

OC Pizza

iGestion

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

**Auteur**

Ernesto Elías Aquino Cifuentes  
Développeur d'application junior

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1. Versions</b>	<b>4</b>
<b>2. Introduction</b>	<b>5</b>
2.1. Objet du document .....	5
2.2. Références .....	5
2.3. Besoin du client .....	5
2.3.1. Contexte .....	5
2.3.2. Enjeux et Objectifs .....	6
<b>3. Description générale de la solution</b>	<b>7</b>
3.1. Les principe de fonctionnement .....	7
3.2. Les acteurs .....	8
3.2.1. Acteurs primaires .....	8
3.2.2. Acteurs secondaires .....	8
3.3. Les cas d'utilisation généraux .....	9
3.3.1. App iOCLivraison .....	9
3.3.2. App iOCPizzeria: Cas d'utilisation Pizzaiolo - Employé .....	10
3.3.3. Site Web ocpizza.com: Cas d'utilisation Client .....	11
3.3.4. Site Web ocpizza.com: Cas d'utilisation Gérant .....	12
<b>4. App iOCLivraison</b>	<b>13</b>
4.1. Les Acteurs .....	13
4.2. Les cas d'utilisation. ....	13
4.2.1. UC-L1: Connexion .....	13
4.2.1.1 Scénario alternatif 3A .....	13
4.2.2. UC-L2: Consulter informations .....	13
4.2.3. UC-L3 : Créer itinéraire .....	14
4.2.3.1. Scénario alternatif 2A .....	14
4.2.3.2. Scénario alternatif 4A .....	15
4.2.4. UC-L4: Valider paiement. ....	15
4.2.5. UC-L5: Confirme la livraison. ....	15
4.2.5.1 Scénario alternatif 2A .....	16
4.2.6. UC-L6: Signaler problème .....	16
4.3. Règles de gestion « iOCLivraison » .....	17
<b>5. App « iOcPizzeria »</b>	<b>18</b>
5.1. Les Acteurs .....	18
5.2 Les cas d'utilisations .....	18
5.2.1. UC-E1P1 : Connexion .....	18
5.2.1.1. Scénario alternatif 2A. ....	18
5.2.2. UC-E2P2: Gestion Stock .....	19
5.2.2.1. Scénario alternatif 3A. ....	19
5.2.2.2 Scénario alternatif 7A. ....	19
5.2.3. UC-E3P3: Consulter les recettes. ....	20
5.2.4. UC-E4P4: Consulter les commandes .....	20
5.2.5. UC-E5P5: Contacter le Gérant .....	21
5.2.5.1. Scénario alternatif 2A. ....	21

5.2.6.UC-P6: Contacter le Client.....	21
5.2.7.UC-P7: Gestion des commandes.....	22
5.2.7.1 Scénario alternatif 3A.....	22
5.2.7.2 Scénario alternatif 3A7B.....	23
5.2.7.3 Scénario alternatif 7A.....	23
5.2.8.UC-E8: Preparer panier.....	23
5.2.8.1.Scénario alternatif 4A.....	24
5.3 Règles de gestion « iOCPizzeria ».....	24
<b>6. Site Web: "ocpizza.com"</b> .....	<b>25</b>
6.1 Acteurs.....	25
6.2 Les cas d'utilisations: Client.....	25
6.2.1.UC-C1: Accès au menu.....	25
6.2.1.1.Scénario alternatif 3A.....	25
6.2.2.UC-C2: Création de compte.....	25
6.2.2.1.Scénario alternatif 3A.....	26
6.2.3.UC-C3: Connexion.....	26
6.2.3.1.Scénario alternatif 2A.....	26
6.2.4.UC-C4: Passer commande.....	27
6.2.4.1.Scénario alternatif 5A.....	27
6.2.5.UC-C5: Suivre commande.....	28
6.2.5.1.Scénario alternatif 5A.....	28
6.2.5.2.Scénario alternatif 6A.....	28
6.2.5.3.Scénario alternatif 6A5A.....	28
6.3 Les cas d'utilisations: Gérant.....	29
6.3.1.UC-G1: Connexion.....	29
6.3.1.1.Scénario alternatif 5A.....	29
6.3.2.UC-G2: Gestion pizzeria.....	29
6.3.2.1.Scénario alternatif 3A.....	30
6.3.2.2.Scénario alternatif 3A5A.....	30
6.3.3.UC-G3: Gestion stock.....	30
6.3.4.UC-G4: Gestion commandes.....	31
6.3.5.UC-G5: Gestion employés.....	32
6.3.5.1.Scénario alternatif 3A.....	32
6.3.6.UC-G6: Gestion site web.....	33
6.4. Règles de gestion "ocpizza.com".....	33
<b>7.Le Domaine fonctionnel</b> .....	<b>34</b>
<b>8. Cycle de vie d'une commande.</b> .....	<b>36</b>
<b>9. Glossaire</b> .....	<b>37</b>

# 1. VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Ernesto Aquino	25/08/2022	Création du document	1.0

## 2.INTRODUCTION

### 2.1.Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle du système proposé au grupo OC Pizza.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- De l'étude des besoins du client.

### 2.2.Références

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

1. **DCT - 001** : Dossier de conception technique
2. **DCE - 001** : Dossier d'exploitation
3. **PV - 001** : Procès verbal.

### 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**

Les besoins exprimé par le client sont les suivants:

- 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 :
  - o passer leurs commandes, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place ;
  - o payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent – sinon, ils paieront directement à la livraison ;
  - o modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée.
- proposer un aide-mémoire aux pizzaïolos indiquant la recette de chaque pizza.

## 3. DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

### 3.1. Les principes de fonctionnement

Notre solution 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.

## 3.2. Les acteurs

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

### 3.2.1. 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.

### 3.2.2. Acteurs secondaires

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

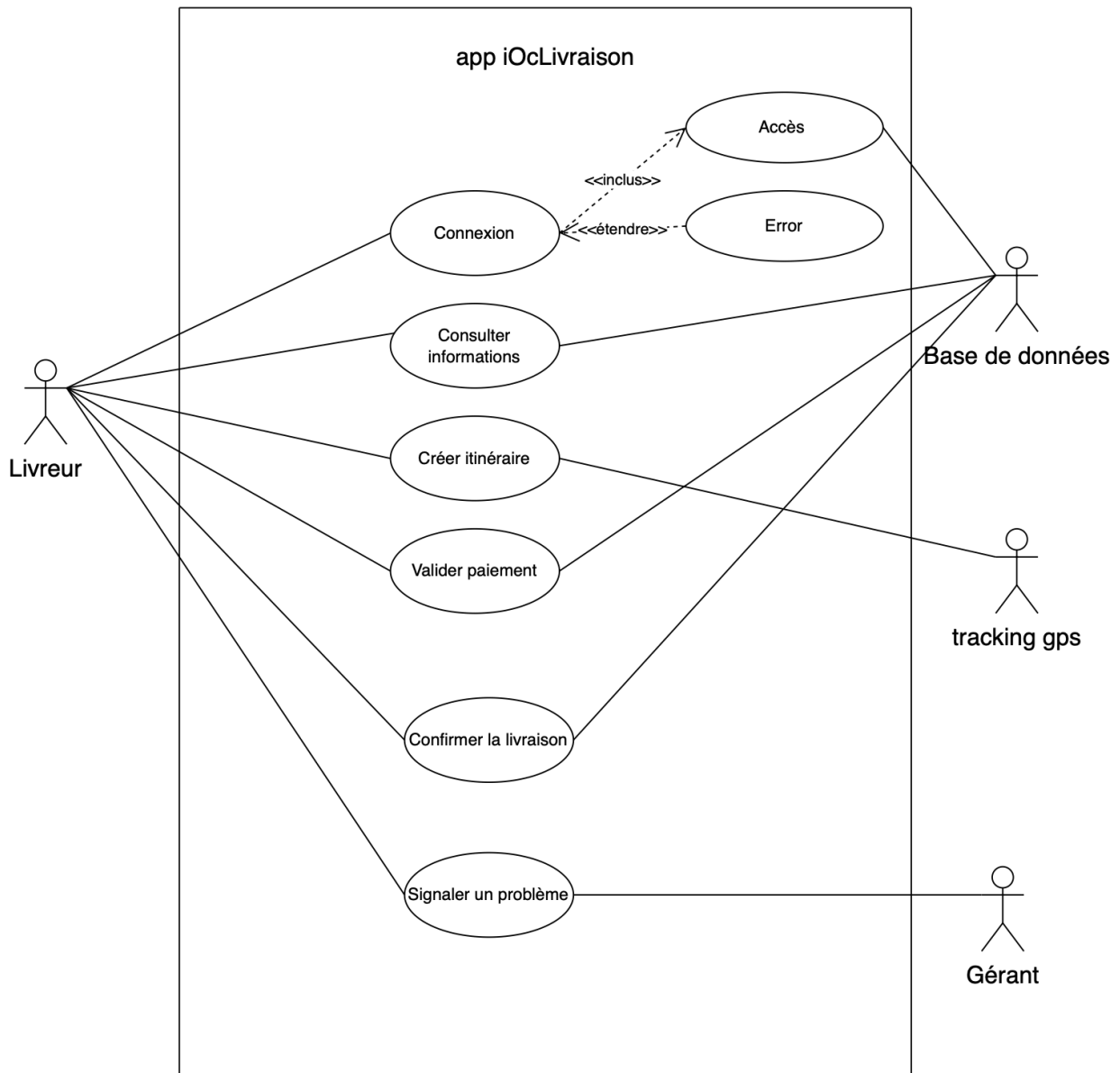
**Système bancaire:** Tous les mécanismes nécessaires au paiement par carte bancaire.

**Google Maps:** Service de cartographie en ligne.

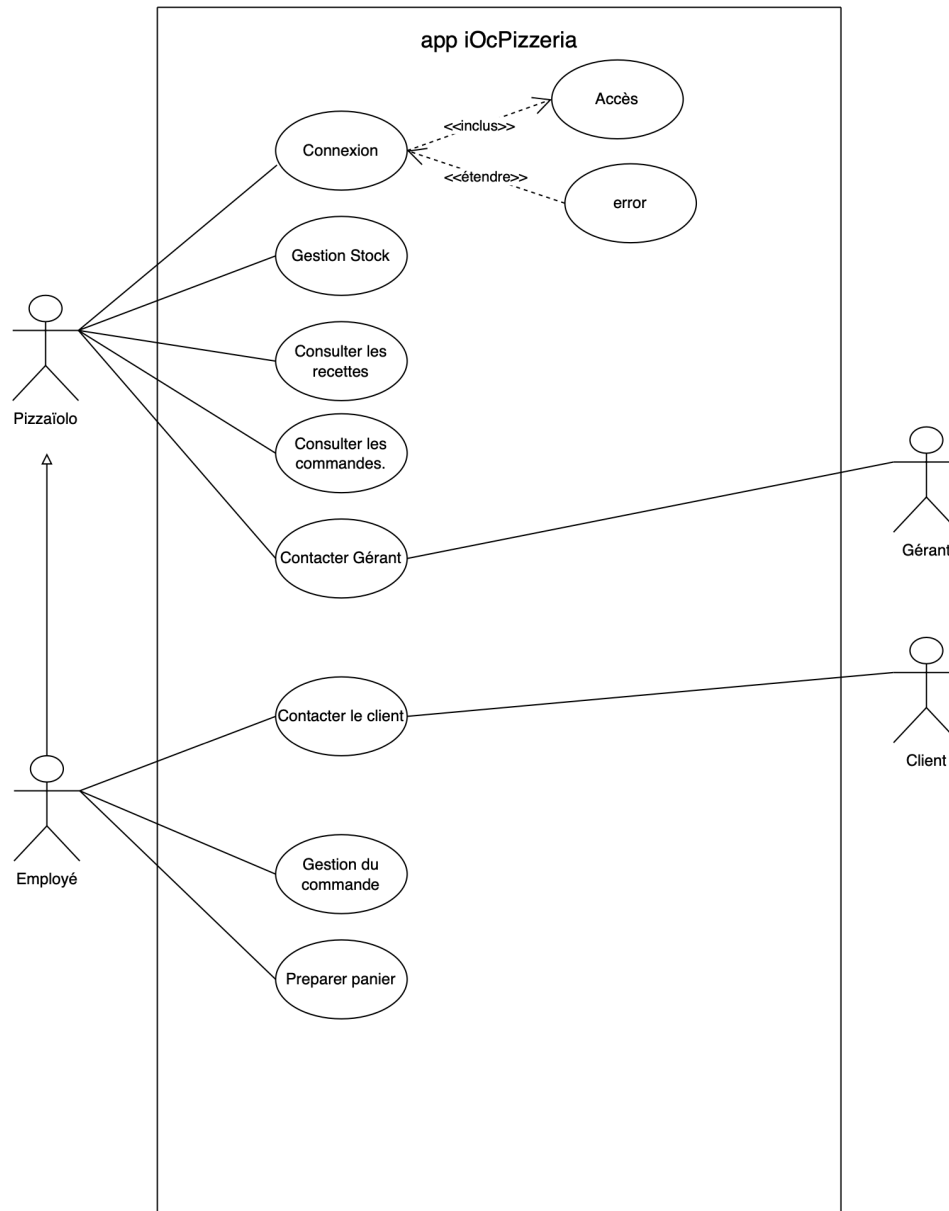


### 3.3. Les cas d'utilisation généraux

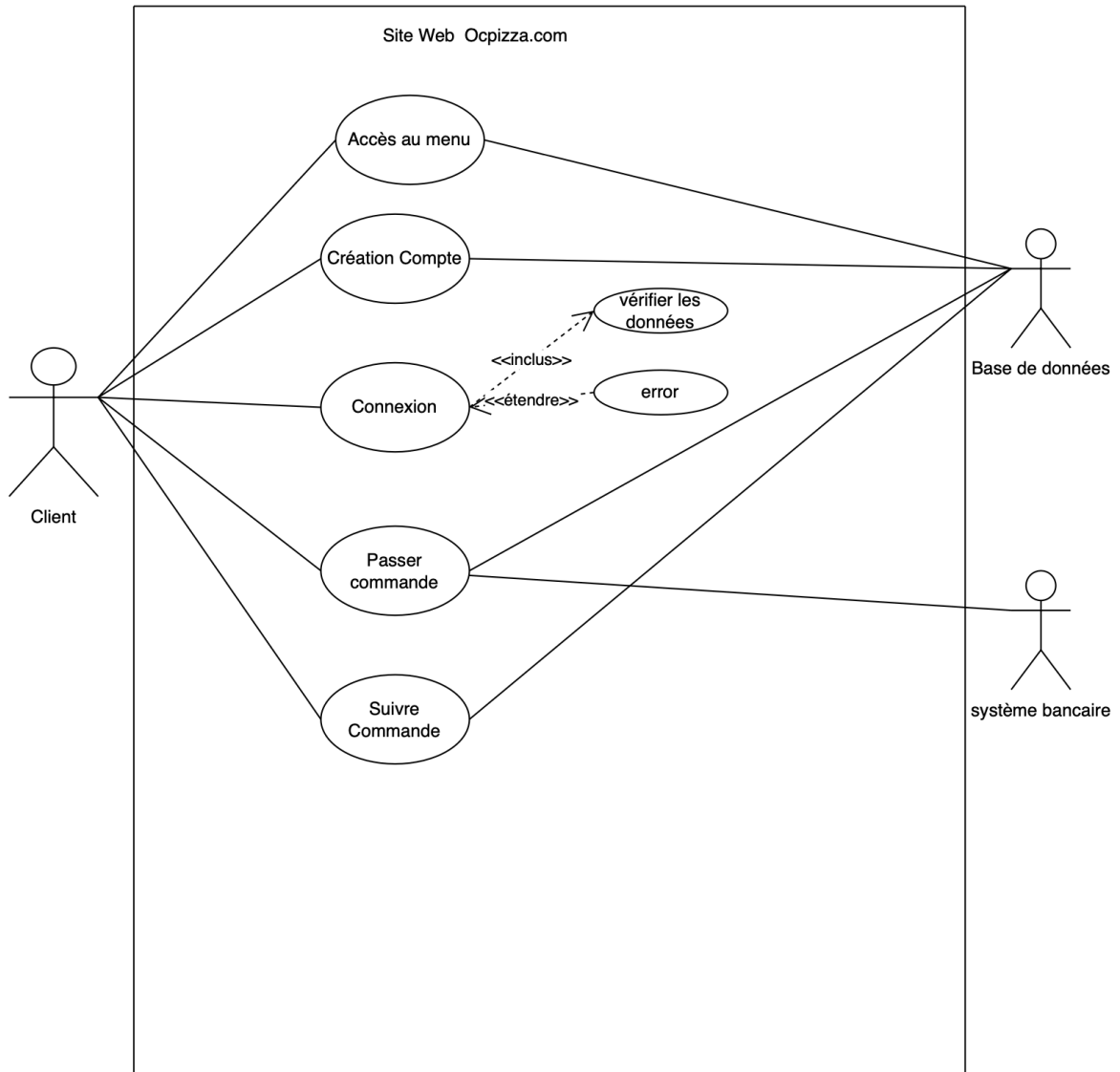
#### 3.3.1. App iOCLivraison



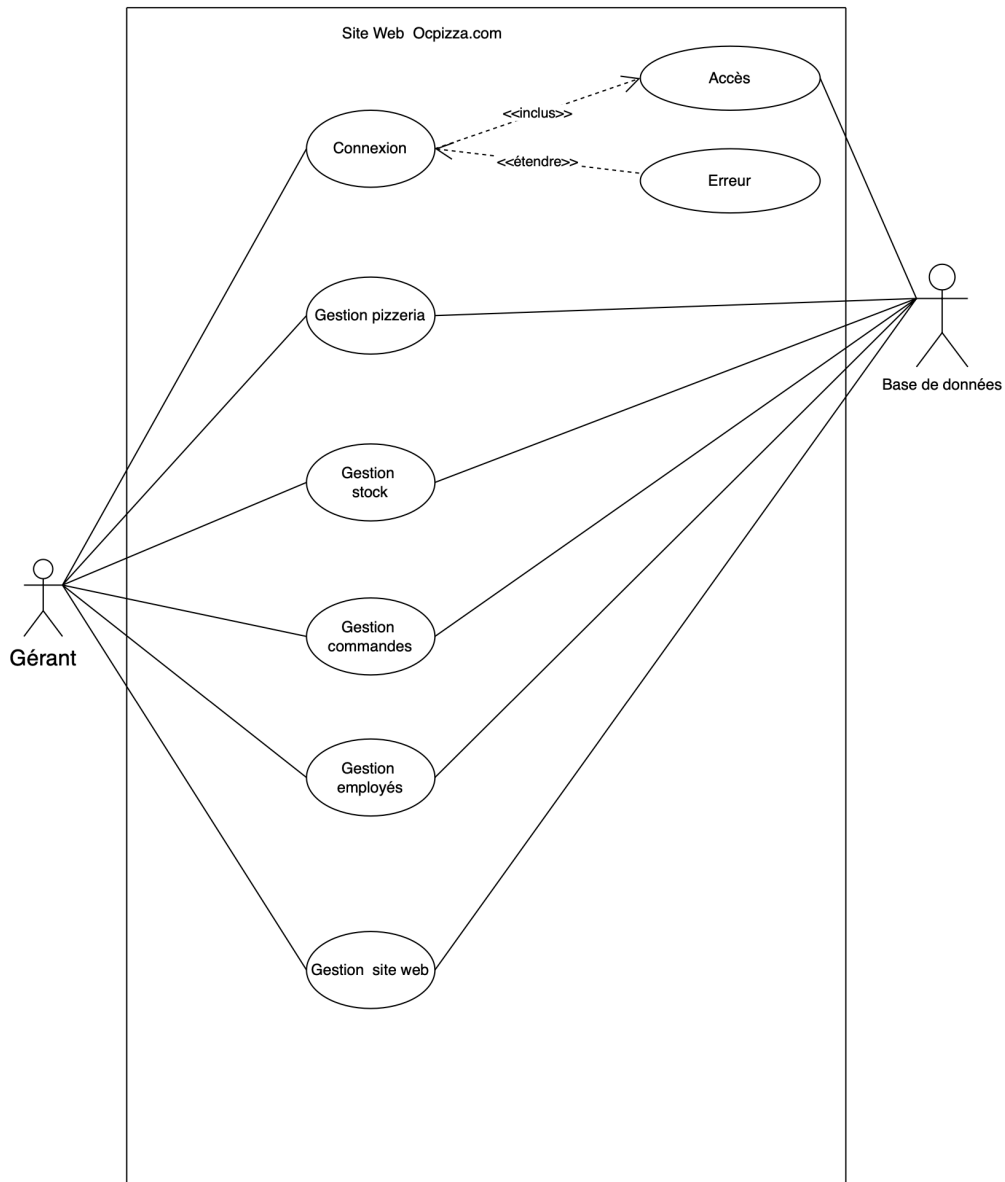
### 3.3.2.App iOCPizzeria: Cas d'utilisation Pizzaïolo - Employé



### 3.3.3.Site Web ocpizza.com: Cas d'utilisation Client.



### 3.3.4.Site Web ocpizza.com: Cas d'utilisation Gérant.



## 4.APP IOCLIVRAISON

### 4.1.Les Acteurs.

L'application iOCLivraison est une application conçue pour être utilisée par l'acteur « Livreur ».

### 4.2.Les cas d'utilisation.

#### 4.2.1.UC-L1: Connexion

Identifiant	UC1 – L1
Description	Le livreur souhaite se connecter à l'application.
Pré-conditions	Le livreur a un compte.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le livreur saisit ses données d'utilisateur dans l'application.</li><li>2. Le système vérifie les informations de connexion.</li><li>3. Le système confirme la connexion dans l'application.</li></ol>
Résultat	Le livreur est connecté à l'application et son statut en ligne doit être enregistré dans la base de données.
Scénario d'erreur	• — —

##### 4.2.1.1 Scénario alternatif 3A

Les informations de connexion sont incorrectes:

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

#### 4.2.2.UC-L2: Consulter informations

Identifiant	UC1 – L2
Description	Le livreur souhaite consulter les informations complémentaires sur la commande.
Pré-conditions	Le livreur est connecté dans l'application. Le livreur a au moins une commande ajoutée à l'itinéraire.

Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le livreur sélectionne l'onglet « commandes » dans l'application.</li> <li>2. Le système affiche la liste des commandes.</li> <li>3. Le livreur sélectionne la commande qu'il souhaite consulter.</li> <li>4. Le système affiche tous les détails de la commande.</li> <li>5. Le Livreur obtient les informations dont il a besoin. Lorsqu'il a terminé, il appuie sur la croix pour fermer l'onglet.</li> </ol>
Résultat	Le livreur obtient les informations dont il a besoin.
Scénario d'erreur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• — —</li> </ul>

#### 4.2.3.UC-L3 : Créer itinéraire

Identifiant	UC1 – L3
Description	Le livreur souhaite créer l'itinéraire de ses livraisons à effectuer.
Pré-conditions	Le livreur est connecté dans l'application.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le Livreur ajoute le numéro de la commande dans l'onglet « ajouter commande » de l'application.</li> <li>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. Le livreur sélectionne la commande qu'il souhaite consulter.</li> <li>3. Le système demande si le livreur veut ajouter autre commande ou créer l'itinéraire.</li> <li>4. Le livreur sélectionne créer itinéraire.</li> <li>5. Le système demande au Service du tracking GPS de créer l'itinéraire.</li> <li>6. Le Service du tracking GPS donne l'itinéraire au système.</li> <li>7. Le système informe le livreur que l'itinéraire est prêt.</li> <li>8. Le livreur peut visualiser et suivre l'itinéraire dans l'onglet « Itinéraire » de l'application.</li> </ol>
Résultat	Le livreur obtient l'itinéraire de ses livraisons.
Scénario d'erreur	<b>6n:</b> Le Service de tracking GPS ne communique pas l'itinéraire au système

##### 4.2.3.1.Scénario alternatif 2A

Le système rencontre un problème avec l'adresse.

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.

#### 4.2.3.2.Scénario alternatif 4A

Le livreur souhaite ajouter autre commande.

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

#### 4.2.4.UC-L4: Valider paiement.

Identifiant	UC1 – L4
Description	Encaisser le paiement de une commande.
Pré-conditions	La commande n'est pas encore payée.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le Livreur ajoute le numéro de la commande dans l'onglet « ajouter commande » de l'application.</li><li>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. Le livreur sélectionne la commande qu'il souhaite consulter.</li><li>3. Le système demande si le livreur veut ajouter autre commande ou créer l'itinéraire.</li><li>4. Le livreur sélectionne créer itinéraire.</li><li>5. Le système demande au Service du tracking GPS de créer l'itinéraire.</li><li>6. Le Service du tracking GPS donne l'itinéraire au système.</li><li>7. Le système informe le livreur que l'itinéraire est prêt.</li><li>8. Le livreur peut visualiser et suivre l'itinéraire dans l'onglet « Itinéraire » de l'application.</li></ol>
Résultat	Le livreur reçoit le paiement et le status de la commande est modifié a « payée » dans le système.
Scénario d'erreur	<b>2n:</b> Le livreur ne peut pas récupérer le paiement de la commande.

#### 4.2.5.UC-L5: Confirme la livraison.

Identifiant	UC1 – L5
Description	Le livreur souhaite confirmer la livraison.
Pré-conditions	Le livreur est connecté dans l'application.

Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le livreur arrive sur le lieu de livraison, et vérifie si la commande est déjà payée.</li> <li>2. Le système vérifie et indique que la commande est déjà payée.</li> <li>3. Le livreur remet la commande et attend que le client soit satisfait avec sa commande.</li> <li>4. Le livreur confirme la livraison de la commande dans la fenêtre de confirmation de l'application.</li> <li>5. Le système enregistre que la commande a été livrée.</li> </ol>
Résultat	Le livreur valide la livraison de la commande, le statut de la commande est modifié à « livrée » dans la base de données.
Scénario d'erreur	<b>3n.</b> La commande est incomplète ou erronée, le client n'est pas satisfait. Le Livreur signale un problème (voir UC - L6 Signaler problème). <b>4n.</b> Le livreur ne confirme pas la livraison.

#### 4.2.5.1 Scénario alternatif 2A

La commande n'est pas encore payée.

1. Le système indique que la commande n'a pas encore été payée.
2. Le livreur reçoit le paiement de la commande (voir 4.2.4 UC -L4 valider paiement).
3. Le système enregistre que la commande est payée. Le scénario nominal reprend à l'étape 2

#### 4.2.6.UC-L6: Signaler problème.

Identifiant	UC1 – L6
Description	Le livreur veut signaler un problème avec une commande.
Pré-conditions	Le livreur effectue une livraison et est devant un problème.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le livreur ouvre l'onglet «signaler un problème » dans l'application et valide son choix.</li> <li>2. Le système avertit immédiatement le gérant que le livreur a un problème.</li> <li>3. Le gérant se communique avec le livreur.</li> <li>4. Le livreur explique la nature du problème au gérant.</li> <li>5. Le gérant donne des consignes et une solution au livreur.</li> </ol>
Résultat	Le livreur obtient une solution.
Scénario d'erreur	<b>1n:</b> Le livreur ne valide pas son choix dans l'onglet et annule. <b>3n:</b> Le gérant ne se communique pas avec le livreur.



### 4.3.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.

## 5.APP « IOCPIZZERIA »

### 5.1.Les Acteurs.

L'application iOCPizzeria est conçue pour être utilisée par les acteurs suivants : Pizzaiolo - Employé. Après notre dernière réunion OC Pizza nous a informé que chaque pizzeria a un employé dédié uniquement à la cuisine, nous avons donc décidé de créer deux acteurs afin de simplifier l'utilisation en cuisine pour le pizzaiolo et à la caisse pour l'employé.

### 5.2 Les cas d'utilisations.

#### 5.2.1.UC-E1P1 : Connexion

Identifiant	UC – E1P1
Description	L'employé / pizzaiolo veut se connecter dans l'application.
Pré-conditions	L'employé / pizzaiolo a un compte.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'employé / pizzaiolo saisit ses données dans la page « connexion » dans l'application.</li><li>2. Le système vérifie les informations de connexion.</li><li>3. Le système confirme la connexion dans l'application et le statut passe à « en ligne ».</li></ol>
Résultat	L'employé / pizzaiolo est connecté à l'application et son status en ligne doit être enregistré dans la base des données.
Scénario d'erreur	—

##### 5.2.1.1.Scénario alternatif 2A.

Les informations de connexion sont incorrectes.

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.

**5.2.2.UC-E2P2: Gestion Stock.**

Identifiant	UC – E2P2
Description	L'employé / pizzaïolo veut gérer le stock de la pizzeria.
Pré-conditions	L'employé / pizzaïolo est connecté dans l'application.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'employé / pizzaïolo sélectionne l'onglet « Gestion de Stock » dans l'application.</li><li>2. Le système affiche une fenêtre avec trois options: consulter - modifier - commander.</li><li>3. L'employé / pizzaïolo choisit modifier/ commander et valide son choix.</li><li>4. Le système affiche le formulaire pour effectuer la modification.</li><li>5. L'employé / pizzaïolo remplit le formulaire.</li><li>6. Le système affiche un aperçu de la modification et demande une confirmation.</li><li>7. L'employé / pizzaïolo confirme la modification.</li><li>8. Le système enregistre la modification dans la base de données. Affiche un message indiquant que la modification a été enregistrée correctement.</li></ol>
Résultat	L'employé / pizzaïolo effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données.
Scénario d'erreur	8n: Le système ne parvient pas à enregistrer la modification. Un message avertit l'administrateur

**5.2.2.1.Scénario alternatif 3A.**

Consulter le stock de la pizzeria.

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

**5.2.2.2 Scénario alternatif 7A.**

Annuler la modification.

1. L'employé / pizzaïolo annule la modification.
  2. Le système annule la modification.
- Le scénario nominal reprend à l'étape 2.

**5.2.3.UC-E3P3: Consulter les recettes.**

Identifiant	UC – E3P3
Description	L'employé / pizzaïolo veut consulter les recettes.
Pré-conditions	L'employé / pizzaïolo est connecté dans l'application.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'employé / pizzaïolo sélectionne l'onglet « Recettes ».</li><li>2. Le système affiche une page avec toutes les pizzas.</li><li>3. L'employé / pizzaïolo sélectionne la pizza qu'il souhaite consulter.</li><li>4. Le système affiche une fenêtre avec la pizza sélectionnée et ses ingrédients</li></ol>
Résultat	L'employé / pizzaïolo consulte la recette de la pizza souhaitée.
Scénario d'erreur	—

**5.2.4.UC-E4P4: Consulter les commandes.**

Identifiant	UC – E4P4
Description	L'employé / pizzaïolo veut consulter les commandes qu'il doit préparer.
Pré-conditions	L'employé / pizzaïolo est connecté dans l'application.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'employé / pizzaïolo sélectionne l'onglet « Commandes » de l'application.</li><li>2. Le système affiche les commandes classées par ordre chronologique dans 6 colonnes: Liste d'attente - En cuisine - En préparation - Prêt - En Expédition - Livré.</li><li>3. L'employé / pizzaïolo sélectionne « Liste d'attente ».</li><li>4. Le système affiche la liste des commandes dans l'ordre chronologique.</li><li>5. L'employé / pizzaïolo sélectionne la commande à préparer.</li><li>6. Le système affiche la liste des articles dans la commande.</li><li>7. L'Employé / Pizzaïolo change le statut de la commande dans l'application (Liste d'attente -&gt; En cuisine).</li><li>8. Le système enregistre le changement de statut.</li><li>9. Lorsque l'employé / pizzaïolo termine la cuisson des pizzas, il change le statut de la commande (En cuisine -&gt; En préparation).</li><li>10. Le système enregistre le changement de statut.</li></ol>
Résultat	L'employé / pizzaïolo change le statut d'une commande. (Liste d'attente -> En cuisine -> En préparation) lorsqu'il a fini de cuisiner.
Scénario d'erreur	—

### 5.2.5.UC-E5P5: Contacter le Gérant.

Identifiant	UC – E5P5
Description	L'employé / pizzaïolo veut contacter le Gérant.
Pré-conditions	L'employé / pizzaïolo est connecté dans l'application. Le Gérant n'est pas dans la pizzeria.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'employé / pizzaïolo sélectionne l'onglet « Contacter Gérant ».</li> <li>2. Le système affiche un menu avec deux options: Mail - Téléphone portable.</li> <li>3. L'employé / pizzaïolo sélectionne « Mail ».</li> <li>4. Le système ouvre un champ de texte permettant à l'utilisateur d'écrire le message qu'il souhaite envoyer.</li> <li>5. L'employé / pizzaïolo écrit le message.</li> <li>6. 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.</li> </ol>
Résultat	L'employé / pizzaïolo communique avec le Gérant
Scénario d'erreur	<b>5n:</b> Le système ne peut pas confirmer l'envoi en raison d'un problème avec les services Google. <b>2A2:</b> Le gérant ne répond pas à l'appel.

#### 5.2.5.1.Scénario alternatif 2A.

L'Employé / Pizzaïolo sélectionne « Téléphone portable ».

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

### 5.2.6.UC-P6: Contacter le Client.

Identifiant	UC – P6
Description	L'employé souhaite contacter le Client pour une raison.
Pré-conditions	L'employé est connecté dans l'application.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'employé sélectionne l'onglet « Commandes » de l'application.</li> <li>2. Le système affiche les commandes classées par ordre chronologique dans 6 colonnes: Liste d'attente - En cuisine - En préparation - Prêt - En Expédition - Livré.</li> <li>3. L'employé sélectionne la commande du client.</li> <li>4. Le système affiche les détails de la commande sélectionnée.</li> <li>5. L'employé voit les données du client.</li> </ol>

Résultat	L'employé obtient u moyen de contacter le client.
Scénario d'erreur	—

### 5.2.7.UC-P7: Gestion des commandes.

Identifiant	UC – P7
Description	L'employé veut gérer les commandes de la pizzeria
Pré-conditions	L'employé est connecté dans l'application
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'employé sélectionne l'onglet « Gestion des commandes » dans l'application.</li> <li>2. Le système affiche deux options: modifier une commande - créer une commande.</li> <li>3. L'employé choisit « modifier une commande ».</li> <li>4. Le système affiche la liste des commandes modifiables.</li> <li>5. L'employé sélectionnes une commande.</li> <li>6. Le système affiche les détails de la commande, demande s'il souhaite modifier ou supprimer la commande.</li> <li>7. L'employé choisit « modifier » et modifie la commande.</li> <li>8. Le système affiche un récapitulatif et demande à l'utilisateur s'il souhaite valider ou annuler.</li> <li>9. L'employé confirme la modification.</li> <li>10. Le système enregistre les modifications et affiche un message indiquant qu'elles ont été enregistrées avec succès.</li> </ol>
Résultat	L'employé effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données.
Scénario d'erreur	<p><b>9:</b> L'employé ne valide pas son choix dans l'onglet et annule.</p> <p><b>3A7B4:</b> Le terminal de paiement ne reçoit pas de confirmation de la banque.</p> <p><b>7A3:</b> L'employé ne valide pas son choix dans l'onglet et annule.</p>

#### 5.2.7.1 Scénario alternatif 3A.

Création d'une commande:

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.
4. Le système enregistre les articles et demande les coordonnées du client.

5. L'employé remplit les champs d'informations demandés.
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 dans l'application.
8. Le système crée la commande et la place dans la liste des commandes. Affiche un message confirmant la création.

#### 5.2.7.2 Scénario alternatif 3A7B.

Paiement par CB:

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**.

#### 5.2.7.3 Scénario alternatif 7A.

Annuler une commande:

1. L'employé choisit « supprimer ».
2. Le système demande à l'utilisateur s'il souhaite valider ou annuler son choix.
3. L'employé confirme la suppression de la commande.
4. Le système supprime la commande de la liste et affiche un message confirmant la suppression.

#### 5.2.8.UC-E8: *Preparer panier.*

Identifiant	UC – E8
Description	L'employé souhaite préparer le panier d'une commande..
Pré-conditions	L'employé / pizzaïolo est connecté dans l'application.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Lorsqu'une commande a été ajoutée à la liste « En préparation » l'application affiche une notification.</li><li>2. L'employé voit la liste « En préparation » et choisit une commande.</li><li>3. Le système affiche la liste des articles dans la commande.</li><li>4. L'employé prépare tout le nécessaire et vérifie que la commande doit être livrée, puis change le statut de la commande à « Prêt ».</li><li>5. Le système enregistre le changement de statut.</li></ol>

Résultat	L'employé / pizaiolo change le status d'une commande. (En préparation -> Prêt / Livré) lorsqu'il a fini de préparer/livré le panier.
Scénario d'erreur	

#### 5.2.8.1.Scénario alternatif 4A.

Commande sur place:

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 status a « Livré ».
3. Le système enregistre le changement de statut.

### 5.3 Règles de gestion « iOCPizzeria »

**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 des 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 / Pizaiolo. 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.



## 6. SITE WEB: "OCPIZZA.COM"

### 6.1 Acteurs

Le site est conçu pour être utilisé par deux acteurs, le « Client » et le « Gérant ».

### 6.2 Les cas d'utilisations: Client

#### 6.2.1.UC-C1: Accès au menu.

Identifiant	UC – C1
Description	Le client veut consulter le menu sur le site.
Pré-conditions	Le client est sur le site web.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le site affiche une fenêtre demandant au client son code postal.</li><li>2. Le client saisit son code postal.</li><li>3. Le site vérifie la pizzeria qui peut livrer la commande dans cette zone.</li><li>4. Le site vérifie les articles disponibles à la pizzeria et les présente au client.</li><li>5. Le client peut voir les articles disponibles.</li></ol>
Résultat	Le client peut consulter le menu.
Scénario d'erreur	—

##### 6.2.1.1.Scénario alternatif 3A.

Le code postal est en dehors de la zone de livraison:

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.

#### 6.2.2.UC-C2: Création de compte.

Identifiant	UC – C2
Description	Le client souhaite créer un compte.
Pré-conditions	Le client est sur le site web.

Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le site présente le formulaire d'inscription.</li> <li>2. Le client remplit les champs et clique sur le bouton de validation.</li> <li>3. Le système vérifie que les données sont valides et affiche un message au client l'informant que son compte a été créé.</li> </ol>
Résultat	Le client crée un compte et le système enregistre les informations dans la base de données.
Scénario d'erreur	<b>3A1A:</b> 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.

#### 6.2.2.1.Scénario alternatif 3A.

Les données saisies par le client ne sont pas valides.

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

#### 6.2.3.UC-C3: Connexion.

Identifiant	UC – C3
Description	Le client veut se connecter au site.
Pré-conditions	Le client a un compte.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le client saisit ses identifiants de connexion sur le site.</li> <li>2. Le système vérifie les informations de connexion.</li> <li>3. Le système confirme la connexion dans le site.</li> <li>4. Le client es connecté au site.</li> </ol>
Résultat	Le client est connecté.
Scénario d'erreur	—

#### 6.2.3.1.Scénario alternatif 2A

Les informations de connexion sont incorrectes.

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.

**6.2.4.UC-C4: Passer commande.**

Identifiant	UC – C4
Description	Le client veut passer une commande.
Pré-conditions	Le client est connecté au site.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le site affiche les articles en stock de la pizzeria qui enverra la commande.</li><li>2. Le client ajoute les articles au panier.</li><li>3. Le client clique sur « passer commande: » dans le site.</li><li>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.</li><li>5. Le client décide de payer à la réception de la commande.</li><li>6. Le site indique au client qu'il doit payer la somme exacte à la livraison.</li><li>7. Le site affiche un récapitulatif de la commande, et demande au client s'il souhaite la valider ou l'annuler.</li><li>8. Le client valide sa commande.</li><li>9. Le système crée la commande dans la base des données de la pizzeria.</li><li>10. Le site affiche un message indiquant que la commande a été passé avec succès.</li></ol>
Résultat	Le client passe une commande.
Scénario d'erreur	<b>8n</b> : Le Client annule sa commande. <b>5A7</b> : Le système bancaire refuse le paiement.

**6.2.4.1.Scénario alternatif 5A.**

Paieement en ligne:

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.

**6.2.5.UC-C5: Suivre commande.**

Identifiant	UC – C5
Description	Le client veut connaître le status d'une commande.
Pré-conditions	Le client est connecté au site. Le client a passé au moins une commande.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le client clique sur « Commandes » dans le site web.</li><li>2. Le site affiche les commandes passées par le Client.</li><li>3. Le client sélectionne la commande qu'il souhaite consulter.</li><li>4. Le site affiche les détails de la commande.</li><li>5. Le statut de la commande est « Liste d'attente ». Le site demande au client s'il souhaite modifier sa commande.</li><li>6. Le client ne souhaite pas modifier sa commande et ferme le message.</li><li>7. Le système enregistre l'opération dans la base de données.</li></ol>
Résultat	Le client peut voir le statut d'une commande.
Scénario d'erreur	

**6.2.5.1.Scénario alternatif 5A.**

La commande ne peut pas être annulée:

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.

**6.2.5.2.Scénario alternatif 6A.**

Le client veut modifier la commande:

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.

**6.2.5.3.Scénario alternatif 6A5A.**

La modification de la commande est annulée.

1. Le client annule la modification.

Le scénario nominal reprend à l'étape 7.

## 6.3 Les cas d'utilisations: Gérant

### 6.3.1.UC-G1: Connexion

Identifiant	UC – G1
Description	Le gérant veut se connecter au site.
Pré-conditions	Le gérant connaît ses identifiants de connexion.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le gérant est à l'adresse suivante: ocpizza.com/admin.</li><li>2. Le site affiche les champs de connexion.</li><li>3. Le gérant saisit ses identifiants.</li><li>4. Le système vérifie les informations de connexion.</li><li>5. Le système confirme la connexion dans le site.</li><li>6. Le gérant a accès au panneau d'administration.</li></ol>
Résultat	Le gérant est connecté dans le site et a accès au panneau d'administration.
Scénario d'erreur	—

#### 6.3.1.1.Scénario alternatif 5A.

Les informations de connexion sont incorrectes.

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.

### 6.3.2.UC-G2: Gestion pizzeria

Identifiant	UC – G2
Description	Le gérant veut réaliser une tâche de gestion.
Pré-conditions	Le gérant a accès au panneau de contrôle.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le gérant ouvre le panneau d'administration du site web et sélectionne « gestion pizzeria ».</li><li>2. Le site affiche deux options: gérer une pizzeria - ajouter une nouvelle pizzeria.</li><li>3. Le gérant sélectionne: gérer une pizzeria.</li><li>4. Le site affiche la liste des pizzerias.</li><li>5. Le gérant sélectionne la pizzeria qu'il souhaite gérer.</li><li>6. Le site affiche le panneau de gestion de la pizzeria sélectionnée par le gérant.</li><li>7. Le gérant effectue une tâche de gestion. (Gestion stock voir 6.3.3 UC-G3)(Gestion commandes voir 6.3.4 UC-G4).</li><li>8. Le système enregistre la tâche effectuée par le gérant dans la base des données.</li></ol>

Résultat	Le gérant effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données.
Scénario d'erreur	—

#### 6.3.2.1.Scénario alternatif 3A.

Création d'une nouvelle pizzeria.

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.
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.

#### 6.3.2.2.Scénario alternatif 3A5A.

Les informations sur le formulaire sont incorrectes.

1. Le système détecte que les informations du formulaire sont incorrectes. Le site réinitialise le formulaire.

Le scénario alternatif 3a reprend à l'étape 2.

#### 6.3.3.UC-G3: Gestion stock

Identifiant	UC – G3
Description	Le gérant veut gérer le stock d'une pizzeria.
Pré-conditions	Le gérant est connecté au site web. Le gérant a sélectionné une pizzeria dans le panneau d'administration du site web.

Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le gérant sélectionne « gestion stock » sur le site.</li> <li>2. Le système récupère les informations de la base de données.</li> <li>3. Le site affiche 3 options: consulter - modifier - commander.</li> <li>4. Le gérant choisit une option.</li> <li>5. Le site affiche le formulaire d'édition.</li> <li>6. Le gérant remplit le formulaire.</li> <li>7. Le site affiche un récapitulatif et demande au gérant s'il veut valider.</li> <li>8. Le gérant valide la modification.</li> <li>9. Le système enregistre la modification dans la base de données.</li> <li>10. Le site indique au gérant que la modification a été effectuée avec succès.</li> </ol>
Résultat	Le gérant effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données.
Scénario d'erreur	—

#### 6.3.4.UC-G4: Gestion commandes

Identifiant	UC – G4
Description	Le gérant veut gérer les commandes d'une pizzeria.
Pré-conditions	<p>Le gérant est connecté au site web.</p> <p>Le gérant a sélectionné une pizzeria dans le panneau d'administration du site web.</p>
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le gérant sélectionne « gestion commandes » sur le site.</li> <li>2. Le système récupère les informations de la base de données.</li> <li>3. Le site affiche la liste des commandes, y compris les commandes supprimées par l'application iOcPizzeria.</li> <li>4. Le gérant choisit une commande.</li> <li>5. Le site affiche les détails de la commande et permet la modification.</li> <li>6. Le gérant fait une modification.</li> <li>7. Le site affiche un récapitulatif et demande au gérant s'il veut valider.</li> <li>8. Le gérant valide la modification.</li> <li>9. Le système enregistre la modification dans la base de données.</li> <li>10. Le site indique au gérant que la modification a été effectuée avec succès.</li> </ol>
Résultat	Le gérant effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données.
Scénario d'erreur	—

### 6.3.5.UC-G5: Gestion employés

Identifiant	UC – G5
Description	Le gérant veut gérer ses employés.
Pré-conditions	Le gérant est connecté au site web.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le gérant ouvre le panneau d'administration du site web et sélectionne « gestion employés ».</li> <li>2. Le site affiche 2 options: gérer les employés - ajouter un nouvel employé.</li> <li>3. Le gérant sélectionne « gérer les employés ».</li> <li>4. Le système récupère les informations de la base de données.</li> <li>5. Le site affiche la liste des employés.</li> <li>6. Le gérant sélectionne un employé dans la liste.</li> <li>7. Le site affiche les informations de l'employé et permet de les modifier.</li> <li>8. Le gérant modifie les informations qu'il souhaite.</li> <li>9. Le système affiche un récapitulatif et demande au gérant s'il souhaite valider.</li> <li>10. Le gérant valide la modification.</li> <li>11. Le système enregistre la modification dans la base de données.</li> <li>12. Le site indique au gérant que la modification a été effectuée avec succès.</li> </ol>
Résultat	Le gérant effectue une tâche de gestion et le système l'enregistre dans la base de données.
Scénario d'erreur	<b>3A6:</b> Le gérant décide de ne pas valider.

#### 6.3.5.1.Scénario alternatif 3A.

Ajouter un nouvel employé:

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.



**6.3.6.UC-G6: Gestion site web.**

Identifiant	UC – G6
Description	Le gérant veut effectuer une tâches de gestion sur le site web.
Pré-conditions	Le gérant est connecté au site web.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le gérant ouvre la panneau d'administration du site web et sélectionne « gestion du site web ».</li><li>2. Le site affiche la liste des tâches de gestion qui peuvent être effectuées.</li><li>3. Le gérant choisit une tâche de gestion dans la liste.</li><li>4. Le site affiche le panneau de configuration de la tâche sélectionnée.</li><li>5. Le gérant effectue les modifications nécessaires.</li><li>6. Le site affiche un aperçu des modifications et demande au gérant s'il souhaite les appliquer.</li><li>7. Le gérant applique les modifications.</li><li>8. Le système enregistre la modification dans la base de données et applique les changements nécessaires au site web.</li></ol>
Résultat	Le gérant effectue une tâche de gestion et le système applique les modifications au site web.
Scénario d'erreur	<b>7A:</b> Le gérant décide de ne pas appliquer les modifications.

**6.4. Règles de gestion "ocpizza.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:** La gestion du site permet au gérant d'effectuer les tâches suivantes:

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

**RG6:** Si le gérant est inactif pendant 10 minutes, sa session sera automatiquement fermée.

# 7.LE DOMAINE FONCTIONNEL

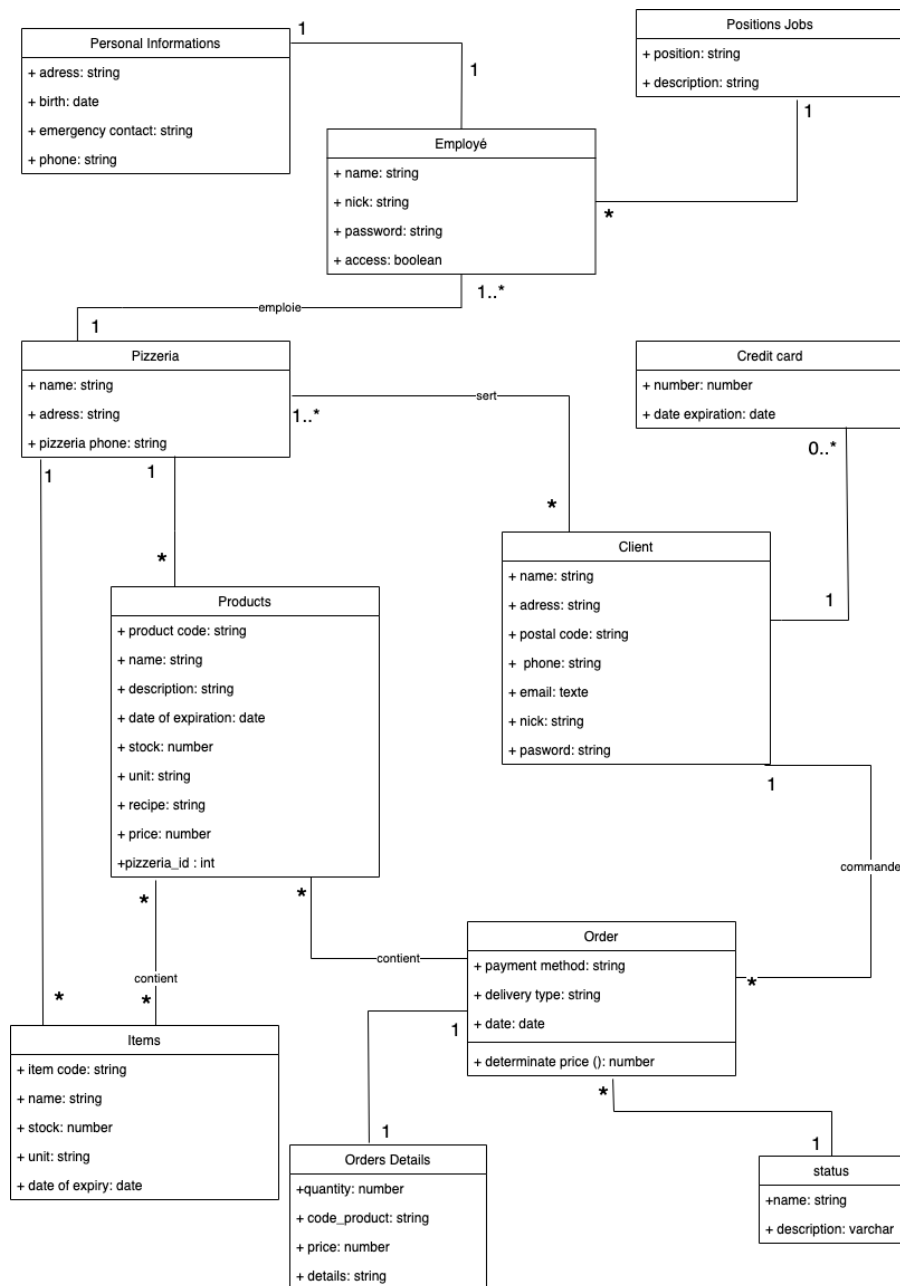


Diagramme UML de classes

Dans le modèle fonctionnel ci-dessus, nous pouvons voir les classes conceptuelles identifiées. Ainsi que les relations entre eux.

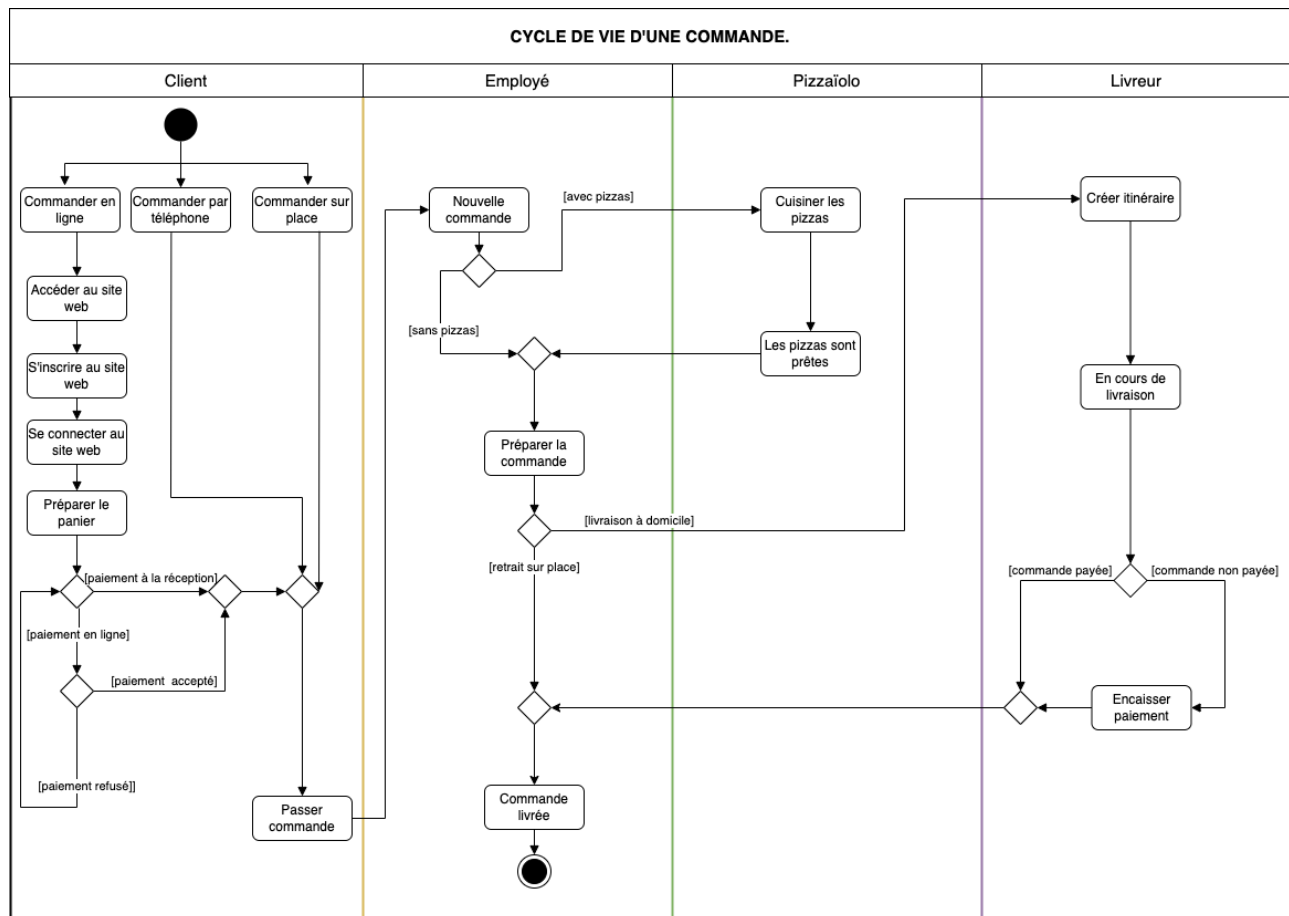
**Employé** : Un employé aura une relation 1 à 1 avec la classe "informations personnelles". Il aura également un seul emploi et une pizzeria sera son lieu de travail.

**Pizzeria** : Elle aura une relation 1:n avec les classes "Client" et "Employé".

**Commandes** : Une commande sera associée à un client, si le client qui l'achète n'a pas de compte, la pizzeria où la commande est passée sera le client.

## 8. CYCLE DE VIE D'UNE COMMANDE.

Le diagramme suivant montre le cycle de vie d'une commande, depuis le moment où elle est créée (par téléphone, sur le site web ou sur place) jusqu'à sa livraison.



## 9. GLOSSAIRE

<b>Gestion de stock</b>	La gestion du stock comprend les tâches suivantes : Modifier - Créer - Ajuster.
<b>G e s t i o n   d e s employés</b>	La gestion des employés permet de : Modifier - Créer - Supprimer.
<b>Site</b>	Lorsque nous parlons de site dans les « User cases », nous nous référons à toute l'interface visible du site web, images, formulaires, liens, boutons, etc...
<b>Système</b>	Lorsque nous parlons de système dans les « User Cases », nous faisons référence à la partie non visible du site web qui est responsable de l'exécution de tâches telles que la validation du paiement, la création de compte, la modification des commandes, etc...