

# **Analyse des besoins**

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1

**Auteur**  
SIMONIN Cyril

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1 - Versions.....</b>	<b>4</b>
<b>2 - Introduction.....</b>	<b>5</b>
2.1 - Objet du document.....	5
2.2 - Besoin du client.....	5
2.2.1 - Contexte.....	5
2.2.2 - Enjeux et Objectifs.....	5
<b>3 - Description générale de la solution.....</b>	<b>6</b>
3.1 - Les principes de fonctionnement.....	6
3.2 - Les acteurs.....	6
3.3 - Diagramme de package.....	7
<b>4 - Application Web pizzeria.....</b>	<b>9</b>
4.1 - Les règles de gestion générales.....	9
4.2 - Les cas d'utilisation.....	10
4.2.1 - Package Commande.....	10
4.2.1.1 - UC1 – Créer une commande.....	12
4.2.1.1.1 Scénario alternatif : UC1 – Créer une commande.....	13
4.2.1.2 - UC2 – Préparer la commande.....	14
4.2.1.3 - UC3 – Afficher les commandes.....	15
4.2.1.3.1 Scénario alternatif : UC3 – Afficher les commandes.....	15
4.2.1.4 - UC4 – Etat de la commande.....	16
4.2.1.5 - UC5 – Livrer la commande.....	17
4.2.1.6 - UC6 – Valider la commande.....	18
4.2.1.7 - UC7 – Payer la commande en ligne.....	19
4.2.1.8 - UC8 – Modifier la commande.....	21
4.2.1.9 - UC9 – Annuler la commande.....	23
4.2.1.10 - UC10 - Géolocalisation.....	24
4.2.1.11 - UC11- Voir les recettes.....	24
4.2.2 - Package Authentification.....	25
4.2.2.1 - AC1 – Créer un compte client.....	26
4.2.2.2 - AC2 – Supprimer un compte client.....	27
4.2.2.2.1 Scénario alternatif : AC2 – Supprimer un compte.....	28
4.2.2.3 - AC3 – Créer un compte pour le personnel.....	29
4.2.2.4 - AC4 – Supprimer un compte pour le personnel.....	30
4.2.2.5 - AC5 – Authentification.....	31
4.2.2.5.1 Scénario alternatif : AC5 – Authentification.....	31
4.2.3 - Package Administration.....	31
4.2.3.1 - ZC1 – Créer une pizzeria.....	32
4.2.3.2 - ZC2 – Supprimer une pizzeria.....	33
4.2.3.3 - ZC3 – Supprimer une recette.....	34
4.2.3.4 - ZC4 – Modifier une recette.....	35
4.2.3.5 - ZC5 -Créer une recette.....	36
4.2.4 - Package Stock.....	37
4.2.4.1 - EC1 – Voir le stock.....	37

4.2.4.2 - EC2 – Ajout/Suppression d’ingrédient dans le stock.....	38
4.2.4.3 - EC3 – Modifier quantité.....	39
4.3 - Le Workflow.....	40
<b>5 - Glossaire.....</b>	<b>42</b>

# 1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
SIMONIN Cyril	30/01/2019	Création du document	1

## 2 - INTRODUCTION

### 2.1 - Objet du document

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

L'objectif du document est l'analyse des besoins applicatifs de l'entreprise **XXX**

Les éléments du présent dossier découlent :

- ❖ Des demandes du client
- ❖ Des différents acteurs

### 2.2 - Besoin du client

#### 2.2.1 - Contexte

« pizzeria » 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 de plus d'ici la fin de l'année. Un des responsables du groupe a pris contact avec DedevPy afin de mettre en place un système informatique à déployer dans toutes ses pizzerias.

#### 2.2.2 - Enjeux et Objectifs

- ❖ Être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation.
- ❖ 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.
- ❖ 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'ils le souhaitent – 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

## 3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

La solution pizzeria permet aux clients et aux employés de gérer efficacement les commandes, Les recettes et le stock des ingrédients.

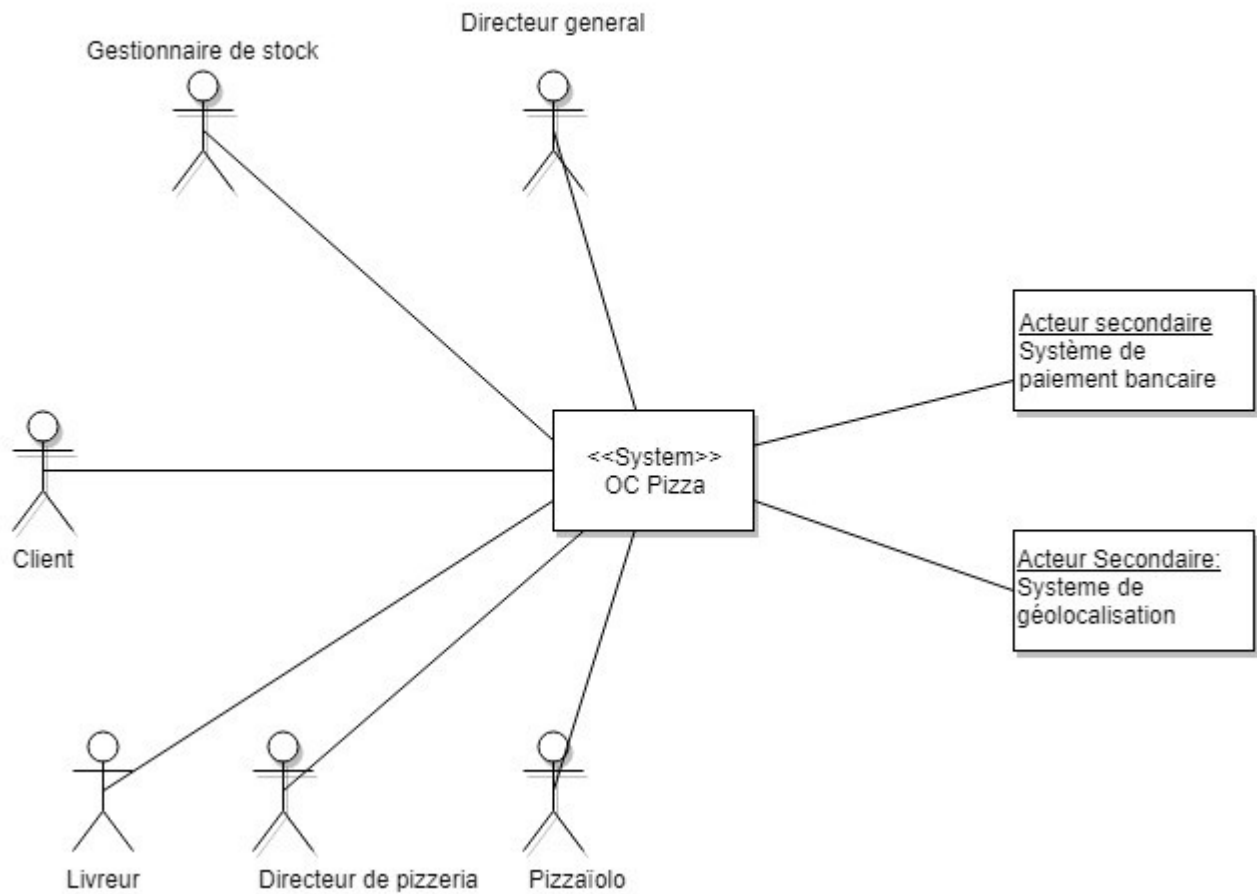
### 3.1 - Les principes de fonctionnement

Le système se compose de 4 parties :

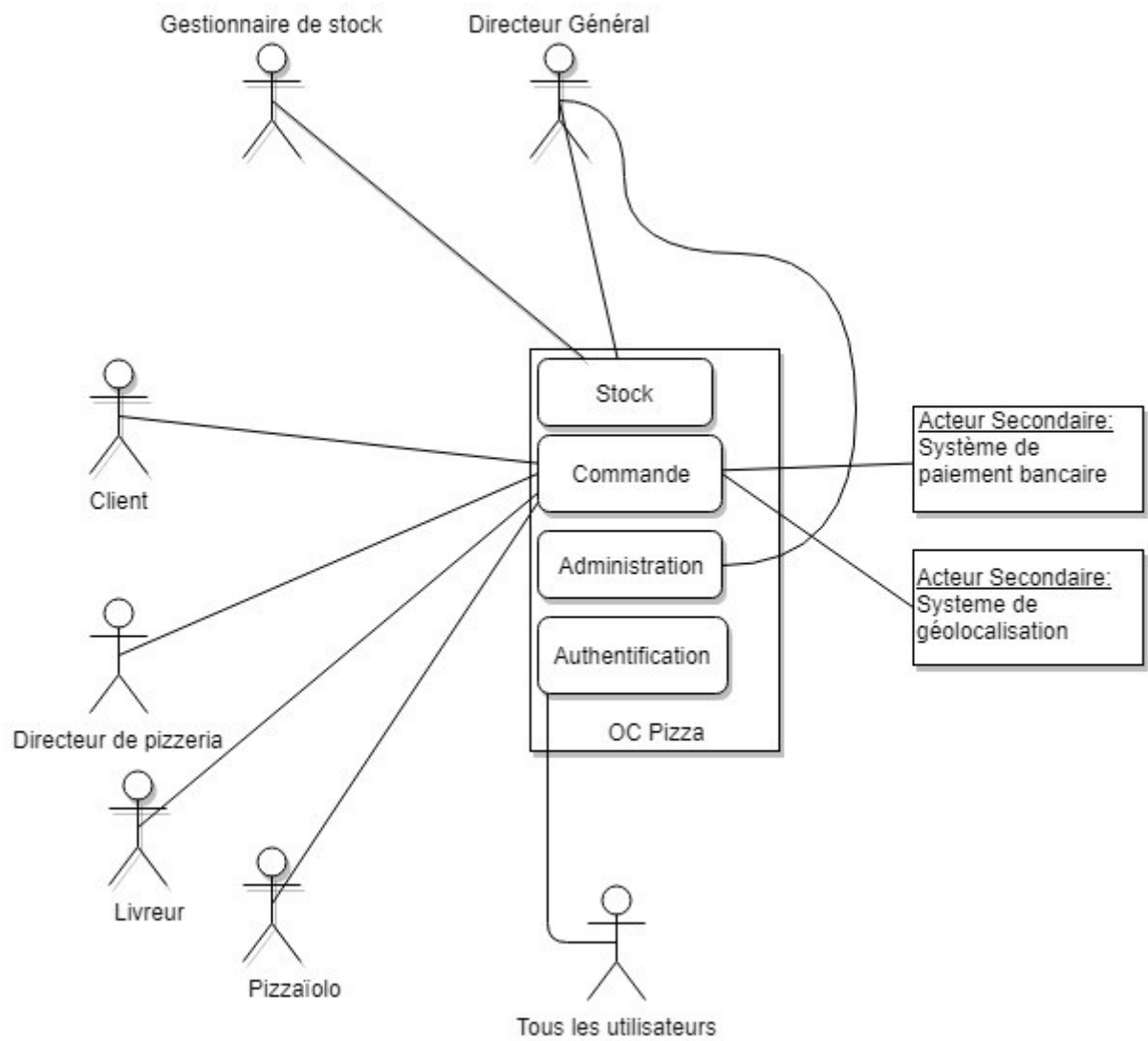
- ❖ Les commandes : la gestion des commandes et de leurs avancements.
- ❖ Administration : Création/suppression de pizzeria, Création/modification/Suppression de recette
- ❖ Le stock : La gestion des ingrédients en stock.
- ❖ L'authentification : La gestion de l'authentification des différents acteurs

### 3.2 - Les acteurs

## Diagramme de contexte.



## 3.3 - Diagramme de package





## 4 - APPLICATION WEB PIZZERIA

L'application Web pizzeria permettra aux différents acteurs d'échanger avec le système, dans cette partie nous allons détailler chaque cas d'utilisation, et comment les acteurs interagissent avec le système.

### 4.1 - Les règles de gestion générales

Affichage des pizzas : L'affichage des pizzas se fait uniquement si le seuil minimal du stock n'est pas atteint.

#### **Acteur Principaux :**

##### ❖ Le client :

- Il peut commander :
  - Sur internet après s'être authentifier.
  - Par téléphone ou sur place.
- Il peut payer :
  - Par carte bancaire sur le site internet.
  - En espèce à la livraison.
  - Par carte bancaire ou en espèce sur place.

La commande peut être annulé sur internet ou par téléphone tant que celle-ci n'est pas en préparation, il a accès à l'état de ses commandes sur le site internet après s'être authentifier ou en appelant la pizzeria, tant que la commande n'est pas en préparation le client n'est pas débité.

Il a accès aux suivie de sa commande, les statuts sont les suivant :

- Validé
- En préparation
- Prête
- Livraison en cours
- Terminée

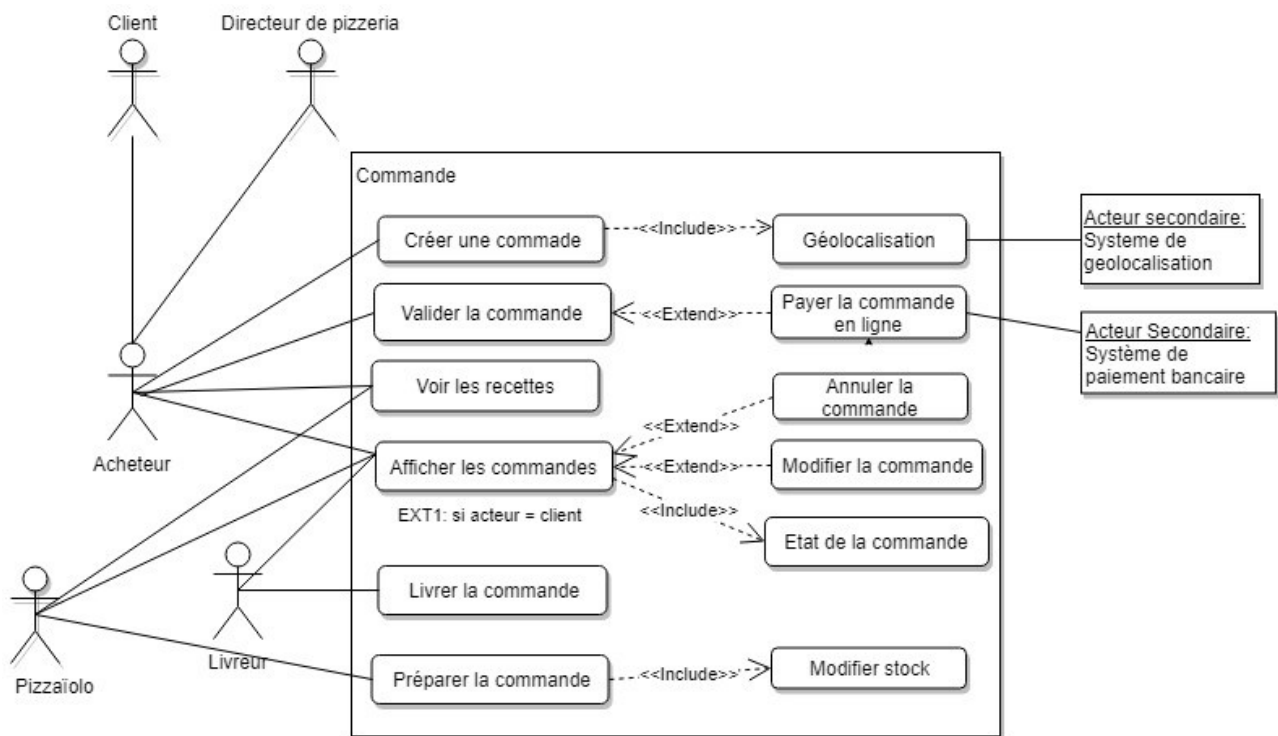
- ❖ Directeur général : Le DG peut consulter le stock des ingrédients pour élaborer de nouvelle recette, et mettre à jour le site internet pour Ajouter/Modifier/Supprimer des pizzas, Ajouter ou supprimer des pizzerias, il doit passer par une authentification.
- ❖ Gestionnaire de stock : Il peut consulter le stock des ingrédients de chaque pizzeria pour refaire des commandes d'ingrédient pour les différentes pizzerias via des fournisseurs locaux, il doit passer par une authentification.
- ❖ Le pizzaïolo : Il a accès aux recettes pour faire ces pizzas il a également accès aux commande passé par les clients, il doit passer par une authentification.
- ❖ Le directeur de pizzeria : il a accès aux commande réalisé et à leurs états, il peut réaliser des commandes pour les clients qui commande par téléphone, il doit passer par une authentification.
- ❖ Le livreur : le livreur il a accès aux commandes pour consulter les informations du clients, numéro de téléphone, adresse, nom, prénom, il doit passer par une authentification.

#### **Acteur secondaire :**

- ❖ Système de paiement bancaire : il a accès aux commandes payer par CB, et valide la commande après avoir vérifié que le compte du client dispose des fonds nécessaire le client est débité à la préparation de la commande.

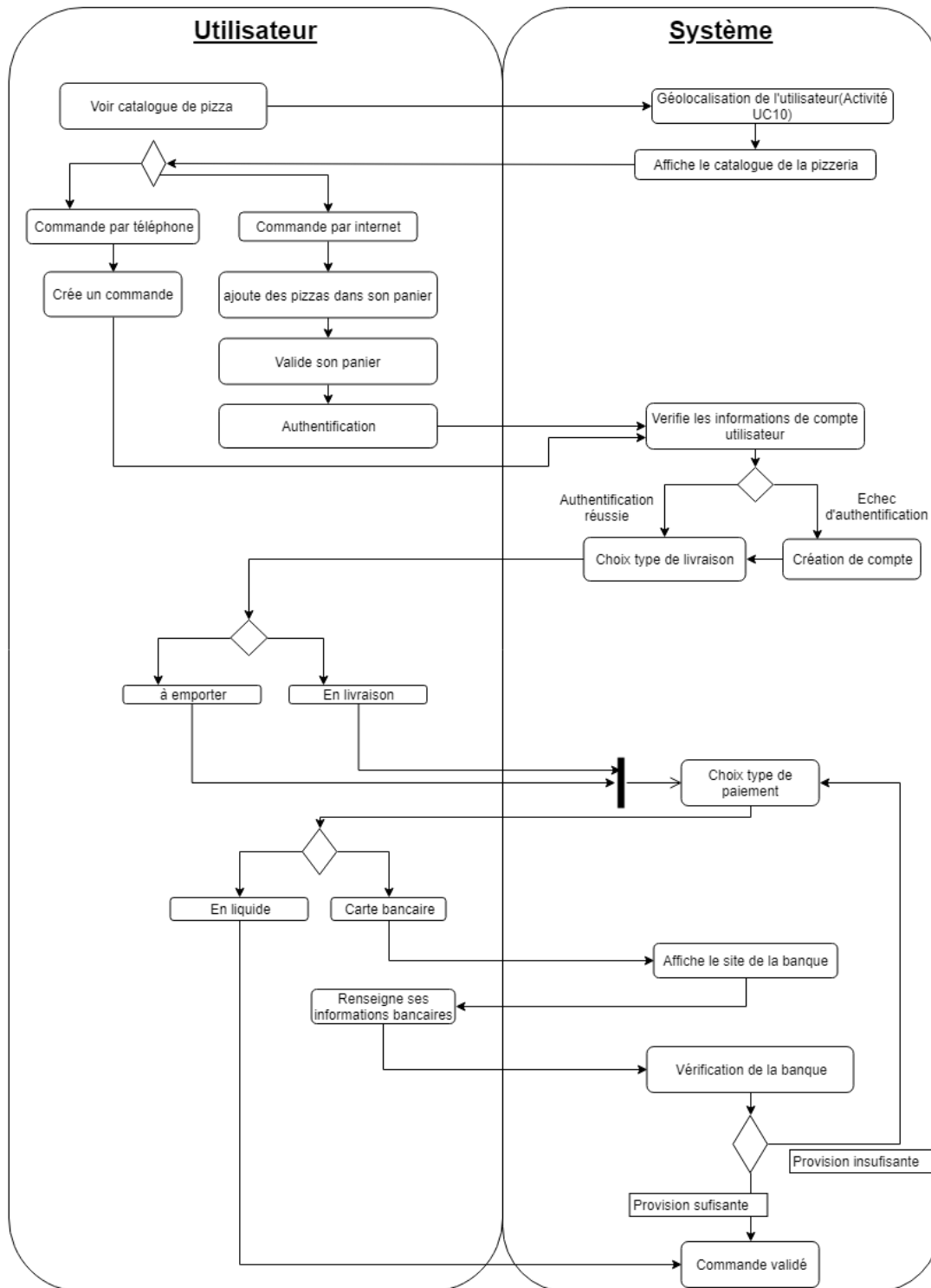
## 4.2 - Les cas d'utilisation

### 4.2.1 - Package Commande



#### 4.2.1.1 - UC1 - Créer une commande

**Diagramme d'activité créer une commande**



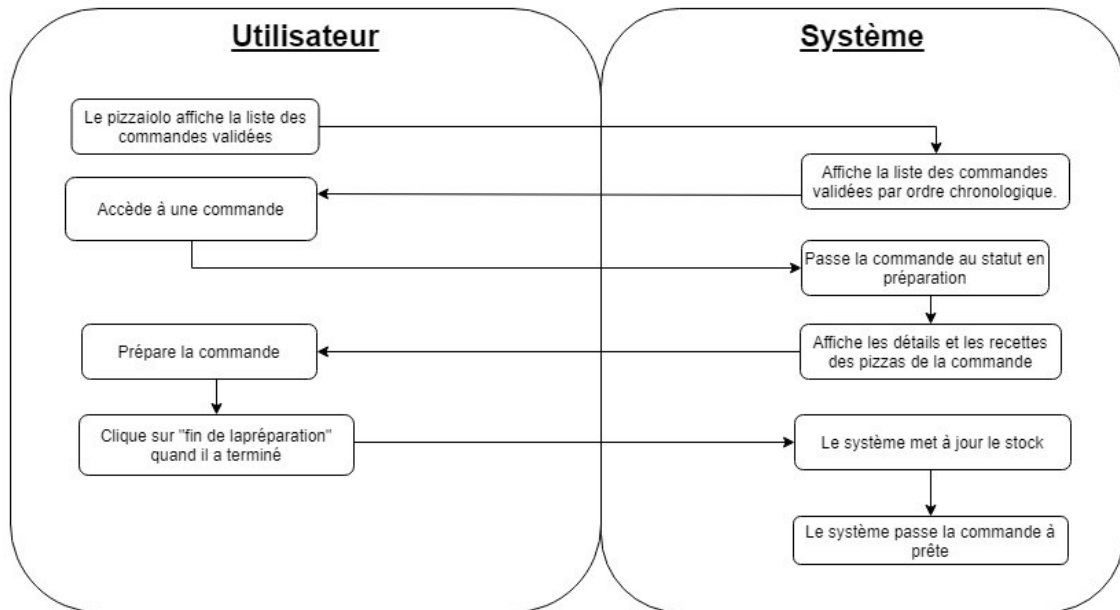
Identifiant	UC1 – Créer une commande
Description	Le client veut commander.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le client doit être connecter au site web</li> </ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>Client</li> <li>Directeur de pizzeria</li> </ul>
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le client doit avoir cliqué sur valider la commande</li> </ul>
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Le client demande à voir le catalogue pizza</li> <li>Le système géolocalise l'utilisateur.</li> <li>Le système affiche le catalogue pizzeria la plus proche.</li> <li> <ol style="list-style-type: none"> <li>Commande par internet <ol style="list-style-type: none"> <li>Le client ajoute des pizzas dans son panier</li> <li>Le client valide le panier</li> <li>Le client s'authentifie</li> </ol> </li> <li>Commande par téléphone <ol style="list-style-type: none"> <li>Crée une commande</li> </ol> </li> </ol> </li> <li>Le système vérifie les informations de compte utilisateur <ol style="list-style-type: none"> <li>Echec d'authentification <ol style="list-style-type: none"> <li>Création de compte</li> </ol> </li> </ol> </li> <li>Choix du type de livraison <ol style="list-style-type: none"> <li>A emporter</li> <li>En livraison</li> </ol> </li> <li>Choix du type de paiement <ol style="list-style-type: none"> <li>Carte bancaire <ol style="list-style-type: none"> <li>Le système affiche le site de la banque</li> <li>L'utilisateur renseigne ses informations bancaires</li> <li>Vérification de la banque</li> </ol> </li> <li>En espèces</li> </ol> </li> <li>Commande validée</li> </ol>
Résultat	La commande est validée
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>Annule la commande, retour à 1</li> <li>Le paiement est refusé, retour à 7</li> <li>Modifie la commande, retour à 4/a/1</li> </ul>

#### 4.2.1.1.1 Scénario alternatif : UC1 – Créer une commande

- L'utilisateur commande par téléphone, dans ce cas c'est le directeur de pizzeria qui crée la commande, passe directement de l'étape 4/b/1 à 6

#### 4.2.1.2 - UC2 – Préparer la commande

Diagramme d'activité préparer la commande

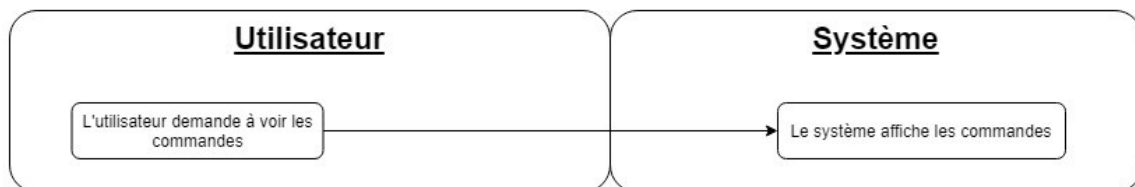


Identifiant	UC2 – Préparer la commande
Description	Le pizzaiolo prépare une commande
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le pizzaiolo doit être connecté sur l'interface, la commande doit être sur le statut validé</li> </ul>
Acteur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pizzaiolo</li> </ul>
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le pizzaiolo affiche la liste des commandes</li> </ul>
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Le pizzaiolo affiche la liste des commandes validée</li> <li>Le système affiche la liste des commandes validées par ordre chronologique.</li> <li>Le pizzaiolo accède à une commande</li> <li>Le système passe la commande au statut en préparation</li> <li>Le système affiche les détails et les recettes des pizzas de la commande</li> <li>Le pizzaiolo prépare la commande</li> <li>Le pizzaiolo clique sur "fin de la préparation" quand il a terminé</li> <li>Le système met à jour le stock</li> <li>Le système passe la commande à prête</li> </ol>
Résultat	La commande est prête pour la livraison ou le retrait sur place.
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les ingrédients ne sont plus disponibles, le pizzaiolo transmet</li> </ul>

l'information au directeur de pizzeria qui contactera le gestionnaire de stock pour être réapprovisionné, puis le client pour prévenir d'un retard (si les ingrédients sont disponibles rapidement), pour annuler la commande ou la modifier.

#### 4.2.1.3 - UC3 - Afficher les commandes

**Diagramme d'activité afficher la commande**



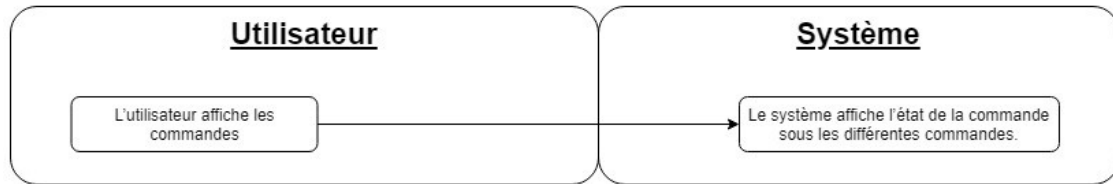
Identifiant	UC3 – Afficher la commande
Description	Permetts d’afficher les commandes
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'utilisateur doit être connecté</li></ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"><li>• Client</li><li>• Directeur de pizzeria</li><li>• Pizzaiolo</li><li>• Livreur</li></ul>
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"><li>• Voir la commande</li></ul>
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utilisateur demande à voir les commandes</li><li>2. Le système affiche les commandes</li></ol>
Résultat	La commande s’affiche à l’écran
Erreurs	

##### 4.2.1.3.1 Scénario alternatif : UC3 – Afficher les commandes

1. L’acheteur ne peut voir que ses commandes.
2. Le directeur, le pizzaiolo, le livreur peuvent voir toutes les commandes effectuées dans la pizzeria.

#### 4.2.1.4 - UC4 - Etat de la commande

Diagramme d'activité état de la commande

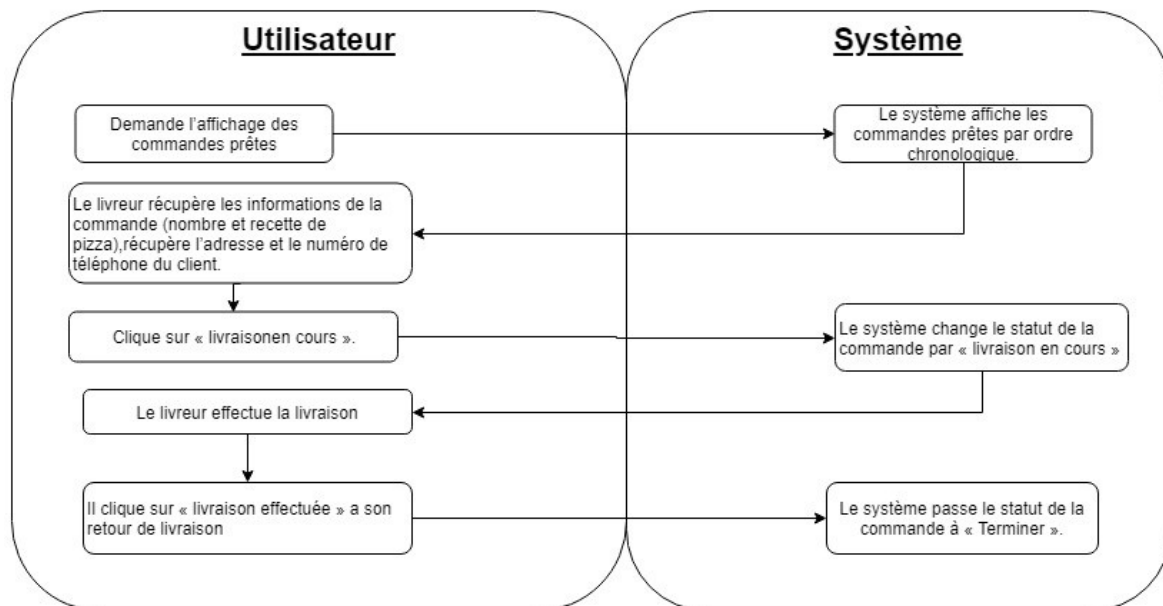


Identifiant	UC4 – Etat de la commande
Description	Permet d’afficher l’état de la commande
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'utilisateur doit être connecté.</li><li>• L'utilisateur doit être sur la fenêtre afficher les commandes</li></ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"><li>• Client</li><li>• Directeur de pizzeria</li><li>• Pizzaiolo</li><li>• Livreur</li></ul>
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"><li>• Afficher les commandes</li></ul>
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utilisateur affiche les commandes</li><li>2. Le système affiche l’état de la commande sous les différentes commandes.</li></ol>
Résultat	L’état de la commande s’affiche à l’écran
Erreurs	



#### 4.2.1.5 - UC5 – Livrer la commande

**Diagramme d'activité livrer la commande**

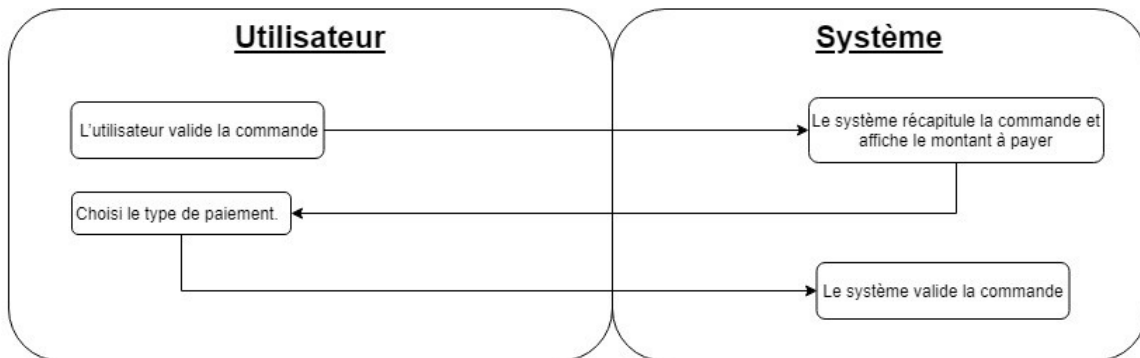


Identifiant	UC5 – Livrer la commande
Description	Passe la commande à terminer
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté.</li> <li>• La commande doit être à l'état prête.</li> </ul>
Acteur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Livreur</li> </ul>
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Afficher les commandes prêtes</li> </ul>
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le livreur demande l'affichage des commandes prêtes.</li> <li>2. Le système affiche les commandes prêtes par ordre chronologique.</li> <li>3. Le livreur récupère les informations de la commande (nombre et recette de pizza), récupère l'adresse et le numéro de téléphone du client.</li> <li>4. Le livreur clique sur « livraison en cours ».</li> <li>5. Le système change le statut de la commande par « livraison en cours »</li> <li>6. Le livreur effectue la livraison</li> <li>7. A son retour il clique sur « livraison effectuée »</li> <li>8. Le système passe le statut de la commande à « Terminer ».</li> </ol>
Résultat	L'état de la commande est passé à terminer
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'adresse du client n'existe pas, le livreur appelle le client.</li> </ul>

- Le client n'a pas d'argent (choix de paiement en espèce), la commande est annulée le livreur rentre avec les pizzas.

#### 4.2.1.6 - UC6 - Valider la commande

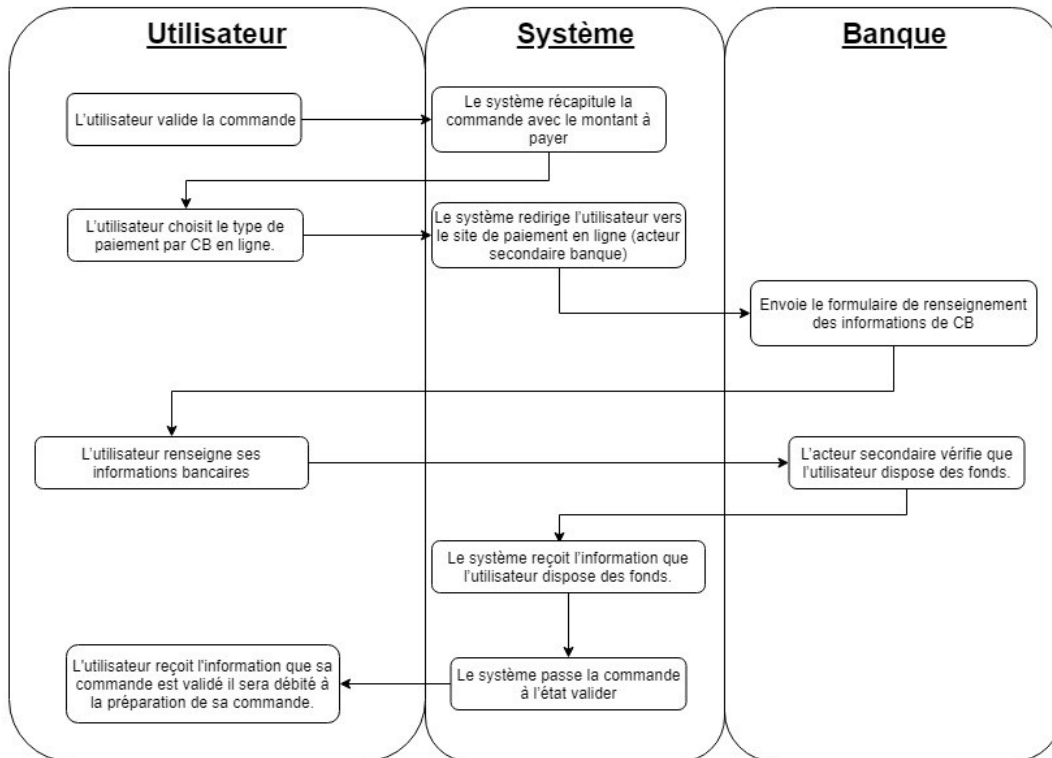
**Diagramme d'activité valider la commande**



Identifiant	UC6 – Valider la commande
Description	Valider une commande
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté.</li> <li>• Le panier doit au moins contenir un élément</li> </ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Client</li> <li>• Directeur de pizzeria</li> </ul>
Données en entrée	L'utilisateur valide la commande
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur valide la commande</li> <li>2. Le système récapitule la commande avec le montant à payer</li> <li>3. Choisi le type de paiement (en ligne ou en espèce)</li> <li>4. La commande passe à l'état validé.</li> </ol>
Résultat	L'état de la commande est validé
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur annule le paiement (veut modifier sa commande)</li> </ul>

#### 4.2.1.7 - UC7 – Payer la commande en ligne

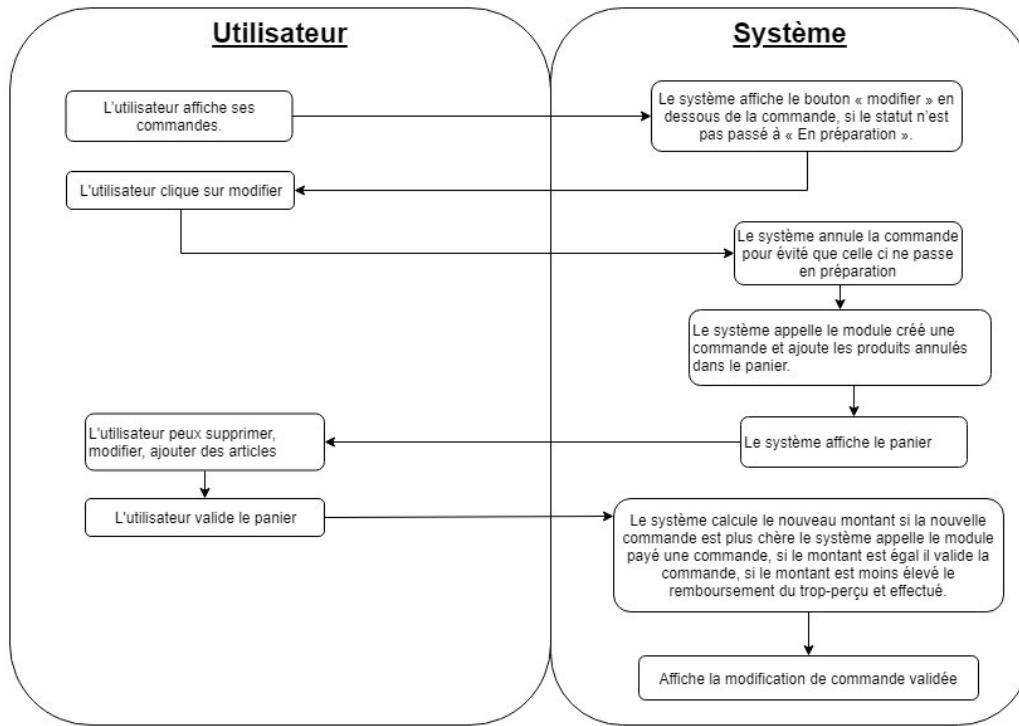
**Diagramme d'activité payer la commande en ligne**



Identifiant	UC7 – Payer la commande en ligne
Description	L'utilisateur paye la commande en ligne
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté</li> <li>• Le panier doit au moins contenir un élément</li> </ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Client</li> <li>• Banque</li> </ul>
Données en entrée	L'utilisateur valide la commande
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur valide la commande</li> <li>2. Le système récapitule la commande avec le montant à payer</li> <li>3. L'utilisateur choisit le type de paiement par CB en ligne.</li> <li>4. Le système redirige l'utilisateur vers le site de paiement en ligne (acteur secondaire banque)</li> <li>5. L'acteur secondaire (Banque) renvoi le formulaire de renseignement des informations CB.</li> <li>6. L'utilisateur renseigne ses informations bancaires</li> <li>7. L'acteur secondaire vérifie que l'utilisateur dispose des fonds.</li> <li>8. Le système reçoit l'information que l'utilisateur dispose des fonds.</li> <li>9. Le système passe la commande à l'état valider.</li> <li>10. L'utilisateur est débité quand l'état de la commande passe à « En préparation »</li> </ol>
Résultat	L'état de la commande est validé
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur annule le paiement (veut modifier sa commande)</li> <li>• La banque refuse le paiement la commande n'est pas validée</li> </ul>

#### 4.2.1.8 - UC8 – Modifier la commande

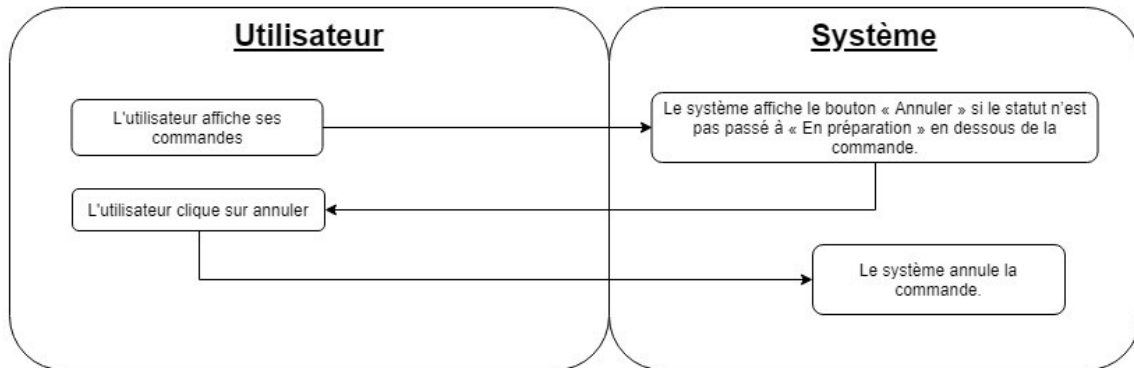
Diagramme d'activité modifier la commande



Identifiant	UC8 – Modifier la commande
Description	L'utilisateur souhaite modifier sa commande.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté</li> </ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Client</li> <li>• Directeur de pizzeria</li> </ul>
Données en entrée	L'utilisateur modifie sa commande
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur affiche ses commandes.</li> <li>2. Le système affiche le bouton « modifier » en dessous de la commande, si le statut n'est pas passé à « En préparation ».</li> <li>3. L'utilisateur clique sur modifier</li> <li>4. Le système annule la commande (pour éviter qu'elle passe préparation)</li> <li>5. Le système appelle le module créé une commande et ajoute les produits annulés dans le panier.</li> <li>6. Le système affiche le panier</li> <li>7. L'utilisateur peut supprimer, modifier ou ajouter des articles dans le panier.</li> <li>8. L'utilisateur valide le panier</li> <li>9. Le système calcule le nouveau montant si la nouvelle commande est plus chère le système appelle le module payé une commande, si le montant est égal il valide la commande, si le montant est moins élevé le remboursement du trop-perçu et effectué.</li> <li>10. Affiche la modification de commande validée</li> </ol>
Résultat	L'état de la commande est modifié
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur annule le paiement (veut modifier sa commande)</li> <li>• La banque refuse le paiement la commande n'est pas validée</li> </ul>

#### 4.2.1.9 - UC9 – Annuler la commande

Diagramme d'activité annuler la commande



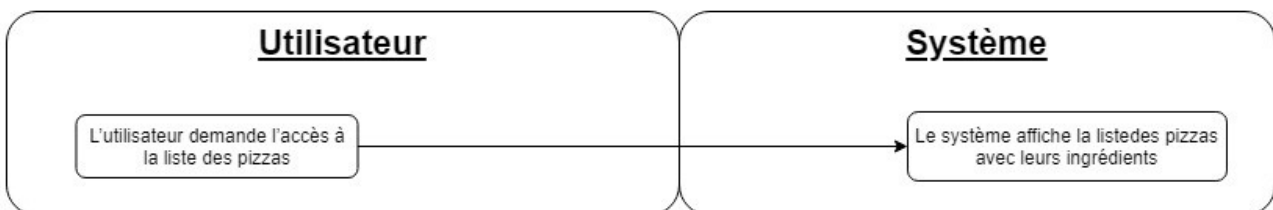
Identifiant	UC9 – Annuler la commande
Description	L'utilisateur souhaite annuler sa commande.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'utilisateur doit être connecté</li></ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"><li>• Client</li><li>• Directeur de pizzeria</li></ul>
Données en entrée	L'utilisateur annule sa commande
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utilisateur affiche ses commandes.</li><li>2. Le système affiche le bouton « annuler » si le statut n'est pas passé à « En préparation » en dessous de la commande.</li><li>3. L'utilisateur clique sur annuler.</li><li>4. Le système annule la commande</li></ol>
Résultat	La commande est annulée elle passe à l'état annulé
Erreurs	

#### 4.2.1.10 - UC10 - Géolocalisation

Identifiant	UC10 – Géolocalisation
Description	Le système géolocalise l'utilisateur pour affiche le catalogue de la pizzeria la plus proche.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'utilisateur doit être sur le site web</li></ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"><li>• Client</li></ul>
Données en entrée	L'utilisateur affiche l'index du site web (page d'accueil)
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utilisateur arrive sur la page d'accueil du site web</li><li>2. Le système fait appel à l'acteur secondaire système de géolocalisation</li><li>3. Le système affiche la page d'accueil de la pizzeria la plus proche.</li></ol>
Résultat	L'utilisateur est sur la page d'accueil de la pizzeria la plus proche de chez lui.
Erreurs	

#### 4.2.1.11 - UC11- Voir les recettes

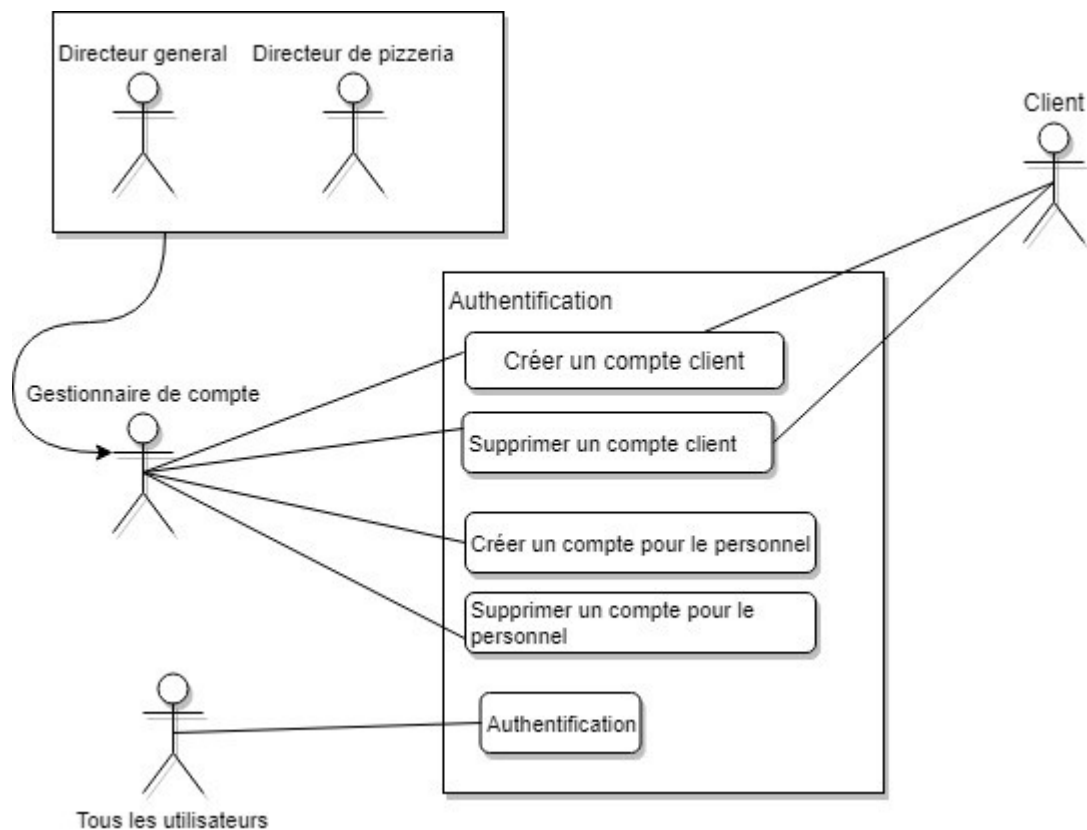
##### Diagramme d'activité voir les recettes



Identifiant	UC11 – Voir les recettes
Description	Un utilisateur souhaite voir les recettes
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'utilisateur doit être sur le site internet.</li></ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tous les utilisateurs</li></ul>
Données en entrée	Demande l'affichage des ingrédients
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utilisateur demande l'accès à la liste des pizzas</li><li>2. Le système vérifie le stock ingrédient</li><li>3. Le système affiche la liste des pizzas avec leurs ingrédients disponible</li></ol>
Résultat	L'utilisateur a accès aux recettes de pizzas
Erreurs	

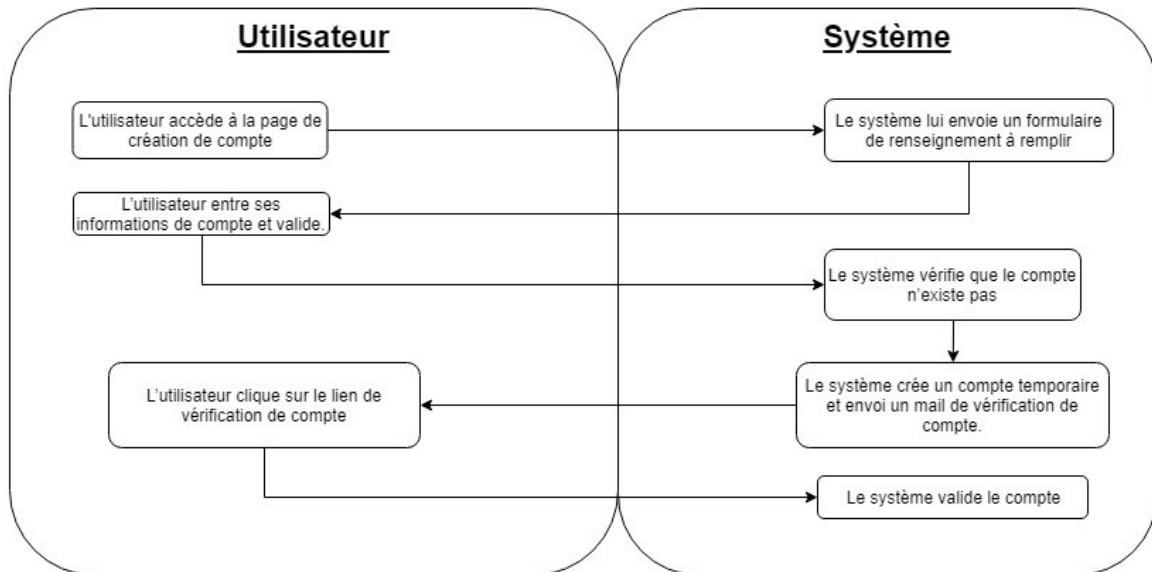


#### 4.2.2 - Package Authentication



#### 4.2.2.1 - AC1 – Créer un compte client

**Diagramme d'activité créer un compte client**

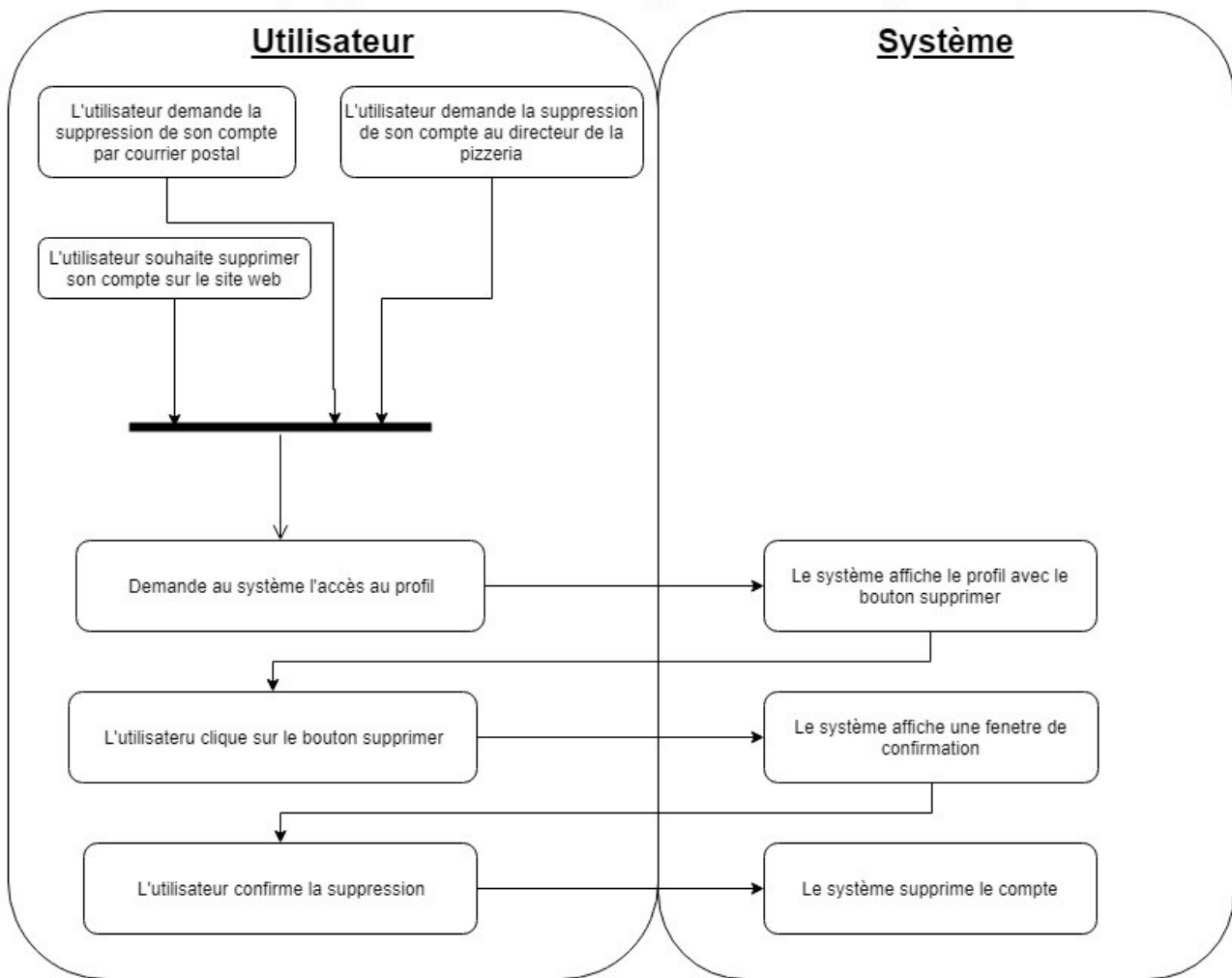


Identifiant	AC1 – Créer un compte client
Description	L'utilisateur souhaite créer un compte
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'utilisateur n'a pas de compte</li></ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"><li>• Directeur général</li><li>• Directeur de pizzeria</li><li>• Client</li></ul>
Données en entrée	L'utilisateur souhaite créer un compte
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utilisateur accède à la page de création de compte</li><li>2. Le système lui envoie un formulaire de renseignement à remplir</li><li>3. L'utilisateur entre ses informations de compte et valide.</li><li>4. Le système vérifie que le compte n'existe pas</li><li>5. Le système crée un compte temporaire et envoie un mail de vérification de compte.</li><li>6. L'utilisateur clique sur le lien de vérification de compte</li><li>7. Le système passe le compte en compte validé</li></ol>
Résultat	L'utilisateur a un compte pour se connecter
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'utilisateur existe déjà, dans ce cas le compte n'est pas créé</li><li>• L'utilisateur entre une adresse mail invalide, dans ce cas le compte n'est pas créé.</li><li>• L'utilisateur renseigne une adresse mail erronée le compte reste</li></ul>

temporaire et est supprimé après 15 jours.

#### 4.2.2.2 - AC2 - Supprimer un compte client

**Diagramme d'activité supprimer un compte client**



Identifiant	AC1 – Supprimer un compte client
Description	L'utilisateur souhaite supprimer son compte
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur a un compte valide.</li> <li>• L'utilisateur doit être connecté</li> </ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Client</li> <li>• Directeur de pizzeria</li> <li>• Directeur general</li> </ul>
Données en entrée	Demande de suppression de compte
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <ol style="list-style-type: none"> <li>a. L'utilisateur souhaite supprimer son compte sur le site web.</li> <li>b. L'utilisateur demande la suppression de son compte par courrier postal.</li> <li>c. L'utilisateur demande la suppression de son compte au directeur de la pizzeria.</li> </ol> </li> <li>2. L'utilisateur accède à un profil</li> <li>3. Le système lui envoie son profil avec le bouton supprimé.</li> <li>4. L'utilisateur clique sur supprimer</li> <li>5. Le système affiche une fenêtre de confirmation</li> <li>6. L'utilisateur confirme la suppression.</li> <li>7. Le système supprime le compte.</li> </ol>
Résultat	L'utilisateur a supprimé son compte.
Erreurs	

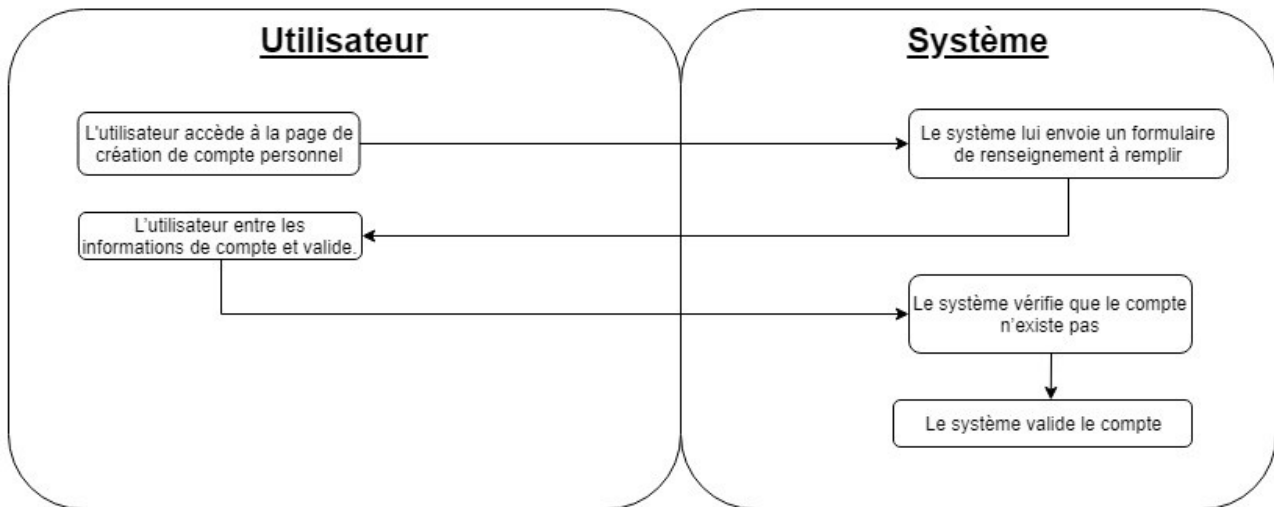
#### 4.2.2.2.1 Scénario alternatif : AC2 – Supprimer un compte

L'utilisateur contact la pizzeria pour supprimer son compte, le directeur de la pizzeria supprime le compte.

L'utilisateur envoie un courrier recommander pour supprimer son compte, le directeur général supprime le compte.

#### 4.2.2.3 - AC3 – Créer un compte pour le personnel

##### Diagramme d'activité créer un compte pour le personnel



Identifiant

Description

Pré-conditions

Acteurs

Données en entrée

Scénario nominal

Résultat

Erreurs

AC3 –Créer un compte pour le personnel

Un directeur souhaite créer un compte pour le personnel

- L'utilisateur doit être un directeur.
- L'utilisateur doit être connecter.
- Directeur de pizzeria
- Directeur général

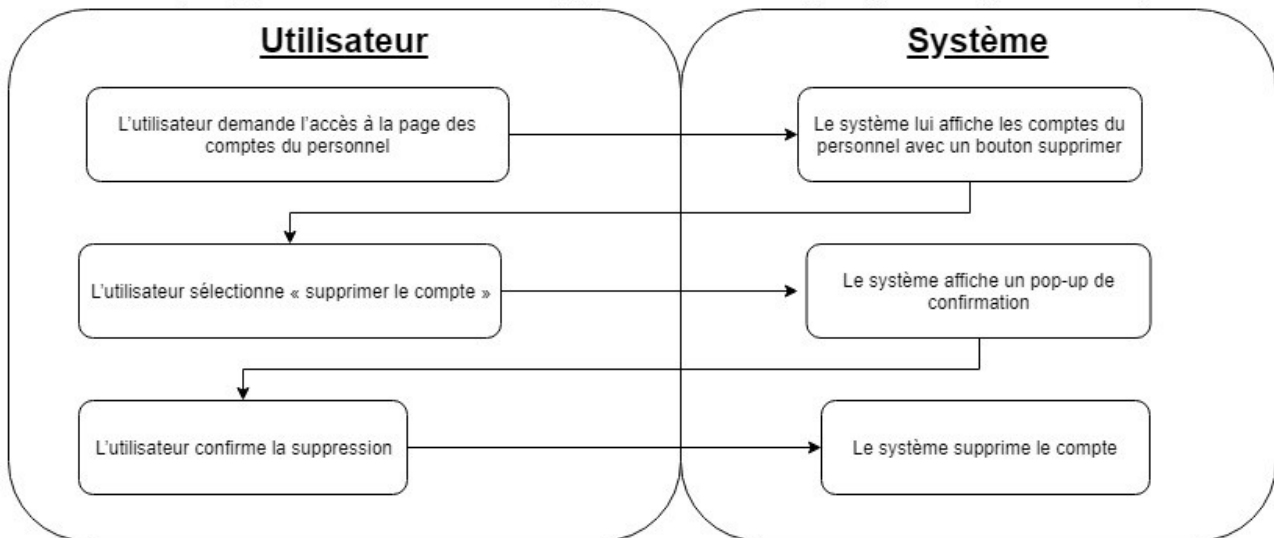
Demande de création de compte pour le personnel

1. L'utilisateur accède à la page de création de compte pour le personnel
2. Le système lui envoie un formulaire de renseignement à remplir.
3. L'utilisateur entre les informations de compte et valide.
4. Le système vérifie que le compte n'existe pas
5. Le système valide le compte

L'utilisateur a créé un compte pour le personnel

#### 4.2.2.4 - AC4 – Supprimer un compte pour le personnel

##### Diagramme d'activité supprimer un compte pour le personnel



Identifiant

Description

Pré-conditions

Acteurs

Données en entrée

Scénario nominal

Résultat

Erreurs

AC4 – Supprimer un compte pour le personnel

Un directeur souhaite supprimer un compte pour le personnel

- L'utilisateur doit être un directeur.
- L'utilisateur doit être connecté.
- Directeur de pizzeria
- Directeur général

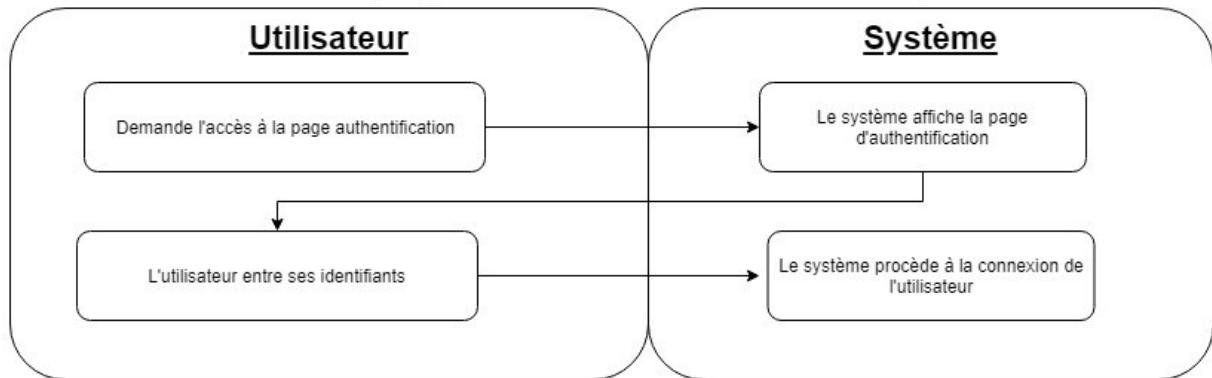
Demande de suppression de compte pour le personnel

1. L'utilisateur demande l'accès à la page des comptes du personnel
2. Le système lui affiche les comptes du personnel avec un bouton supprimer
3. L'utilisateur sélectionne « supprimer le compte »
4. Le système affiche un pop-up de confirmation
5. L'utilisateur confirme la suppression
6. Le système supprime le compte

L'utilisateur a supprimé un compte pour le personnel

#### 4.2.2.5 - AC5 - Authentification

##### Diagramme d'activité authentification

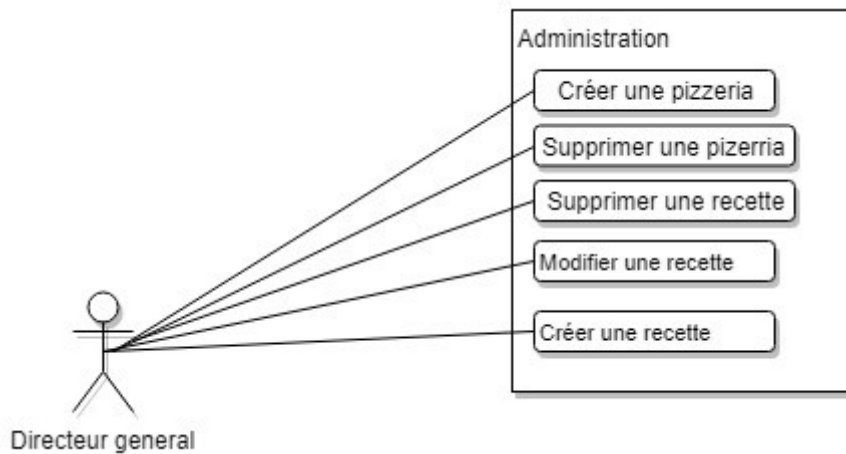


Identifiant	AC5 – Authentification
Description	Un utilisateur souhaite se connecter
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'utilisateur doit avoir un compte.</li></ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tous les acteurs principaux</li></ul>
Données en entrée	Demande de la connexion à son compte
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'utilisateur accède à la page d'authentification</li><li>2. Le système affiche les champs de connexion</li><li>3. L'utilisateur entre son identifiant et mot de passe et valide</li><li>4. Le système connecte l'utilisateur</li></ol>
Résultat	L'utilisateur s'est connecté
Erreurs	L'utilisateur entre le mauvais mot de passe le système revient à l'étape 1

##### 4.2.2.5.1 Scénario alternatif : AC5 – Authentification

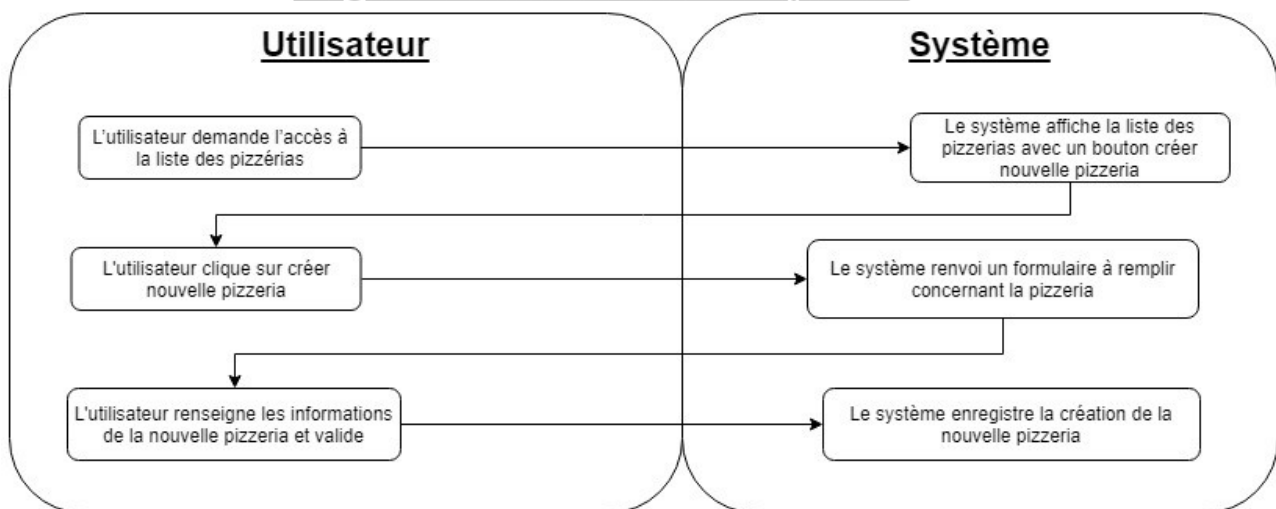
L'utilisateur ne se souvient plus de son mot de passe il clique sur le lien mot de passe oublié, le système renvoie le mot de passe par email.

#### 4.2.3 - Package Administration



#### 4.2.3.1 - ZC1 - Créer une pizzeria

##### Diagramme d'activité créer une pizzeria

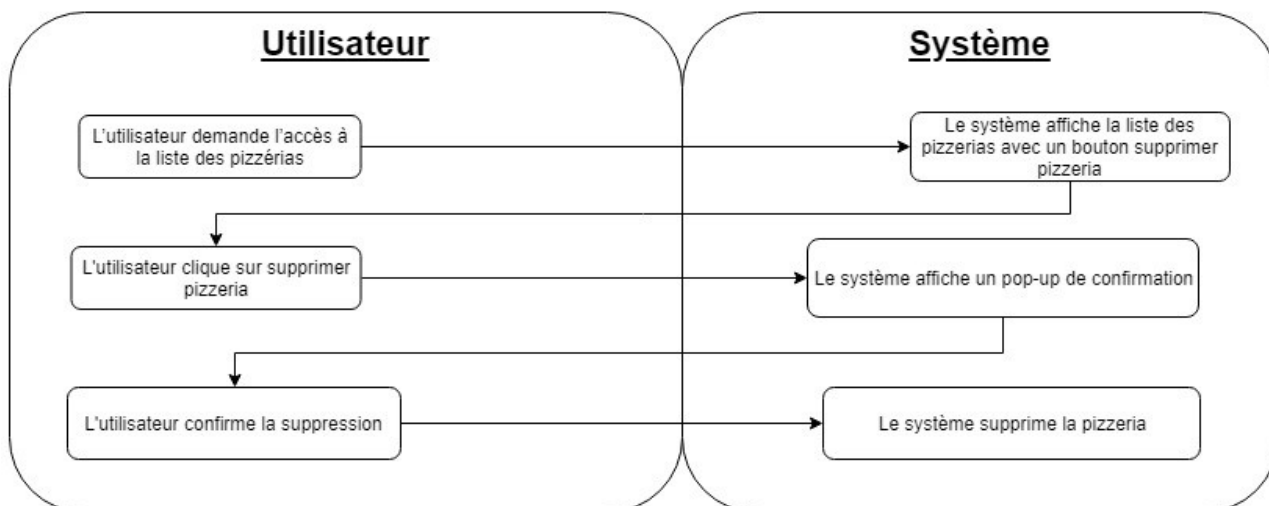




Identifiant	ZC1 – créer une pizzeria
Description	Le directeur général souhaite créer une nouvelle pizzeria
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté</li> </ul>
Acteur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur général</li> </ul>
Données en entrée	Demande la création d'une nouvelle pizzeria
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur demande l'accès à la liste des pizzérias</li> <li>2. Le système affiche la liste des pizzerias avec un bouton créer nouvelle pizzeria</li> <li>3. L'utilisateur clique sur créer nouvelle pizzeria</li> <li>4. Le système renvoi un formulaire à remplir concernant la pizzeria</li> <li>5. L'utilisateur renseigne les informations de la nouvelle pizzeria et valide</li> <li>6. Le système enregistre la création de la nouvelle pizzeria</li> </ol>
Résultat	L'utilisateur a créé une nouvelle pizzeria
Erreurs	

#### 4.2.3.2 - ZC2 – Supprimer une pizzeria

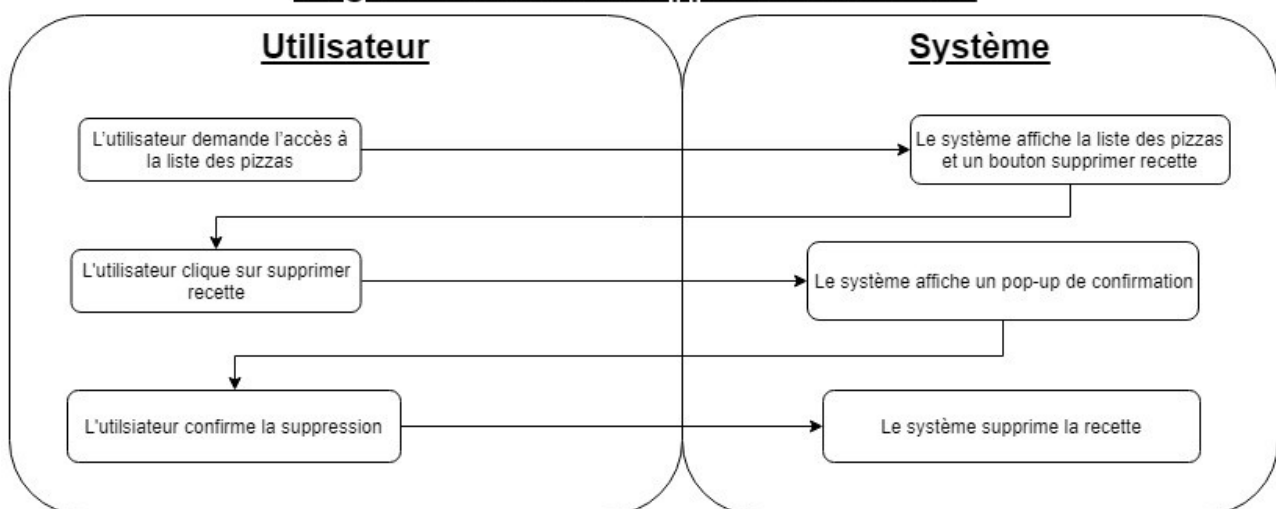
##### Diagramme d'activité supprimer une pizzéria



Identifiant	ZC2 – Supprimer une pizzeria
Description	Le directeur général souhaite supprimer une pizzeria
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté</li> </ul>
Acteur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur général</li> </ul>
Données en entrée	Demande la suppression d'une pizzeria
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur demande l'accès à la liste des pizzérias</li> <li>2. Le système affiche la liste des pizzerias avec un bouton supprimer pizzeria</li> <li>3. L'utilisateur clique sur supprimer pizzeria</li> <li>4. Le système affiche un pop-up de confirmation</li> <li>5. L'utilisateur confirme la suppression</li> <li>6. Le système supprime la pizzeria</li> </ol>
Résultat	L'utilisateur à supprimer pizzeria
Erreurs	

#### 4.2.3.3 - ZC3 – Supprimer une recette

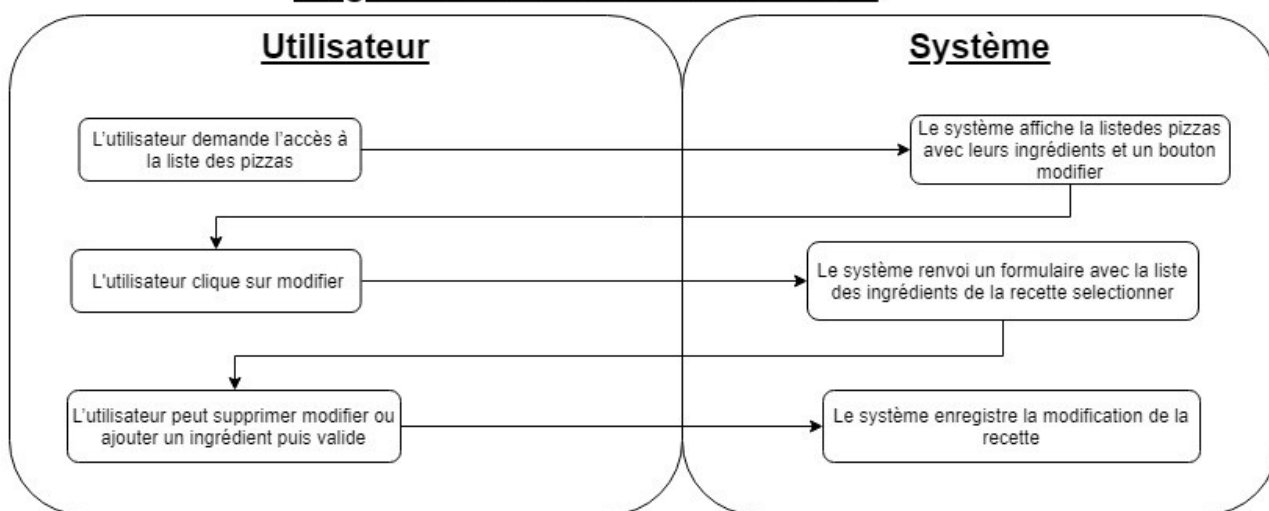
##### Diagramme d'activité supprimer une recette



Identifiant	ZC3 – Supprimer une recette
Description	Le directeur général souhaite supprimer une recette
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté</li> </ul>
Acteur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur général</li> </ul>
Données en entrée	Demande la suppression d'une recette de pizza
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur demande l'accès à la liste des pizzas</li> <li>2. Le système affiche la liste des pizzas et un bouton supprimer recette</li> <li>3. L'utilisateur clique sur supprimer recette</li> <li>4. Le système affiche un pop-up de confirmation</li> <li>5. L'utilisateur confirme la suppression</li> <li>6. Le système supprime la recette</li> </ol>
Résultat	L'utilisateur à supprimer une recette
Erreurs	

#### 4.2.3.4 - ZC4 – Modifier une recette

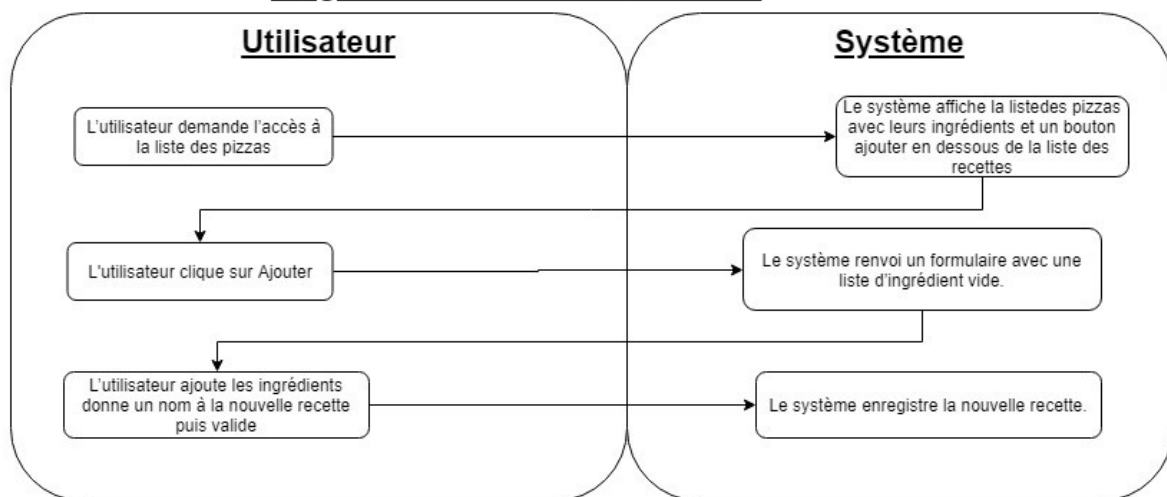
##### Diagramme d'activité modifier recette



Identifiant	ZC4 – Modifier une recette
Description	Le directeur général souhaite modifier une recette
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté</li> </ul>
Acteur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur général</li> </ul>
Données en entrée	Demande la modification d'une recette
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur accède aux listes de recette (cas d'utilisation ZC1).</li> <li>2. Le système affiche un bouton « modifier » sur chaque recette</li> <li>3. L'utilisateur clique sur « modifier »</li> <li>4. Le système renvoi un formulaire avec la liste d'ingrédients de la recette sélectionnée.</li> <li>5. L'utilisateur peut supprimer modifier ou ajouter un ingrédient puis valide</li> <li>6. Le système enregistre la modification de la recette</li> </ol>
Résultat	L'utilisateur a modifié une recette
Erreurs	

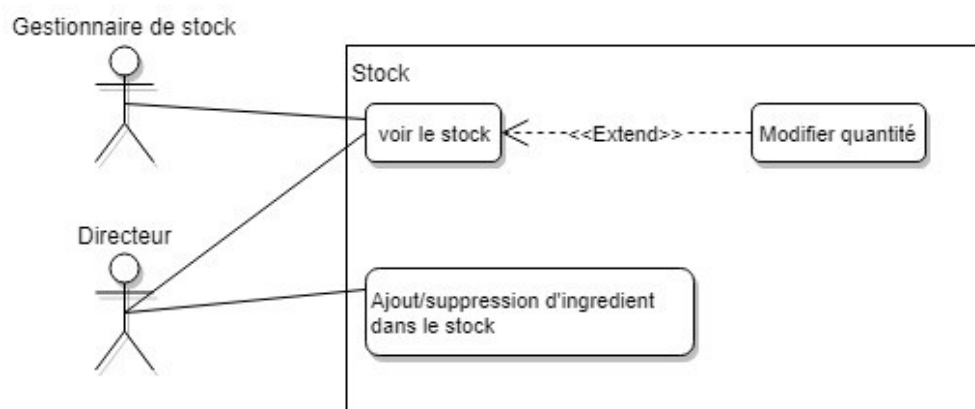
#### 4.2.3.5 - ZC5 –Créer une recette

**Diagramme d'activité créer recette**



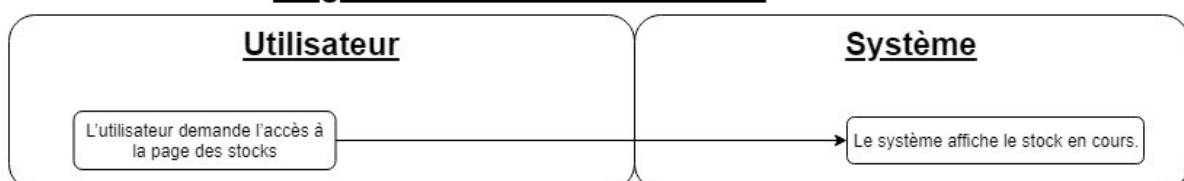
Identifiant	ZC5 – Créer une recette
Description	Le directeur général souhaite créer une nouvelle recette
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté</li> </ul>
Acteur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur général</li> </ul>
Données en entrée	Demande la création d'une recette
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur accède aux listes de recette (cas d'utilisation ZC1).</li> <li>2. Le système affiche un bouton « ajouter » en dessous des recettes.</li> <li>3. L'utilisateur clique sur ajouter</li> <li>4. Le système renvoi un formulaire avec une liste d'ingrédients vides.</li> <li>5. L'utilisateur ajoute les ingrédients puis donne un nom à la nouvelle recette et valide</li> <li>6. Le système enregistre la nouvelle recette.</li> </ol>
Résultat	L'utilisateur a créé une recette
Erreurs	

#### 4.2.4 - Package Stock



##### 4.2.4.1 - EC1 – Voir le stock

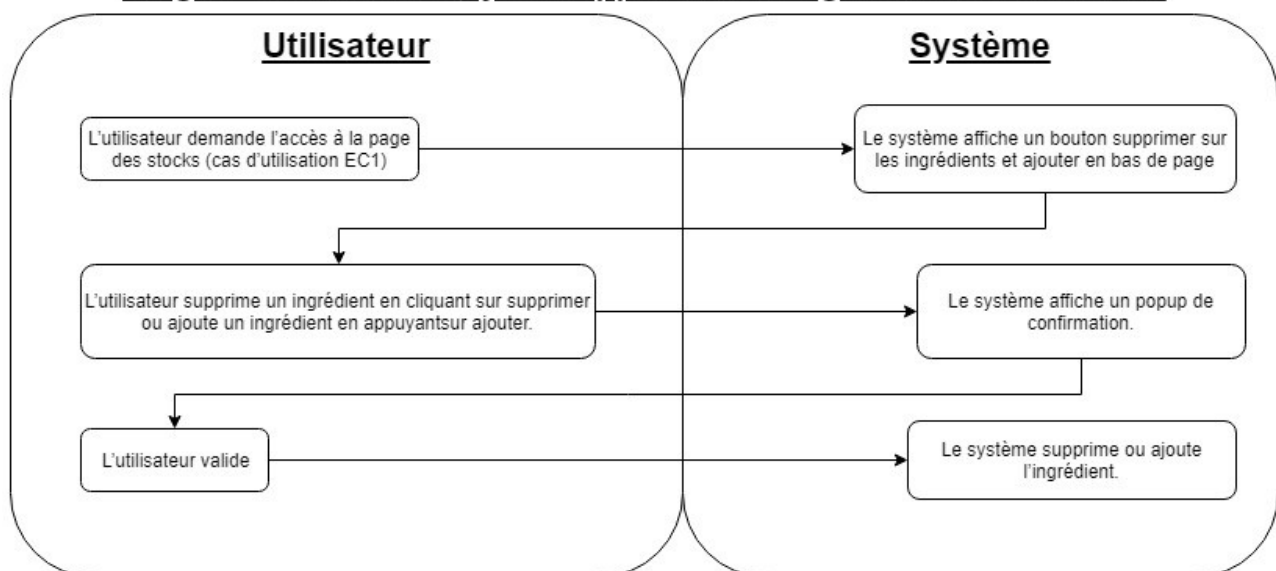
###### Diagramme d'activité voir le stock



Identifiant	EC1 – Voir le stock
Description	Le gestionnaire de stock accède aux stocks des pizzerias
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté</li> </ul>
Acteurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestionnaire de stock</li> <li>• Directeur général</li> </ul>
Données en entrée	Demande la visualisation du stock
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur demande l'accès à la page des stocks</li> <li>2. Le système affiche le stock en cours.</li> </ol>
Résultat	L'utilisateur visualise le stock
Erreurs	

#### 4.2.4.2 - EC2 – Ajout/Suppression d'ingrédient dans le stock

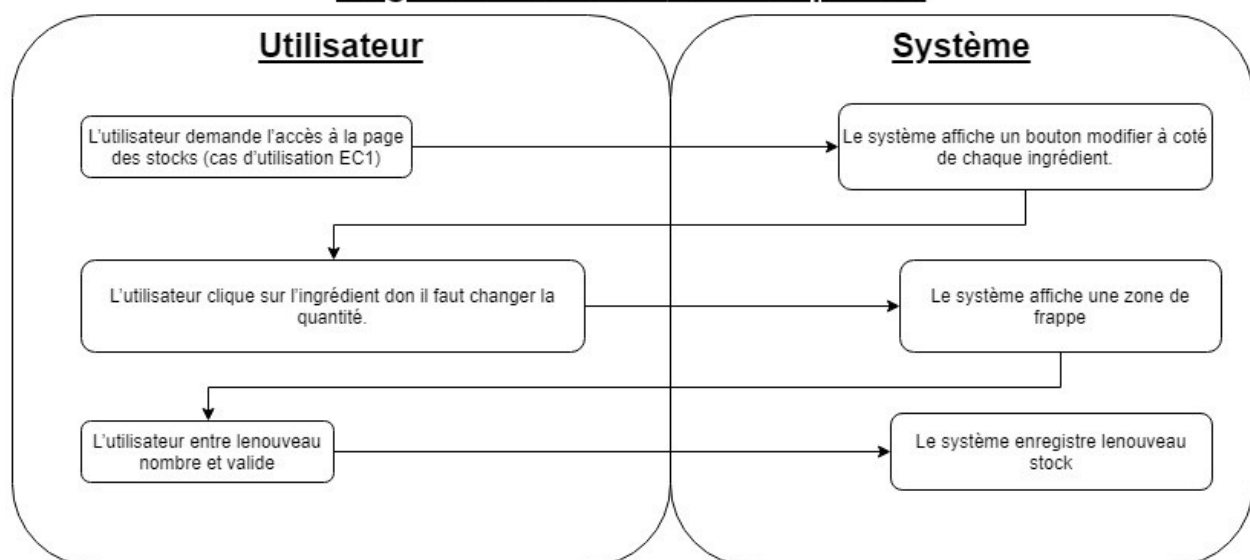
##### Diagramme d'activité Ajout/Suppression d'ingrédient dans le stock



Identifiant	EC2 – Ajout/Suppression d'ingrédient dans le stock
Description	Le directeur général souhaite ajouter ou supprimé des ingrédients du stock
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté</li> </ul>
Acteur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Directeur général</li> </ul>
Données en entrée	Demande l'ajout/suppression d'ingrédients
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur demande l'accès à la page des stocks (cas d'utilisation EC1)</li> <li>2. Le système affiche un bouton supprimé sur les ingrédients et ajouté en bas de page</li> <li>3. L'utilisateur supprime un ingrédient en cliquant sur supprimer ou ajoute un ingrédient en appuyant sur ajouter.</li> <li>4. Le système affiche un pop-up de confirmation</li> <li>5. L'utilisateur valide.</li> <li>6. Le système supprime ou ajoute l'ingrédient.</li> </ol>
Résultat	L'utilisateur à ajouter ou supprimer des ingrédients
Erreurs	

#### 4.2.4.3 - EC3 – Modifier quantité

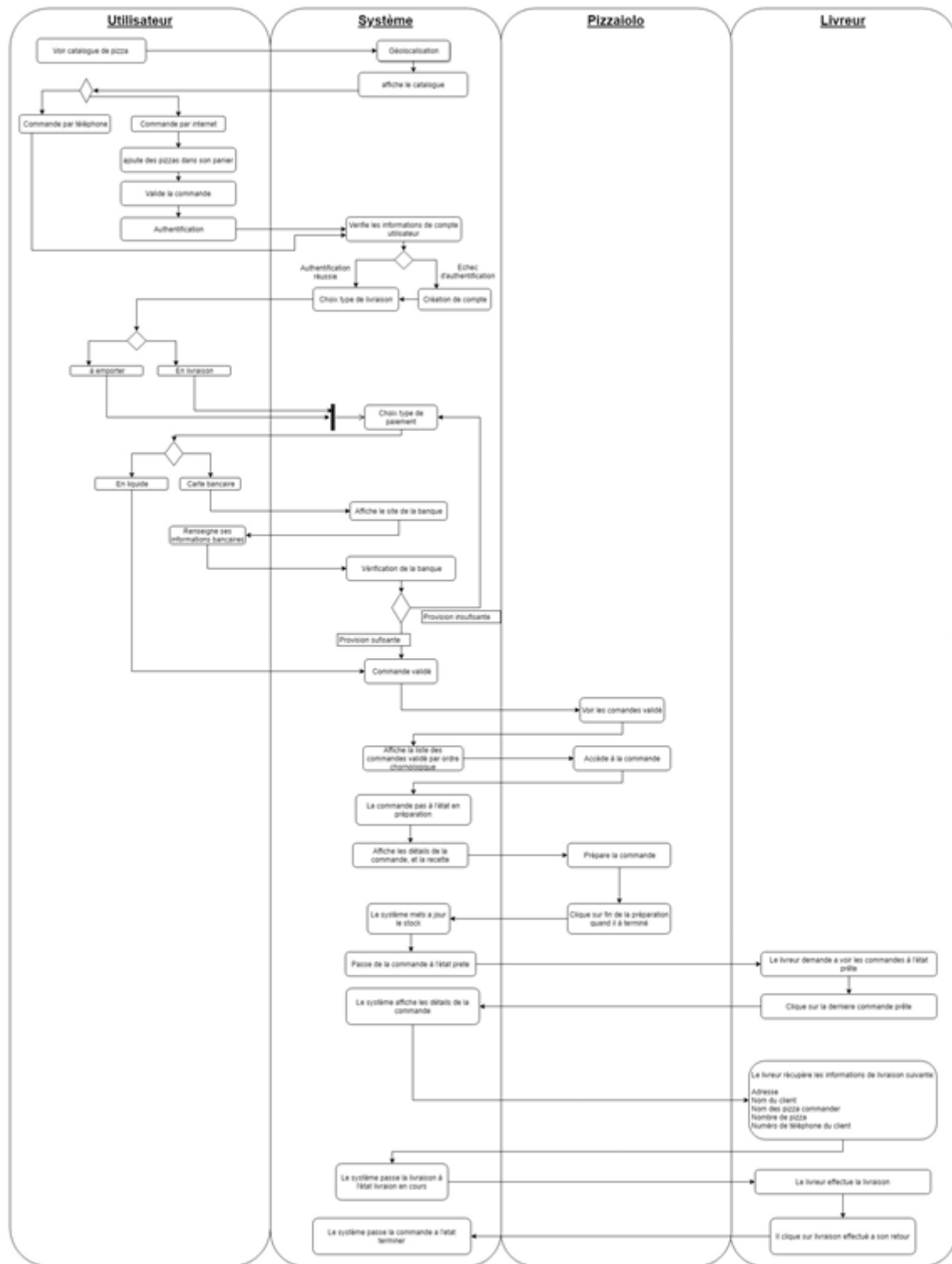
##### Diagramme d'activité Modifier quantité



Identifiant	EC3 – Modifier quantité
Description	Le gestionnaire de stock souhaite modifier les quantités d'ingrédients
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'utilisateur doit être connecté</li> </ul>
Acteur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestionnaire de stock</li> </ul>
Données en entrée	Demande la modification d'ingrédients
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur affiche le stock (cas d'utilisation EC1)</li> <li>2. Le système affiche un bouton « modifier » à côté de chaque ingrédient.</li> <li>3. L'utilisateur clique sur l'ingrédient dont il faut changer la quantité.</li> <li>4. Le système affiche une zone de frappe</li> <li>5. L'utilisateur entre le nouveau nombre et valide.</li> <li>6. Le système enregistre le nouveau stock</li> </ol>
Résultat	L'utilisateur a modifié la quantité d'ingrédient
Erreurs	

## 4.3 - Le Workflow





## 5 - GLOSSAIRE