



AB Solution

OC Pizza

AppPizza

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.1

Auteur

PANCARTE Marjorie
Analyste Développeuse



AB Solution

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	5
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.....	7
4 - Le domaine fonctionnel.....	10
4.1 - Référentiel.....	10
4.1.1 - Règles de gestion des class.....	10
4.2 - Package X	13
5 - Les workflows	14
6 - Domaines Fonctionnel front.....	15
6.1 - Les acteurs	15
6.2 - Les règles de gestion générales	15
6.3 - Les cas d'utilisations	16
6.4 - Le workflow XXX	18
7 - Domaines Fonctionnel back	19
7.1 - Les acteurs.....	19
7.2 - Les règles de gestion générales	19
7.3 - Les cas d'utilisations	20
8 - Glossaire	22



1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
PM	30/07/2019	Creation du document	1.0



2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application App Pizza

Objectif du document est de présenter les besoins de l'utilisateur et de décrire la solution qui va être implémentée pour répondre à ceux-ci

Les éléments du présent dossier découlent :

- De l'entretien réalisé avec les responsables de la société OC PIZZA du 01/12/2018
- De l'analyse des besoins suite à cet entretien

2.2 - Références

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

1. **DCT – 1.1** : Dossier de conception technique de l'application
2. **DE – 1.0** : Dossier d'exploitation de l'application.

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

OC Pizza est une jeune entreprise de vente de pizza en livraison ou à emporter. L'entreprise dispose déjà de 5 points de ventes dans la ville et a des perspectives d'évolution devant l'amener à en ouvrir au moins 3 de plus d'ici la fin de l'année. Cependant, la gestion d'une telle activité avec des points de ventes espacés géographiquement et des modes de consommation différents (à emporter ou en livraison) demande beaucoup d'organisation. Aujourd'hui, la société OC Pizza ne dispose pas d'un système d'information répondant à tous ses besoins. Faute de trouver l'outil dont elle rêve sur le marché, elle cherche à faire développer une solution sur mesure qui lui permettra d'avoir une gestion plus sereine de son activité.



AB Solution

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Le groupe OC Pizza souhaite optimiser la gestion de son entreprise qui compte actuellement 5 pizzerias avec une prévision d'ouverture de 3 points de vente supplémentaires.

Suite à la prise de contact avec un responsable, il en ressort que le système devra permettre :

- 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 :
 - o passer leurs commandes, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place,
 - o payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent – sinon, ils paieront directement à la livraison
 - o 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



3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principes de fonctionnement

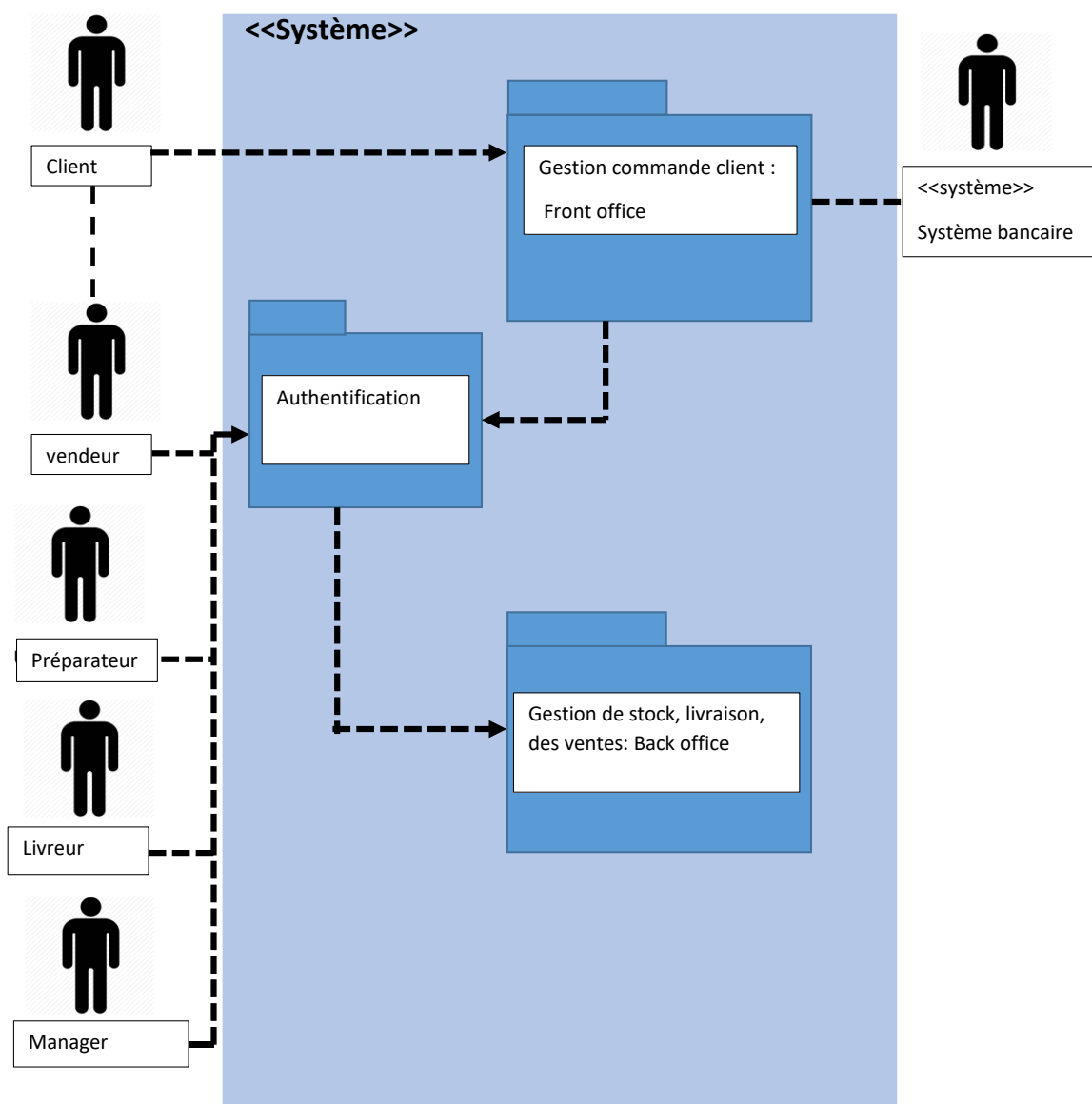


Diagramme de packages



AB Solution

3.2 - Les acteurs

Client : C'est un internaute qui peut commander une pizza en ligne ou sur place

Responsable : Gestionnaire de commande et des livraisons, il attribue une commande à un livreur, annuler une commande, etc...

Responsable administratif : Responsable pizzeria, il peut par exemple ajouter de nouvelles pizzas au catalogue en ligne, modifier les prix des pizzas ou retirer des pizzas que l'on ne souhaite plus proposer.

Agent d'accueil : Employé qui accueille les clients au téléphone (ou sur place) et prend leurs commandes.

Pizzaiolo : Producteur de pizzas, il peut consulter la liste des commandes et les recettes des pizzas

Livreur : Livreur de pizzas, il peut consulter la liste des commandes à livrer et encaisser les commandes qui n'ont pas été réglées.

Gérant stock : Gère les stocks des ingrédients.

Acteur externe :

Système bancaire

3.3 - Les cas d'utilisation généraux

Diagramme de cas d'utilisation Authentifier

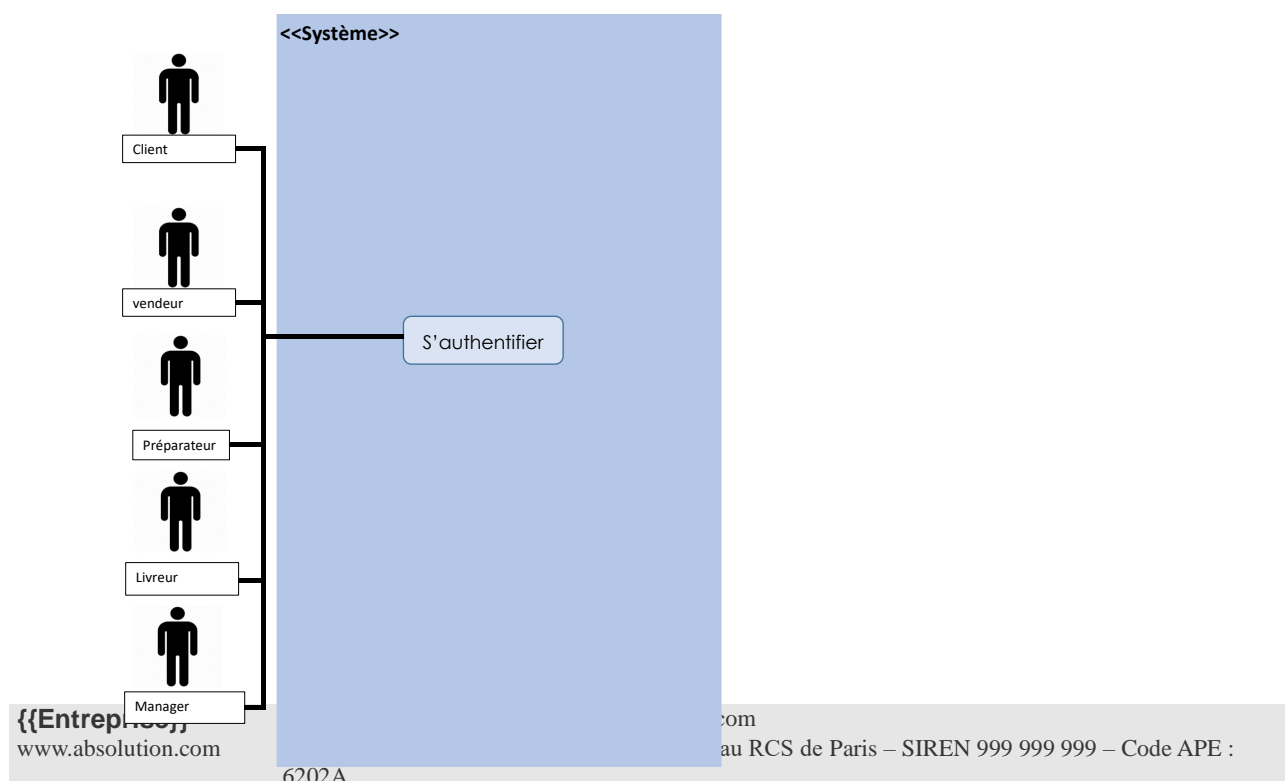
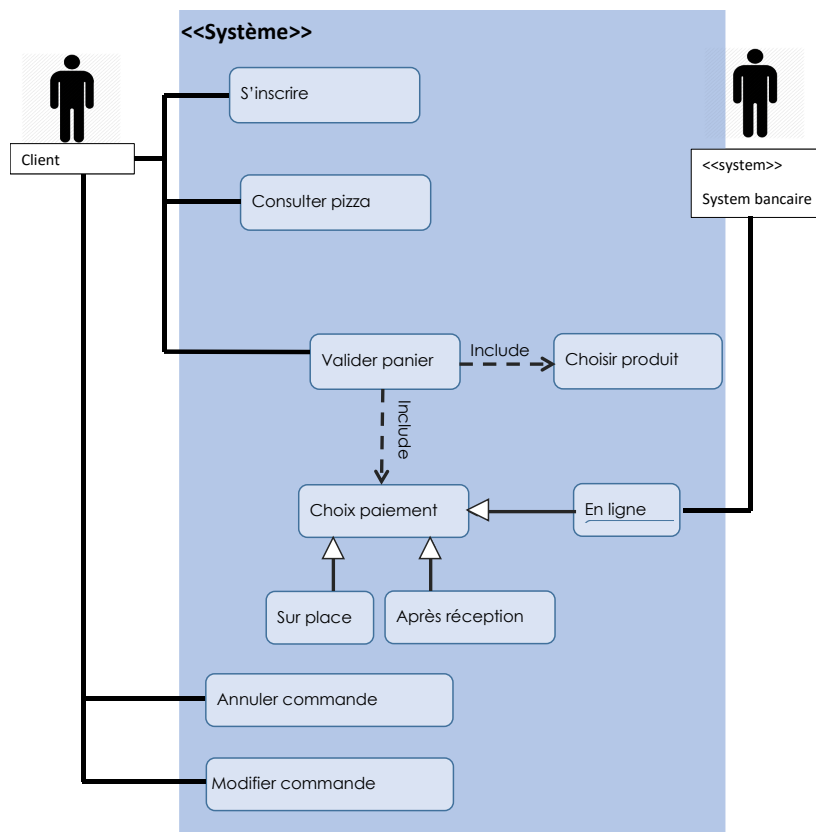




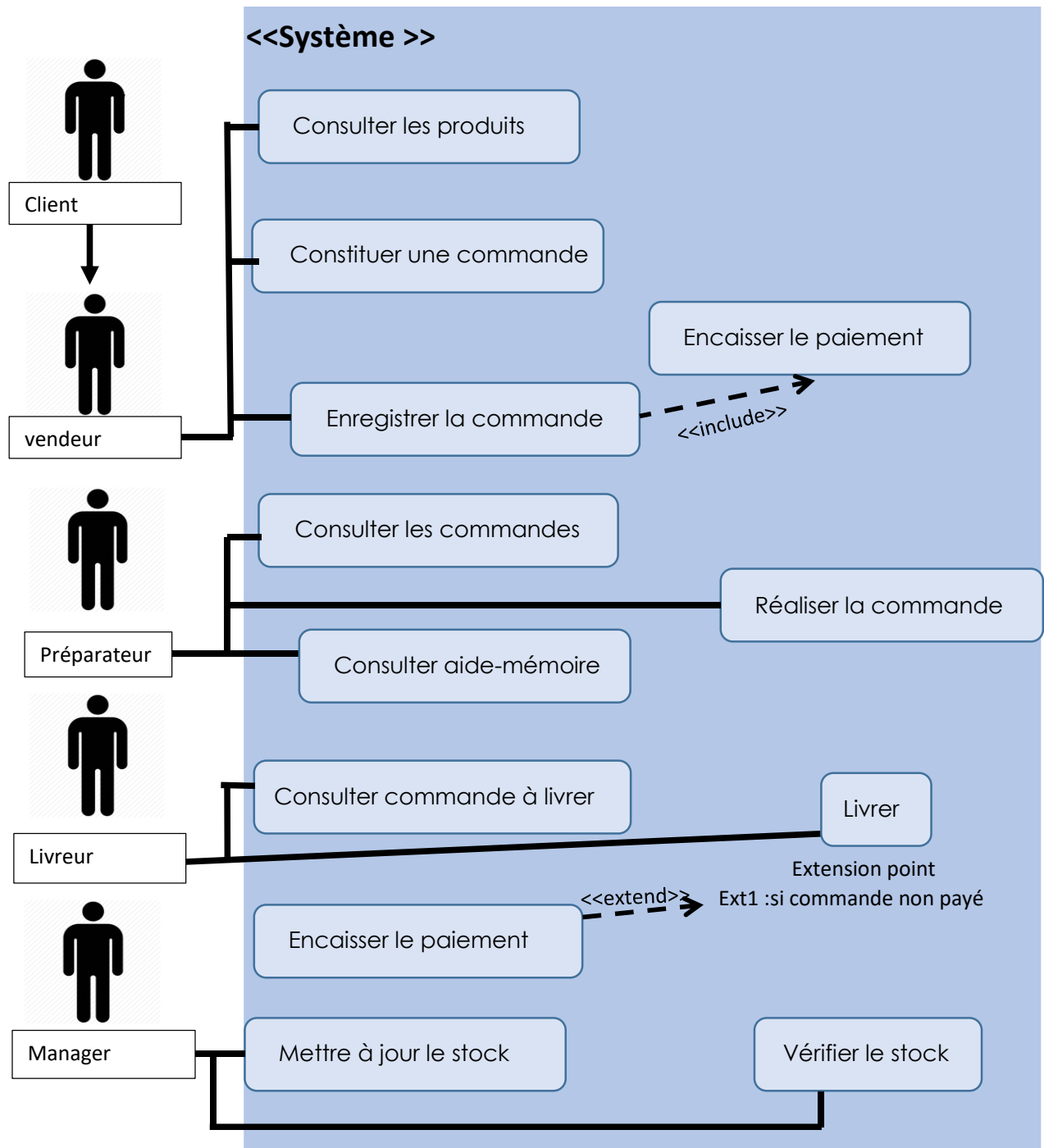
Diagramme de cas d'utilisation Front office





AB Solution

Diagramme de cas d'utilisation back office

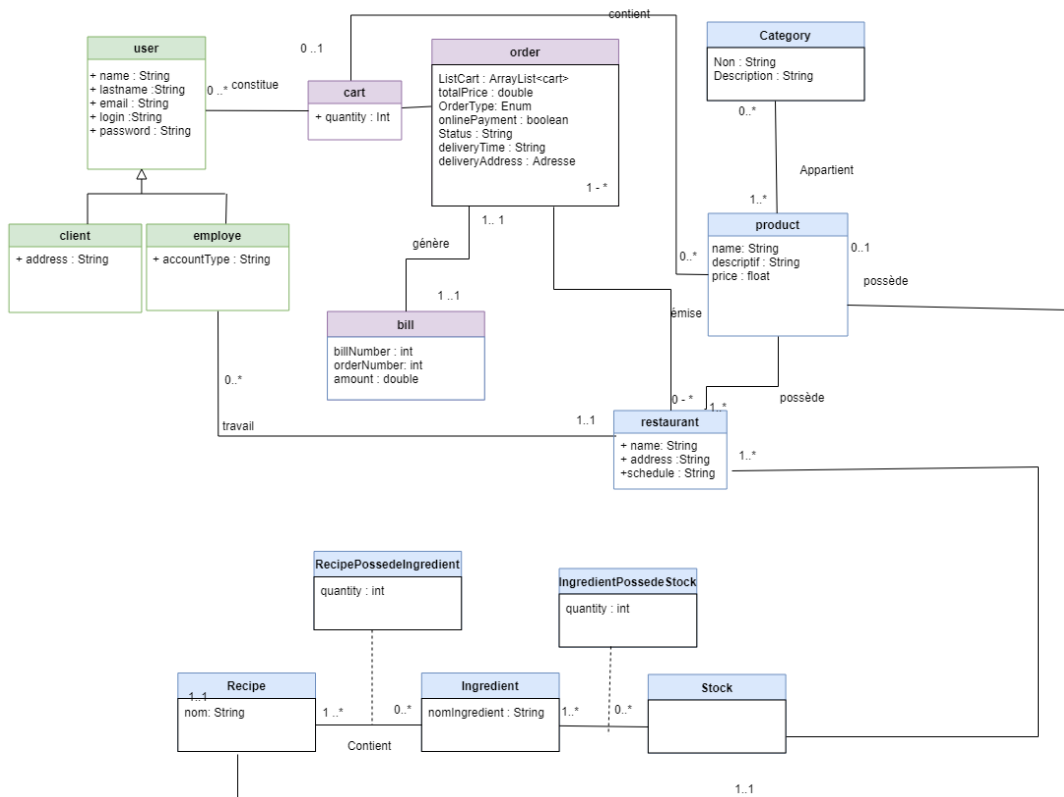




4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel

Diagramme UML de classes



4.1.1 - Règles de gestion des class

Classe User : La classe « User » représente un utilisateur qu'il soit client ou employée avec ses informations dans la base .

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
name	String	Prenom de l'utilisateur
lastName	String	Nom de l'utilisateur
Email	String	
login	String	
password	String	



AB Solution

Classe client : La classe « Client » représente un client ,cette classe hérite des informations de la classe « User » avec ses informations dans la base .

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
address	String	

Classe employe : La classe « Employe » représente un employé ,cette classe hérite des informations de la classe « User » avec ses informations dans la base .

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
AccountType	String	Type de compte

Classe cart : La classe « Cart» représente le panier qui sera par l'utilisateur.

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
quantity	Integer	

Classe order : La classe « Orden» représente la commande qui sera passé l'utilisateur avec toutes les informations relatives à la commande.

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
listCart	String	
totalPrice	Integer	
orderType	String	
onlinePaieiment	boolean	
Status	String	
deliveryTime	String	
deliveryAddress	String	

Classe bill : La classe « Bill» représente la facture qui sera généré avec toutes les informations relatives à la commande.

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
oderNumber	Integer	
amount	Integer	

Classe restaurant : La classe « Restaurant» représente le restaurant ou la commande sera passé par l'utilisateur avec toutes les informations relatives à la commande.



AB Solution

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
name	String	
address	String	
schedule	String	horraires

Classe product : La classe « Product » représente les produits vendu par le restaurant avec toutes les informations relatives à la commande.

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
name	String	
description	String	
price	Integer	

Classe Category : La classe « Category » représente la catégorie des produits vendu par le restaurant avec toutes les informations relatives à la commande.

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
name	String	
description	String	

Classe Recipe : La classe « Recipe » représente les recettes des produits vendu par le restaurant avec toutes les informations relatives à la commande.

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
name	String	

Classe RecipePossedeIngredient : La classe « RecipePossedeIngredient » représente les ingrédients possédé pour chaque recettes des produits vendu par le restaurant avec toutes les informations relatives à la commande.

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
quantity	Integer	

Classe Ingredient : La classe « Ingredient » représente les ingrédients que propose le restaurant avec toutes les informations relatives à la commande.

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
nomIngredient	String	

Classe IngredientPossedeStock: La classe « IngredientPossedeStock » représente les



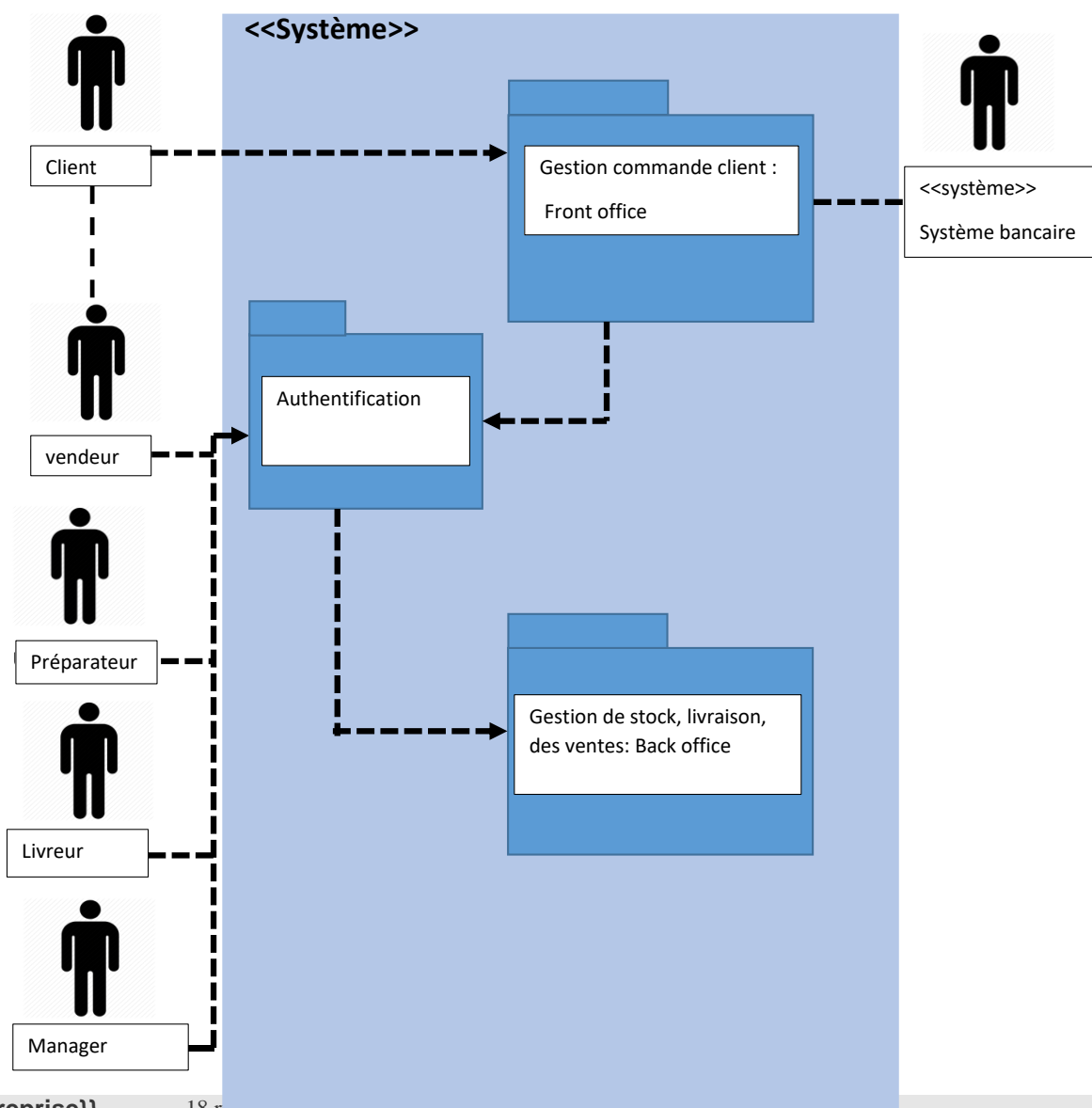
AB Solution

ingrédient stocker t avec toutes les informations relatives à la commande.

Nom des attributs	Type des attributs	Détails
quantity	Integer	

Classe stock: La classe « Stock » représente le stock du restaurant avec toutes les informations relatives à la commande.

4.2 - Packages

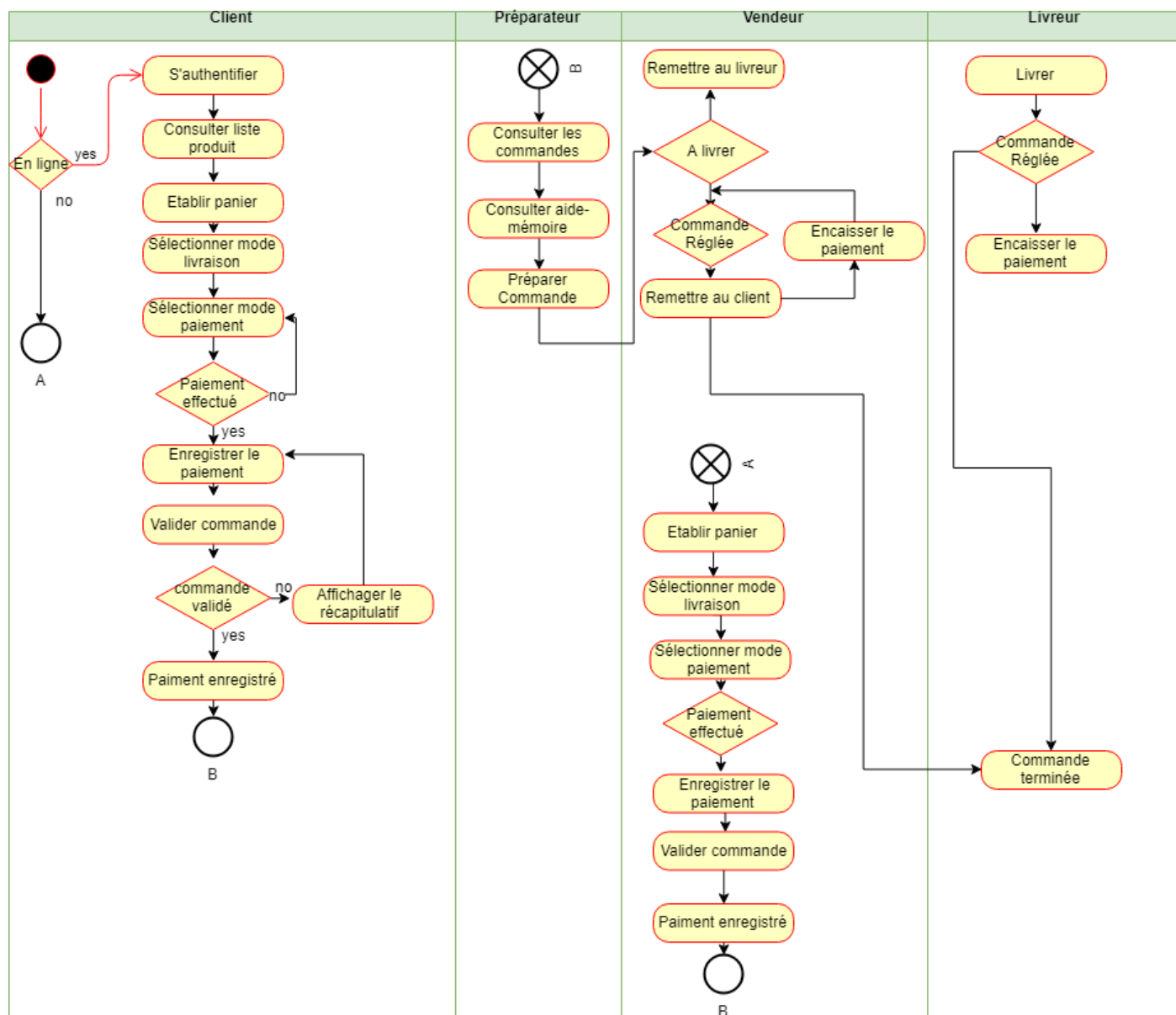




5 - LES WORKFLOWS

Le diagramme d'activité ci-dessous présente les différentes suites d'opérations couvertes par

l'application :





6 - DOMAINES FONCTIONNEL FRONT

Le domaine fonctionnel « front » concerne principalement les fonctions utilisées par les clients ou pour les clients par le biais d'un vendeur. La fonction centrale de ce package est évidemment la réalisation d'une commande pour le client.

6.1 - Les acteurs

Les acteurs concernés par cette partie de l'application sont les clients de OC Pizza ainsi que les vendeurs.

6.2 - Les règles de gestion générales

La prise de commande peut se faire de différentes façons :

- Soit le client passe sa commande par le biais du vendeur, que ce soit en boutique ou par téléphone : *Cas d'utilisation « Commander une pizza - vendeur »*.
- Soit le client passe sa commande directement par le site internet : *Cas d'utilisation « Commander une pizza - client »*.

Une fois la commande passée, le processus de gestion de celle-ci s'enclenche. Plusieurs cas se présentent alors :

1. Le client souhaite venir retirer sa commande. Il va donc choisir le lieu de retrait au moment du passage de sa commande. La préparation est alors affectée directement au point de vente qu'il a choisi pour le retrait.
2. Le client a choisi de se faire livrer à domicile. La commande va donc être affectée au point de vente le moins chargé parmi ceux situés dans un rayon de 5 kilomètres par rapport à l'adresse de livraison du client (à condition que le point de vente dispose du stock d'ingrédients nécessaire pour réaliser la commande). Le but étant que la charge de travail soit répartie au mieux pour les pizzaiolos tout en ne faisant pas préparer une pizza à l'autre bout de la ville pour en faciliter la livraison.



6.3 - Les cas d'utilisations

6.3.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation : Commande client

Nom : Commander pizza - Client (package « Domaine fonctionnel Vente »)

Acteur(s) : Client

Description : Le client doit pouvoir commander une pizza à partir du site internet. **Auteur** : Marjorie PANCARTE

Date(s) : 31/10/2018

Pré-conditions : L'utilisateur doit être authentifié en tant que client (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Domaine fonctionnel client »)

Démarrage : L'utilisateur a demandé la page « Consulter la liste des pizzas »

DESCRIPTION

Le scénario nominal

1. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Consulter liste des pizzas »
2. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Suivi du stock et des pizzas disponibles »
3. **Le système** affiche la liste des pizzas disponibles pour le client.
4. **Le client** sélectionne la pizza souhaitée.
5. **Le client** indique la quantité souhaitée.
6. **Le système** propose à l'acheteur de choisir un mode de règlement
7. **Le système** enregistre la commande.
8. **Le système** affiche le récapitulatif de l'achat.

Les scénarios d'exception

4.a **Le client** choisi de quitter le site internet. La commande est annulée.

6.a **Le client** choisi un règlement sur place.

6.b **Le client** choisi de régler en ligne.

Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Paiement de la commande »

6.b.1 L'enregistrement du règlement n'a pas réussi.

Le système envoi un message d'erreur et invite le client à recommencer ou à payer sur place.

7.a L'enregistrement définitif de l'achat n'a pas réussi.

Le système affiche un message d'erreur et invite l'utilisateur à réessayer.

FIN

Scénario nominal : sur décision de l'utilisateur, après le point 8 (affichage du récapitulatif de l'achat)

Scénario d'exception : après le point 6 ou 7, si l'enregistrement du règlement ou de la commande définitive ne réussit pas.

6.3.1.2 - UC1 – Cas d'utilisation : Vente sur place

Nom : Commander pizza - Vendeur (package « Domaine fonctionnel Vente »)

Acteur(s) : Vendeur

Description : Le vendeur doit pouvoir créer une commande pour un client venant directement en magasin ou qui commande par téléphone.

Auteur : Marjorie PANCARTE

Date(s) : 31/10/2018

Pré-conditions : L'utilisateur doit être authentifié en tant que vendeur (Cas d'utilisation «



AB Solution

S'authentifier » – package « Domaine fonctionnel Vente») et avoir renseigné les informations du client (Nom, adresse...)

Démarrage : L'utilisateur a demandé la page « Consulter la liste des pizzas »

DESCRIPTION

Le scénario nominal

1. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Consulter liste des pizzas »
2. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Suivi du stock et des pizzas disponibles »
3. **Le système** affiche la liste des pizzas disponibles pour la vente.
4. **Le vendeur** sélectionne la pizza souhaitée par le client.
5. **Le vendeur** indique la quantité souhaitée.
6. Si le client commande sur place : **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Paiement de la commande »
7. **Le système** enregistre la commande.
8. **Le système** affiche le récapitulatif de l'achat.

Les scénarios d'exception

- 4.a **Le client** se rétracte et choisi de na pas poursuivre sa commande.
- 6.a **Le client** passe sa commande par téléphone et règlera lors de la livraison.
- 6.b Le paiement de la commande échoue ou **le client** n'a pas de moyen de paiement.
- 7.a L'enregistrement définitif de l'achat n'a pas réussi. **Le système** affiche un message d'erreur et invite l'utilisateur à réessayer.

FIN

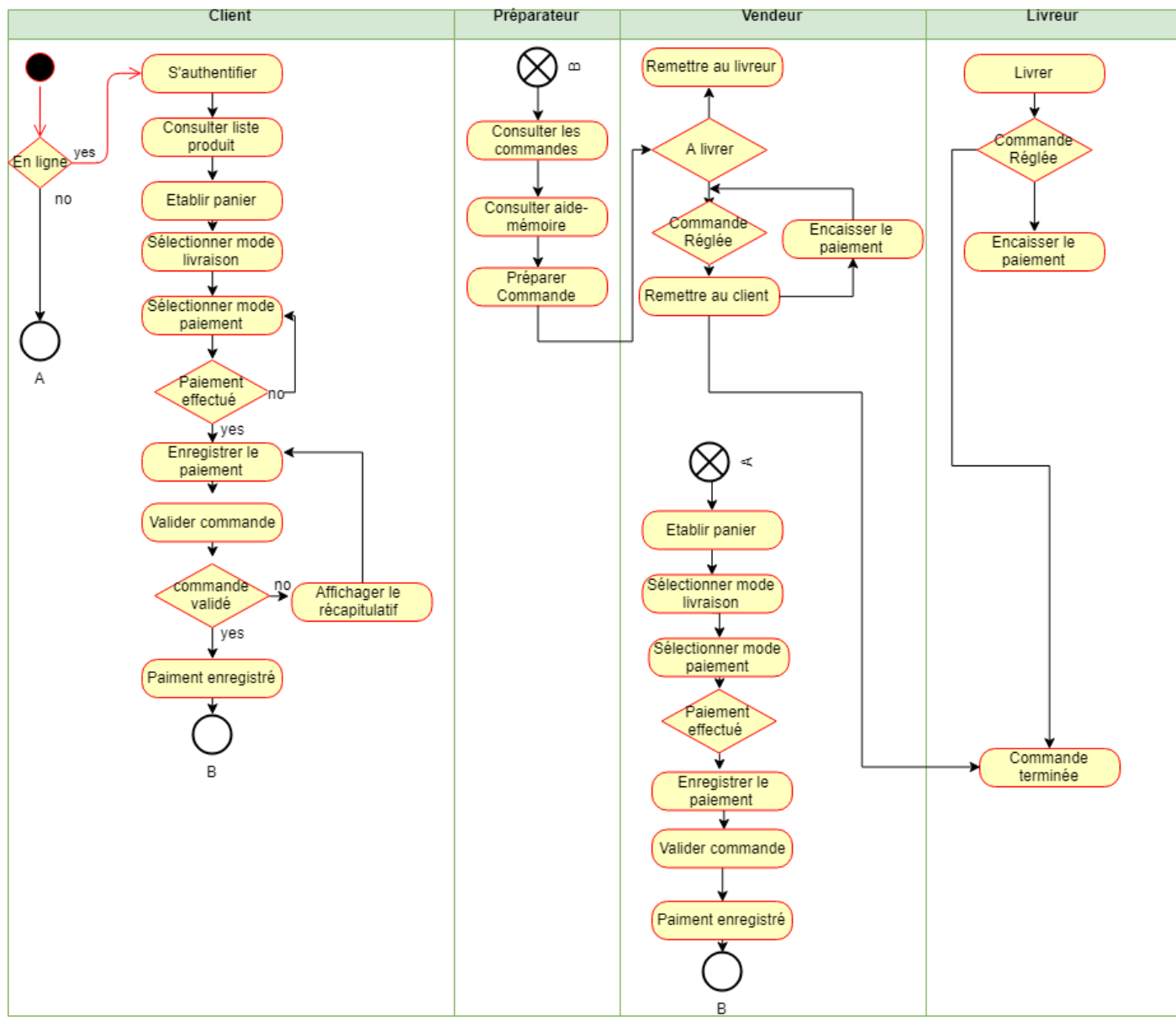
Scénario nominal : sur décision de l'utilisateur, après le point 8 (affichage du récapitulatif de l'achat)

Scénario d'exception : après le point 6.b ou 7, si le règlement échoue ou si l'enregistrement de la commande définitive ne réussit pas.



AB Solution

6.4 - Le workflow





7 - DOMAINES FONCTIONNEL BACK

Le package « Domaine fonctionnel production » va contenir toutes les fonctions du programme qui seront utilisées par les employés ou la direction de OC Pizza. Ce package peut être représenté selon le diagramme suivant :

Le domaine fonctionnel « front » concerne principalement les fonctions utilisées par les clients ou pour les clients par le biais d'un vendeur. La fonction centrale de ce package est évidemment la réalisation d'une commande pour le client.

7.1 - Les acteurs

Les acteurs concernés par cette partie de l'application sont les pizzaiolos, les vendeurs, ainsi que le dirigeant de OC Pizza.

7.2 - Les règles de gestion générales

Parmi les différentes fonctions présentées sur ce diagramme nous allons détailler les deux principales qui sont impliquées dans le cœur de l'activité d'OC Pizza, à savoir la préparation et la livraison d'une commande.

Préparation de la commande :

Lorsqu'un point de vente est désigné par le système pour préparer une commande, il reçoit alors la commande qui vient s'ajouter à la liste des commandes à préparer. Dès que l'un des pizzaiolos est disponible il clique sur la prochaine commande à préparer. Il reçoit alors la liste des pizzas à préparer pour cette commande et peut cliquer sur le nom d'une des pizzas pour obtenir la liste des ingrédients de celle-ci. Le pizzaiolo prépare la pizza puis clique sur « Préparation terminée ». La commande passe alors au stade de la livraison.

Livraison de la commande :

Une fois que la préparation d'une commande est validée, la liste des commandes est mise à jour pour les livreurs. Un livreur proche du point de vente peut alors choisir de livrer cette commande. Il la sélectionne (elle passe alors au statut « en livraison » pour que les autres livreurs ne puissent plus la sélectionner. Le livreur va chercher la pizza, la livre chez le client puis indique que la pizza a bien été livrée.

Cela donne suite à 2 cas possible pour la dernière étapes :

- Soit le paiement a été fait directement sur internet.
- Soit le client paye au moment de la réception de sa commande, auquel cas on ne valide la commande qu'une fois que le paiement a été validé.



7.3 - Les cas d'utilisations

7.3.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation : Préparation de la commande

Nom : Préparation d'une commande (package « Domaine fonctionnel production »)

Acteur(s) : Pizzaiolo

Description : Le pizzaiolo doit pouvoir préparer la commande à partir des informations reçues du système. **Auteur** : Marjorie PANCARTE

Date(s) : 31/10/2018

Pré-conditions : Une commande client doit avoir été validée et attribuée au pizzaiolo

Démarrage : Le pizzaiolo choisit la page « Préparation d'une commande » ou choisit « Commande suivante » depuis cette même page.

DESCRIPTION

Le scénario nominal

1. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Réception de la commande » 2. **Le système** affiche la prochaine commande à préparer. Déterminée selon les critères détaillés dans la partie « Critères d'attribution des commandes ». 3. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Affichage des recettes » 4. **Le système** affiche les recettes de toutes les pizzas contenues dans la commande. 5. **Le pizzaiolo** prépare les différentes pizzas de la commande. 6. **Le pizzaiolo clique sur valider la préparation de la commande.** 7. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Validation de la préparation »

FIN

Scénario nominal : Au point 7 après validation par le pizzaiolo de la préparation de la commande.

7.3.1.2 - UC1 – Cas d'utilisation : Livraison de la commande

Nom : Livraison d'une commande (package « Domaine fonctionnel production »)

Acteur(s) : Livreur

Description : Le livreur doit pouvoir sélectionner une commande et la livrer au client. **Auteur** : Marjorie PANCARTE **Date(s)** : 31/10/2018

Pré-conditions : La préparation de la commande doit avoir été validée par un pizzaiolo.

Démarrage : Le livreur choisit la page « Livraison d'une commande ».

DESCRIPTION

Le scénario nominal

1. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Consultation de la liste des commandes à livrer » 2. **Le système** affiche la liste de toutes les commandes prêtes à être livrées. 3. **Le livreur sélectionne une commande à livrer.** 4. **Le système** modifie le statut de la commande à « Attribuée à un livreur » et la supprime de la liste des commandes à livrer. 5. **Le livreur** va chercher la commande dans le point de vente et indique au système qu'il l'a bien récupérée. 6. **Le système passe le statut de la commande à « En livraison ».** 7. **Le livreur livre la commande chez le client.**

8. **Le livreur valide la livraison de la commande.**

9. **Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Valider la livraison ».**



AB Solution

Les scénarios d'exception

8.a Le client a choisi de régler au moment de la livraison.

Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Paiement de la commande ».

8.a.1 Le client a choisi de régler au moment de la livraison et le paiement de la commande est refusé.

Le livreur repart avec la commande et indique au système l'annulation de la livraison.

FIN

Scénario nominal : Au point 9 après validation de la livraison par le livreur.



AB Solution

8 - GLOSSAIRE
