



Groupe OC Pizza

OC Pizza app

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

Edouard Plantevin
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	4
2.3.1.Contexte	4
2.3.2.Enjeux et Objectifs	5
3.Description générale de la solution	6
3.1.Les acteurs	6
3.2.Les principe de fonctionnement	7
3.3.Les cas d'utilisation généraux	7
4.Le domaine fonctionnel	8
4.1.Référentiel	8
4.2.Présentation du diagramme de classes	8
5.Les workflows	9
6.Domaine fonctionnel	10
6.1.Les acteurs	10
6.2.Les cas d'utilisation « Commande »	10
6.2.1.Package A	10
6.2.2.Package B	11
6.3.Les règles de gestion générales	11
6.4.Les cas d'utilisation « Inscription »	12
6.4.1.Package A	12
6.4.2.Package B	13
6.3.Les règles de gestion générales	13

1. VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
EP	06/01/2020	Création du document	1.0

2.INTRODUCTION

2.1.Objet du document

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

L'objectif du document est de présenter les besoins de l'utilisateur et de décrire la solution qui va être implémentée pour répondre à ces besoins.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- De l'entretien réalisé avec le dirigeant de la société OC Pizza
- 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** - : Dossier de conception technique de l'application
2. **DCT** - : Dossier d'exploitation

2.3.Besoin du client

2.3.1.Contexte

« OC Pizza » 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 responsable du groupe a pris contact avec vous afin de mettre en place un système informatique sur-mesures, déployé dans toutes ses pizzerias.

2.3.2.Enjeux et Objectifs

La solution que nous somme chargés de développer pour le groupe OC Pizza doit répondre impérativement à certaines attentes qui ont été clairement énoncée lors du premier rendez-vous avec le gérant d'OC Pizza

L'objectif principal est d'obtenir un outil permettant une gestion efficace des commandes de pizzas à tout niveau. A savoir de la réception de la commande à la livraison de celle-ci, en passant par sa préparation.

- L'outil doit permettre d'améliorer la gestion du stock et son suivi en temps réel. En effet, il doit permettre de savoir à tout moment quels sont les ingrédients restant en stock et quelles sont les pizzas réalisable à partir de ces ingrédients. Et ce pour chacun des points de ventes.
- L'outil doit permettre à tout moment de consulter la liste des commandes passées, en préparation et à venir.
- La solution doit également permettre aux préparateurs des commandes de consulter la recette de la pizza qu'ils sont en train de préparer.
- Enfin, la solution proposée devra permettre aux clients d'OC Pizza de passer leur commande via l'application et de régler directement cette commande en ligne s'ils le souhaitent.

Les clients doivent également pouvoir annuler leur commande tant que celle-ci n'est pas en phase de préparation.

3. DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

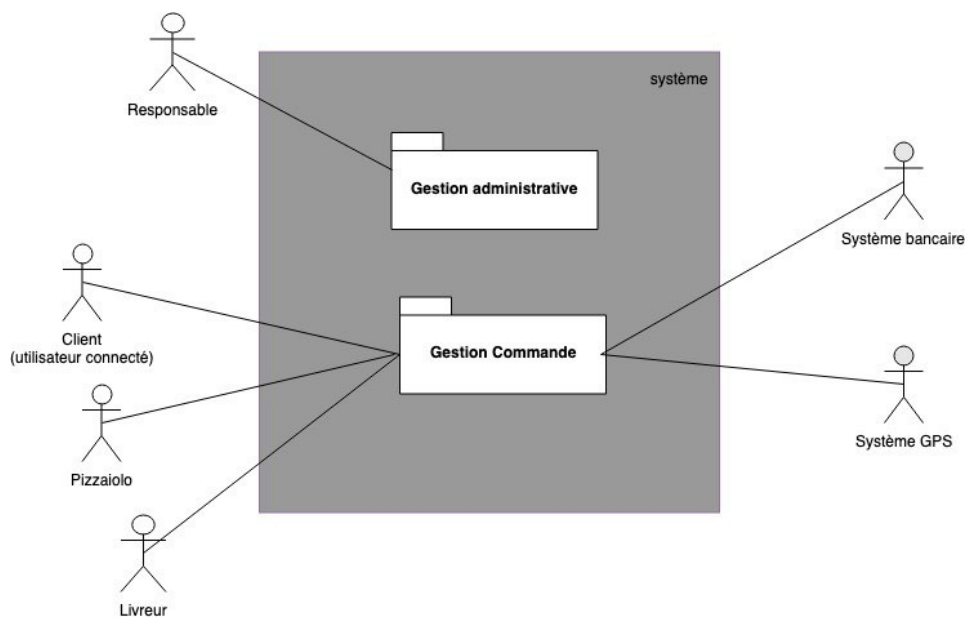
D'après l'analyse des besoins énoncés précédemment, il en est ressorti de notre réflexion un découpage de la solution en deux « packages » avec lesquels les différents acteurs utilisant le programme pourront interagir.

3.1. Les acteurs

On distingue 5 types d'acteurs qui seront amenés à utiliser la solution :

4 acteur interne à la structure OC Pizza: Vendeur, Pizzaiolo, Livreur et Responsable.

1 acteur externe: Client.



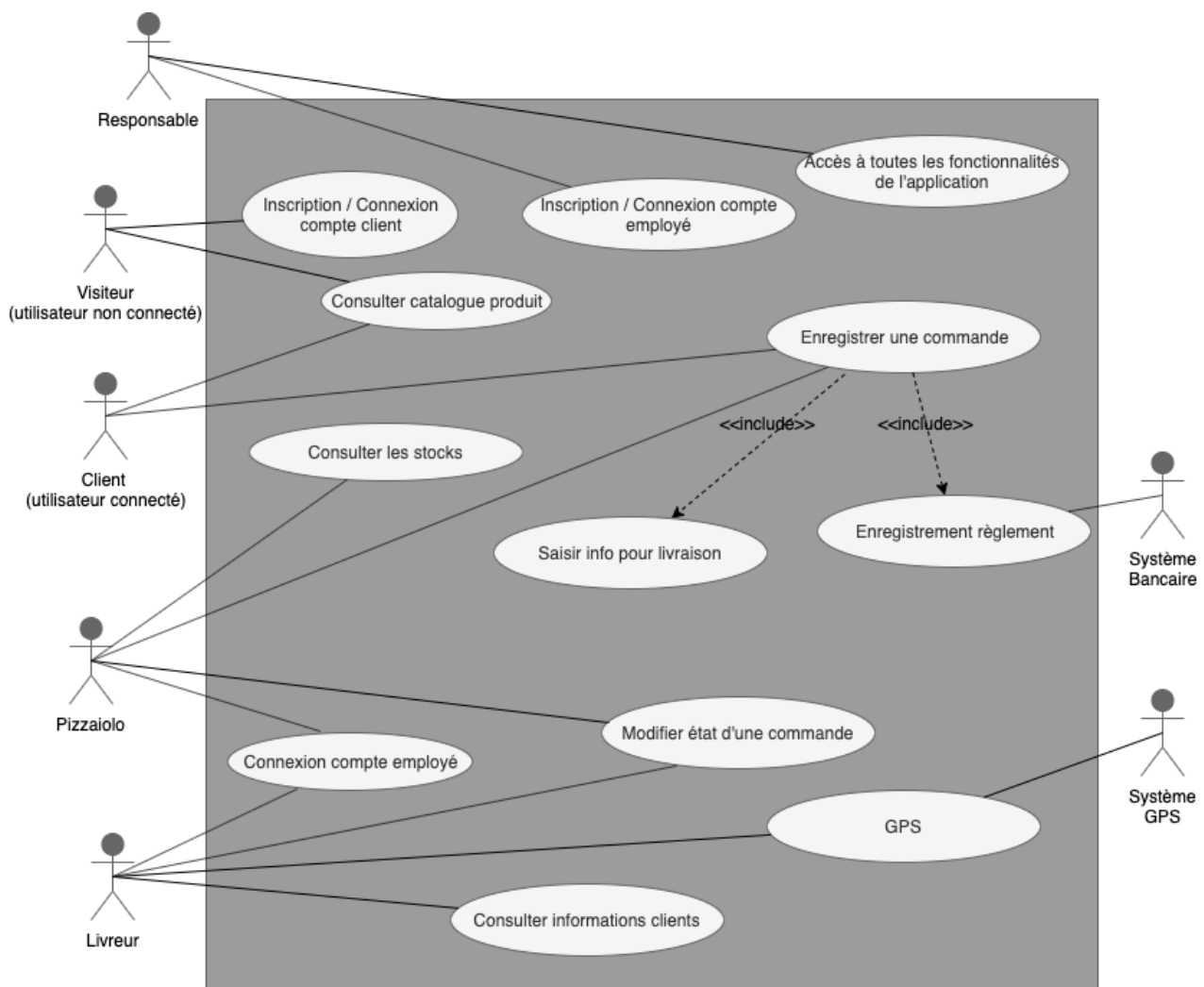
3.2. Les principes de fonctionnement

Le pizzaiolo aura une utilisation du logiciel très proche de celle du client étant donné qu'il fera le lien entre le système et le client dans les cas où ce dernier n'utilise pas l'application pour passer sa commande

Le responsable aura accès à toutes les données et fonctionnalités de l'application

3.3. Les cas d'utilisation généraux

Les cas d'utilisation



4. LE DOMAINE FONCTIONNEL

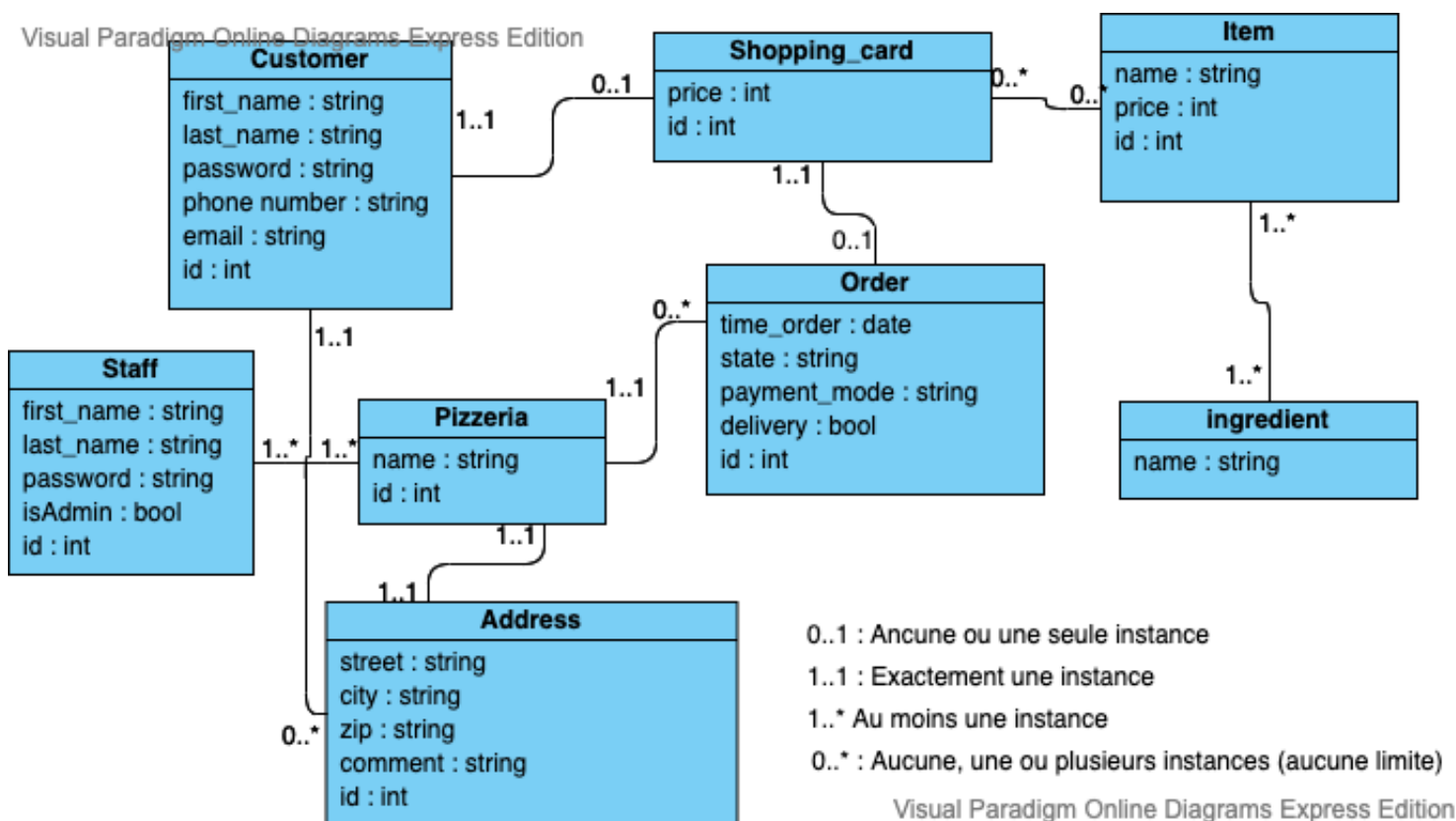
4.1. Référentiel

Les paragraphes suivants ont pour objectif de présenter l'organisation et l'utilisation des données par l'application.

4.2. Présentation du diagramme de classes

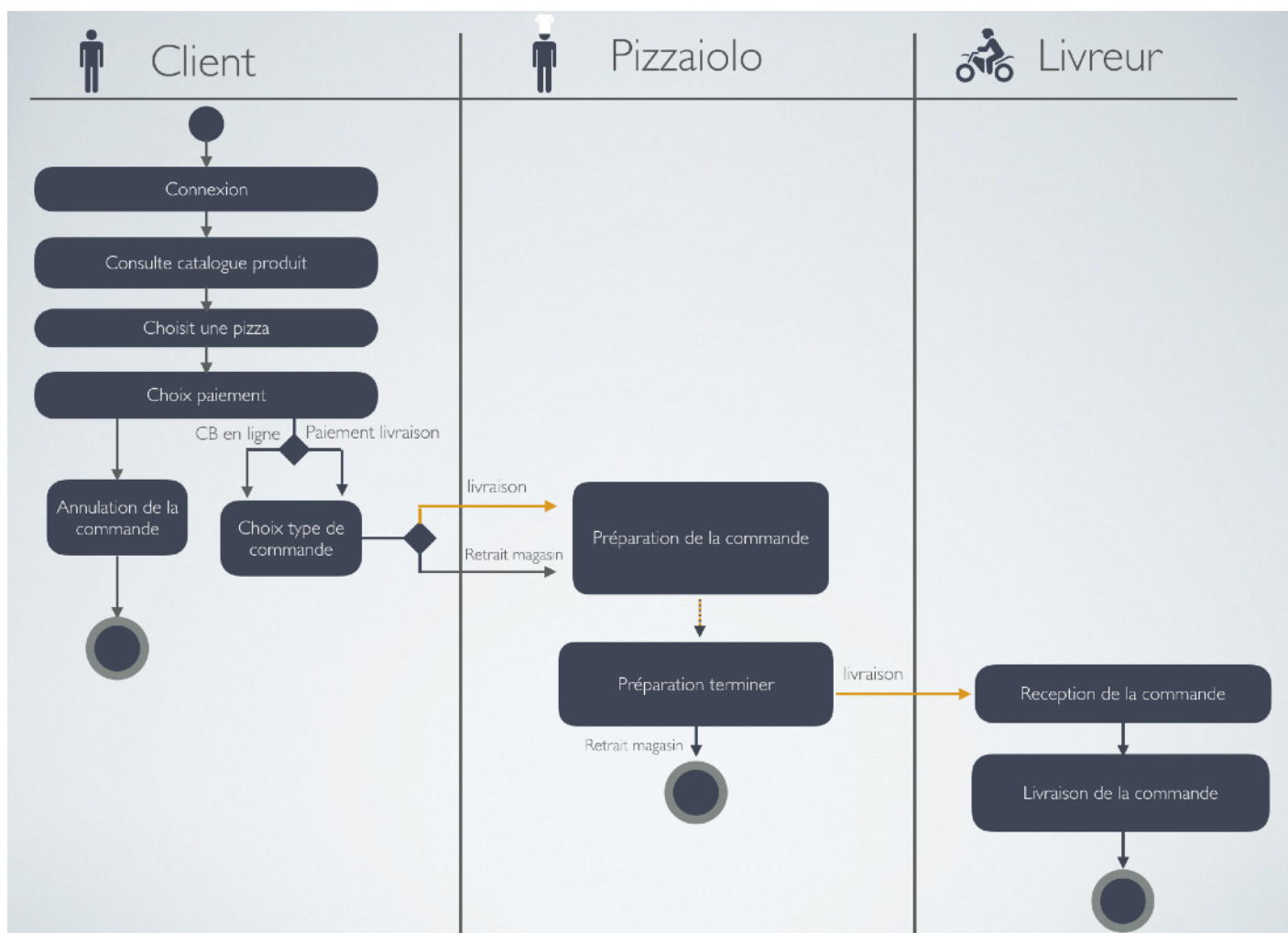
La mise en place de la solution telle que présentée précédemment nécessite de déterminer les « objects » (donc les données) qui seront manipulés par le programme. Après

Avoir étudié les différents aspects du projet, il en est ressorti le diagramme de classe suivant :



5.LES WORKFLOWS

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



6.DOMAINE FONCTIONNEL

Le domaine fonctionnel de vente concerne principalement les fonctions utilisées par clients ou pour les clients par le biais d'un vendeur. La fonction centrale est 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 pizzaiolos pour le package A et seulement les clients pour le package B

6.2.Les cas d'utilisation « Commande »

6.2.1.Package A

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

6.2.2.Package B

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 peut pas payer

III- Fin et post-conditions

Fin : Scénario nominal : étape 6A et 8A

Post-conditions : Aucun

6.3.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 pizzaiolo, que ce soit en boutique ou par téléphone (Cas d'utilisation package A vu précédemment)
- Soit le client passe sa commande directement via l'application (Cas d'utilisation package B vu précédemment)

6.4.Les cas d'utilisation « Inscription »

6.4.1.Package A

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

6.4.2.Package B

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 employeur

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

Scénarios 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

6.3.Les règles de gestion générales

L'inscription se fait différemment selon le compte à créer, pour les clients ils peuvent le faire eux-mêmes (voir package A) alors que les personnels de OC Pizza doivent passer par leur responsable (voir package B)