



ACME

OC Pizza

Documentez votre système de gestion de pizzeria

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1

Auteur

Dylan Vallée

Analyste-programmeur



Table des matières

1 - Versions	3
2 - Introduction	4
2.1 - Objet du document	4
2.2 - Références.....	4
2.3 - Besoin du client	5
2.3.1 - Contexte	5
2.3.2 - Enjeux et Objectifs	5
3 - Impact mapping.....	6
3.1 - Persona.....	7
4 - Description générale de la solution	10
4.1 - Les principes de fonctionnement.....	10
4.2 - Diagramme de contexte.....	10
4.2.1 - Les acteurs	11
4.3 - Diagramme de package	11
4.4 - Les cas d'utilisation généraux.....	13
5 - Les workflows	17
5.1 - Le workflow OC Pizza	17
6 - Application Web.....	18
6.1 - Les acteurs	18
6.2 - Les cas d'utilisation.....	19
6.2.1 - Package « Authentification »	19
6.2.2 - Package « Commande ».....	23
6.2.3 - Package « Gestion Commande ».....	29
6.2.4 - Package « Administration »	35
7 - Glossaire	40



1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Dylan Vallée	14/01/2022	Création du document	1



2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application « OC Pizza »

Il est destiné à la maîtrise d'ouvrage (MOA) et à la maîtrise d'œuvre (MOE)

2.2 - Références

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

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



2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Créé par Franck et Lola, le groupe est 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 6 mois.

Le système informatique actuel ne correspond plus aux besoins du groupe car il ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias.

De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de ventes.

Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer « en live » que la livraison est effectuée.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

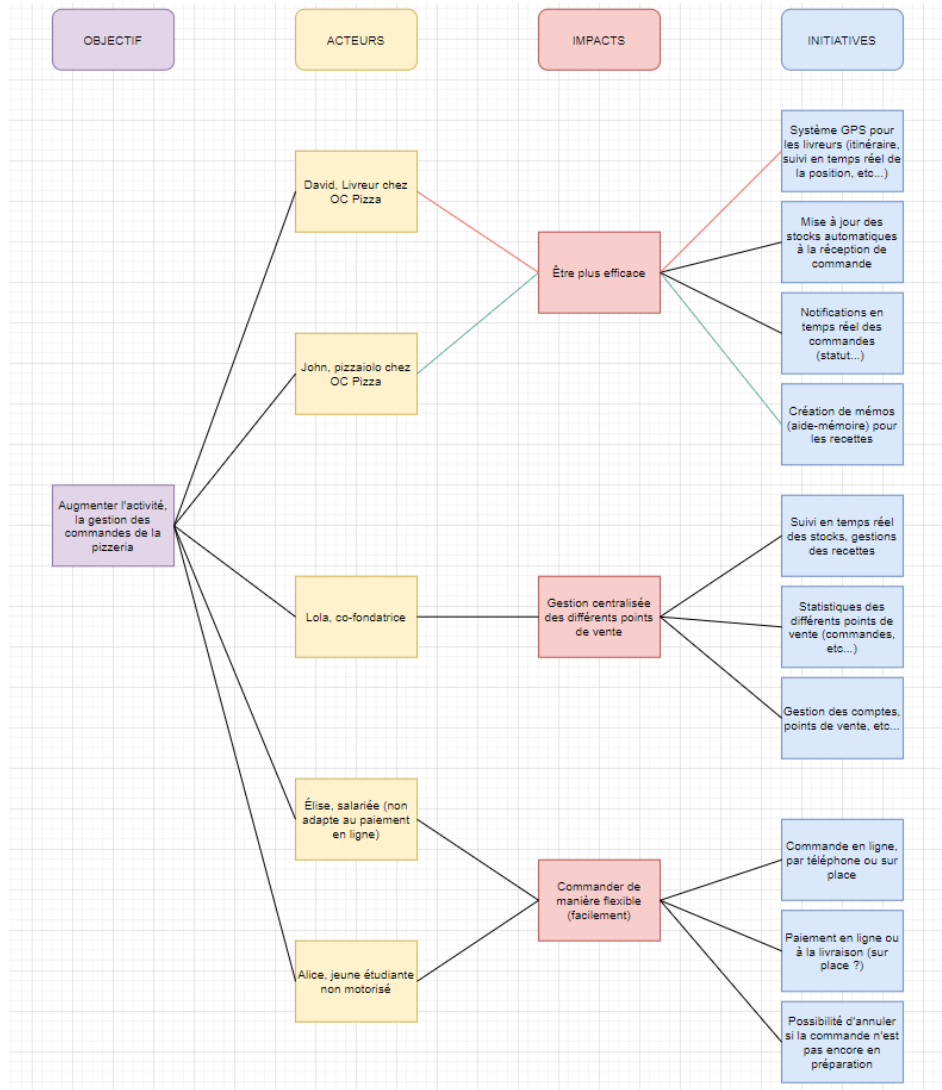
Ci-dessous les objectifs auxquels devra répondre le nouveau système afin de répondre aux besoins du client :

- 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, en préparation et en livraison
- Suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées
- 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

Le système doit être livré lors de l'ouverture des 3 nouvelles pizzerias, c'est-à-dire dans six mois.



3 - IMPACT MAPPING





3.1 - Persona

Nom du persona	Lola
Informations générales	Fondatrice de « OC Pizza », elle occupe le rôle d'administrateur au sein du groupe.
Comportement	N/A
Situation professionnelle	Co-fondatrice du groupe « OC Pizza »
Habitudes d'achat	N/A

Nom du persona	David
Informations générales	Etudiant récemment arrivé dans la ville où est implanté une pizzeria OC Pizza. Il ne connaît donc pas du tout la ville.
Comportement	Préfère avoir des listes/notes plutôt que de mémoriser.
Situation professionnelle	Pizzaiolo chez OC Pizza
Habitudes d'achat	N/A

Nom du persona	John
Informations générales	Récemment pizzaiolo, il possède un peu d'expérience dans le domaine. Il ne connaît pas encore par cœur les recettes et rédige des notes pour celles-ci.



Comportement	Consulte beaucoup les notes pour les recettes.
Situation professionnelle	Pizzaiolo
Habitudes d'achat	N/A

Nom du persona	Élise
Informations générales	Élise est un salarié dans une entreprise. Elle termine certaines de ses journées très tard et n'a pas toujours le temps de cuisiner. En rentrant à sa maison, elle passe non loin d'une pizzeria.
Comportement	Non habituée au paiement en ligne
Situation professionnelle	Salariée d'une entreprise
Habitudes d'achat	Sur place, chez le commerçant



Nom du persona	Alice
Informations générales	Étudiante sans voiture, habitué aux paiements en ligne, commandes...
Comportement	Elle apprécie commander car elle ne possède pas toujours le temps de cuisiner avec ses études qui prennent une majeure partie de son temps.
Situation professionnelle	Étudiante
Habitudes d'achat	A distance (en ligne), dû au fait qu'elle ne possède pas de véhicule.



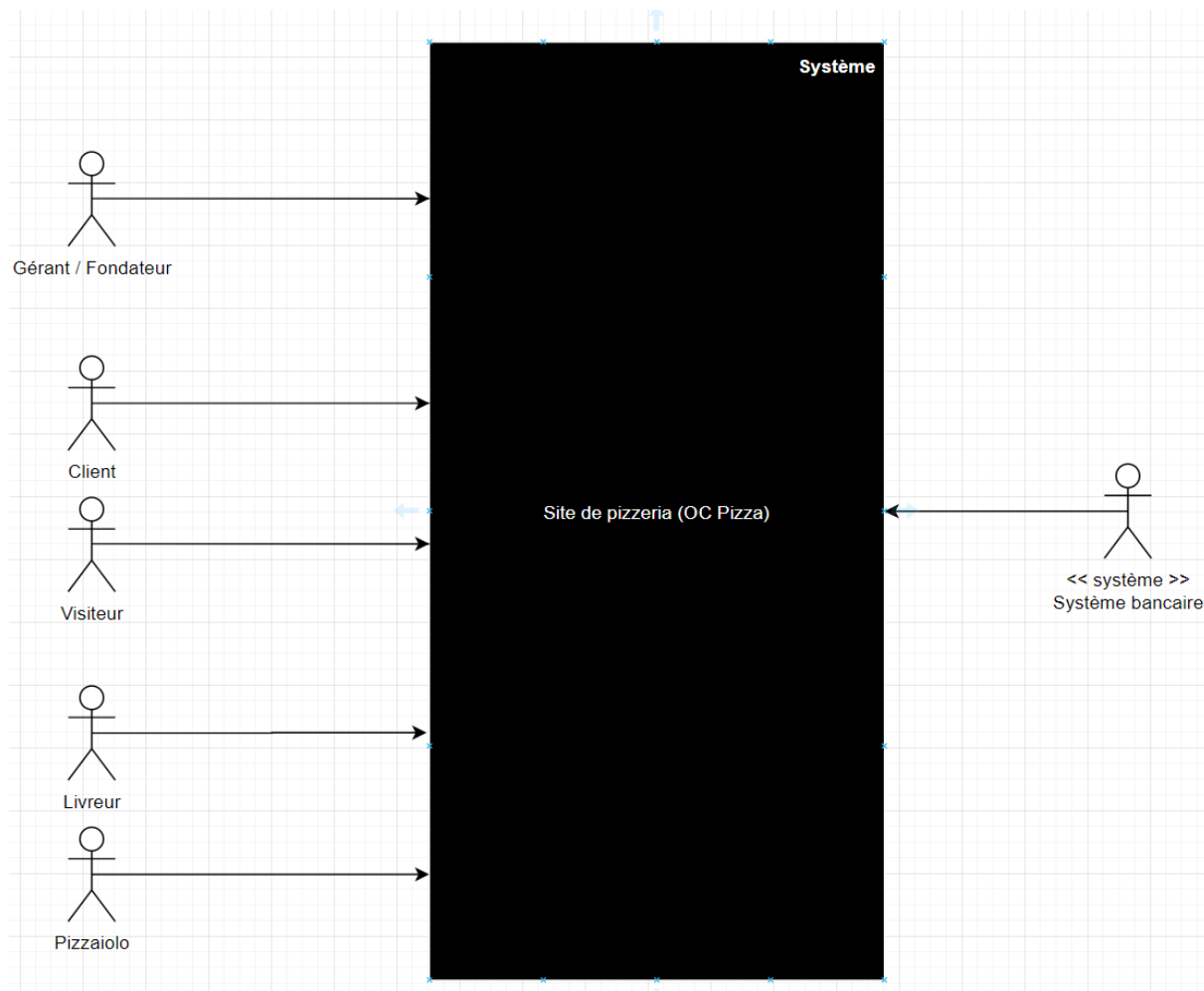
4 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

Le site de pizzeria permettra aux utilisateurs de s'y connecter et d'effectuer des commandes sur ce même site en payant directement en ligne avec la possibilité de retarder ce paiement à la livraison. Il sera également possible de consulter un catalogue afin de pouvoir commander des produits et un historique de commande sera également disponible.

4.1 - Les principes de fonctionnement

La solution permet aux clients/visiteurs de consulter un catalogue de produits et par la suite de constituer une commande pouvant être livrée chez eux ou bien récupérer sur place.

4.2 - Diagramme de contexte

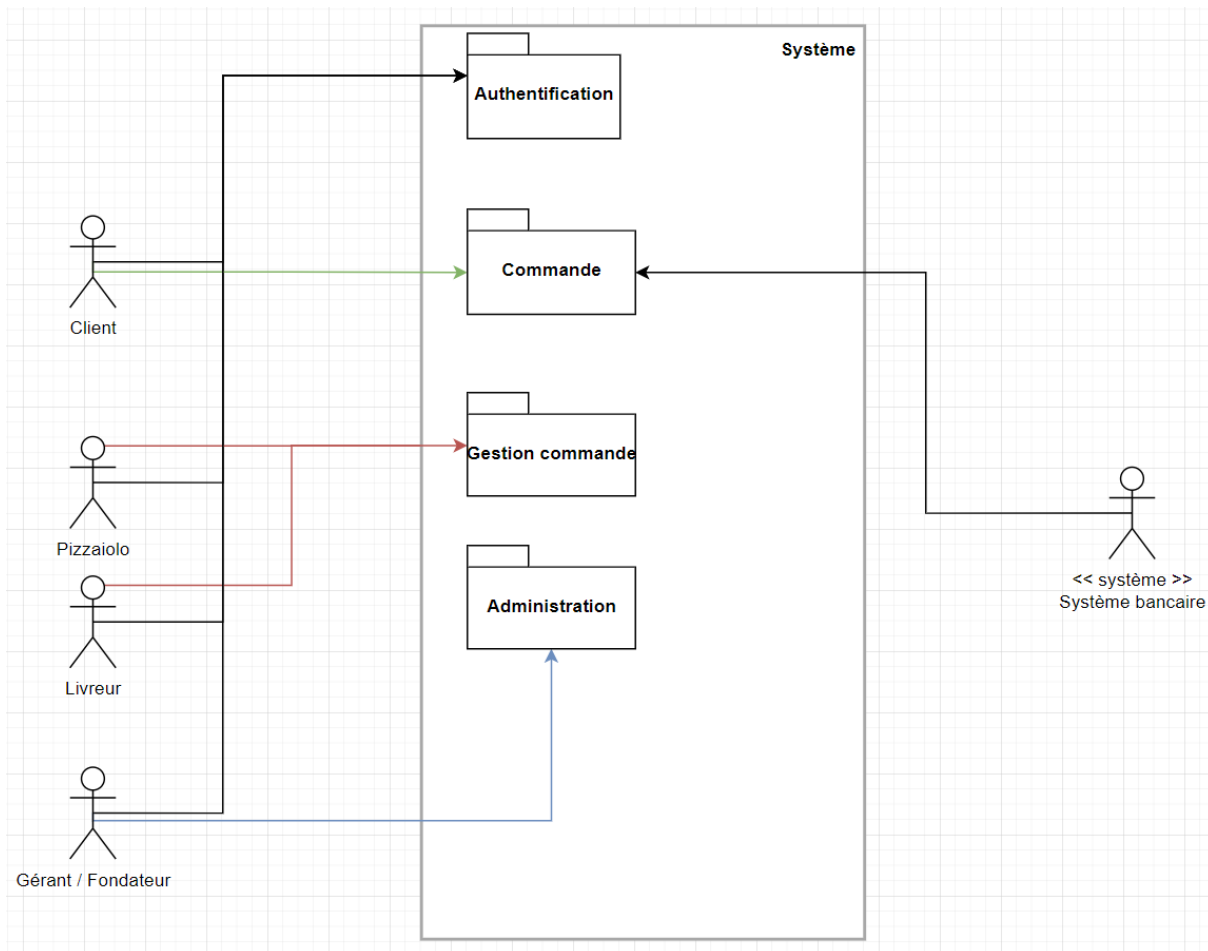




4.2.1 - Les acteurs

- Les clients (utilisateurs) du site web, soit les visiteurs et les clients.
- Les employés du groupe OC Pizza, soit les pizzaiolos, les livreurs et le(s) gérant(s).
- Le système bancaire qui permet d'effectuer des transactions sécurisées en ligne.

4.3 - Diagramme de package



- Authentification : Permet de gérer la création de compte, la connexion, l'oubli de mot de passe...
- Commande : Affichage des produits disponible, gestion de la prise de commande par les utilisateurs.
- Gestion commande : Gestion des commandes existantes, validation, changement de statut et gestion des stocks.
- Administration : Gestion des stocks, consultation des statistiques, du groupe ou d'une pizzeria.



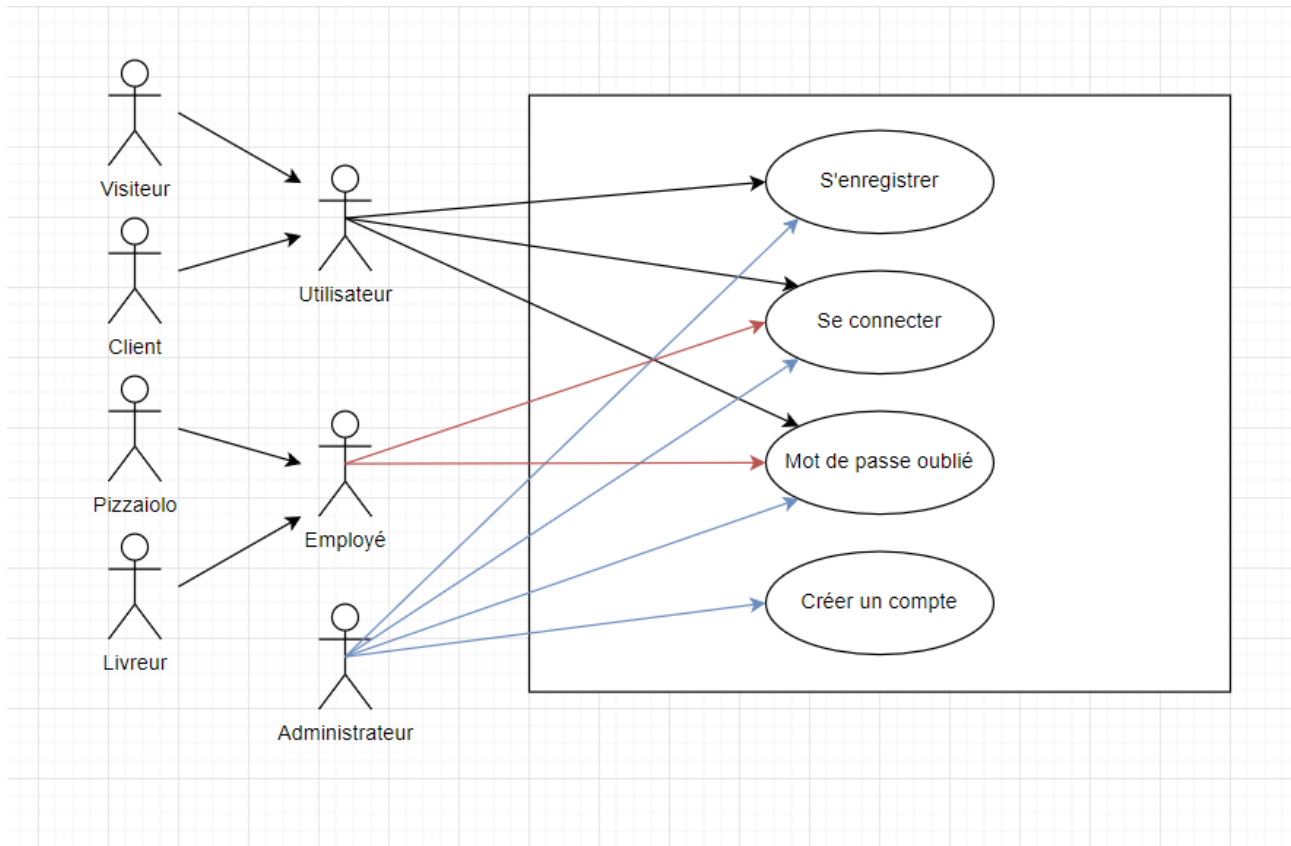
ACME

Interaction de chaque acteur :

- Client
 - Authentification
 - Commande
- Pizzaiolo, livreur
 - Authentification
 - Gestion commande
- Gérant/fondateur
 - Authentification
 - Administration

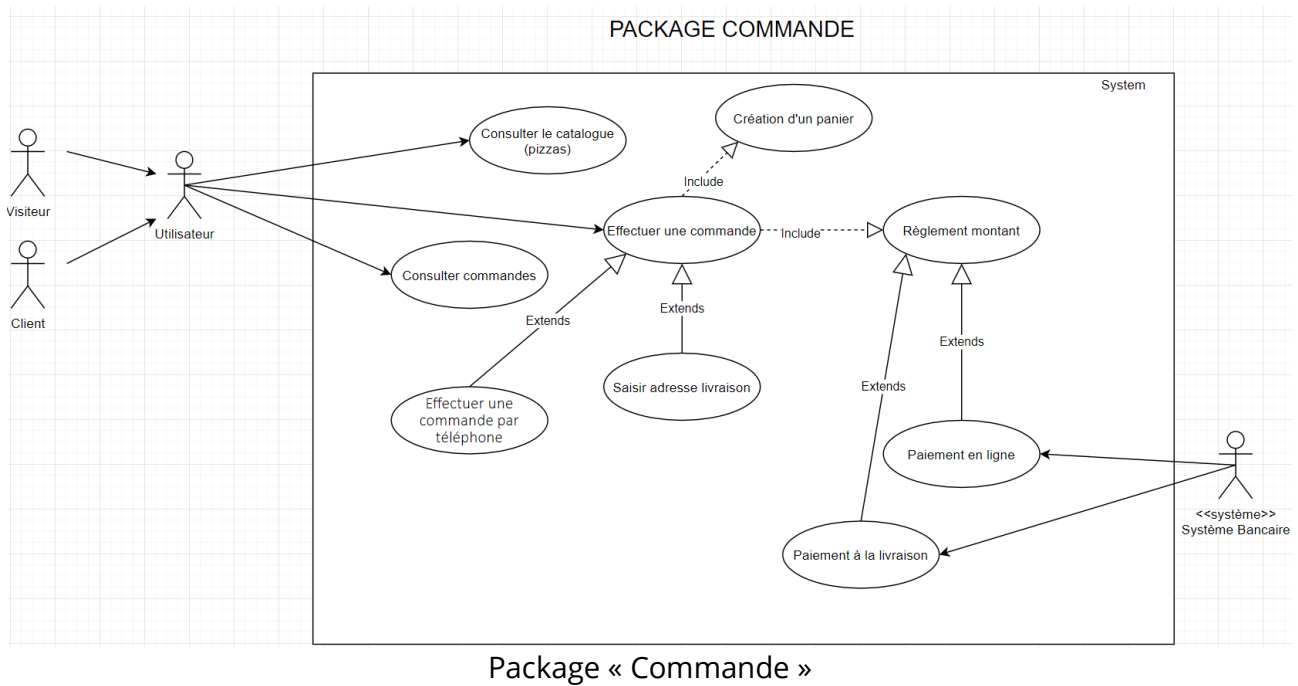


4.4 - Les cas d'utilisation généraux

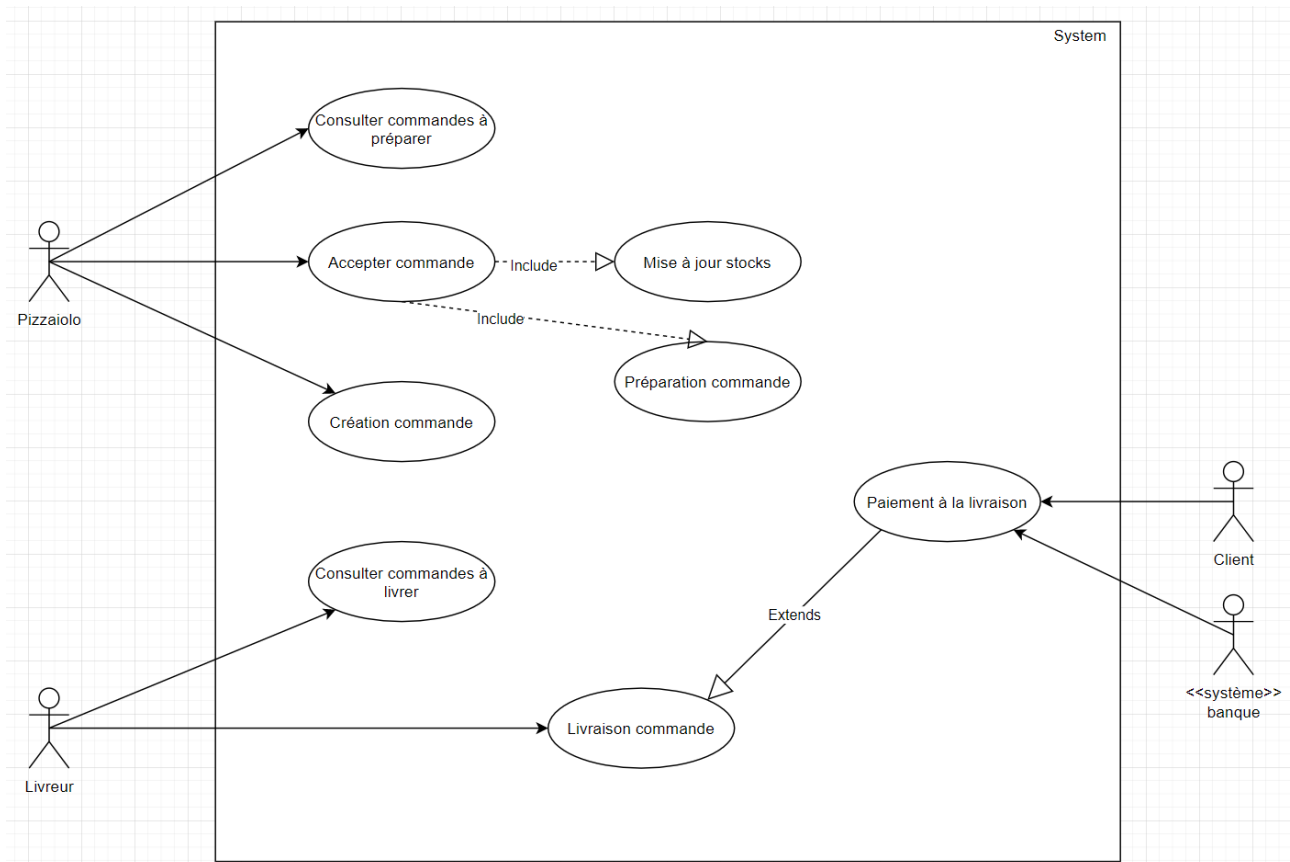


Package « Authentification »

L'inscription permet à un visiteur de créer un compte afin d'effectuer une commande sur le site web de la pizzeria « OC Pizza ». L'inscription correspond à la fonctionnalité « S'enregistrer » du package « Authentification ».



La fonctionnalité de commande permet aux utilisateurs de consulter son historique de commande passées sur le site web de la pizzeria. Cette fonctionnalité correspond à la fonctionnalité « Consulter commandes » du package « Commande ».

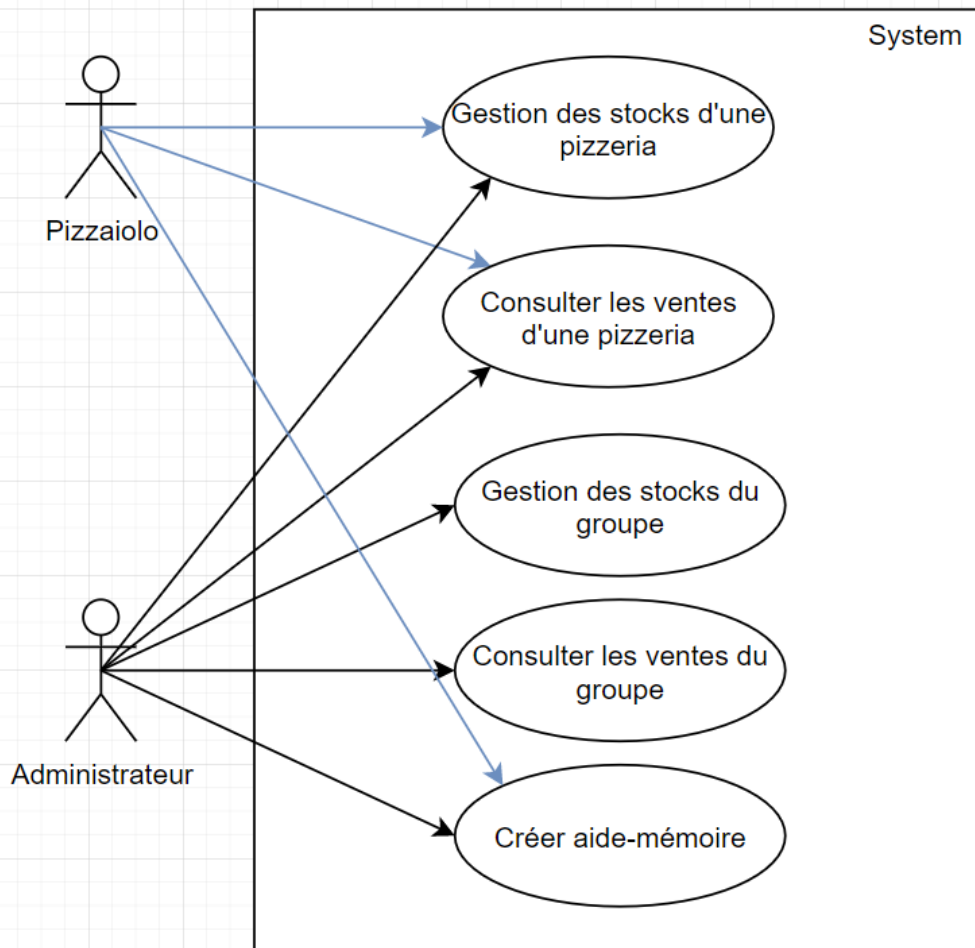


Package « Gestion Commande »

La création de commande permet à un visiteur de réaliser une commande composée d'un ou plusieurs produits qui possèdera le statut de « confirmation en attente ». La création de commande correspond à la fonctionnalité « Création commande » du package « Gestion Commande ».



PACKAGE ADMINISTRATION



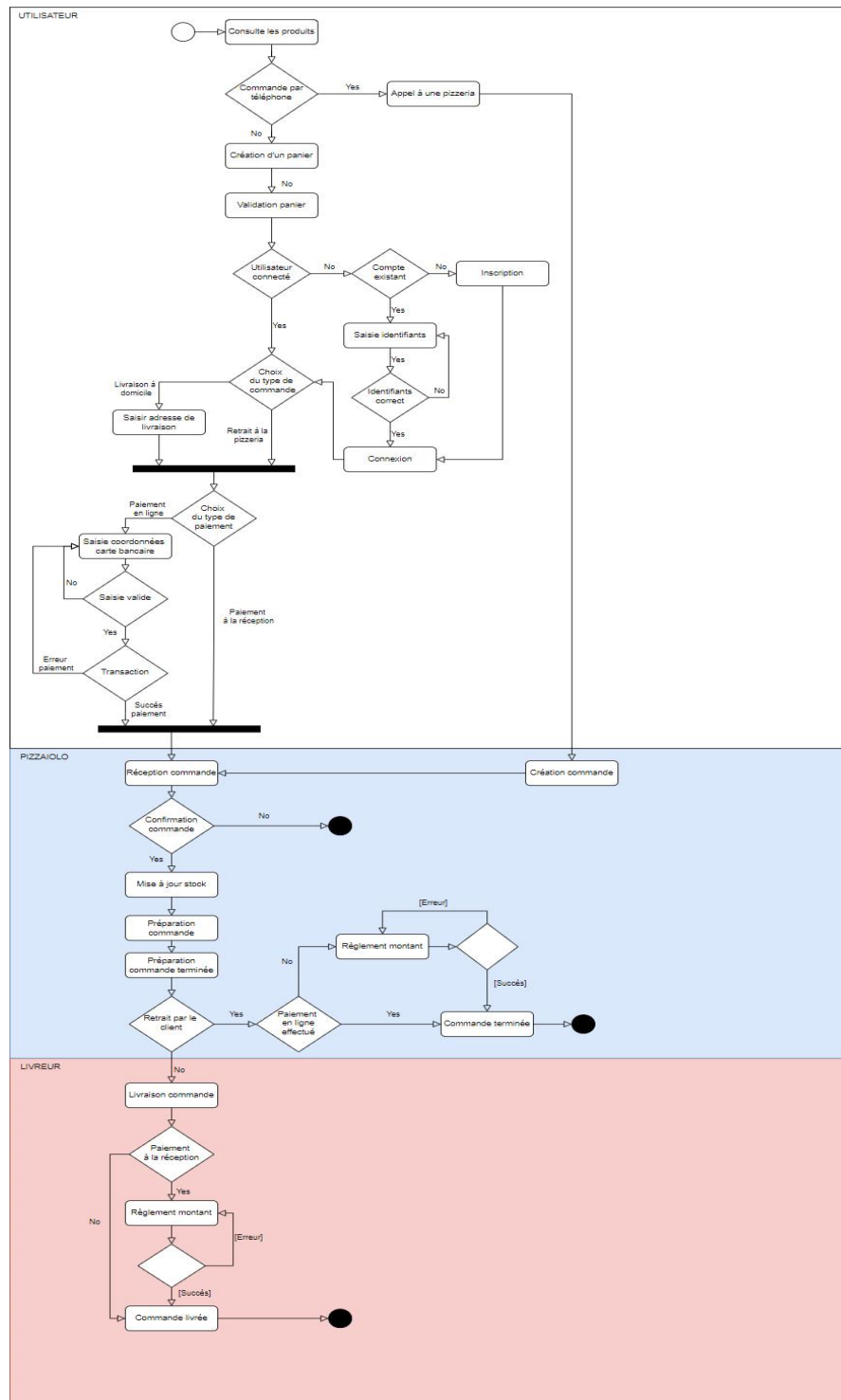
Package « Administration »

Un administrateur peut consulter les ventes/statistiques du groupe entier sur le site. Cela correspond à la fonctionnalité « Consulter les ventes du groupe » du package « Administration ».



5 - LES WORKFLOWS

5.1 - Le workflow OC Pizza





6 - APPLICATION WEB

L'application web est composée en quatre parties, à savoir :

- Le côté utilisateur (catalogue, panier, gestion de son compte, etc...)
- Le côté pizzaiolo (gestion de la préparation d'une commande)
- Le côté livreur (gestion du statut de la commande pour la livraison, règlement de la commande à la livraison)
- Le côté administrateur (gestion des pizzerias, stocks, droits utilisateurs, etc...)

Elle aura donc pour objectif de retracer le cycle de vie d'une commande au sein des pizzerias et permettre aux acteurs de savoir où en sont les commandes afin de savoir s'ils doivent/peuvent agir sur celle-ci (ex : un livreur peut transporter une commande car elle est en attente de livraison).

6.1 - Les acteurs

- L'utilisateur / Le client
- Le pizzaiolo
- Le livreur



6.2 - Les cas d'utilisation

Diagramme UML de cas d'utilisation

6.2.1 - Package « Authentification »

6.2.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation « S'enregistrer »

Identifiant	UC1 – S'enregistrer
Description	Création d'un compte utilisateur sur le site web.
Acteurs	Utilisateur (visiteur, client), administrateur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• N/A
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Adresse e-mail• Mot de passe• Informations personnelle
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'acteur clique sur le bouton « s'enregistrer ».2. Le système affiche une page permettant à l'utilisateur de créer un compte.3. L'utilisateur remplit les champs requis (email, mot de passe & confirmation)4. Le système enregistre les données de l'utilisateur et le connecte avec ses identifiants.
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none">3.a. L'adresse email de l'utilisateur est déjà utilisé par un autre compte utilisateur donc le système demande à ce que l'utilisateur renseigne une autre adresse email.3.b. Le mot de passe renseigné n'est pas assez « fort » (contient moins de 8 caractères, pas de chiffres/symboles, etc...). Le système demande à l'utilisateur de renseigner un nouveau mot de passe correspondant aux exigences.3.c. Le mot de passe de confirmation est différent du premier champs « mot de passe ». Le système informe l'utilisateur sur cette erreur.
Résultat	Création d'un compte utilisateur
Erreurs	N/A

**6.2.1.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Créer un compte »**

Identifiant	UC2 – Créer un compte
Description	Créer un compte utilisateur
Acteurs	Administrateur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Être connecté sur un compte administrateur
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Adresse e-mail• Mot de passe ?
Scénario nominal	<p>1. L'administrateur se rend sur la page « créer un compte »</p> <p>1.1. L'administrateur doit renseigner son mot de passe pour accéder à la page.</p> <p>2. L'administrateur renseigne le champs requis (adresse e-mail), le champ de mot de passe n'est pas requis. S'il n'est pas rempli par l'administrateur, le système va générer un mot de passe aléatoire (l'utilisateur pourra utiliser la fonctionnalité de mot de passe oublié).</p> <p>3. Le système enregistre le nouvel utilisateur et affiche un message de réussite.</p>
Scénario alternatif	<p>2.a. L'administrateur a renseigné une adresse e-mail qu'un compte existant dans le système possède déjà. Le système renseigne l'administrateur et l'invite à renseigner une autre adresse e-mail.</p>
Résultat	Création d'un compte utilisateur/administrateur.
Erreurs	N/A

**6.2.1.3 - UC3 – Cas d'utilisation « Se connecter »**

Identifiant	UC3 – Se connecter
Description	Connexion à un compte existant sur le site web.
Acteurs	Utilisateur (visiteur, client), employé (pizzaiolo, livreur), administrateur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Posséder un compte existant.
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Adresse e-mail• Mot de passe
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'acteur appuie sur le bouton « se connecter » présent sur toutes les pages lorsque l'acteur n'est pas connecté.2. Le système affiche une page permettant à l'acteur de se connecter.3. L'utilisateur renseigne ses identifiants (email et mot de passe)
Scénario alternatif	<p>3.a. L'adresse email ou le mot de passe est incorrect donc le système informe l'utilisateur que les identifiants sont invalides.</p> <p>3.b. L'utilisateur essaie de se connecter 3 fois de suite en se trompant de mot de passe. Le système bloque l'accès au compte pendant 5 minutes.</p> <p>3.c. L'utilisateur ne possède pas de compte utilisateur pour le moment. Le système propose sur la page un lien vers la page « s'enregistrer » pour créer un compte.</p>
Résultat	Connexion à un compte utilisateur/administrateur
Erreurs	N/A

**6.2.1.4 - UC4 - Cas d'utilisation « Mot de passe oublié »**

Identifiant	UC4 – Mot de passe oublié
Description	Demande de réinitialisation de mot de passe par email dû à l'oubli du mot de passe
Acteurs	Utilisateur (visiteur, client), employé (pizzaiolo, livreur), administrateur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Connaître l'adresse email d'un compte existant et l'accès à la boîte de réception de l'adresse email.
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Adresse e-mail
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'acteur se rend sur la page de connexion et appuie sur le lien hypertexte « mot de passe oublié ? ». Le système redirige donc l'utilisateur sur la page d'oubli de mot de passe et affiche un formulaire.2. L'utilisateur renseigne le champ « adresse email » et appuie sur le bouton « confirmer/valider ». Le système envoie donc un email à l'adresse renseigné si celle-ci existe dans les enregistrements du site web.3. L'utilisateur consulte ses emails et clique sur le bouton présent dans l'email ou le lien si le bouton ne fonctionne pas.4. L'utilisateur arrive sur une page de réinitialisation de mot de passe.5. L'utilisateur renseigne un les champs requis (nouveau mot de passe et confirmation)6. Le système remplace l'ancien mot de passe par le nouveau et le connecte au compte.
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none">4.a. L'url de la page de réinitialisation est invalide (l'utilisateur à changer des caractères dans l'url)4.b. L'url de la page est expirée (la page est valide 1h après la demande de réinitialisation)5.b. Le mot de passe renseigné n'est pas assez « fort » (contient moins de 8 caractères, pas de chiffres/symboles, etc...). Le système demande à l'utilisateur de renseigner un nouveau mot de passe correspondant aux exigences.5.c. Le mot de passe de confirmation est différent du premier champs « mot de passe ». Le système informe l'utilisateur sur cette erreur.
Résultat	Changement de mot de passe et connexion au compte
Erreurs	N/A



6.2.2 - Package « Commande »

6.2.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Consulter le catalogue »

Identifiant	UC1 – Consulter le catalogue
Description	Listing de toutes les pizzas vendues par la pizzeria
Acteurs	Utilisateur (visiteur, client)
Préconditions	N/A
Données en entrée	N/A
Scénario nominal	1. L'utilisateur se rend sur la page catalogue de la pizzeria 2. Le système récupère les informations nécessaires à l'affichage.
Scénario alternatif	N/A
Résultat	Le système affiche les données sur la page.
Erreurs	N/A

**6.2.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Création d'un panier »**

Identifiant	UC2 – Création d'un panier
Description	Création d'un panier pour un utilisateur
Acteurs	Utilisateur (client, visiteur)
Préconditions	N/A
Données en entrée	N/A
Scénario nominal	1. L'utilisateur ajoute un produit à partir du catalogue qu'il peut consulter (cf. UC1 – Consulter le catalogue) en appuyant sur le bouton « ajouter au panier ». 1.1. Le système ajoute le produit au panier de l'utilisateur.
Scénario alternatif	1.a. L'utilisateur ne peut pas appuyer sur le bouton « ajouter au panier » si les ingrédients nécessaires à l'élaboration du produit sont épuisés (hors stocks) 1.1.a. Le système renvoi une erreur si les stocks sont épuisés lors de l'ajout au panier.
Résultat	Ajoute un produit au panier de l'utilisateur
Erreurs	N/A

**6.2.2.3 - UC3 – Cas d'utilisation « Saisir adresse livraison »**

Identifiant	UC3 – Saisir adresse livraison
Description	Lorsque l'utilisateur souhaite se faire livrer sa commande, il doit renseigner une adresse de livraison afin que le système l'enregistre et que le livreur puisse par la suite livrer la commande.
Acteurs	Utilisateur (Client)
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Avoir choisi le mode « livraison » pour la commande
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Adresse postale (ex. domicile de l'utilisateur)
Scénario nominal	<p>1. Si l'utilisateur a déjà renseigné une adresse de livraison dans une commande précédente et l'a enregistré, le système prérempli les champs. Sinon, il invite l'utilisateur à renseigner une adresse de livraison valide selon les critères de la pizzeria (par exemple, la pizzeria n'effectue pas de livraison à plus de 20km)</p> <p>2. L'utilisateur appuie sur le bouton « suivant » puis le système enregistre son adresse de livraison.</p>
Scénario alternatif	<p>1.a. L'utilisateur coche la case « enregistrer l'adresse de livraison ». Le système va donc enregistrer l'adresse donnée et l'attache à l'utilisateur.</p> <p>1.b. L'adresse de livraison n'est pas valide selon les critères de restrictions, l'utilisateur est invité à utiliser une autre adresse.</p> <p>2.a. Le système vérifie une seconde fois les données de l'utilisateur avant d'enregistrer son adresse de livraison. Si l'adresse n'est pas valide, le système demande à l'utilisateur d'en renseigner une nouvelle et affiche les champs échéants.</p>
Résultat	Enregistre l'adresse de livraison de l'utilisateur et la sélectionne pour la commande en cours d'enregistrement.
Erreurs	N/A

**6.2.2.4 - UC4 – Cas d'utilisation « Règlement montant »**

Identifiant	UC4 – Règlement montant
Description	L'utilisateur arrive sur une page où il doit renseigner une méthode de paiement afin de valider sa commande s'il a choisi le paiement en ligne.
Acteurs	Utilisateur (client), système bancaire
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Informations de la méthode de paiement de l'utilisateur
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système demande à l'utilisateur de renseigner une méthode de paiement (carte bancaire)2. L'utilisateur complète les champs requis et valide en appuyant sur le bouton « valider ». Le système envoie les informations au système bancaire.3. Le paiement est accepté par la banque de l'utilisateur. Le système enregistre des informations relatives au paiement et effectue les actions nécessaires en fonction des législations (ex. envoyer un reçu).
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none">2.a. L'utilisateur n'a pas renseigné une carte bancaire valide (numéro, CVC incorrect ou date d'expiration dépassée) donc le système invite l'utilisateur à renseigner une nouvelle carte ou corriger les champs précédemment renseignés.2.b. Si la carte bancaire nécessite une authentification, le système redirige l'utilisateur sur la page d'authentification de la banque ou affiche la page sur le site web de la pizzeria (iframe)<ol style="list-style-type: none">2.b.a. L'utilisateur s'authentifie pour autoriser le paiement.2.b.b.1. L'utilisateur refuse de s'authentifier pour le paiement ou fait une erreur.2.b.b.2. Le système affiche à l'utilisateur qu'une erreur est survenue, et invite l'utilisateur à réessayer si cela est une erreur.
Résultat	L'utilisateur a payé en ligne (un service ou un produit).
Erreurs	N/A

**6.2.2.5 - UC5 – Cas d'utilisation « Effectuer une commande en ligne »**

Identifiant	UC5 – Effectuer une commande en ligne
Description	Effectuer une commande en ligne à la pizzeria
Acteurs	Utilisateur (visiteur, client)
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Posséder un panier avec des produits/articles (cf. UC2 – Création d'un panier)
Données en entrée	N/A
Scénario nominal	<p>1. L'utilisateur se rend sur la page de son panier et appuie sur le bouton « passer commande »</p> <p>2.1. L'utilisateur choisit son mode de réception (livraison ou retrait sur place)</p> <p>2.1.1. Si le mode de réception est livraison, le système demande à l'utilisateur de renseigner son adresse de livraison (cf. UC3 – Saisir adresse livraison). Si l'utilisateur a déjà renseigné une adresse de livraison, le système propose d'utiliser l'adresse déjà existante.</p> <p>2.2. L'utilisateur choisit son mode de paiement (en ligne ou à la livraison)</p> <p>2.2.a. Le mode de paiement sélectionné est « en ligne » (cf. UC4 – Règlement montant)</p> <p>3. La commande est acceptée, le système enregistre la commande et affiche une page de confirmation/succès à l'utilisateur.</p>
Scénario alternatif	N/A
Résultat	Création d'une commande pour l'utilisateur authentifié.
Erreurs	N/A

**6.2.2.6 - UC6 – Cas d'utilisation « Effectuer une commande par téléphone »**

Identifiant	UC6 – Effectuer une commande par téléphone
Description	Effectuer une commande par téléphone à la pizzeria
Acteurs	Utilisateur (visiteur, client)
Préconditions	N/A
Données en entrée	N/A
Scénario nominal	1. L'utilisateur appelle la pizzeria où il souhaite passer commande. 2. Création de la commande par l'employé de la pizzeria (cf. UC10 – Création d'une commande)
Scénario alternatif	N/A
Résultat	Création d'une commande pour l'utilisateur authentifié.
Erreurs	N/A

6.2.2.7 - UC7 – Cas d'utilisation « Consulter commandes »

Identifiant	UC7 – Consulter le catalogue
Description	Listing de toutes les commandes passées par l'utilisateur
Acteurs	Utilisateur (client)
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Avoir effectué au moins une commande
Données en entrée	N/A
Scénario nominal	1. L'utilisateur se rend sur la page « mes commandes » 2. Le système récupère les commandes de l'utilisateur. 3. Le système affiche les données sur la page
Scénario alternatif	3.a. L'utilisateur n'a pas effectué de commandes, le système affiche un message « aucune commandes effectuée »
Résultat	Le système affiche les données sur la page.
Erreurs	N/A



6.2.3 - Package « Gestion Commande »

6.2.3.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Consulter commandes à préparer »

Identifiant	UC1 – Consulter commandes à préparer
Description	Listing des commandes à accepter/préparer
Acteurs	Pizzaiolo
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Commandes en attente
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• N/A
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le pizzaiolo se rend sur la page « commandes à préparer ».2. Le système récupère les commandes ayant le statut « à préparer »3. Le système affiche les données récupérées.
Scénario alternatif	3.a. Le système n'a pas trouvé de commandes « à préparer », il affiche donc un message « Aucune commandes à préparer »
Résultat	Le système affiche les commandes « à préparer »
Erreurs	N/A

**6.2.3.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Accepter commande »**

Identifiant	UC2 – Accepter commande
Description	Un pizzaiolo peut accepter une commande passée afin de changer son statut en « en préparation ».
Acteurs	N/A
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Avoir des commandes en attentes de préparation
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Commandes
Scénario nominal	<p>1. Le pizzaiolo consulte les commandes à préparer (cf. UC1 – Consulter commandes à préparer)</p> <p>2. Le pizzaiolo sélectionne une commande en statut « à préparer » et change son statut en « en préparation »</p> <p>2.1. Les stocks sont mis à jour en fonction du contenu de la commande (cf. UC4 – Mise à jour stocks)</p> <p>3. Le système change le statut de la commande et informe l'utilisateur de la commande du changement d'état.</p>
Scénario alternatif	2.a. Si les stocks pour la fabrication du produit ne sont pas suffisants, le pizzaiolo peut refuser la commande. Le système notifie donc l'utilisateur concerné.
Résultat	Changement de statut d'une commande.
Erreurs	N/A

**6.2.3.3 - UC3 – Cas d'utilisation « Mise à jour stocks »**

Identifiant	UC3 – Mise à jour stocks
Description	Met à jour les stocks en fonction des produits contenus dans une commande validée ou.
Acteurs	Pizzaiolo
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Commande « acceptée »
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Produits de la commande « acceptée »
Scénario nominal	1. Le système récupère les ingrédients requis pour la fabrication du produit, calcul la quantité et les soustrait aux stocks existants.
Scénario alternatif	1.a. Le stock existant est insuffisant, aucune soustraction n'est effectuée et un message d'erreur est renvoyé par le système.
Résultat	Met à jour les stocks actuels de la pizzeria par rapport aux commandes passées qui passent en statut « en préparation ».
Erreurs	N/A

6.2.3.4 - UC4 – Cas d'utilisation « Terminer préparation commande »

Identifiant	UC4 – Terminer préparation commande
Description	Le pizzaiolo passe une commande au statut « prêt pour la livraison »
Acteurs	Pizzaiolo
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Commande ayant le statut « en préparation »
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• N/A
Scénario nominal	1. Le pizzaiolo indique au système que la commande est terminée. Le statut de la commande passe en « prêt pour la livraison »
Scénario alternatif	N/A
Résultat	La commande est terminée et sort de l'état « en préparation » et passe en « prêt pour la livraison ».
Erreurs	N/A

**6.2.3.5 - UC5 – Cas d'utilisation « Consulter commandes à livrer »**

Identifiant	UC5 – Consulter commandes à livrer
Description	Listing des commandes à livrer pour un livreur
Acteurs	Livreur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Commande en statut « prêt pour la livraison »
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• N/A
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le livreur se rend sur la page « commandes à livrer ».2. Le système récupère les commandes ayant le statut « prêt pour la livraison »3. Le système affiche les données récupérées.
Scénario alternatif	3.a. Le système affiche un message « aucune commandes en attente de livraison » si aucune ne possède le statut correspondant.
Résultat	Le système affiche une liste des commandes en attente de livraison.
Erreurs	N/A

6.2.3.6 - UC6 – Cas d'utilisation « Livraison commande »

Identifiant	UC6 – Livraison commande
Description	Le livreur change le statut de la commande en « livraison en cours ».
Acteurs	Livreur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Commande en statut « prêt pour la livraison »
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Une commande
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le livreur sélectionne une commande à livrer (cf. UC6 – Consulter commande à livrer)2. Le livreur change le statut de la commande en « livraison en cours »
Scénario alternatif	3.a. Si le client a choisi de payer à la livraison, cf. UC9 – Paiement à la livraison
Résultat	Le livreur change le statut de la commande en « livraison en cours ».
Erreurs	N/A

**6.2.3.7 - UC7 – Cas d'utilisation « Terminer livraison »**

Identifiant	UC7 – Terminer livraison
Description	Le livreur effectue le règlement de la commande s'il s'agit d'un paiement à livraison et change le statut de la commande en « commande livrée / en live » lorsque celle-ci est rendue au client final.
Acteurs	Client, livreur, système bancaire
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification (pour le livreur)
Données en entrée	N/A
Scénario nominal	1. Le livreur change le statut de la commande en « commande livrée / en live »
Scénario alternatif	1.a. Si il s'agit d'une commande avec paiement à la livraison, cf. UC9 – Paiement à la livraison .
Résultat	La commande a terminé son cycle de vie et passe en statut « commande livrée » par le livreur.
Erreurs	N/A

6.2.3.8 - UC8 – Cas d'utilisation « Paiement à la livraison »

Identifiant	UC8 – Paiement à la livraison
Description	Lorsque l'utilisateur choisit de payer à livraison, le livreur doit régler l'utilisateur du montant de la commande
Acteurs	Client, livreur, système bancaire
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Le client a choisi le paiement à livraison
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• N/A
Scénario nominal	1. Le client choisit quel moyen de paiement il va utiliser. 2. Le livreur fait régler le montant de la commande au client.
Scénario alternatif	2.a. Le paiement a échoué, le client réessaie une fois ou change de moyen de paiement (ex. argent en liquide)
Résultat	Le client règle le montant de la commande.
Erreurs	Le client ne peut pas régler le montant de la commande

**6.2.3.9 - UC9 – Cas d'utilisation « Création d'une commande »**

Identifiant	UC9 – Création d'une commande
Description	Création d'une commande manuellement par un pizzaiolo d'une pizzeria
Acteurs	Pizzaiolo
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification (Pizzaiolo)
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Données du client
Scénario nominal	1. Le pizzaiolo remplit le formulaire pour créer une commande (nom, prénom, etc...)
Scénario alternatif	1.a. Si l'utilisateur souhaite se faire livrer sa commande, le pizzaiolo rentre l'adresse de livraison.
Résultat	Le client règle le montant de la commande.
Erreurs	Le client ne peut pas régler le montant de la commande



6.2.4 - Package « Administration »

6.2.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Gestion stocks pizzeria »

Identifiant	UC1 – Gestion stocks pizzeria
Description	Permet de consulter et d'éditer les stocks (non réel) d'une pizzeria du groupe
Acteurs	Pizzaiolo, administrateur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Posséder les droits nécessaires
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Sélection d'une pizzeria à consulter
Scénario nominal	<p>1. L'utilisateur sélectionne une pizzeria et se rend sur la page « stocks » de celle-ci.</p> <p>1.1. Le système récupère tous les produits et leur quantité en stock associée.</p> <p>2. L'utilisateur consulte les stocks de la pizzeria.</p> <p>2.1. L'utilisateur clique/sélectionne un produit pour éditer son stock.</p> <p>2.1.1. L'utilisateur renseigne une quantité et valide. Le système remplace l'ancienne valeur par la nouvelle entrée par l'utilisateur.</p> <p>Le système répond avec un message de succès.</p>
Scénario alternatif	<p>2.1.1.a. La valeur renseignée par l'utilisateur n'est pas valide. Le système renvoie une erreur et l'affiche à l'utilisateur.</p>
Résultat	L'utilisateur consulte les stocks d'une pizzeria et les modifie si besoin.
Erreurs	N/A

**6.2.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Consulter ventes pizzeria »**

Identifiant	UC2 – Consulter ventes pizzeria
Description	Permet la consultation des ventes d'une pizzeria du groupe
Acteurs	Pizzaiolo, administrateur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Posséder les droits nécessaires
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Sélection d'une pizzeria à consulter
Scénario nominal	<p>1. L'utilisateur sélectionne une pizzeria et se rend sur la page « statistiques » de celle-ci.</p> <p>1.1. Le système récupère les statistiques de la pizzeria.</p>
Scénario alternatif	N/A
Résultat	Le système affiche les statistiques de la pizzeria sur la page.
Erreurs	N/A

**6.2.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation « Gestion stocks groupe »**

Identifiant	UC3 – Gestion stocks groupe
Description	Permet de consulter et d'éditer les stocks (non réel) des pizzerias du groupe
Acteurs	Administrateur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Posséder les droits nécessaires
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• N/A
Scénario nominal	<p>1. L'utilisateur sélectionne une pizzeria et se rend sur la page « stocks » de celle-ci.</p> <p>1.1. Le système récupère tous les produits et leur quantité en stock associée.</p> <p>2. L'utilisateur consulte les stocks de la pizzeria.</p> <p>2.1. L'utilisateur clique/sélectionne un produit pour éditer son stock.</p> <p>2.1.1. L'utilisateur renseigne une quantité et valide. Le système remplace l'ancienne valeur par la nouvelle entrée par l'utilisateur.</p> <p>Le système répond avec un message de succès.</p>
Scénario alternatif	<p>2.1.1.a. La valeur renseignée par l'utilisateur n'est pas valide. Le système renvoie une erreur et l'affiche à l'utilisateur.</p>
Résultat	L'utilisateur consulte les stocks d'une pizzeria et les modifie si besoin.
Erreurs	N/A

**6.2.4.4 - UC4 – Cas d'utilisation « Consulter ventes groupe »**

Identifiant	UC4 – Consulter ventes groupe
Description	Permet la consultation toutes les ventes du groupe
Acteurs	Administrateur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Posséder les droits nécessaires
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• N/A
Scénario nominal	1. L'utilisateur sélectionne une pizzeria et se rend sur la page « statistiques » de celle-ci. 1.2. Le système récupère les statistiques de toutes les pizzerias du groupe.
Scénario alternatif	N/A
Résultat	Le système affiche les statistiques du groupe sur la page.
Erreurs	N/A

6.2.4.5 - UC5 – Cas d'utilisation « Créer aide-mémoire »

Identifiant	UC5 – Créer aide-mémoire
Description	Permet la création d'aide-mémoire pour les recettes des pizzas.
Acteurs	Pizzaiolo, administrateur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Posséder les droits nécessaires
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• N/A
Scénario nominal	1. L'utilisateur se rend sur la page « aide-mémoires » et appuie sur le bouton « créer aide-mémoire ». 1.1. Le système affiche le formulaire de création d'aide-mémoire. 2. L'utilisateur remplit le formulaire et valide ses informations.
Scénario alternatif	N/A
Résultat	Création d'un aide-mémoire
Erreurs	N/A

**6.2.4.6 - UC6 – Cas d'utilisation « Consulter aide-mémoire »**

Identifiant	UC6 – Consulter aide-mémoire
Description	Permet de consulter un aide-mémoire
Acteurs	Pizzaiolo, administrateur
Préconditions	<ul style="list-style-type: none">• Authentification• Posséder les droits nécessaires
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• N/A
Scénario nominal	<p>1. L'utilisateur se rend sur la page « aide-mémoires » et appuie sur le bouton « créer aide-mémoire ».</p> <p>1.2. Le système affiche le formulaire de création d'aide-mémoire.</p> <p>2. L'utilisateur remplit le formulaire et valide ses informations.</p>
Scénario alternatif	N/A
Résultat	Création d'un aide-mémoire
Erreurs	N/A



7 - GLOSSAIRE
