

# Cahier des Charges

## Application Web de Gestion des Commandes et Paiements du Snack

### 1. Contexte et Objectifs

L'application web est conçue pour optimiser la gestion des commandes et des paiements du snack lors du festival MegaSouye. Elle vise à simplifier les interactions entre les festivaliers et les cuisiniers tout en assurant un suivi efficace des commandes, des stocks et des paiements. Actuellement, la gestion manuelle peut provoquer des erreurs, des retards ou des pertes de commande. L'application permettra de fluidifier ces processus et d'offrir une meilleure expérience utilisateur.

### 2. Utilisateurs

#### 2.1. Administrateurs (Cuisiniers)

- Utilisent une tablette pour gérer le menu, les commandes et les notifications.
- Besoins : interface intuitive, gestion des commandes et suivi des stocks.
- Compétences techniques : basiques, avec une prise en main rapide nécessaire.

#### 2.2. Clients (Festivaliers)

- Utilisent leur téléphone pour passer des commandes et effectuer des paiements.
- Besoins : navigation simple, réception de notifications pour les commandes valides/refusées.
- Préférence pour une interface rapide et intuitive.

### 3. Fonctionnalités

#### 3.1. Générales

- Connexion obligatoire pour les utilisateurs (administrateurs et clients).

- Fonctionnement uniquement en ligne.
- Notifications SMS standardisees via Firebase. Contenu des messages :
- Confirmation de commande validee : "Votre commande a ete validee et sera prete sous peu. Merci pour votre patience."
- Refus de commande : "Nous sommes desoles, mais votre commande n'a pas pu etre acceptee."
- Hebergement du site internet sur un hebergeur tiers. Ce dernier entrainera un cout a prevoir dans le budget.

### 3.2. Fonctionnalites pour les Administrateurs

- Gestion du menu :
- Ajouter ou supprimer des entrees, plats, desserts (description et prix).
- Gestion via boutons (+/-).
- Gestion des commandes :
- Affichage des commandes en liste.
- Bouton "Commande validee" : envoi d'une notification de validation par SMS au client.
- Bouton "Commande refusee" : envoi d'une notification de refus par SMS au client.
- Suivi des stocks :
- Mise a jour automatique en fonction des commandes passees.
- Statistiques :
- Rapports sur les ventes, consommation des stocks et produits les plus demandes.

### 3.3. Fonctionnalites pour les Clients

- Acces au menu apres connexion.
- Ajout des plats au panier via des vignettes.
- Validation de commande :
- Redirection vers une page de paiement (numero de telephone et informations de paiement).
- Notifications :

- Confirmation de commande par SMS une fois validee.

#### 4. Contraintes Techniques

##### 4.1. Base de Donnees

- Utilisation de Firebase pour :
  - Gestion des comptes utilisateurs.
  - Stockage des menus et des commandes.

##### 4.2. Paiements

- Integration avec Stripe pour les paiements en ligne.

##### 4.3. Notifications

- Notifications SMS standardisees via Firebase.
- Utilisation du plan Spark (jusqu'a 10 000 SMS gratuits).

##### 4.4. Securite

- Niveau de securite fort pour les donnees sensibles.
- Pas d'authentification forte (SMS/email).

##### 4.5. Connectivite

- Fonctionnement uniquement en ligne.

#### 5. Maintenance et Tests

- Organisation d'un week-end test lors d'une session de construction.
- Criteres de reussite :
  - Temps moyen de traitement des commandes.
  - Absence d'erreurs critiques lors des transactions et notifications.

- Gestion des bugs et maintenance assuree par Bastien et Corbel.

## 6. Livrables et Delais

- Version finale de l'application livree avant le 19 juin 2025.
- Tests complets a organiser au moins un mois avant l'evenement.

## 7. Budget

- Plan Spark de Firebase (gratuit jusqu'a 10 000 SMS).
- Frais de Stripe : a estimer selon le volume de paiements.
- Equipe de developpement : interne (pas de sous-traitance).
- Licences ou abonnements supplementaires : a prevoir si besoin pour d'autres services tiers.
- Hebergement du site internet : cout a prevoir en fonction de l'hebergeur choisi.

---

Fin du Cahier des Charges