



PROPOSITION DE PROJET

Préparé pour : OC Pizza

Préparé par : IT Consulting & Development

22 février 2022

TABLE DES MATIÈRES

Recueil des besoins	3
1. Solution proposée	4
2. Acteurs	5
2.1 Acteurs primaires.....	5
2.2 Acteurs secondaires	5
3. Cas d'utilisations	6
3.1 App iOcLivraison: Cas d'utilisation Livreur.....	6
3.1.1 UC-L1: Connexion.....	7
3.1.2 UC-L2: Consulter informations.....	7
3.1.3 UC-L3: Créer itinéraire	8
3.1.4 UC-L4: Valider paiement.....	9
3.1.5 UC-L5: Confirmer livraison.....	9
3.1.6 UC-L6: Signaler problème.....	10
3.1.7 Règles de gestion iOcLivraison.....	11
3.1.8 Solution technique iOcLivraison.....	11
3.2 App iOcPizzeria: Cas d'utilisation Pizzaiolo - Employé.....	12
3.2.1 UC-E1P1: Connexion.....	13
3.2.2 UC-E2P2: Gestion stock.....	13
3.2.3 UC-E3P3: Consulter recettes.....	14
3.2.4 UC-E4P4: Consulter commandes.....	15
3.2.5 UC-E5P5: Contacter Gérant.....	15
3.2.6 UC-E6: Contacter client.....	16
3.2.7 UC-E7: Gestion commandes.....	16
3.2.8 UC-E8: Préparer panier.....	18
3.2.9 Règles de gestion iOcPizzeria.....	19
3.2.10 Solution technique pour iOcPizzeria.....	19
3.3 Site web <u>ocpizza.com</u> : Cas d'utilisation Client.....	20
3.3.1 UC-C1: Accès au menu.....	21
3.3.2 UC-C2: Création compte.....	21
3.3.3 UC-C3: Connexion.....	22
3.3.4 UC-C4: Passer commande.....	23
3.3.5 UC-C4: Suivre commande.....	24
3.4 Site web <u>ocpizza.com</u> : Cas d'utilisation Gérant.....	25
3.4.1 UC-G1: Connexion.....	26
3.4.2 UC-G2: Gestion pizzeria.....	26
3.4.3 UC-G3: Gestion stock.....	27
3.4.4 UC-G4: Gestion commandes.....	28
3.4.5 UC-G5: Gestion employés.....	28
3.4.6 UC-G6: Gestion site web.....	29
3.4.7 Règles de gestion <u>ocpizza.com</u>	30
3.4.8 Solution technique <u>ocpizza.com</u>	30

IT CONSULTING & DEVELOPMENT

Recueil des besoins client

Mise en place d'un nouveau système informatique pour l'ensemble des pizzerias du groupe.

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.

Besoins exprimés par le 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 pizziolos indiquant la recette de chaque pizza Date de livraison du système informatique : Pour l'ouverture des 3 nouvelles pizzerias, dans 6 mois.
-

1. SOLUTION PROPOSÉE:

Notre position pour le nouveau système informatique est la suivante:

1. Un site web responsive nommé "ocpizza.com" qui permettra d'effectuer les tâches suivantes :
 - Créer un compte.
 - Passer des commandes.
 - Consulter l'état d'une commande.
 - Effectuer le paiement par CB, PayPal.

 - Gestion de stock de la pizzeria.
 - Suivi de la livraison en temps réel.

 2. Une application iPad nommée « iOcPizzeria » avec les fonctions suivantes:
 - Aide-mémoire avec les recettes de toutes les pizzas.
 - Gestion de Stock
 - Gestion des commandes

 3. Une application iPhone pour les chauffeurs-livreurs nommée «iOcLivraison»avec les fonctions suivantes:
 - Création de l'itinéraire.
 - Confirmation de livraison.
 - Confirmation de paiement .
 - Accès à toutes les informations nécessaires pour la livraison. (Adresse de livraison, numéro de téléphone du client).
 - Signaler un problème.
-

2. ACTEURS.

Nous avons identifié 5 acteurs primaires et 3 acteurs secondaires qui sont décrits ci-dessous.

2.1 Acteurs primaires:

Client: Personne qui achète ou non une pizza, que ce soit sur le site web, par téléphone ou sur place.

Employé: Personne qui travaille dans la pizzeria.

Livreur: Personne chargée de livrer les commandes au domicile du client.

Pizzaïolo: Cuisinier qui prépare les pizzas.

Gérant: Personne responsable de la pizzeria.

2.2 Acteurs secondaires:

Base de données: Est un « conteneur » stockant toutes les données nécessaires.

Système bancaire: Tous les mécanismes nécessaires au paiement par carte bancaire.

Google Maps: Service de cartographie en ligne.

3. CAS D'UTILISATIONS.

3.1 App « iOCLivraison » : Cas d'utilisation Livreur.



3.1.1 UC - L1: Connexion

Acteur principal: Livreur

Objectif: Le livreur veut se connecter à l'application.

Préconditions: Le livreur a un compte.

Postconditions: Le livreur est connecté à l'application et son statut en ligne doit être enregistré dans la base de données.

Scénario nominal:

Livreur	Système
1. Le livreur saisit ses données d'utilisateur dans l'application.	2. Le système vérifie les informations de connexion.
	3. Le système confirme la connexion dans l'application.

Scénario alternatif:

2a: Les informations de connexion sont incorrectes.

Livreur	Système
	1. Le système détecte que les informations de connexion sont erronées. L'application affiche un message d'erreur et les champs sont réinitialisés. Le scénario nominal reprend à l'étape 1

3.1.2 UC - L2 :Consulter informations.

Acteur Principal: Livreur

Objectif: Le livreur veut consulter les informations complémentaires sur la commande.

Préconditions: Le livreur est connecté dans l'application. Le livreur a au moins une commande ajoutée à l'itinéraire.

Postcondition: Le livreur obtient les informations dont il a besoin.

Scénario nominal:

Livreur	Système
1. Le livreur sélectionne l'onglet « commandes » dans l'application.	2. Le système affiche la liste des commandes.
3. Le livreur sélectionne la commande qu'il souhaite consulter.	4. Le système affiche tous les détails de la commande.

Livreur	Système
4. Le livreur obtient les informations dont il a besoin. Lorsqu'il a terminé, il appuie sur la croix pour fermer l'onglet.	

3.1.3 UC - L3 : Créer itinéraire.

Acteur principal: Livreur

Acteur secondaire: Service du Tracking GPS

Objectif: Le livreur veut créer l'itinéraire de ses livraisons à effectuer.

Préconditions: Le livreur est connecté dans l'application.

Postconditions: Le livreur obtient l'itinéraire de ses livraisons.

Scénario nominal:

Livreur	Système / Service du tracking GPS
1. Le livreur ajoute le numéro de la commande dans l'onglet « ajouter commande » de l'application.	2. Le système récupère l'adresse de livraison et l'ajoute à l'itinéraire. Le système affiche un message indiquant que l'opération a été effectuée avec succès.
	3. Le système demande si le livreur veut ajouter autre commande ou créer l'itinéraire.
4. Le livreur sélectionne créer itinéraire.	5. Le système demande au Service du tracking GPS de créer l'itinéraire.
	6. Le Service du tracking GPS donne l'itinéraire au système.
	7. Le système informe le livreur que l'itinéraire est prêt.
8. Le livreur peut visualiser et suivre l'itinéraire dans l'onglet «Itinéraire » de l'application.	

Scénario alternatif:

2a: Le système rencontre un problème avec l'adresse.

Livreur	Système
	1. Le système ne peut pas ajouter l'adresse en raison d'un manque d'information. Le système demande des informations supplémentaires.
2. Le livreur saisit les informations manquantes. Le scénario nominal reprend à l'étape 2.	

4a: Le livreur veut ajouter autre commande.

Livreur	Système
1. Le livreur sélectionne ajouter autre commande.	2. Le système affiche le champ « ajouter autre commande » Le scénario nominal reprend à l'étape 1

Scénarios d'erreur:

6a: Le Service de tracking GPS ne communique pas l'itinéraire au système.

3.1.4 UC -L4: Valider paiement.

Acteur principal: Livreur

Objectif: Encaisser le paiement de une commande.

Préconditions: La commande n'est pas encore payée.

Postconditions: Le livreur reçoit le paiement et le statut de la commande est modifié à « payée » dans le système.

Scénario nominal:

Livreur	Système
	1. Le système indique que la commande n'a pas encore été payée.
2. Le livreur reçoit le paiement de la commande et vérifié que celle-ci est correcte. Valide le paiement dans l'application.	3. Le système enregistre que la commande est payée.

Scénario d'erreur:

2a: Le livreur ne peut pas récupérer le paiement de la commande.

3.1.5 UC - L5: Confirmer la livraison

Acteur principal: Livreur

Objectif: Le livreur veut confirmer la livraison.

Préconditions: Le livreur est connecté dans l'application.

Postconditions: Le livreur valide la livraison de la commande, le statut de la commande est modifié à « livrée » dans la base de données.

Scénario nominal:

Livreur	Système
1. Le livreur arrive sur le lieu de livraison, et vérifie si la commande est déjà payée.	2. Le système vérifie et indique que la commande est déjà payée.
3. Le livreur remet la commande et attend que le client soit satisfait avec sa commande.	
4. Le livreur confirme la livraison de la commande dans la fenêtre de confirmation de l'application.	5. Le système enregistre que la commande a été livrée.

Scénario alternatif:

2a: La commande n'est pas encore payée.

Livreur	Système
	1. Le système indique que la commande n'a pas encore été payée.
2. Le livreur reçoit le paiement de la commande (voir 3.1.4 UC -L4 valider paiement).	3. Le système enregistre que la commande est payée. Le scénario nominal reprend à l'étape 2

Scénarios d'erreur:

3a. La commande est incomplète ou erronée, le client n'est pas satisfait. Le livreur signale un problème (voir UC - L6 Signaler problème).

4a. Le livreur ne confirme pas la livraison.

3.1.6 UC - L6 : Signaler problème.

Acteur principal: Livreur.

Acteur secondaire: Gérant.

Objectif: Le livreur veut signaler un problème avec une commande.

Préconditions: Le livreur effectue une livraison et est devant un problème.

Postconditions: Le livreur obtient une solution.

Scénario nominal:

Livreur	Système / Gérant
1. Le livreur ouvre l'onglet «signaler un problème » dans l'application et valide son choix.	2. Le système avertit immédiatement le gérant que le livreur a un problème.
	3. Le gérant communique avec le livreur.
4. Le livreur explique la nature du problème au gérant.	5. Le gérant donne des consignes et une solution au livreur.

Scénarios d'erreur:

1a: Le livreur ne valide pas son choix dans l'onglet et annule.

3a: Le gérant ne communique pas avec le livreur.

3.1.7 RÈGLES DE GESTION « IOCLIVRAISON »

- RG1.** L'application est conçue pour être utilisée par un livreur.
- RG2.** L'application doit être installée sur un iPhone.
- RG3.** l'iPhone sur lequel l'application est installée doit avoir accès à Internet et au GPS.
- RG4.** Les fonctionnalités de l'application ne sont accessibles que lorsqu'un livreur est connecté.
- RG5.** L'application ne permet pas la création d'un compte.
- RG6.** L'identité du livreur est celle du compte connecté et n'est pas forcément celle de la personne utilisant l'application.
- RG7.** L'application continuera à fonctionner en arrière-plan jusqu'à ce que le livreur se déconnecte de l'application.
- RG8.** L'itinéraire généré par l'application utilise les services Google Maps

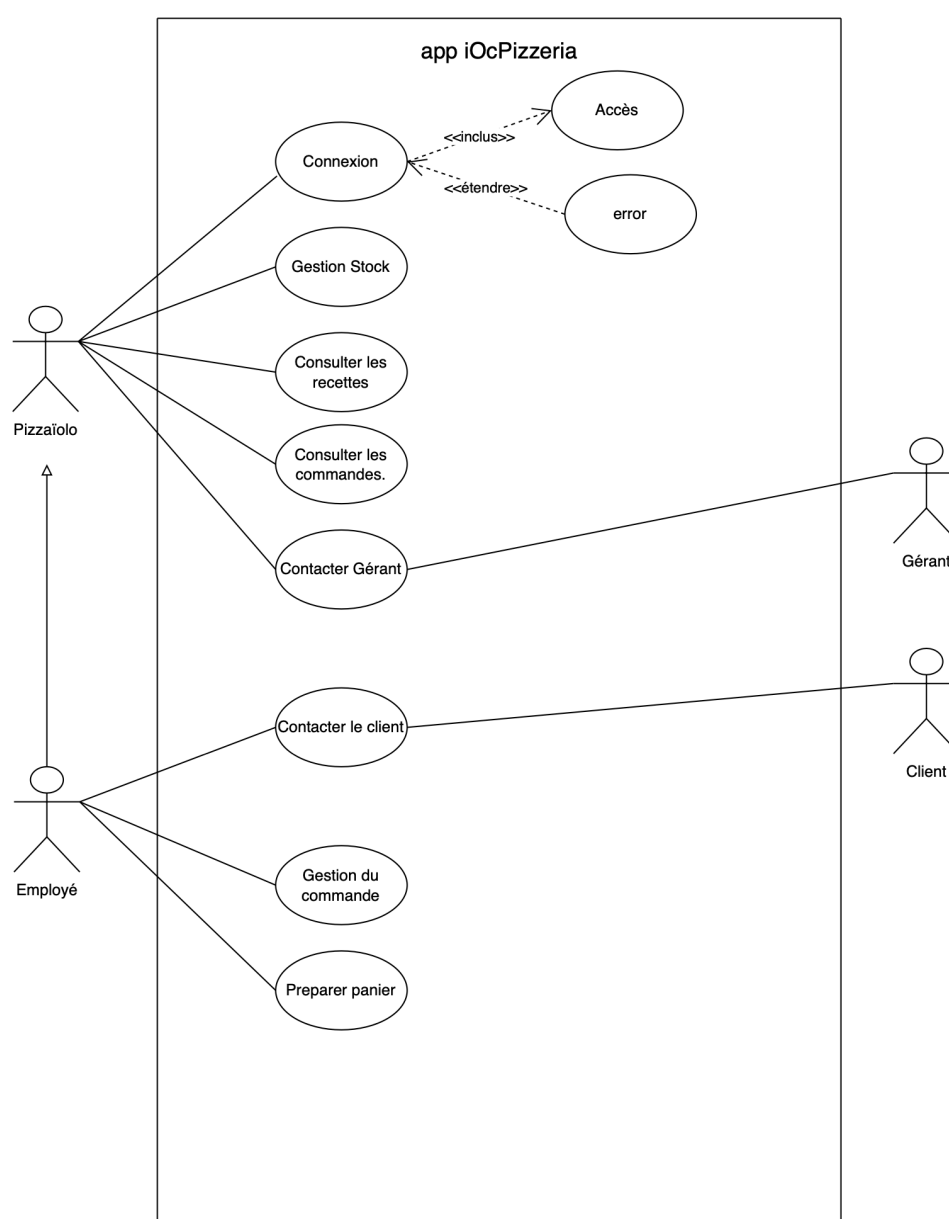
3.1.8 SOLUTION TECHNIQUE POUR L'APPLICATION « IOCLIVRAISON»

L'application « IOCLivraison » sera développée avec les spécifications suivantes:

1. L'application sera écrite en langage Swift 5.
 2. Compatibilité avec iOS 13 et versions ultérieures.
 3. Prise en charge des modes portrait et paysage.
-

Toutes les données personnelles sont soumises au « Règlement général sur la protection des données ». (RGPD)
L'application sera auditée selon OWASP Testing Guide.

3.2 App « iOcPizzeria » : Cas d'utilisation Pizzaiolo - Employé



3.2.1 UC - E1P1 : Connexion

Acteurs Principaux: Employé - Pizzaiolo

Objectif: L'employé / pizzaiolo veut se connecter dans l'application.

Préconditions: L'employé / pizzaiolo a un compte.

Postconditions: L'employé / pizzaiolo est connecté à l'application et son statut en ligne doit être enregistré dans la base de données.

Scénario nominal:

Employé / Pizzaiolo	Système
1. L'employé / pizzaiolo saisit ses données dans la page « connexion » dans l'application.	2. Le système vérifie les informations de connexion.
	3. Le système confirme la connexion dans l'application et le statut passe à « en ligne »

Scénario alternatif:

2a: Les informations de connexion sont incorrectes.

	Système
	1. Le système détecte que les informations de connexion sont erronées. L'application affiche un message d'erreur et les champs sont réinitialisés. Le scénario nominal reprend à l'étape 1.

3.2.2 UC - E2P2 : Gestion Stock

Acteur Principaux: Employé - Pizzaiolo.

Résumé: La Gestion de stock est le concept de 3 tâches possibles: Consultation - Modification - Commande, sur les ingrédients du stock de la pizzeria.

Objectif: L'employé / pizzaiolo veut gérer le stock de la pizzeria.

Préconditions: L'employé / pizzaiolo est connecté dans l'application.

Postconditions: L'employé / pizzaiolo effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données.

Scénario nominal:

Employé / Pizzaiolo	Système
1. L'employé / pizzaiolo sélectionne l'onglet « Gestion de Stock » dans l'application.	2. Le système affiche une fenêtre avec trois options: consulter - modifier - commander.

Employé / Pizzaiolo	Système
3. L'employé / pizzaiolo choisit modifier/ commander et valide son choix.	4. Le système affiche le formulaire pour effectuer la modification.
5. L'employé / pizzaiolo remplit le formulaire.	6. Le système affiche un aperçu de la modification et demande une confirmation.
7. L'employé / pizzaiolo confirme la modification.	8. Le système enregistre la modification dans la base de données. Affiche un message indiquant que la modification a été enregistrée correctement.

Scénarios alternatifs:

3a. Consulter le stock de la pizzeria.

Employé / Pizzaiolo	Système
1. L'employé / pizzaiolo choisit « consulter ».	2. Le système affiche une fenêtre avec le stock de la pizzeria. Le système enregistre que le stock a été consulté.
2. L'employé / pizzaiolo termine la consultation et sélectionne le bouton de retour. Le scénario nominal reprend à l'étape 2.	

7a. Annuler la modification.

Employé / Pizzaiolo	Système
1. L'employé / pizzaiolo annule la modification.	2. Le système annule la modification. Le scénario nominal reprend à l'étape 2.

Scénario d'erreur:

8a: Le système ne parvient pas à enregistrer la modification. Un message avertit l'administrateur.

3.2.3 UC - E3P3 : Consulter les recettes.

Acteurs Principaux: Employé - Pizzaiolo

Objectifs: L'employé / pizzaiolo veut consulter les recettes.

Préconditions: L'employé / pizzaiolo est connecté dans l'application.

Postconditions: L'employé / pizzaiolo consulte la recette de la pizza souhaitée.

Scénario nominal:

Employé / Pizzaiolo	Système
1. L'employé / pizzaiolo sélectionne l'onglet « Recettes »	2. Le système affiche une page avec toutes les pizzas.
3. L'employé / pizzaiolo sélectionne la pizza qu'il souhaite consulter.	3. Le système affiche une fenêtre avec la pizza sélectionnée et ses ingrédients.

3.2.4 UC - E4P4: Consulter les commandes

Acteurs principaux: Employé - Pizzaiolo

Objectifs: L'employé / pizzaiolo veut consulter les commandes qu'il doit préparer.

Préconditions: L'employé / pizzaiolo est connecté dans l'application.

Postconditions: L'employé / pizzaiolo change le statut d'une commande. (Liste d'attente -> En cuisine -> En préparation) lorsqu'il a fini de cuisiner.

Scénario nominal:

Employé / Pizzaiolo	Système
1. L'employé / pizzaiolo sélectionne l'onglet « Commandes » de l'application.	2. Le système affiche les commandes classées par ordre chronologique dans 6 colonnes: Liste d'attente - En cuisine - En préparation - Prêt - En Expédition - Livré.
3. L'employé / pizzaiolo sélectionne « Liste d'attente »	4. Le système affiche la liste des commandes dans l'ordre chronologique.
5. L'employé / pizzaiolo sélectionne la commande à préparer.	6. Le système affiche la liste des articles dans la commande.
7. L'Employé / Pizzaiolo change le statut de la commande dans l'application (Liste d'attente -> En cuisine)	8. Le système enregistre le changement de statut.
9. Lorsque l'employé / pizzaiolo termine la cuisson des pizzas, il change le statut de la commande (En cuisine -> En préparation)	9. Le système enregistre le changement de statut

3.2.5 UC - E5P5: Contacter le Gérant.

Acteurs principaux: Employé - Pizzaiolo

Acteur secondaire: Gérant

Objectifs: L'employé / pizzaiolo veut contacter le Gérant.

Préconditions: L'employé / pizzaiolo est connecté dans l'application. Le Gérant n'est pas dans la pizzeria.

Postconditions: L'employé / pizzaiolo communique avec le Gérant.

Scénario nominal:

Employé / Pizzaiolo	Système / Gérant
1. L'employé / pizzaiolo sélectionne l'onglet « Contacter Gérant »	2. Le système affiche un menu avec deux options: Mail - Téléphone portable.
2. L'employé / pizzaiolo sélectionne « Mail »	3. Le système ouvre un champ de texte permettant à l'utilisateur d'écrire le message qu'il souhaite envoyer.

Employé / Pizzaiolo	Système / Gérant
4. L'employé / pizzaiolo écrit le message.	5. Le système récupère le message et envoie un email au gérant avec le message, le nom d'utilisateur et le numéro de la pizzeria. Le système affiche un message confirmant l'envoi.

Scénario alternatif:

2a: L'Employé / Pizzaiolo sélectionne « Téléphone portable »

Employé / Pizzaiolo	Système / Gérant
1. L'employé / pizzaiolo sélectionne «Téléphone portable »	2. Le système ouvre l'application FaceTime et appelle le Gérant.

Scénarios d'erreur:

5: Le système ne peut pas confirmer l'envoi en raison d'un problème avec les services Google.

2a2: Le gérant ne répond pas à l'appel.

3.2.6 UC E6 : Contacter le client.

Acteur principal: Employé.

Acteur secondaire: Client.

Objectif: L'employé veut contacter le client pour une raison.

Préconditions: L'employé est connecté dans l'application.

Postconditions: L'employé obtient un moyen de contacter le client.

Scénario nominal:

Employé	Système
1. L'employé sélectionne l'onglet « Commandes » de l'application.	2. Le système affiche les commandes classées par ordre chronologique dans 6 colonnes: Liste d'attente - En cuisine - En préparation - Prêt - En Expédition - Livré.
3. L'employé sélectionne la commande du client.	4. Le système affiche les détails de la commande sélectionnée.
5. L'employé voit les données du client.	

3.2.7 UC - E7: Gestion des Commandes.

Acteur Principaux: Employé

Résumé: La Gestion des commandes est le concept de 2 tâches possibles: Modification et Création des commandes de la pizzeria.

Objectif: L'employé veut gérer les commandes de la pizzeria.

Préconditions: L'employé est connecté dans l'application.

Postconditions: L'employé effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données.

Employé	Système
1. L'employé sélectionne l'onglet « Gestion des commandes » dans l'application.	2. Le système affiche deux options: modifier une commande - créer une commande.
3. L'employé choisit « modifier une commande ».	4. Le système affiche la liste des commandes modifiables.
5. L'employé sélectionne une commande.	6. Le système affiche les détails de la commande, demande s'il souhaite modifier ou supprimer la commande.
7. L'employé choisit « modifier » et modifie la commande.	8. Le système affiche un récapitulatif et demande à l'utilisateur s'il souhaite valider ou annuler.
9. L'employé confirme la modification.	10. Le système enregistre les modifications et affiche un message indiquant qu'elles ont été enregistrées avec succès.

Scénario alternatif:

3a: Création d'une commande.

Employé	Système
1. L'employé choisit « créer une commande ».	2. Le système affiche une grille avec tous les articles en stock dans la pizzeria.
3. L'employé sélectionne les articles à ajouter et crée le panier.	4. Le système crée la commande et la place dans la liste des commandes. Affiche un message confirmant la création.
5. Lorsque la commande est prête, l'employé va facturer la commande.	6. Le système affiche le montant à facturer et demande le mode de paiement: CB - Autre
7. L'employé sélectionne « autre », encaisse le paiement, et confirme la livraison dans l'application. Le scénario nominal reprend à l'étape 10 .	

3a7a: Paiement par CB.

Employé	Système
1. L'employé sélectionne « CB ».	2. Le système prépare le terminal de paiement
3. L'employé donne le terminal au client et attend que le client procède au paiement.	4. Le système reçoit une confirmation du terminal de paiement. Le scénario alternatif se poursuit dans 3a8 .

7a: Annuler une commande.

Employé	Système
1. L'employé choisit « supprimer »	2. Le système demande à l'utilisateur s'il souhaite valider ou annuler son choix.

Employé	Système
3. L'employé confirme la suppression de la commande. Le scénario nominal reprend à l'étape 10.	

Scénarios d'erreur:

9: L'employé ne valide pas son choix dans l'onglet et annule.

3a7a4: Le terminal de paiement ne reçoit pas de confirmation de la banque.

7a3: L'employé ne valide pas son choix dans l'onglet et annule.

3.2.8 UC - E8: Préparer panier

Acteur Principaux: Employé

Objectif: L'employé veut préparer le panier d'une commande.

Préconditions: L'employé / pizzaiolo est connecté dans l'application.

Postconditions: L'employé / pizzaiolo change le statut d'une commande. (En préparation -> Prêt / Livré)
lorsqu'il a fini de préparer/livrer le panier.

Employé	Système
	1. Lorsqu'une commande a été ajoutée à la liste « En préparation » l'application affiche une notification.
2. L'employé voit la liste « En préparation » et choisit une commande.	3. Le système affiche la liste des articles dans la commande.
4. L'employé prépare tout le nécessaire et vérifie que la commande doit être livrée, puis change le statut de la commande à « Prêt ».	5. Le système enregistre le changement de statut.

Scénario alternatif:

4a. Commande sur place

Employé	Système
1. L'employé prépare tout le nécessaire et vérifie que la commande doit être délivrée sur place.	
2. L'employé délivre la commande et modifie le statut à « Livré »	3. Le système enregistre le changement de statut.

3.2.9 RÈGLES DE GESTION « IOCPIZZERIA »

Après notre dernier rendez-vous, OC Pizza nous a expliqué que toutes les pizzerias ont un pizzaiolo en cuisine, qui n'est pas en contact avec le client. C'est pourquoi nous avons créé une différence entre le pizzaiolo et tout autre employé de la pizzeria.

RG1: Une commande a 6 statuts:

Liste d'attente - En cuisine - En préparation - Prêt - En expédition - Livré.

RG2: Le statut d'une commande l'ajoute à la liste du même nom.

RG3: Une commande ne peut être modifiée ou annulée que si elle est sur la liste d'attente.

RG4: Si une commande est créée et qu'elle n'a pas de pizza, elle ira directement dans la liste En préparation.

RG5: Le paiement « autre » est tout type de paiement, que ce soit en liquide, chèque, titre restaurant, etc. Il est de la responsabilité de l'employé de vérifier ce type de paiement.

R6: Les fonctionnalités de gestion de stocks et gestion des commandes accèdent à la base de données de la pizzeria où sont inscrits les employés.

R7: Lorsqu'une commande est entièrement remboursée, la commande doit être supprimée.

R8: Si une commande est partiellement remboursée, elle doit être supprimée et recrée.

R9: La suppression d'une commande la retire de la liste d'attente et la rend inaccessible à l'employé / pizzaiolo. Cependant, elle est enregistrée dans l'historique de la base de données.

R10: Le terminal de paiement doit être connecté par bluetooth à l'iPad et avoir accès à l'Internet.

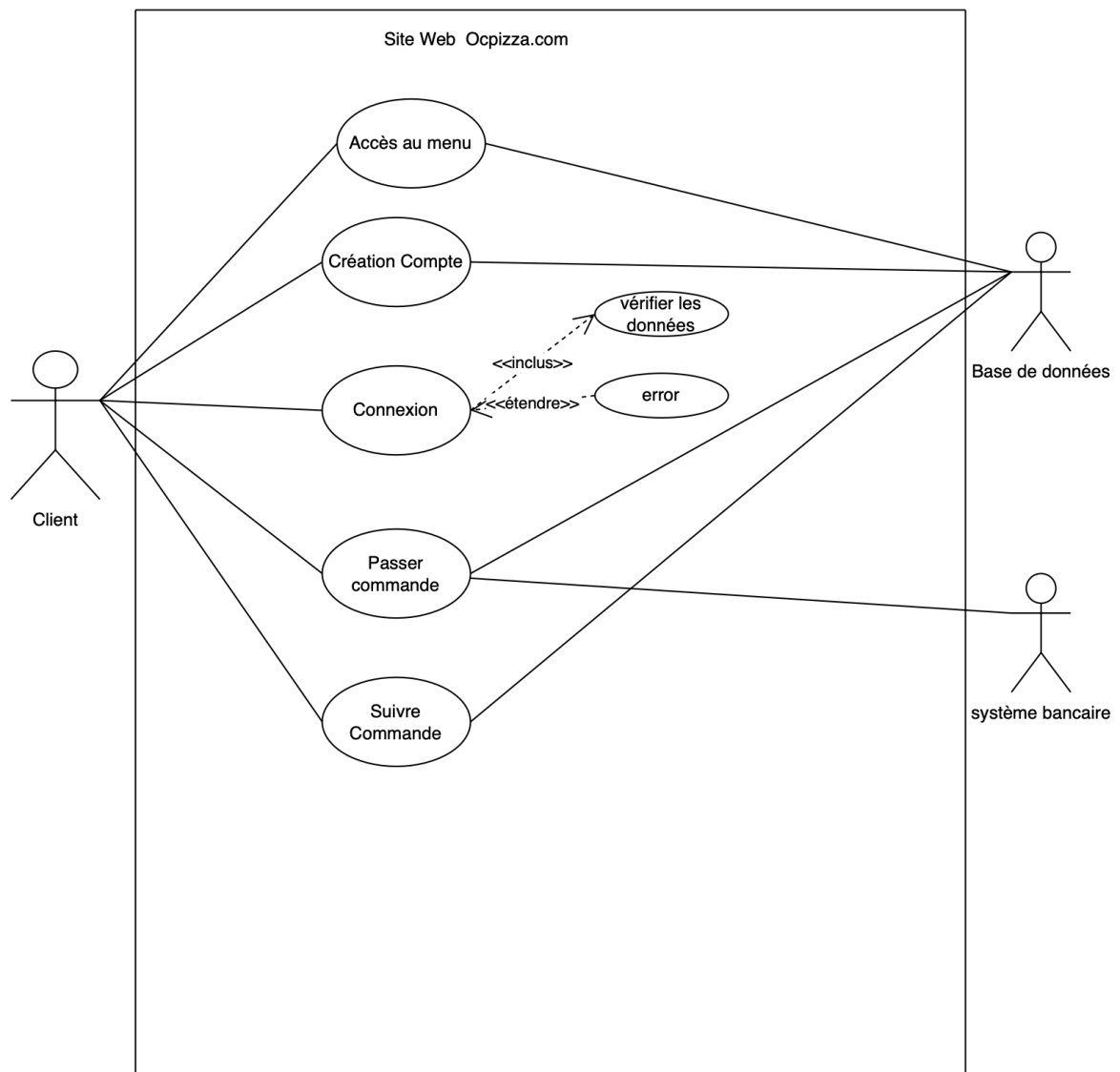
3.2.10 SOLUTION TECHNIQUE POUR L'APPLICATION « IOCPIZZERIA »

L'application «iOcPizzaria » sera développée avec les spécifications suivantes:

1. L'application sera écrite en langage Swift 5.
 2. Compatibilité avec iOS 13 et versions ultérieures.
 3. Prise en charge du mode paysage uniquement.
-

Toutes les données personnelles sont soumises au Règlement général sur la Protection des Données. (RGPD)
L'application sera auditée selon OWASP Testing Guide.

3.3 Site Web: "ocpizza.com" : Cas d'utilisation Client



3.3.1 UC-C1: Accès au menu.

Acteur principal: Client

Objectif: Le client veut consulter le menu sur le site.

Précondition: Le client est sur le site web.

Postcondition: Le client peut consulter le menu.

Scénario nominal:

Client	Système / Site Web
	1. Le site affiche une fenêtre demandant au client son code postal
2. Le client saisit son code postal	3. Le site vérifie quelle pizzeria peut livrer la commande dans cette zone.
	4. Le site vérifie les articles disponibles à la pizzeria et les présente au client.
5. Le client peut voir les articles disponibles.	

Scénario alternatif:

3a: Le code postal est en dehors de la zone de livraison.

Client	Système / Site Web
	1. Le site constate qu'aucune pizzeria ne peut livrer la commande.
	2. Le site affiche un message au client expliquant qu'il est en dehors de la zone de livraison. Le scénario nominal reprend à l'étape 1

3.3.2 UC-C2: Création de compte.

Acteur principal: Client

Objectif: Le client veut créer un compte.

Précondition: Le client est sur le site.

Postconditions: Le client crée un compte et le système enregistre les informations dans la base de données.

Scénario nominal:

Client	Système / Site Web
	1. Le site présente le formulaire d'inscription.
2. Le client remplit les champs et clique sur le bouton de validation.	3. Le système vérifie que les données sont valides et affiche un message au client l'informant que son compte a été créé.

Scénario alternatif:

3a: Les données saisies par le client ne sont pas valides.

Client	Système / Site Web
	1. Le système vérifie que les données ne sont pas valides.
	2. Le site montre quelle est l'erreur au client. Le scénario nominal reprend à l'étape 1

Scénario d'erreur:

3a1a: Le système constate que le client a déjà un compte. Le site propose au client d'envoyer un email pour récupérer ses identifiants de connexion.

3.3.3 UC-C3: Connexion

Acteur principal: Client

Objectif: Le client veut se connecter au site.

Précondition: Le client a un compte.

Postcondition: Le client est connecté.

Scénario nominal:

Client	Système / Site Web
1. Le client saisit ses identifiants de connexion sur le site.	2. Le système vérifie les informations de connexion.
	3. Le système confirme la connexion dans le site.
4. Le client est connecté au site.	

Scénario alternatif:

2a: Les informations de connexion sont incorrectes.

Client	Système / Site Web
	1. Le système détecte que les informations de connexion sont erronées. Le site affiche un message d'erreur et les champs sont réinitialisés. Le scénario nominal reprend à l'étape 1.

3.3.4 UC-C4: Passer commande.**Acteur principal:** Client**Acteur secondaire:** Système bancaire.**Objectif:** Le client veut passer une commande.**Précondition:** Le client est connecté au site.**Postcondition:** Le client passe une commande.**Scénario nominal:**

Client	Système
	1. Le site affiche les articles en stock de la pizzeria qui enverra la commande.
2. Le client ajoute les articles au panier.	
3. Le client clique sur « passer commande: » dans le site.	4. Le système calcule le montant et demande au client s'il souhaite payer lors de la réception de la commande ou s'il souhaite payer en ligne.
5. Le client décide de payer à la réception de la commande.	6. Le site indique au client qu'il doit payer la somme exacte à la livraison.
	7. Le site affiche un récapitulatif de la commande, et demande au client s'il souhaite la valider ou l'annuler.
8. Le client valide sa commande.	9. Le système crée la commande dans la base de données de la pizzeria.
	10. Le site affiche un message indiquant que la commande a été passée avec succès.

Scénario alternatif**5a:** Paiement en ligne.

Client	Système / Système bancaire
1. Le client décide de payer en ligne.	2. Le site affiche les options de paiement disponibles.
3. Le client choisit un mode de paiement.	4. Le site affiche le formulaire de paiement sélectionné.
5. Le client remplit le formulaire.	6. Le système communique avec le système bancaire et attend la confirmation de paiement.
	7. Le système reçoit une confirmation de paiement du système bancaire. Le scénario nominal reprend à l'étape 9.

Scénario d'erreur:

5a7: Le système bancaire refuse le paiement.

8a: Le client annule sa commande.

3.3.5 UC-C5: Suivre commande.

Acteur principal: Client

Objectif: Le client veut connaître le statut d'une commande.

Préconditions: Le client est connecté au site.

Le client a passé au moins une commande.

Postcondition: Le client peut voir le statut d'une commande.

Scénario nominal:

Client	Système / Site Web
1. Le client clique sur « Commandes » dans le site web.	2. Le site affiche les commandes passées par le client.
3. Le client sélectionne la commande qu'il souhaite consulter.	4. Le site affiche les détails de la commande.
	5. Le statut de la commande est « Liste d'attente ». Le site demande au client s'il souhaite modifier sa commande.
6. Le client ne souhaite pas modifier sa commande et ferme le message.	7. Le système enregistre l'opération dans la base de données.

Scénarios alternatifs:

5a: La commande ne peut pas être annulée.

Client	Système / Site Web
	1. Le statut de la commande est « en préparation », « en livraison » ou « livré ». Le site indique au client que la commande ne peut être modifiée. Le scénario nominal reprend à l'étape 7.

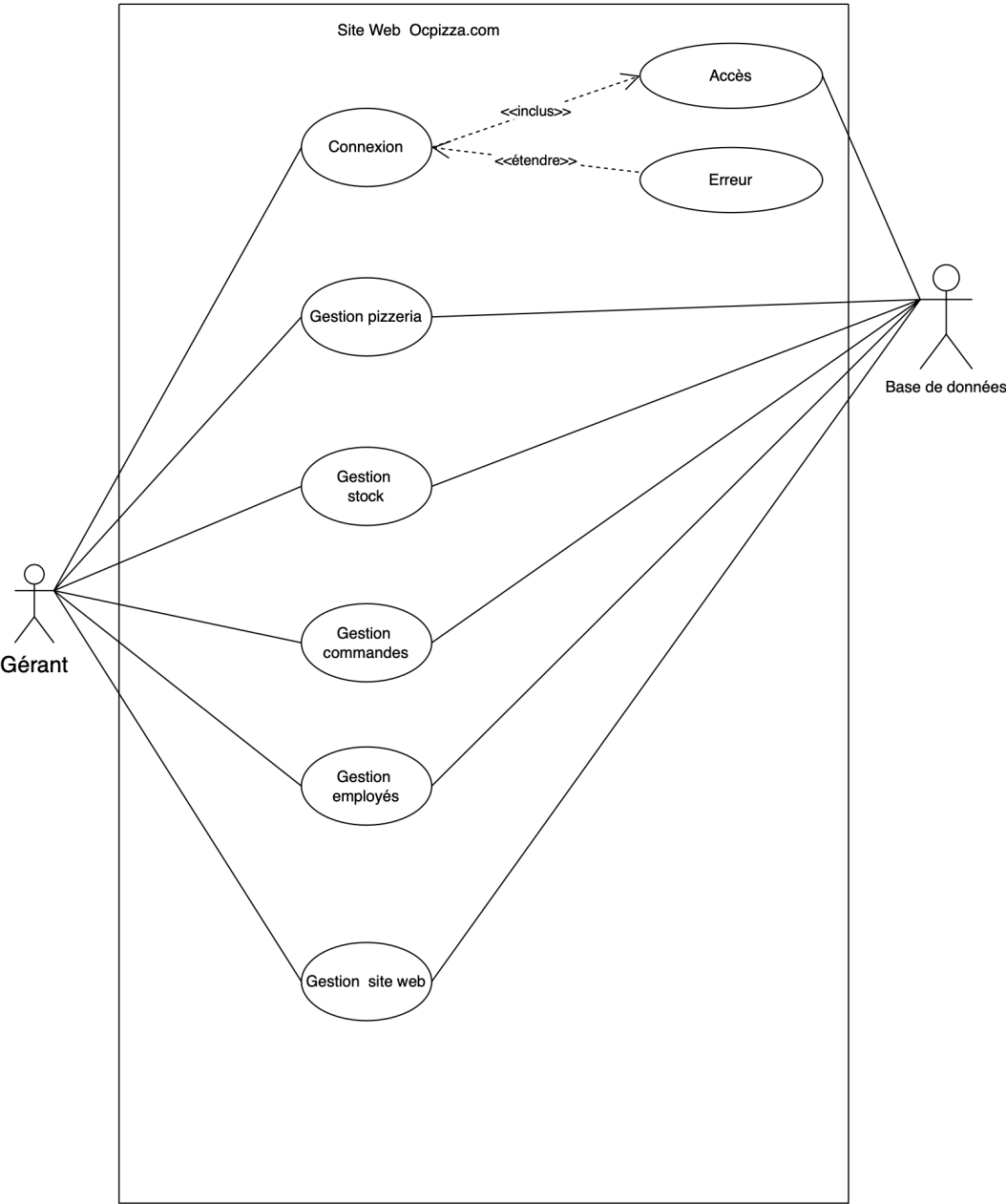
6a: Le client veut modifier la commande.

Client	Système / Site Web
1. Le client décide de modifier sa commande.	2. Le site affiche le formulaire pour modifier la commande sélectionnée.
3. Le client effectue la modification de sa commande.	4. Le système affiche un récapitulatif de la modification et demande au client de valider
5. Le client valide la modification. Le scénario nominal reprend à l'étape 7.	

6a5a: La modification de la commande est annulée.

Client	Système / Site Web
1. Le client annule la modification. Le scénario nominal reprend à l'étape 7.	

3.4 Site Web: "ocpizza.com" : Cas d'utilisation Gérant



3.4.1 UC-G1: Connexion

Acteur principal: Gérant

Objectif : Le gérant veut se connecter au site

Précondition: Le gérant connaît ses identifiants de connexion.

Postconditions: Le gérant est connecté sur le site et a accès au panneau d'administration.

Scénario nominal:

Gérant	Système / Site web
1. Le gérant est à l'adresse suivante: ocpizza.com/admin	2. Le site affiche les champs de connexion.
3. Le gérant saisit ses identifiants.	4. Le système vérifie les informations de connexion.
	5. Le système confirme la connexion sur le site.
7. Le gérant a accès au panneau d'administration.	

Scénario alternatif:

5a: Les informations de connexion sont incorrectes.

Gérant	Système / Site web
	1. Le système détecte que les informations de connexion sont erronées. Le site affiche un message d'erreur et les champs sont réinitialisés. Le scénario nominal reprend à l'étape 1.

3.4.2 UC-G2: Gestion pizzeria

Acteur principal: Gérant

Objectif: Le gérant veut réaliser une tâche de gestion.

Résumé: La gestion de pizzeria permet au gérant d'accéder à la pizzeria sélectionnée et d'effectuer une tâche de gestion (Gestion de stock voir **3.4.3 UC-G3**, Gestion de commandes voir **3.4.4 UC-G4**) ou d'ajouter une nouvelle pizzeria.

Précondition: Le gérant a accès au panneau de contrôle.

Postcondition: Le gérant effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données.

Scénario nominal:

Gérant	Système / Site web
1. Le gérant ouvre le panneau d'administration du site web et sélectionne « gestion pizzeria »	2. Le site affiche deux options: gérer une pizzeria - ajouter une nouvelle pizzeria.

Gérant	Système / Site web
3. Le gérant sélectionne: gérer une pizzeria.	4. Le site affiche la liste des pizzerias.
5. Le gérant sélectionne la pizzeria qu'il souhaite gérer.	6. Le site affiche le panneau de gestion de la pizzeria sélectionnée par le gérant.
7. Le gérant effectue une tâche de gestion. (Gestion stock voir 3.4.3 UC-G3) (Gestion commandes voir 3.4.4 UC-G4)	8. Le système enregistre la tâche effectuée par le gérant dans la base de données.

Scénario alternatif:**3a:** Création d'une nouvelle pizzeria

Gérant	Système / Site web
1. Le gérant sélectionne « ajouter une nouvelle pizzeria ».	2. Le site affiche le formulaire pour la création de la pizzeria.
3. Le gérant remplit le formulaire et clique sur le bouton « créer »	4. Le système vérifie que toutes les informations sont correctes et que les champs obligatoires sont complétés.
	5. Le système confirme les informations, affiche un récapitulatif et demande la validation au responsable.
6. Le gérant valide la création. Le scénario nominal reprend à l'étape 8.	

3a5a: Les informations sur le formulaire sont incorrectes.

Gérant	Système / Site web
	1. Le système détecte que les informations du formulaire sont incorrectes et/ou que des informations sont manquantes. Le site réinitialise le formulaire. Le scénario alternatif 3a reprend à l'étape 2.

3.4.3 UC-G3: Gestion stock**Acteur principal:** Gérant**Objectif:** Le gérant veut gérer le stock d'une pizzeria.**Préconditions:** Le gérant est connecté au site web.

Le gérant a sélectionné une pizzeria dans le panneau d'administration du site web.

Postcondition: Le gérant effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données.**Scénario nominal:**

Gérant	Système / Site web
1. Le gérant sélectionne « gestion stock » sur le site.	2. Le système récupère les informations de la base de données.
	3. Le site affiche 3 options: consulter - modifier - commander.
4. Le gérant choisit une option.	5. Le site affiche le formulaire d'édition.

Gérant	Système / Site web
6. Le gérant remplit le formulaire.	7. Le site affiche un récapitulatif et demande au gérant s'il veut valider.
8. Le gérant valide la modification.	9. Le système enregistre la modification dans la base de données.
	10. Le site indique au gérant que la modification a été effectuée avec succès.

3.4.4 UC-G4: Gestion commandes

Acteur principal: Gérant

Objectif: Le gérant veut gérer les commandes d'une pizzeria.

Préconditions: Le gérant est connecté au site web.

Le gérant a sélectionné une pizzeria dans le panneau d'administration du site web.

Postcondition: Le gérant effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données

Scénario nominal:

Gérant	Système / Site web
1. Le gérant sélectionne « gestion commandes » sur le site.	2. Le système récupère les informations de la base de données.
	3. Le site affiche la liste des commandes, y compris les commandes supprimées par l'application iOcPizzeria.
4. Le gérant choisit une commande.	5. Le site affiche les détails de la commande et permet la modification.
6. Le gérant fait une modification.	7. Le site affiche un récapitulatif et demande au gérant s'il veut valider.
8. Le gérant valide la modification.	9. Le système enregistre la modification dans la base de données.
	10. Le site indique au gérant que la modification a été effectuée avec succès.

3.4.5 UC-G5: Gestion employés

Acteur principal: Gérant

Objectif: Le gérant veut gérer ses employés.

Préconditions: Le gérant est connecté au site web.

Postcondition: Le gérant effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données.

Gérant	Système / Site web
1. Le gérant ouvre le panneau d'administration du site web et sélectionne « gestion employés ».	2. Le site affiche 2 options: gérer les employés - ajouter un nouvel employé.
3. Le gérant sélectionne « gérer les employés »	4. Le système récupère les informations de la base de données.
	5. Le site affiche la liste des employés.
6. Le gérant sélectionne un employé dans la liste	7. Le site affiche les informations de l'employé et permet de les modifier.
8. Le gérant modifie les informations qu'il souhaite.	9. Le système affiche un récapitulatif et demande au gérant s'il souhaite valider.
10. Le gérant valide la modification.	11. Le système enregistre la modification dans la base de données.
	12. Le site indique au gérant que la modification a été effectuée avec succès.

Scénario alternatif:**3a:** Ajouter un nouvel employé.

Gérant	Système / Site web
1. Le gérant sélectionne « ajouter un nouvel employé »	2. Le site affiche le formulaire pour créer un employé.
3. Le gérant remplit le formulaire.	4. Le système vérifie que les informations sont complètes.
	5. Le site affiche un récapitulatif et demande au gérant s'il souhaite valider la création de l'employé.
6. Le gérant valide.	7. Le système génère un compte pour le nouvel employé.
	8. Le système enregistre le dossier de l'employé dans la base de données.
	9. Le site indique au gérant que la création a été effectuée avec succès.

Scénario d'erreur:**6a:** Le gérant décide de ne pas valider.**3.4.6 UC-G6: Gestion site web.****Acteur principal:** Gérant.**Résumé:** La gestion du site permet d'effectuer les opérations détaillées dans les règles de gestion (RG5).**Objectif:** Le gérant veut effectuer une tâche de gestion sur le site web.**Précondition:** Le gérant est connecté au site web.**Postcondition:** Le gérant effectue une tâche de gestion et le système applique les modifications au site web.**Scénario nominal:**

Gérant	Système / Site web
1. Le gérant ouvre la panneau d'administration du site web et sélectionne « gestion du site web ».	2. Le site affiche la liste des tâches de gestion qui peuvent être effectuées.
3. Le gérant choisit une tâche de gestion dans la liste.	4. Le site affiche le panneau de configuration de la tâche sélectionnée.
5. Le gérant effectue les modifications nécessaires.	6. Le site affiche un aperçu des modifications et demande au gérant s'il souhaite les appliquer.
7. Le gérant applique les modifications.	8. Le système enregistre la modification dans la base de données et applique les changements nécessaires au site web.

Scénario d'erreur:

7a: Le gérant décide de ne pas appliquer les modifications.

3.4.7 RÈGLES DE GESTION "OCPICAZA.COM"

RG1: Lorsqu'une pizzeria est fermée, le périmètre de livraison est de 0 Km.

RG2: Le client peut supprimer son compte s'il le souhaite.

RG3: Lorsqu'un client crée un compte, il est associée à une pizzeria.

RG4: Le client doit créer un compte pour pouvoir passer une commande.

RG5: Lorsque le client sélectionne une pizza, il peut ajouter ou supprimer des ingrédients.

RG6: La gestion du site permet au gérant d'effectuer les tâches suivantes:

- Création de promotions.
- Modifier le prix des articles.
- Ajouter ou supprimer des articles.
- Modifier une recette de pizza.
- Ajouter ou supprimer une pizza.
- Ajouter ou supprimer un code postal au périmètre de livraison.
- Mettre à jour les photos du site.

RG7: Si le gérant est inactif pendant 10 minutes, sa session sera automatiquement fermée. Cette limitation de temps peut être modifiée.

3.4.8 SOLUTION TECHNIQUE POUR LE SITE "OCPICAZA.COM"

Nous avons décidé de créer un site web « from scratch » car de cette façon nous aurons un contrôle total sur la sécurité du site et sur les données des clients et des employés. La conception et les fonctionnalités du site pourront être adaptées à vos besoins.

- Le site sera écrit en HTML5, CSS3, PHP
- La base de données sera gérée avec MySQL.
- Le site utilisera le protocole HTTPS.
- Test cross-browser.

Toutes les données personnelles sont soumises au Règlement général sur la protection des données. (RGPD)
