

OC PIZZA

Sommaire

• OC Pizza, c'est quoi ?.....	3
• Que souhaite OC Pizza ?.....	3
• Solution technique.....	4-6
• Qui sont les acteurs.....	7
• Architectures Techniques.....	8-9
• Fonctionnalité des utilisateurs	10-14
• Cas d'utilisation :	
1. S'inscrire.....	15
2. Effectuer une commande en ligne.....	16
3. Prise de commande pizzaiolo.....	17
4. Détail Pizza.....	18
• Processus de commande.....	19

OC PIZZA, C'EST QUOI ?

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor; le groupe est spécialisé dans les pizzas à 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

QUE SOUHAITE OC PIZZA ?

OC Pizza souhaite mettre en place un système lui permettant :

- d'être plus efficace dans la gestion des commandes, de la réception à la livraison en passant par la préparation
- de suivre en temps réel les commandes passées, en préparation et en livraison
- de suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas peuvent encore être préparées
- de proposer une application mobile pour que les clients puissent:
 1. Passer leurs commandes en ligne, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place
 2. Payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent
 3. Modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparées
- de proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza.

SOLUTION TECHNIQUE



Application
Cross-Platform

- iOS
- Android

Language

- Dart
- Framework Flutter



POURQUOI UNE APPLICATION CROSS PLATFORM

- Disponible sur deux OS

L'application sera disponible sur Android et sur iOS ce qui à deux seul représente plus de 99% du marché en France.

- SmartPhone et Tablette

Très pratique pour les clients, avec l'application il pourront commander directement avec leur téléphone, du côté des livreurs ils pourront avoir accès aux informations d'un client avec leur téléphone quand il seront en bas de chez eux. Pour les pizzaiolos il pourront gérer les commandes directement sur leur tablette.

LANGUAGE ET BASE DE DONNÉES

- Dart et Flutter

Dart est un langage de programmation développé par Google ainsi que le framework Flutter, Flutter est très récent puisque la version 1.0 est sortie en Mai 2017 ce qui permet d'avoir toutes les dernières avancées technologiques dans le domaine du cross-platform, à noter aussi que Google fait régulièrement des mises à jours sur Flutter.

Sources : -<https://www.developpez.com/actu/146016/Un-developpeur-donne-des-raisons-qui-peuvent-justifier-l-utilisation-de-Flutter-le-framework-de-Google-pour-creeer-des-apps-natives-iOS-et-Android/>

- https://www.frandroid.com/android/535194_quest-ce-que-flutter-loutil-permettant-de-creeer-des-applications-android-et-ios

- Serveur web

Les données seront enregistrer sur un serveur web
Nous récupéreront les données via un api REST

QUI SONT LES ACTEURS ?

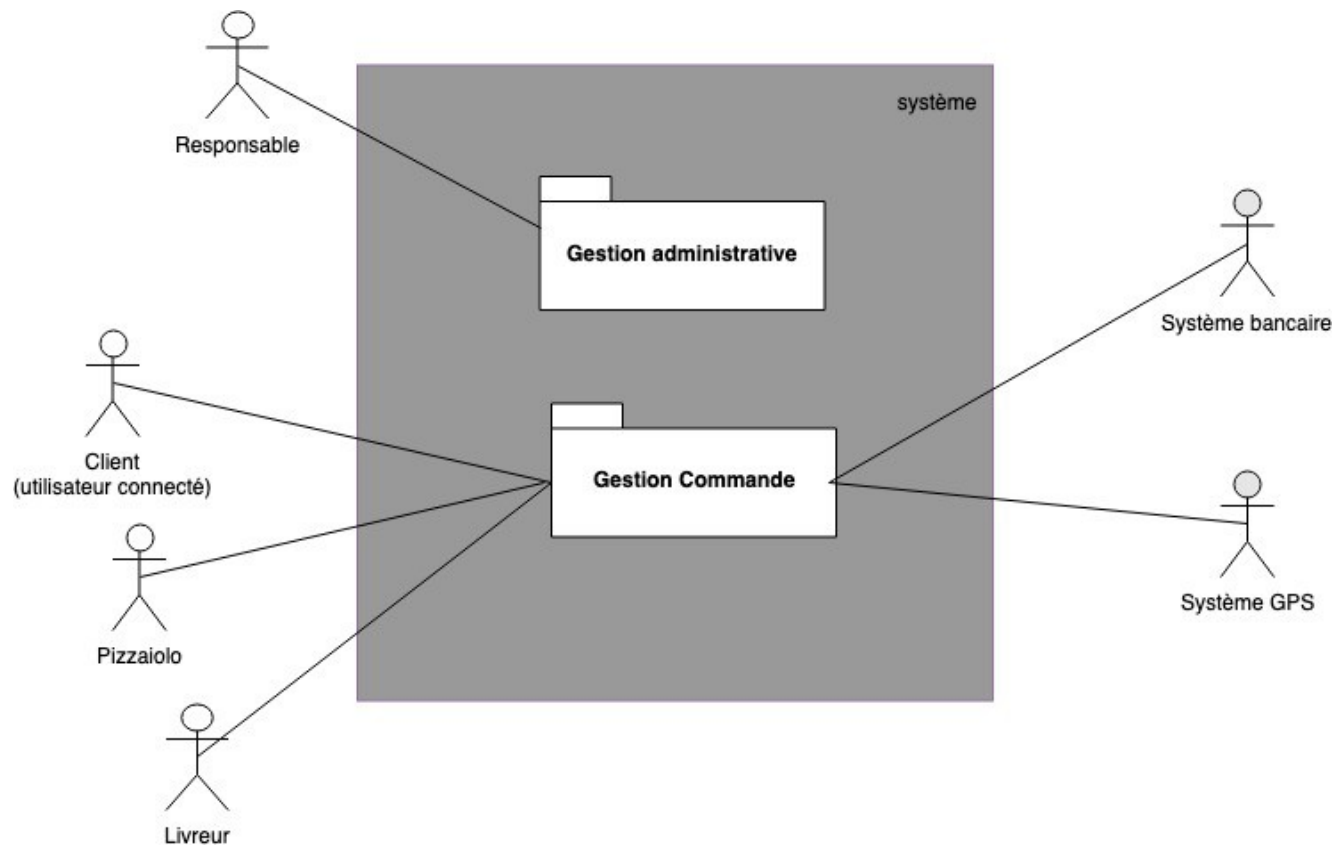
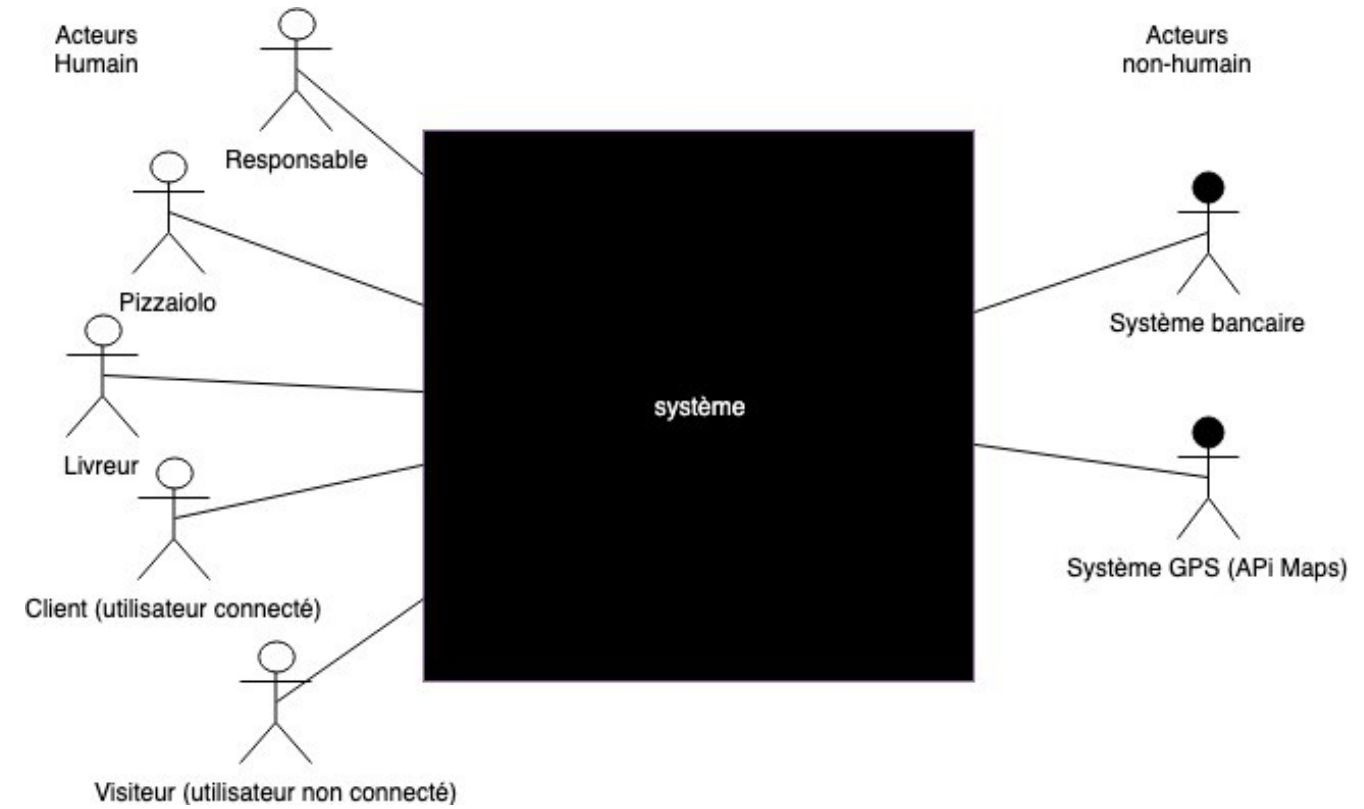
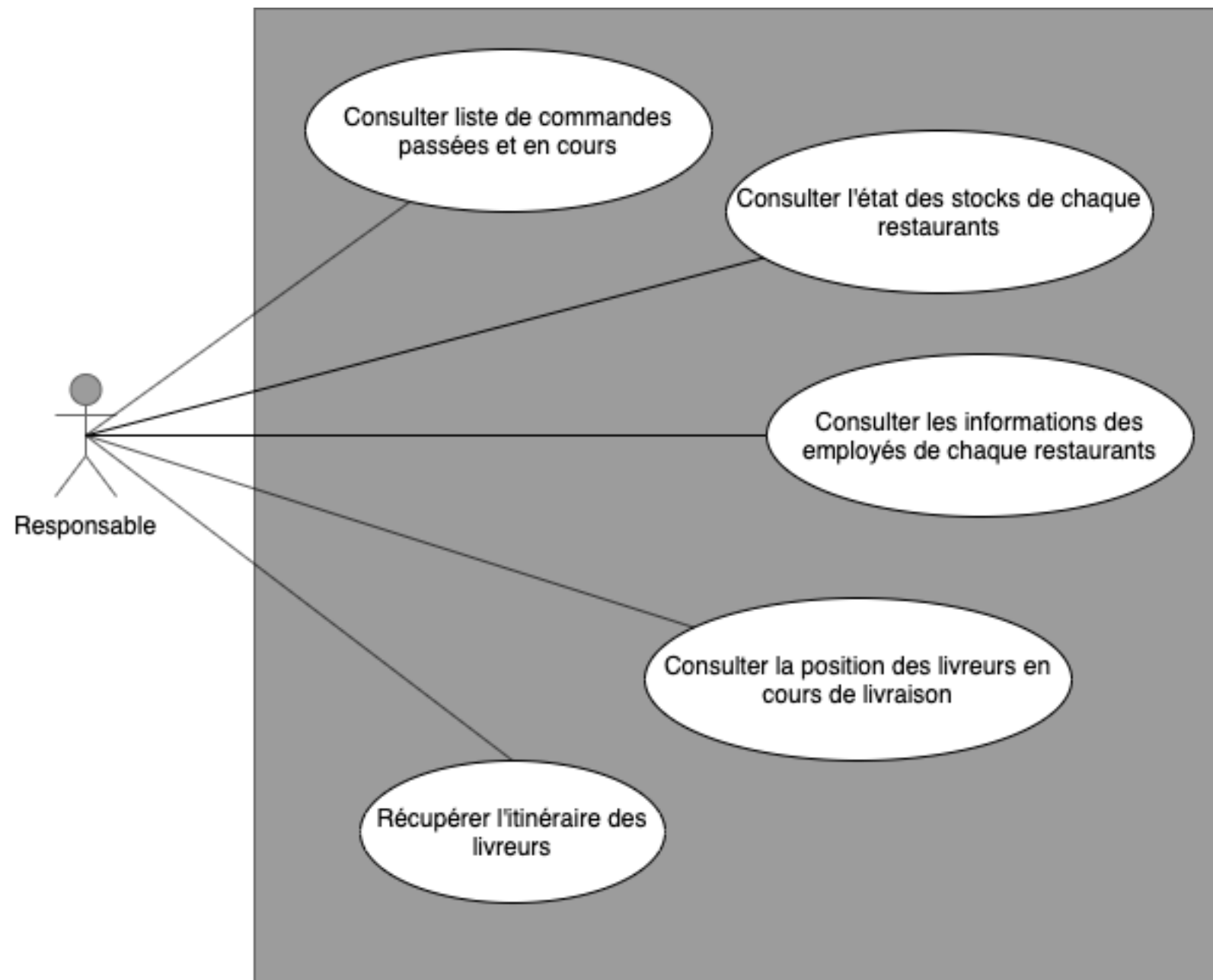


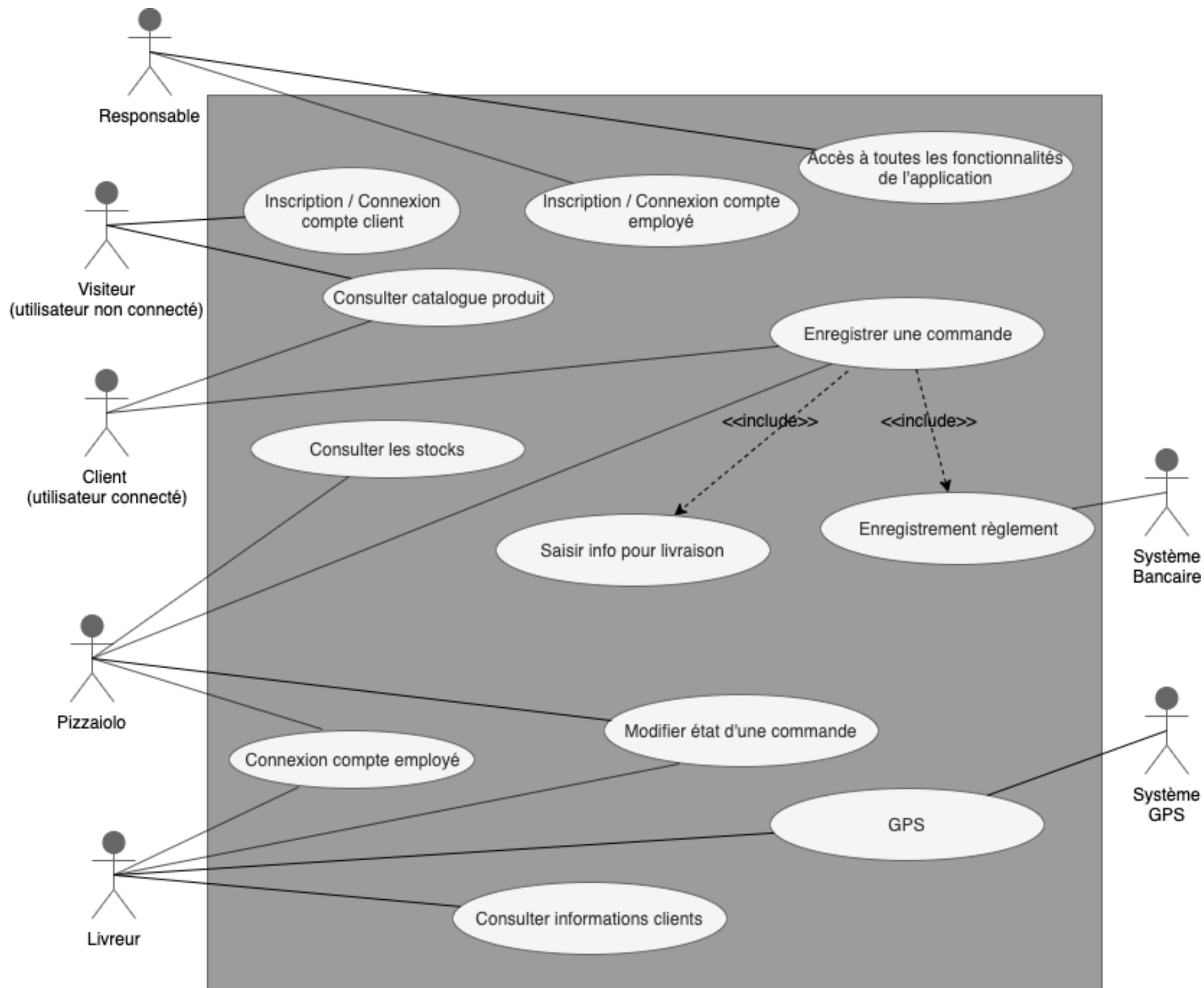
DIAGRAMME DE PACKAGE

ARCHITECTURE TECHNIQUE

Gestion administrative



Gestion des commandes



FONCTIONNEMENT PAR UTILISATEUR

Visiteur

- Consulter le catalogue produit
- Créer un compte client

FONCTIONNEMENT PAR UTILISATEUR

Clients (utilisateur connecté)

- Consulter le catalogue produit
- Effectuer une commande

FONCTIONNNALITÉ PAR UTILISATEUR

Pizzaiolo

- Consulter le catalogue produit
- Effectuer une commande
- Consulter les stocks
- Modifier l'état d'une commande

FONCTIONNEMENT PAR UTILISATEUR

Livreur

- Consulter les informations clients
- Modifier l'état d'une commande
- Accès système GPS

FONCTIONNEMENT PAR UTILISATEUR

Responsable

- Création compte employés et clients
- Consulter le catalogue produit
- Enregistrer une commande
- Consulter les stocks
- Modifier l'état d'une commande
- Consulter les informations d'un client

CAS D'UTILISATION

Cas n°1 : S'inscrire

Description textuelle Inscription clients

I – Identification

Cas d'utilisation : S'inscrire (clients)

Acteur concernés : Visiteur

Description succincte : Donne accès à toutes les fonctionnalités à un client

Date : 02/07/2019

Auteur : Edouard Plantevin

Pré-conditions : L'utilisateur souhaite créer un compte

Démarrage : L'utilisateur a demandé à créer un compte

II – Dialogue

Scénario nominal

1. Le système affiche un formulaire d'inscription
2. L'utilisateur remplit le formulaire
3. Le système vérifie les informations remplies par l'utilisateur
4. Le système crée un nouveau compte avec les données récoltées

Scénario alternatifs

- 2.A L'utilisateur retourne à la page d'accueil
- 2.B L'utilisateur rentre des informations incorrectes
- 3.A Le système trouve des informations incorrectes ou déjà utilisées

III- Fin et post-conditions

Fin : Scénario nominal : étapes 2A, 2B et 3A

Post-conditions : Aucun

Description textuelle Inscription Pizzaiolo/Livreur

I – Identification

Cas d'utilisation : S'inscrire (compte personnel)

Acteur concernés : Responsable

Description succincte : Donne accès à toutes les fonctionnalités au pizzaiolo ou au livreur

Date : 02/07/2019

Auteur : Edouard Plantevin

Pré-conditions : Le responsable souhaite créer un compte pour un employé

Démarrage : Le responsable a demandé à créer un compte

II – Dialogue

Scénario nominal

1. Le système affiche un formulaire d'inscription
2. L'utilisateur remplit le formulaire et choisit entre « compte livreur » ou « compte pizzaiolo »
3. Le système vérifie les informations remplies par l'utilisateur
4. Le système crée un nouveau compte avec les données récoltées

Scénario alternatifs

- 2.A L'utilisateur retourne à la page d'accueil
- 2.B L'utilisateur rentre des informations incorrectes
- 3.A Le système trouve des informations incorrectes ou déjà utilisées

III- Fin et post-conditions

Fin : Scénario nominal : étapes 2A, 2B et 3A

Post-conditions : Aucun

Cas n°2 : Effectuer une commande en ligne

Description textuelle commande en ligne

I – Identification

Cas d'utilisation : Commander une pizza en ligne

Acteur concernés : Client

Description succincte : Le client doit pouvoir réaliser une commande en ligne

Date : 02/07/2019

Auteur : Edouard Plantevin

Pré-conditions : Le client souhaite effectuer une commande

Démarrage : Le client a demandé la page « catalogue produit » et est connecté

II – Dialogue

Scénario nominal

1. Le système affiche le catalogue produit
2. L'utilisateur choisi un produit dans le catalogue
3. Le système créer un panier
4. Le client souhaite accéder à son panier
5. Le système affiche le panier
6. Le client valide son panier
7. Le système affiche différente méthode de paiement
8. Le client choisi un mode de paiement

Scénario alternatifs

- 4.A L'utilisateur retourne à la page du catalogue produit
- 6.A L'utilisateur supprime un produit et retourne à la page catalogue produit
- 6.B L'utilisateur ne valide pas son panier et quitte l'application
- 8.A L'utilisateur ne peux pas payer

III- Fin et post-conditions

Fin : Scénario nominal : étape 6A et 8A

Post-conditions : Aucun

CAS N°3 : PRISE COMMANDE PIZZAIOLO

Description textuelle commande pizzaiolo

I – Identification

Cas d'utilisation : Prise commande du pizzaiolo

Acteur concernés : Pizzaiolo

Description succincte : Le client appel pour effectuer une commande

Date : 02/07/2019

Auteur : Edouard Plantevin

Pré-conditions : Le client souhaite effectuer une commande

Démarrage : Le pizzaiolo est connecté

II – Dialogue

Scénario nominal

1. L'utilisateur sélectionne « nouvelle commande »
2. Le système créer un panier
3. Le système affiche la page du catalogue produit
4. L'utilisateur sélectionne les choix du client
5. Le système affiche le panier
6. Le système affiche les choix de paiement
7. L'utilisateur entre les informations de paiement du clients
8. L'utilisateur entre les information de réception de la commande

Scénario alternatifs

- 3.A La pizza souhaiter ne peux être cuisiner (manque d'ingrédient)
- 7.A Le client ne peux pas payer

III- Fin et post-conditions

Fin : Scénario nominal : étape 3A et 7A

Post-conditions : Aucun

CAS N°4 : DÉTAIL PIZZA

Description textuelle détail d'une pizza

I – Identification

Cas d'utilisation : Voir recette d'une pizza

Acteur concernés : Pizzaiolo

Description succincte : Le pizzaiolo doit préparer une commande

Date : 02/07/2019

Auteur : Edouard Plantevin

Pré-conditions : Le pizzaiolo à un trou de mémoire

Démarrage : Le pizzaiolo est connecté

II – Dialogue

Scénario nominal

1. L'utilisateur sélectionne la page « catalogue produit »
2. Le système affiche le catalogue produit
3. L'utilisateur sélectionne un produit
4. Le système affiche fiche détailler du produit

Scénario alternatifs

- 3.A L'utilisateur c'est tromper de produit, il revient au catalogue produit

III- Fin et post-conditions

Fin : Scénario nominal

Post-conditions : Aucun



Client



Pizzaiolo



Livreur

