

comme les informations de civilité, leurs coordonnées et les éléments d'identification.

- **OrderManager** : Une interface permettant certaines actions en fonction du type d'utilisateur connecté tel qu'un manager ou personnel de commande du restaurant.
- **Order** : Une classe commande contient les informations concernant la prise de commande, elle contient un numéro de commande ainsi que celui du restaurant, son statut, le montant, si elle est payée et aussi si elle est à livrer.
- **Pizza** : Une classe spécifiant les informations dédiées aux pizzas, sa composition, son prix, son nom, sa description et le restaurant où elle peut être produite.
- **Restaurant** : Une classe restaurant composant le nom de celui-ci, son adresse et son numéro de téléphone.
- **Ingredient** : Une classe spécifiant les informations des ingrédients, chacun de ceux-ci possède un nom.
- **Stock** : Une classe stock contenant les différents ingrédients, le stock peut être vide de certain ingrédient ou totalement.
- **StockManager** : Une classe permettant la gestion des stocks et des commandes par le personnel qualifié.

Le reste des classes sont des classes d'associations permettant le lien entre deux relations dites « plusieurs à plusieurs », elles permettent de pouvoir rajouter des attributs.

4.1.1 - Règles de gestion

User : Le mot de passe est crypté par un algorithme *PBKDF2* pour une sécurité accrue. De plus les numéros de téléphone seront au format international pour permettre d'ajouter n'importe quel numéro. L'adresse mail de l'utilisateur sera vérifié pour ne pas pouvoir utiliser plusieurs fois la même.

Pizza : Une pizza ne peut être commandé s'il manque des ingrédients au stock du restaurant en question.

Order : La commande contiendra au maximum 8 pizzas et il sera impossible d'annuler la commande si la pizza est déjà faite.

Restaurant : Si le restaurant est fermé alors les utilisateurs ne pourront pas commander dans ce restaurant.

5 - APPLICATION

L'application utilise une interface générale pour l'application web, pour le téléphone aussi ce sera une application mobile web et les points de vente.

Selon le type d'utilisateur, l'affichage ne sera pas le même, il sera associé à chaque rôle utilisateur : client, pizzaiolo, responsable, personnel de commande, acheteur, visiteur ainsi que livreur.

5.1 - Les acteurs

Système bancaire : Le système bancaire permet de gérer les paiements de manière générale au sein du système.

Pizzaiolo : Le pizzaiolo sera chargé de créer les pizzas tout en fonction du stock et des demandes clients.

Client : Le client est un acheteur, celui-ci possède déjà un compte pour le site ou l'application ; ou il appelle ou se déplace directement en magasin pour profiter des services du restaurant.

Visiteur : Le visiteur est une personne qui n'a pas de compte mais a la possibilité d'en créer un et de consulter la carte.

Responsable : Le responsable gère le restaurant dans son ensemble et a accès à toutes les fonctionnalités.

Personnel de commande : Le personnel de commande gère les demandes des clients directement.

Acheteur : L'acheteur a accès à toutes les fonctionnalités d'achat et le suivi de sa commande.

Livreur : Le livreur s'occupe de toute la partie livraisons et a aussi une vision sur le suivi des commandes

5.2 - Les cas d'utilisation

5.2.1 - Gestion des commandes

5.2.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1

Identifiant	UC1 – Consulter les pizzas (package « Gestion commande »)
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Acheteur
Description	La consultation des pizzas doit être possible pour un client ainsi que pour le personnel de commande de l'entreprise.
Préconditions	L'acheteur doit être authentifié.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page « Consultation catalogue ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche la page d'accueil avec la liste des pizzas, 2. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Consulter les pizzas », 3. Le client choisi le(s) pizza(s). 4. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Choisir livraison ou à emporter », 5. Le client choisi livraison ou à emporter. 6. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Choisir le restaurant où retirer la commande », 7. Le client choisi le restaurant où retirer sa commande. 8. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Choisir l'heure de retrait ou de la livraison », 9. Le client choisi l'heure à laquelle retirer sa commande. 10. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Payer ». 11. Le client paie.
Scénarios alternatifs	<ol style="list-style-type: none"> 3. a. L'acheteur décide de quitter la page du choix des pizzas. 5. a. L'acheteur décide de quitter la page du choix de livraison ou à emporter. 7. a. L'acheteur décide de quitter la page du choix du restaurant où retirer sa commande. 9. a. L'acheteur décide de quitter la page du choix de l'heure à laquelle retirer sa commande. 11. a. L'acheteur décide de quitter la page de paiement.

Scénario d'exception	11. a. Le paiement a échoué.
Fin	Sur décision de l'acheteur.
Post condition	Suivi de commande s'affiche.

5.2.1.2 - UC2 – Cas d'utilisation 2

Identifiant	UC2 – Suivi de commande client (package « Gestion commande »)
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Acheteur
Description	La consultation des commandes doit être possible pour un client ainsi que pour le personnel de commande de l'entreprise.
Préconditions	L'acheteur doit s'être déjà authentifié et doit déjà avoir passé au minimum une commande.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page « Consultation catalogue ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la page de suivi des commandes du client, 2. Le client sélectionne annuler la commande si celle-ci n'a pas déjà été préparé.
Scénarios alternatifs	2. a. L'acheteur décide de quitter la page d'annulation de commande.
Scénario d'exception	2. a. L'annulation n'est pas possible car la commande est déjà prête.
Fin	Scénario nominal : 2, sur décision de l'acheteur.
Post condition	Aucune.

5.2.1.3 - UC3 – Cas d'utilisation 3

Identifiant	UC3 – Annuler commande (package « Gestion commande »)
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Acheteur
Description	L'annulation doit être possible pour un client ainsi que le personnel de commande de l'entreprise.
Préconditions	L'acheteur doit s'être déjà authentifié et doit déjà avoir passé au minimum une commande, la page affichée est « Suivi de commande ».
Démarrage	L'utilisateur est sur la page « Suivi de commande ».
Scénario nominal	1. Le client sélectionne annuler la commande si celle-ci n'a pas déjà été préparé.
Scénarios alternatifs	1. a. L'acheteur décide de quitter la page d'annulation de commande.
Scénario d'exception	1. a. L'annulation n'est pas possible car la commande est déjà prête.
Fin	Scénario nominal : 1, sur décision de l'acheteur
Post condition	Aucune.

5.2.1.4 - UC4 – Cas d'utilisation 4

Identifiant	UC4 – Modifier la commande (package « Gestion commande »)
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Acheteur
Description	La modification des commandes doit être possible pour un client ainsi que pour le personnel de commande de l'entreprise.
Préconditions	L'acheteur doit s'être déjà authentifié, doit déjà avoir passé au minimum une commande et doit être sur la page du suivi de commande du client.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page « Consultation catalogue ».
Scénario nominal	1. Le client sélectionne modifier la commande si celle-ci n'a pas déjà été préparé.
Scénarios alternatifs	1. a. L'acheteur décide de quitter la modification de la commande.
Scénario d'exception	1. a. L'annulation n'est pas possible car la commande est déjà prête.
Fin	Scénario nominal : 1, sur décision de l'acheteur.
Post condition	Modification validée.

5.2.1.5 - UC5 – Cas d'utilisation 5

Identifiant	UC5 – S'authentifier (package « Gestion commande »)
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Acheteur
Description	L'authentification doit être possible pour un client ainsi que pour le personnel de commande de l'entreprise.
Préconditions	Aucune.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page « S'authentifier ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche la page d'authentification, 2. Le système affiche la page de suivi des commandes du client, 3. L'acheteur sélectionne annuler la commande si celle-ci n'a pas déjà été préparé.
Scénarios alternatifs	3. a. L'acheteur décide de quitter l'annulation de la commande.
Scénario d'exception	3. a. L'annulation n'est pas possible car la commande est déjà prête.
Fin	Scénario nominal : 3, sur décision de l'acheteur.
Post condition	Aucune.

5.2.1.6 - UC6 – Cas d'utilisation 6

Identifiant	UC6 – Enregistrer une commande (package « Gestion commande »)
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Acheteur
Description	L'enregistrement des pizzas doit être possible pour un client le personnel de commande de l'entreprise.
Préconditions	L'acheteur doit être authentifié.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page « Enregistrer une commande ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche la page d'accueil avec la liste des pizzas, 2. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Consulter les pizzas », 3. Le client choisi le(s) pizza(s). 4. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Choisir livraison ou à emporter », 5. Le client choisi livraison ou à emporter. 6. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Choisir le restaurant où retirer la commande », 7. Le client choisi le restaurant où retirer sa commande. 8. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Choisir l'heure de retrait ou de la livraison », 9. Le client choisi l'heure à laquelle retirer sa commande. 10. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Payer ». 11. Le client paie.
Scénarios alternatifs	<ol style="list-style-type: none"> 3. a. L'acheteur décide de quitter la page du choix des pizzas. 5. a. L'acheteur décide de quitter la page du choix de livraison ou à emporter. 7. a. L'acheteur décide de quitter la page du choix du restaurant où retirer sa commande. 9. a. L'acheteur décide de quitter la page du choix de l'heure à laquelle retirer sa commande. 11. a. L'acheteur décide de quitter la page de paiement.
Scénario d'exception	<ol style="list-style-type: none"> 6. a. Le paiement a échoué.
Fin	Sur décision de l'acheteur.
Post condition	Suivi de commande s'affiche.

5.2.1.7 - UC7 – Cas d'utilisation 7

Identifiant	UC7 – Indiquer le statut de la commande (package « Gestion commande »)
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Personnel de commande
Description	Indiquer le statut des commandes doit être possible pour le personnel de commande de l'entreprise.
Préconditions	Le personnel de commande doit être authentifié.
Démarrage	Le personnel de commande a demandé la page « Indiquer le statut de la commande ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la page d'indication du statut de la commande, 2. Le personnel de commande indique le statut.
Scénarios alternatifs	2. a. Le personnel de commande décide de quitter l'indication du statut de la commande.
Scénario d'exception	3. a. L'annulation n'est pas possible car la commande est déjà prête.
Fin	Scénario nominal : 2, sur décision de l'acheteur.
Post condition	Aucune.

5.2.1.8 - **UC8 – Cas d'utilisation 8**

Identifiant	UC8 – Création du compte employé (package « Gestion commande »)
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Responsable
Description	La création d'un compte employé doit être possible pour le responsable du ou des restaurants.
Préconditions	Le responsable doit être authentifié.
Démarrage	Le responsable a demandé la page « Création de compte ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la page de création de compte, 2. Le responsable créer le compte pour un employé.
Scénarios alternatifs	1. a. Le personnel de commande décide de quitter la création du compte employé
Fin	Sur décision du responsable.
Post condition	Aucune.

5.2.1.9 - **UC9 – Cas d'utilisation 9**

Identifiant	UC9 – Suivi de commande du restaurant (package « Gestion commande »)
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Responsable
Description	Le suivi doit être possible pour le responsable.
Préconditions	Le responsable doit être authentifié.
Démarrage	Le responsable du ou des restaurants a demandé la page « Suivi de commande des restaurants ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la page du suivi de commande des restaurants,
Fin	Sur décision du responsable.
Post condition	Aucune.

5.2.1.10 - **UC10 – Cas d'utilisation 10**

Identifiant	UC10 – Suivi de commande du restaurant (package « Gestion commande »).
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Pizzaiolo, Livreur, Personnel de commande.
Description	Le suivi de commande doit être possible pour le personnel de commande de l'entreprise, le Pizzaiolo et le Livreur.
Préconditions	Le personnel de commande, ou le Pizzaiolo ou le Livreur doit être authentifié.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page « Suivi de commande du restaurant ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la page du suivi de commande du restaurant,
Fin	Sur décision du Pizzaiolo, Livreur, Personnel de commande.
Post condition	Aucune.

5.2.2 - **Package gestion des stocks**

5.2.2.1 - **UC11 – Cas d'utilisation 11**

Identifiant	UC11 – Visionner aide-mémoire (package « Gestion des stocks »).
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Pizzaiolo, Responsable.
Description	Le visionnage des aide-mémoires doit être possible pour le pizzaiolo et le responsable.
Préconditions	Le Pizzaiolo ou le responsable doit être authentifié.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page « aide-mémoire ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la page aide-mémoire,
Fin	Sur décision du Pizzaiolo, Livreur.
Post condition	Aucune.

5.2.2.2 - UC12 – Cas d'utilisation 12

Identifiant	UC12 – Gérer les stocks (package « Gestion des stocks »).
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Pizzaiolo, Responsable.
Description	La gestion des stocks doit être possible pour le pizzaiolo et le responsable.
Préconditions	Aucune.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page « gestion des stocks ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la page gestion des stocks.
Fin	Sur décision du Pizzaiolo, Responsable.
Post condition	Aucune.

5.2.3 - Package gestion des livraisons

5.2.3.1 - UC13 – Cas d'utilisation 13

Identifiant	UC13 – Indiquer les statut (package « Gestion des livraisons »).
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Responsable, Livreur.
Description	Indiquer le statut de livraison doit être possible pour le responsable et le livreur.
Préconditions	Une commande est passé, est livrée ou est préparée.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page « Indiquer le statut de livraison ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la page indiquer le statut de la commande. 2. Le responsable ou le livreur indique le statut de la commande.
Scénario alternatif	2. a. Le responsable ou le livreur décide de quitter la page du statut de commande.
Fin	Sur décision du Responsable, Livreur.
Post condition	Aucune.

5.2.3.2 - UC14 – Cas d'utilisation 14

Identifiant	UC14 – Attribuer les livraisons (package « Gestion des livraisons »).
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Responsable.
Description	L'attribution des livraisons doit être possible pour le responsable.
Préconditions	Une commande est passé en livraison.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page « Attribuer les livraisons ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la page d'attribution des livraisons. 2. Le responsable attribue les livraisons.
Scénario alternatif	2. a. Le responsable décide de quitter la page des attributions
Fin	Sur décision du Responsable.
Post condition	Aucune.

5.2.3.3 - UC15 – Cas d'utilisation 15

Identifiant	UC15 – Consulter les livraisons (package « Gestion des livraisons »).
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Responsable, Livreur.
Description	La consultation des livraisons doit être possible pour le responsable et le livreur.
Préconditions	Une commande est passé en livraison.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page « Consulter les livraisons ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la page de consultation des livraisons.
Fin	Sur décision du Responsable, Livreur.
Post condition	Aucune.

5.2.3.4 - UC16 – Cas d'utilisation 16

Identifiant	UC16 – Mise à jour des retraits (package « Gestion des livraisons »).
Auteur - Date	Brice NIATEL - 29/02/2020
Acteur	Responsable, Client.
Description	La commande est prête à être retiré
Préconditions	Une commande est passé de, en préparation à disponible pour le retrait.
Démarrage	Le client vient au restaurant retirer sa commande
Scénario nominal	1. Le client prend sa commande.
Scénario alternatif	1. Le client ne passe pas.
Fin	Sur décision du Responsable, Livreur.
Post condition	Le restaurant appelle, ou bascule en livraison avec l'accord du client.

5.3 - Les règles de gestion générales

L'application utilisera des cookies dans le but de faciliter la navigation des utilisateurs de l'applications, ceux-ci seront supprimés tous les 13 mois selon la **RGPD**.

Le compte d'un utilisateur avec toutes ses données seront gardés pour une durée de 36 mois selon la **RGPD**, un mail sera envoyé à l'utilisateur 30 jours avant la suppression de son compte.

Lorsqu'un utilisateur fait un panier mais n'est pas connecté ou n'a créé de compte, alors celui-ci est sauvegardé pour sa connexion et création de compte sur son appareil.

5.4 - Le workflow

Le workflow de la commande est modélisé par un diagramme d'activité montrant le déroulement de celle-ci.

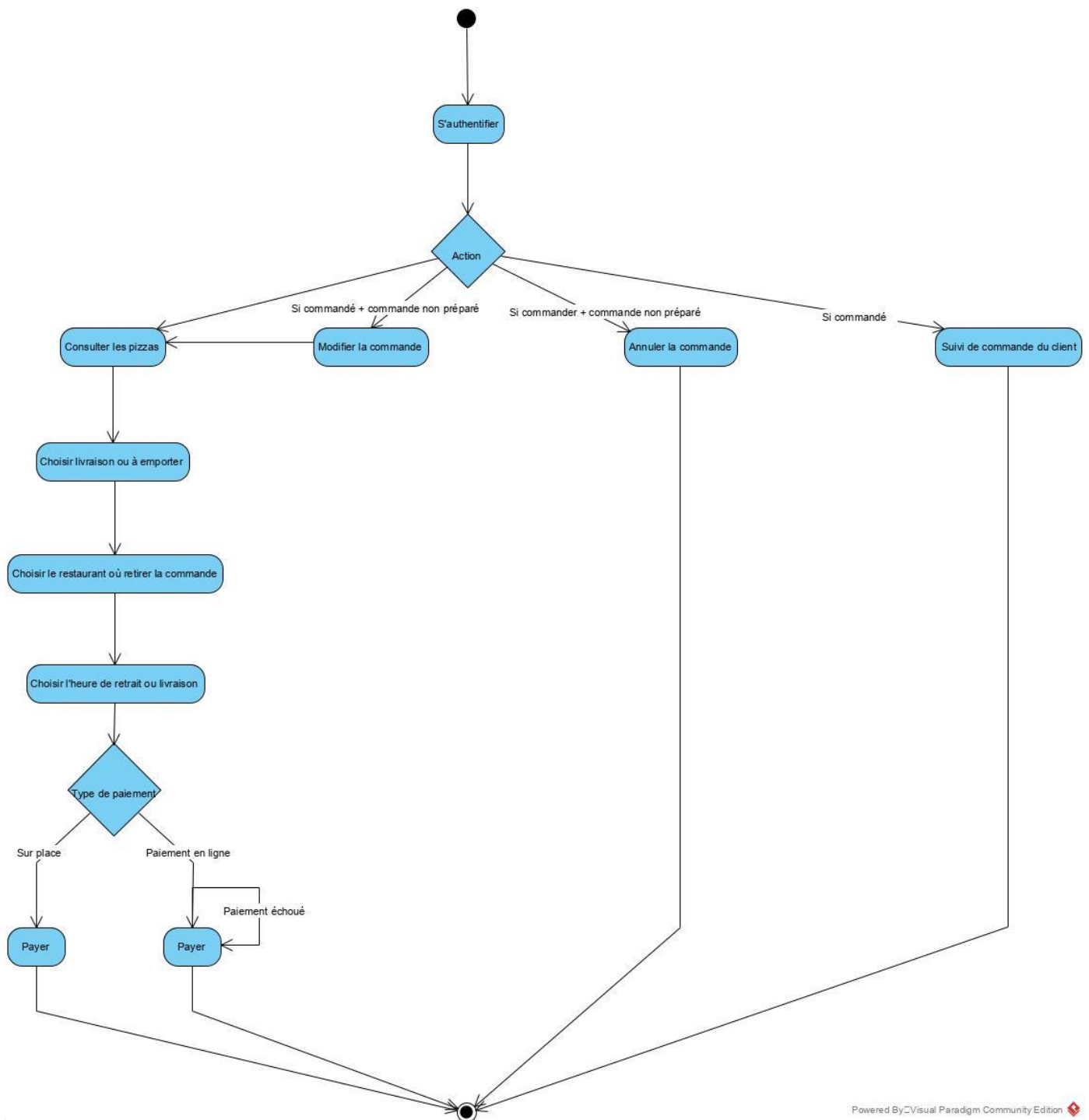


Figure 6 : Diagramme d'activité d'une commande

6 - GLOSSAIRE

Application mobile web : C'est une version d'une page web qui a été optimisée, généralement par une équipe de développement, pour être utilisée à partir d'un téléphone mobile.

MOA : Maitrise d'ouvrage, correspond à l'entité organisatrice d'un projet. La MOA désigne une personne morale dont la principale mission est de conduire la réalisation d'un ouvrage en organisant, notamment, des comités de pilotage.

MOE : Maitrise d'œuvre, cela signifie, en rapport avec la maîtrise d'ouvrage (MOA), concevoir et coordonner la mise en place d'un projet avec les différents acteurs.

Workflow : Il s'agit de formaliser les traitements à réaliser, le cheminement à suivre et les acteurs concernés pour accomplir un travail précis dans un contexte d'exécution séquentielle.

RGPD : C'est le règlement européen sur la protection des données.

Modèle physique de donnée : C'est un outil de conception de base de données qui permet de définir la mise en œuvre de structures physiques et de requêtes portant sur des données.

PBKDF2 : Le PBKDF2 applique une fonction choisie par l'utilisateur (fonction de hachage, de chiffrement ou un HMAC) à un mot de passe ou une phrase secrète avec un sel et répète cette opération plusieurs fois afin de générer une clé, qui peut être ensuite utilisée pour chiffrer un quelconque contenu.