



# OC PIZZA

## Documentez votre système de gestion de pizzeria

### Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

**Auteur**

F.CHA

*Développeur d'Application Web*



## TABLE DES MATIERES

<b>1 - Versions.....</b>	<b>3</b>
<b>2 - Introduction .....</b>	<b>4</b>
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
<b>3 - Description générale de la solution .....</b>	<b>6</b>
3.1 - Les principes de fonctionnement.....	6
3.2 - Les acteurs .....	6
3.3 - Les cas d'utilisation généraux .....	9
<b>4 - Le domaine fonctionnel .....</b>	<b>11</b>
4.1 - Diagramme de classes.....	11
4.2 - Modèle Physique de Données .....	12
4.3 - Règles de gestion .....	13
4.3.1 - Package Interface Authentification .....	13
4.3.2 - Package Interface Commande.....	15
<b>5 - Les workflows .....</b>	<b>32</b>
5.1 - Le workflow cycle de vie d'une commande.....	32



# 1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
F.CHA	08/11/2022	Création du document	1.0



## 2 - INTRODUCTION

### 2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application web de vente en ligne et de livraison de l'entreprise « OC PIZZA ».

Objectif du document :

Analyser et cibler les besoins du client afin d'en tirer les fonctionnalités autour du fonctionnement global du système

### 2.2 - Références

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

1. **Projet OC PIZZA – Dossier de conception technique** : Dossier de conception technique de l'application
2. **Projet OC PIZZA – Dossier d'exploitation**: Dossier d'exploitation de l'application
3. **Projet OC PIZZA – PV** : Procès-Verbal

### 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 responsables du groupe a pris contact avec vous afin de mettre en place un système informatique sur-mesure, déployé dans toutes ses pizzerias et qui lui permettrait notamment :

- D'être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;
- De suivre en temps réel les commandes passées et en préparation ;
- De suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables ;
- De 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'il le souhaite, sinon, ils paieront directement à la livraison
- Modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée
- De proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza
- D'informer ou notifier les clients sur l'état de leur commande

Le client a déjà fait une petite prospection et les logiciels existants qu'il a pu trouver ne lui conviennent pas.

### *2.3.2 - Enjeux et Objectifs*

Le groupe souhaite ouvrir rapidement 3 autres points de vente. Les responsables souhaitent se doter d'un système informatique à déployer dans toutes les pizzerias pour permettre la gestion des points de vente et la vente en ligne.



## 3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

### 3.1 - Les principes de fonctionnement

Les différents acteurs participent au cheminement du cycle de livraison, permettant le bon déroulement de toutes les étapes, de la conception à la livraison des commandes aux clients.

### 3.2 - Les acteurs

#### ➤ Client

Le client a plusieurs choix pour passer commande :

- Par téléphone
  - Paiement sur place : espèces ou carte.
  - Paiement à la livraison : espèces (carte si le livreur à un terminal).
- Sur place
  - Paiement sur place : espèces ou carte.
- Par internet
  - Paiement par internet : carte.
  - Paiement à la livraison : espèces (carte si le livreur à un terminal).

Commande par internet :

- Le client peut suivre l'état de la commande.
- Le client peut annuler la commande si la préparation n'est pas engagée.
- Le client peut modifier la commande si la préparation n'est pas engagée.

#### ➤ Vendeur

Le vendeur (standard et magasin) prend les commandes pour les clients par téléphone et au comptoir du point de vente.

Il informe le pizzaiolo des commandes passées par téléphone ou sur place en utilisant l'interface du système informatique déjà en place.



## ➤ Pizzaiolo

Les pizzaiolos utilisent le logiciel pour :

- Mise à jour de l'état de la commande.
- Consulter l'aide-mémoire.

## ➤ Livreur

Les livreurs utilisent le logiciel pour :

- Obtenir les détails de livraisons (infos clients).
- Mise à jour de l'état de la commande.

## ➤ Responsables point de vente

Le responsable peut :

- Renseigner l'état des stocks initiaux (à l'ouverture du magasin par exemple).
- Obtenir les statistiques : nombre de commande, type de pizza demandé, temps de préparation, temps de livraison, etc...
- Suivi de mise à jour des stocks (avec mise à jour manuelle possible)
- Commander les articles manquant dans les stocks (option)

## ➤ Gérant

Le gérant peut faire tout ce que les responsables de point de vente peuvent faire, en plus il peut :

- Obtenir les statistiques de tous les points de ventes : nombre de commande, type de pizza demandé, temps de préparation, temps de livraison, etc.

## ➤ Système bancaire

Le système bancaire sert pour le paiement par carte bancaire.



Ci-dessous le diagramme de contexte qui reprend tous les acteurs



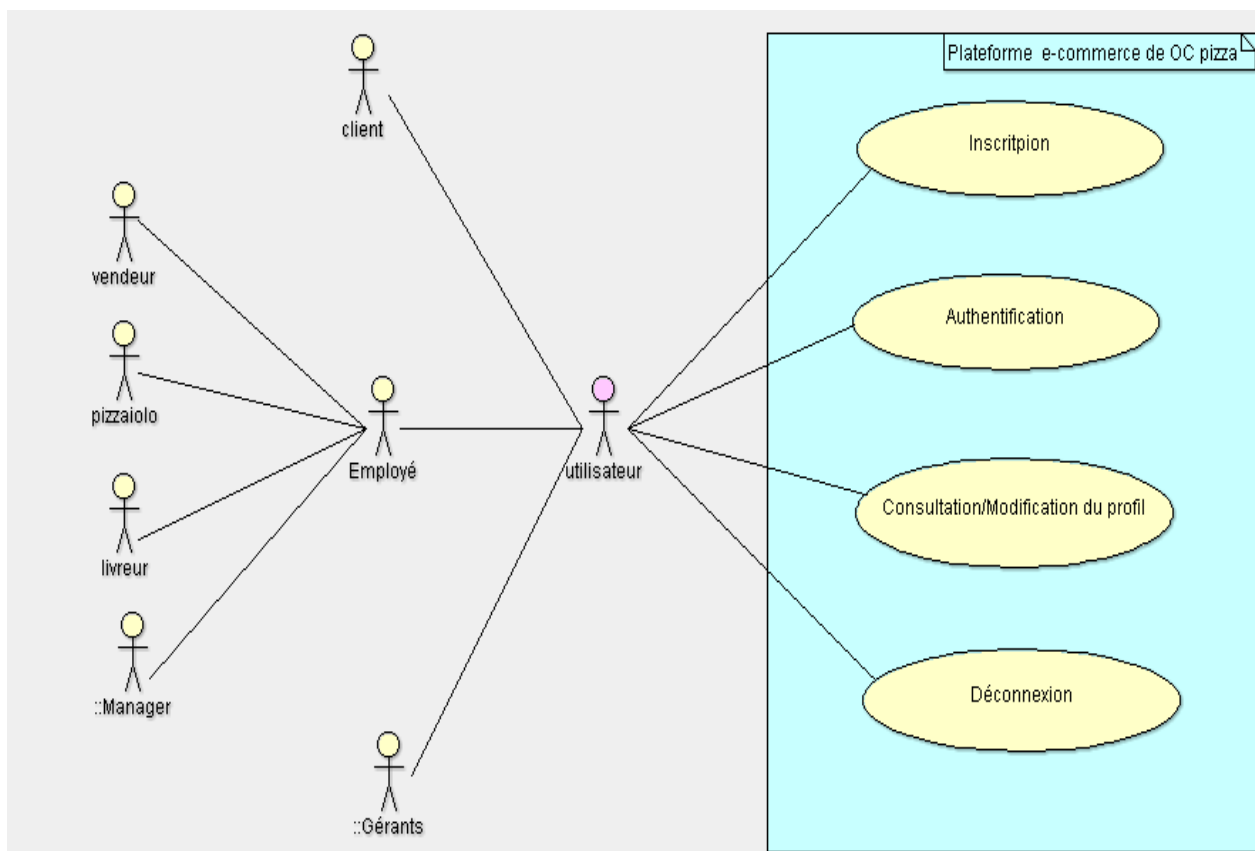




### 3.3 - Les cas d'utilisation généraux

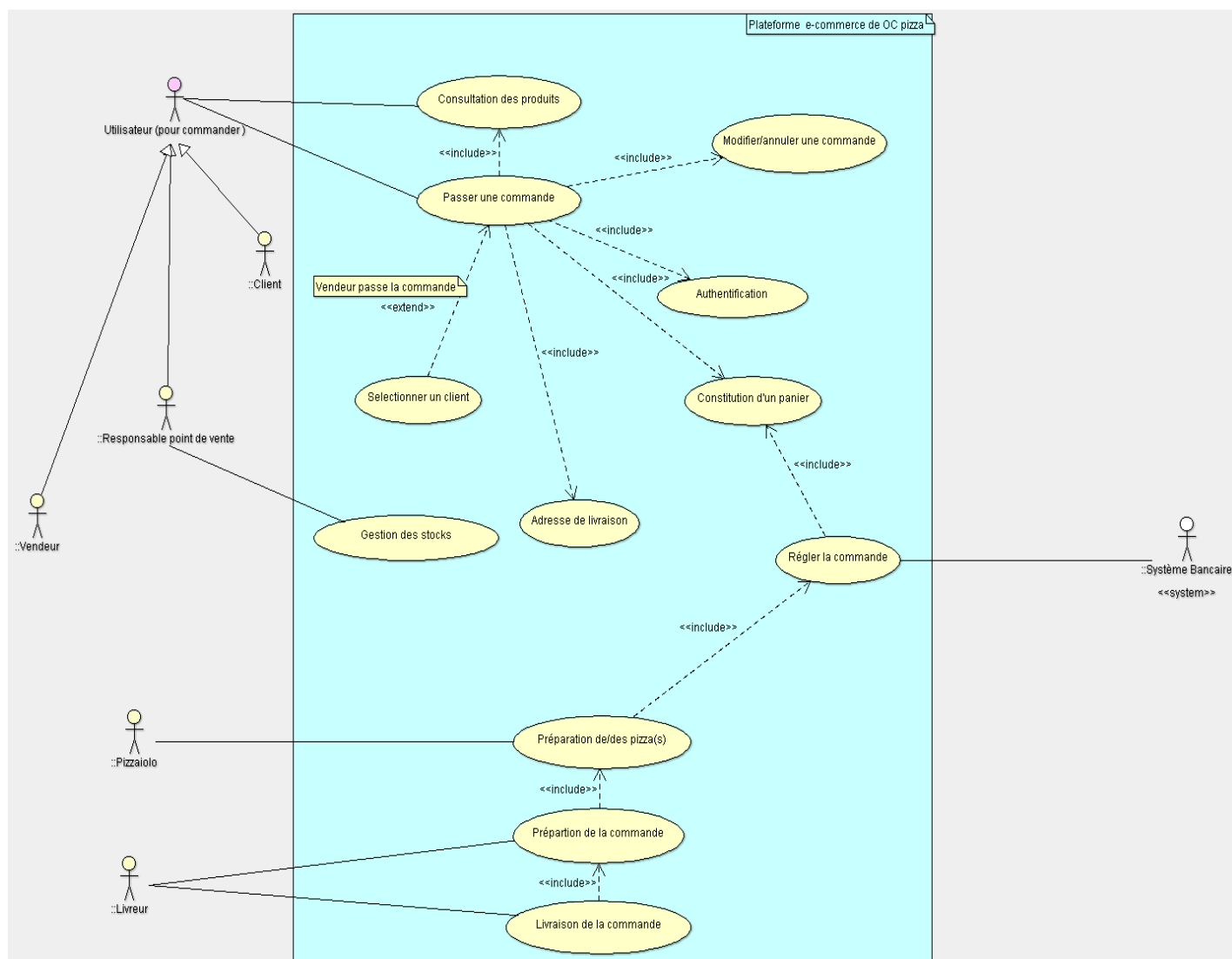
Diagramme UML des cas d'utilisation généraux.

Diagramme de cas d'utilisation : authentification





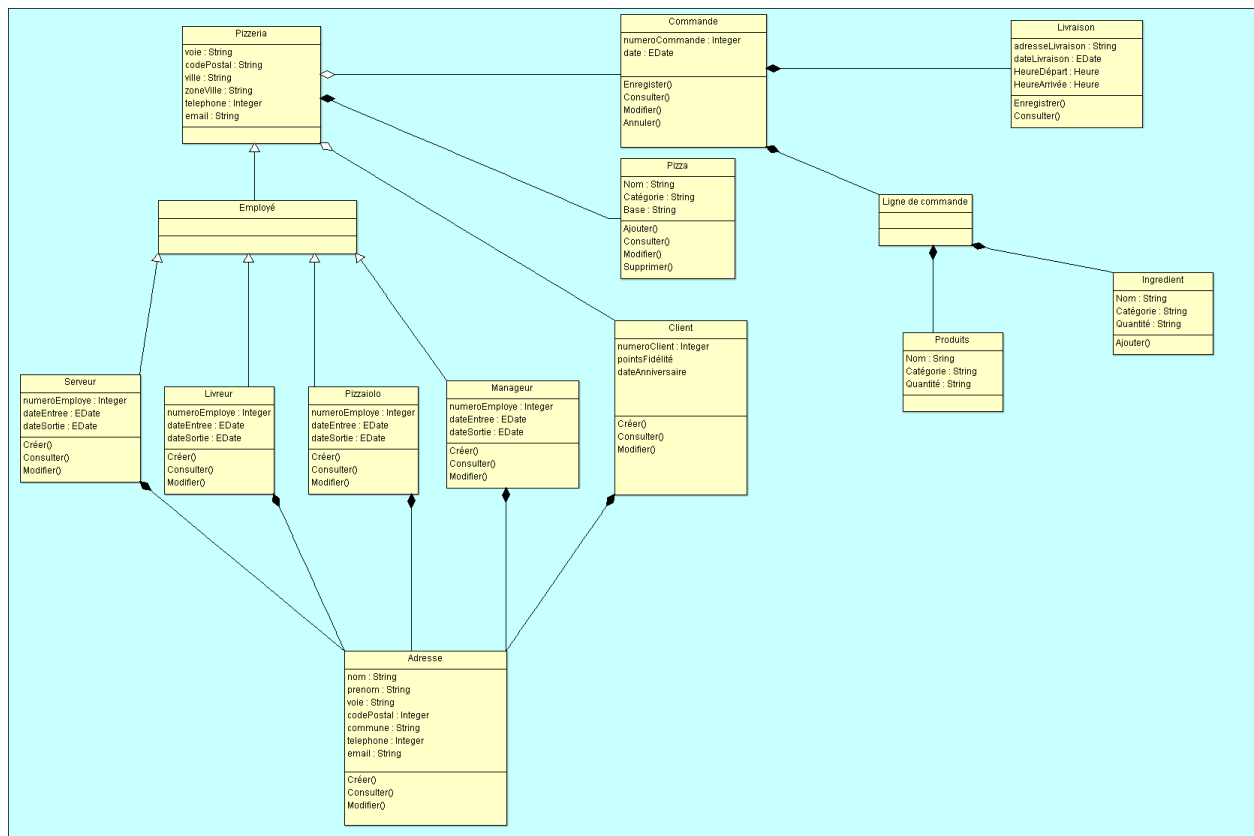
## Diagramme de cas d'utilisation : gestion de la commande





## 4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

### 4.1 - Diagramme de classes



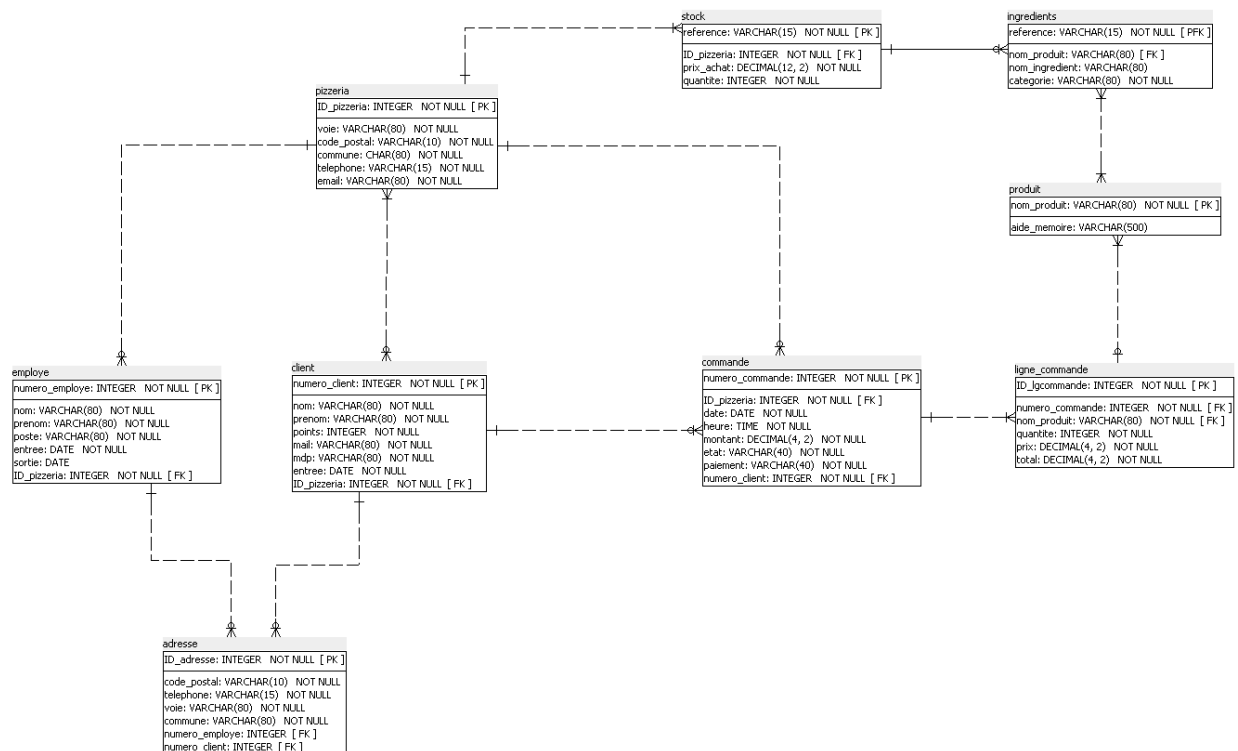
Nous retrouvons les différentes classes, elles contiennent :

- Les attributs
- Les niveaux de visibilité des attributs (public, private, etc...)
- Les types d'attributs (String, Integer, boolean, etc...)



## 4.2 - Modèle Physique de Données

C'est le modèle physique de données qui permet de générer la structure de la base de données.





## 4.3 - Règles de gestion

### 4.3.1 - Package Interface Authentification

CAS N°1	
NOM	Créer un compte (package interface Authentification).
ACTEURS	L'utilisateur
CONTEXTE	L'utilisateur veut créer un compte.
PRE-CONDITION	L'utilisateur est sur le site.
DEMARRAGE	L'utilisateur clique sur « créer un compte ».
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le système affiche le formulaire d'inscription.</li><li>2. L'acheteur renseigne le formulaire d'inscription.</li><li>3. Le système vérifie les informations du formulaire.</li><li>4. Le système confirme l'inscription.</li></ol>	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
<p>3a. Si le compte existe déjà le système informe l'utilisateur et renvoie le formulaire de perte de mot de passe.</p> <p>3b. Si le formulaire est mal renseigné, le système met en évidence les éléments défaillants pour que l'utilisateur les corrige.</p>	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 4.
POST-CONDITION	Le compte est créé et l'utilisateur est authentifié.
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	Le nom de l'utilisateur et l'accès au compte apparaisse dans le bandeau en haut à droite de chaque page.
PROBLEMES NON RESOLUS	Règles de gestion : <ul style="list-style-type: none"><li>• Quelles sont les informations minimums du formulaire d'inscription ?</li></ul>



CAS N°2	
NOM	Se connecter (package interface Authentification).
ACTEURS	L'utilisateur.
CONTEXTE	L'utilisateur veut se connecter.
PRE-CONDITION	L'utilisateur est sur le site.
DEMARRAGE	L'utilisateur clique sur « Se connecter ».
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche le formulaire de connexion. 2. L'utilisateur renseigne le formulaire avec son login et son mot de passe 3. Le système vérifie les informations du formulaire. 4. Le système confirme la connexion et met à jour l'affichage de la page.	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
2a. L'utilisateur clique sur le lien « mot de passe oublié ou perdu ? ». 3a. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « modification de mot de passe ».	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
3a. Si le formulaire est mal renseigné, le système met en évidence les éléments défaillants pour que l'utilisateur les corrige.	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 4.
POST-CONDITION	L'utilisateur est authentifié.
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	Le nom de l'utilisateur et l'accès au compte apparaisse dans le bandeau en haut à droite de chaque page.
PROBLEMES NON RESOLUS	



### 4.3.2 - Package Interface Commande

CAS N°3	
NOM	Consulter le catalogue (package Interface Commande)
ACTEURS	Acheteur : client ou vendeur
CONTEXTE	L'acheteur souhaite consulter le catalogue de pizza
PRE-CONDITION	L'acheteur se trouve sur la page d'accueil du site internet
DEMARRAGE	Le cas d'utilisation commence quand l'acheteur clique sur le lien « Catalogue » présent sur la page d'accueil du site
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche le catalogue des pizzas disponibles. Chaque pizza apparait sous forme de vignette accompagnée d'un bouton « commander » et d'un bouton « ajouter au panier ».	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
FIN	Scénario nominal : l'acheteur peut quitter la page du catalogue à tout moment
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	Catalogue avec photo + petit descriptif (survole pour détail ?) Choix nombre de produits présentés par page : 10 / 20 / 30 ? Choix par catégorie (Végétariennes, Top du moment, classiques, ...)

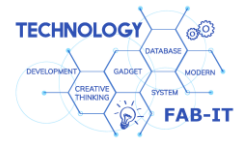


CAS N°4	
NOM	Passer une commande (livraison) (package interface Commande).
ACTEURS	Acheteur : client ou vendeur
CONTEXTE	L'acheteur souhaite passer une commande, via le site internet.
PRE-CONDITION	Le panier de l'acheteur doit au moins contenir une pizza ou l'acheteur clique directement sur le bouton « commander » accompagnant les vignettes des pizzas.
DEMARRAGE	Le cas d'utilisation commence lorsque que l'acheteur clique sur « commander ».
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche le panier de l'acheteur.</li> <li>2. L'acheteur clique sur « valider le panier ».</li> <li>3. Le système demande à l'acheteur de se connecter, de créer un compte ou de poursuivre la commande.</li> <li>4. L'acheteur clique sur poursuivre la commande.</li> <li>5. Le système affiche les choix « Livraison » ou « A emporter ».</li> <li>6. L'acheteur choisit « Livraison ».</li> <li>7. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Saisir informations de livraison »</li> <li>8. L'acheteur clique sur « valider la commande ».</li> <li>9. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Payer° ».</li> <li>10. Le système confirme à l'acheteur que sa commande est validée. Le système affiche le récapitulatif de la commande. Le système envoie un mail récapitulatif de la commande à l'acheteur.</li> <li>11. Le système affiche « commande en attente de préparation » dans la page de suivi de commande.</li> </ol>	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
2a. L'acheteur peut revenir au catalogue. 2b. L'acheteur fait appel au cas d'utilisation « gérer son panier ». 4a. L'acheteur fait appel au cas d'utilisation « s'authentifier ». 5a. L'acheteur choisit « A emporter ».	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
9a. La banque refuse le paiement. Le scénario recommence à l'étape 9.	
FIN	Scénario nominal : l'étape 11, l'acheteur peut revenir à la page d'accueil, rester sur la page de suivi de commande ou quitter le site.
POST-CONDITION	La commande est validée et en attente de traitement à la pizzeria.
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	Les règles de gestion sont à définir : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombre de pizza minimum pour réaliser une commande ?</li> <li>• Nombre de pizza maximum pour réaliser une commande ?</li> <li>• Montant minimum requis pour réaliser une commande ?</li> <li>• Est-ce que l'acheteur doit-il être connecté pour commander ?</li> <li>• Nombre de pizza minimum pour accepter la livraison ?</li> <li>• Livraison payante ?</li> </ul>





CAS N°5	
NOM	Gérer son panier (package interface Commande).
ACTEURS	Acheteur : client ou vendeur
CONTEXTE	L'acheteur veut gérer son panier. Il peut le gérer à toutes étapes avant la préparation de la commande.
PRE-CONDITION	Le panier doit contenir au moins un article pour afficher le formulaire.
DEMARRAGE	Le cas d'utilisation démarre lorsque l'acheteur clique sur « panier ».
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche le panier de l'acheteur. 2. L'acheteur consulte son panier. L'acheteur peut ajouter augmenter, diminuer le nombre de pizza contenues dans le panier. L'acheteur peut supprimer le panier ou les pizzas. L'acheteur peut retourner sur le catalogue.	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
1a. Si le panier est vide, le système affiche un pop-up « Votre panier est vide ».	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 2, l'acheteur peut revenir à la page du catalogue, valider son panier ou quitter le site.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	Le panier se vide automatiquement au bout de combien de temps une fois déconnecté ??



CAS N°6	
NOM	Modifier la commande (package interface Commande).
ACTEURS	Acheteur : client ou vendeur
CONTEXTE	L'acheteur veut modifier sa commande.
PRE-CONDITION	La commande ne doit pas être à l'état « commande en préparation ». L'acheteur doit être dans la page suivi de commande et avoir un numéro de commande.
DEMARRAGE	L'acheteur clique sur « modifier ma commande » dans la page « suivi de commande ».
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le système affiche le récapitulatif de la commande et demande confirmation à l'acheteur de son choix de modifier sa commande.</li><li>2. L'acheteur clique sur « confirmer modification de commande ».</li><li>3. Le système rétrograde la commande. Le panier n'est plus validé. Le système annule la transaction (ou fait une transaction complémentaire ?).</li><li>4. Le système fait appel au cas d'utilisation « Gérer son panier ».</li></ol>	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
2a. L'acheteur peut cliquer sur « annuler modification de commande » et laisser en l'état.	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
1a. Si l'état de la commande change pendant la demande de modification, le système affiche l'état de la commande avec un pop-up « Désolé commande non modifiable »	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 4.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	Les règles de gestion sont à définir : <ul style="list-style-type: none"><li>• Annulation de transaction ou transaction supplémentaire ?</li></ul>
PROBLEMES NON RESOLUS	



CAS N°7	
NOM	Annuler la commande (package interface Vente).
ACTEURS	Acheteur : client ou vendeur
CONTEXTE	L'acheteur veut annuler sa commande.
PRE-CONDITION	La commande ne doit pas être à l'état « commande en préparation ». L'acheteur doit être dans la page suivi de commande et avoir un numéro de commande.
DEMARRAGE	L'acheteur clique sur « annuler ma commande » dans la page « suivi de commande ».
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche le récapitulatif de la commande et demande confirmation à l'acheteur de son choix d'annuler sa commande.</li> <li>2. L'acheteur clique sur « confirmer annulation de commande ».</li> <li>3. Le système supprime la commande. Le système annule la transaction. Le système affiche un message de confirmation « La commande a bien été annulée ».</li> </ol>	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
2a. L'acheteur peut cliquer sur « annuler ma demande » et ne rien changer.	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
1a. Si l'état de la commande change pendant la demande de modification, le système affiche l'état de la commande avec un pop-up « Désolé annulation impossible, commande en cours de préparation. »	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 3. L'acheteur peut quitter le site ou revenir à la page d'accueil.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	



CAS N°8	
NOM	Saisir informations de livraison (package interface Commande).
ACTEURS	Acheteur : client ou vendeur
CONTEXTE	L'acheteur veut saisir les informations de livraison.
PRE-CONDITION	L'acheteur a validé son panier.
DEMARRAGE	L'acheteur clique sur « livraison à domicile » dans la page « choix du mode de livraison ».
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche le formulaire d'informations de livraison. 2. L'acheteur renseigne le formulaire et clique sur « choisir mode de paiement ». 3. Le système vérifie les informations du formulaire.	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
2a. L'acheteur peut revenir à l'étape précédente et changer de mode de livraison.	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
3a. Si le formulaire est mal renseigné, le système met en évidence les éléments défaillants pour que l'utilisateur les corrige.	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 3.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	Règles de gestion : <ul style="list-style-type: none"> <li>Informations minimums pour la livraison (nom, prénom, adresse, numéro de téléphone) ?</li> </ul>



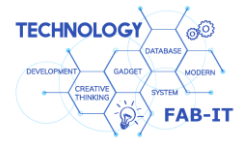
CAS N°9	
NOM	Payer (package interface Commande).
ACTEURS	Acheteur : client ou vendeur
CONTEXTE	L'acheteur veut payer.
PRE-CONDITION	L'acheteur est dans le processus de validation de sa commande.
DEMARRAGE	L'acheteur clique sur « Mode de paiement » dans la page « informations de livraison ».
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système la page avec les différents modes de paiement disponibles, en ligne ou à la livraison.</li> <li>2. L'acheteur clique sur « paiement en ligne ».</li> <li>3. Le système affiche le formulaire de paiement en ligne.</li> <li>4. L'acheteur renseigne le formulaire.</li> <li>5. Le système vérifie le formulaire.</li> <li>6. Le système interroge le SI bancaire.</li> <li>7. Le système valide la commande. Le système met à jour la page de commande et le panier. La commande passe au statut « commande validée et payée ».</li> </ol>	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
<p>2a. L'acheteur peut cliquer sur « paiement à la livraison ». Le scénario se poursuit à l'étape 7a si la commande est en cours de création. Le scénario se poursuit en 7b, si la commande est en cours de livraison.</p> <p>7a. Le système valide la commande. Le système met à jour la page de commande et le panier. La commande passe au statut « commande validée ».</p> <p>7b. Le paiement est effectué à la livraison. Le système met à jour le statut de la commande à « commande payée ».</p>	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
<p>5a. Si le formulaire est mal renseigné, le système met en évidence les éléments défectueux pour que l'utilisateur les corrige.</p> <p>6a. Si la transaction a échoué, le scénario reprend à l'étape 1.</p>	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 7.
POST-CONDITION	La commande est validée. Elle passe au statut « En attente de préparation ».
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	<p>Règles de gestion :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Combien de mode de paiement en ligne ? (PayPal, banque, etc...)</li> <li>• Quel moyen de paiement le livreur peut-il accepter ?</li> </ul>



CAS N°10	
NOM	Consulter aide-mémoire (package interface Commande).
ACTEURS	Le pizzaiolo
CONTEXTE	Le pizzaiolo veut consulter l'aide-mémoire.
PRE-CONDITION	Le pizzaiolo est sur le site de production. Le pizzaiolo doit être connecté.
DEMARRAGE	Le pizzaiolo clique sur « Aide-mémoire ».
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche la liste des pizzas. 2. Le pizzaiolo sélectionne la pizza dont il veut connaître la recette. 3. Le système affiche la fiche de recette qui comprend toutes les étapes de réalisation de la pizza ainsi que les quantités de produits nécessaires à sa réalisation.	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 3. Le pizzaiolo peut revenir à la page d'accueil du site de production.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	Si les produits nécessaires à la réalisation de la pizza choisit ne sont pas disponibles, le fond de fiche est colorié en rouge. La mention « non disponible » apparait à côté de la vignette photo en haut de la fiche.
PROBLEMES NON RESOLUS	



CAS N°11	
NOM	Consulter commandes à préparer (package interface Commande).
ACTEURS	Le pizzaiolo.
CONTEXTE	Le pizzaiolo veut consulter les commandes à préparer.
PRE-CONDITION	Le pizzaiolo est sur le site de production. Le pizzaiolo doit être connecté.
DEMARRAGE	Le pizzaiolo clique sur « Commande en attente de préparation ».
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche la liste des commandes à préparer. 2. Le pizzaiolo sélectionne la première commande de la liste. 3. Le système affiche le détail de la commande.	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 3.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	Catalogue avec photo + petit descriptif (survole pour détail ?) Choix nombre de produits présentés par page : 10 / 20 / 30 ? Choix par catégorie (Végétariennes, Top du moment, classiques, ...)
PROBLEMES NON RESOLUS	



CAS N°12	
NOM	Valider la préparation (package interface Commande).
ACTEURS	Le pizzaiolo
CONTEXTE	Le pizzaiolo veut valider la préparation (pizza).
PRE-CONDITION	Le pizzaiolo est sur le site de production. Le pizzaiolo doit être connecté.
DEMARRAGE	Le pizzaiolo clique sur « Valider préparation ».
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche les détails de la commande. La pizza passe à l'état « prête ». Le système enregistre le temps de préparation.	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
1a. Le système affiche les détails de la commande. La ou les pizzas sont à l'état « prête ». La commande passe alors à l'état « prête »	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 1.
POST-CONDITION	La commande est à l'état « Commande prête. En attente de livraison ».
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	Règles de gestion : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Passage automatique à « commande prête en attente de livraison » ?</li> </ul>





CAS N°13	
NOM	Préparer commande (package interface Commande).
ACTEURS	Le pizzaiolo
CONTEXTE	Le pizzaiolo veut préparer la commande (pizza).
PRE-CONDITION	Le pizzaiolo est sur le site de production. Le pizzaiolo doit être connecté.
DEMARRAGE	Le pizzaiolo clique sur « Commande en attente de préparation ».
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système fait appel au cas d'utilisation « Consulter commandes à préparer ».</li> <li>2. Le pizzaiolo sélectionne la pizza à préparer.</li> <li>3. Le système fait appel au cas d'utilisation n°10.</li> <li>4. Le pizzaiolo prépare la pizza en suivant les informations de la fiche de recette.</li> <li>5. Le système met à jour les informations relatives aux stocks de produits. Le système met à jour le catalogue.</li> <li>6. Le pizzaiolo clique sur « Valider préparation »</li> </ol>	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
2a. Tant qu'il y a des pizzas à préparer, le scénario recommence à l'étape 2.	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 6.
POST-CONDITION	La commande est à l'état « Commande prête. En attente de livraison ».
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	Règles de gestion : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Passage automatique à « commande prête en attente de livraison » ?</li> </ul>



CAS N°14	
NOM	Livrer la commande (package interface Commande).
ACTEURS	Le livreur.
CONTEXTE	Le livreur veut livrer la commande.
PRE-CONDITION	Le livreur est sur le site de production. Le livreur doit être connecté.
DEMARRAGE	Le livreur clique sur « Commande en attente de livraison ».
SCENARIO NOMINAL	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des commandes en attente de livraison.</li> <li>2. Le livreur sélectionne la commande à livrer.</li> <li>3. Le système fait appel au cas d'utilisation « Consulter informations commande ».</li> <li>4. Le livreur récupère (physiquement) la commande et clique sur « Commencer livraison ».</li> <li>5. Le système met à jour le statut de la commande à « Commande en cours de livraison ».</li> <li>6. Le livreur livre la commande et clique sur « Modifier le statut de la commande ».</li> <li>7. Le système fait appel au cas d'utilisation « Modifier le statut de la commande ».</li> <li>8. Le système met à jour la liste des commandes.</li> </ol>	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
<p>1a. Si la liste est vide ou si toutes les commandes sont en cours de livraison, le système affiche « Pas de commande en attente de livraison ».</p> <p>6a. Si le paiement n'a pas été fait, le livreur demande le paiement de la commande. Le système fait appel au cas d'utilisation « Payer ». Une fois le paiement validé, le livreur clique sur « Confirmer la livraison ». Le scénario reprend à l'étape 7.</p>	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
6b. Le paiement n'est pas effectué. Le livreur clique sur « échec de livraison ». Le scénario reprend à l'étape 7.	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 8.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	<p>Règles de gestion :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Changement d'état de commande automatique ?</li> <li>• Consignes en cas de non-paiement à la livraison ?</li> </ul>



CAS N°15	
NOM	Consulter informations de livraison (package interface Commande).
ACTEURS	Le livreur
CONTEXTE	Le livreur veut consulter les informations de livraison.
PRE-CONDITION	Le livreur est sur le site de production. Le livreur doit être connecté. Le livreur a sélectionné une commande à livrer.
DEMARRAGE	Le livreur clique sur « Informations de livraison ».
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche les informations de livraison.	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 1.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	Règles de gestion : <ul style="list-style-type: none"> <li>Liaison avec un système de navigation GPS ?</li> </ul>



CAS N°16	
NOM	Modifier le statut de la commande (package interface Commande).
ACTEURS	Le livreur.
CONTEXTE	Le livreur veut modifier le statut de la commande.
PRE-CONDITION	Le livreur est sur le site de production. Le livreur doit être connecté.
DEMARRAGE	Le livreur clique sur « Modifier le statut de livraison ».
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche les informations de livraison et le statut de la commande. 2. Le livreur modifie le statut de la commande. Les choix disponibles sont « en cours de livraison », « réception du paiement », « valider la livraison » et « échec de livraison ». 3. Le système met à jour le statut de la commande.	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
2a. Si le statut de la commande est « non payée », le livreur clique sur « réception du paiement » et le système fait appel au cas d'utilisation « Payer ».	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 3.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	



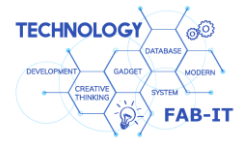
CAS N°17	
NOM	Gérer le catalogue (package interface Admin).
ACTEURS	Le responsable de site.
CONTEXTE	Le responsable de site veut gérer le catalogue.
PRE-CONDITION	Le responsable de site est sur le site de production. Le responsable de site doit être connecté.
DEMARRAGE	Le responsable de site clique sur « Gérer le catalogue ».
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche le catalogue et tous les choix de modifications disponibles. 2. Le responsable de site clique sur le choix qui l'intéresse.	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
FIN	Scénario nominal: l'étape 2.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	Règles de gestion : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce que la modification du catalogue est à la main du responsable de site ?</li> <li>• Quelles sont les modifications disponibles (promotion, ajout de pizza,...) ?</li> </ul>



CAS N°18	
NOM	Gérer les stocks (package interface Admin).
ACTEURS	Le responsable de site.
CONTEXTE	Le responsable de site veut gérer les stocks.
PRE-CONDITION	Le responsable de site est sur le site de production. Le responsable de site doit être connecté.
DEMARRAGE	Le responsable de site clique sur « Gérer les stocks ».
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche les informations relatives aux stocks des matières premières. 2. Le responsable de site peut modifier la quantité de chaque produit. 3. Le système met à jour les stocks. 4. Le système met à jour le catalogue en fonction des stocks.	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 4.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	Affichage spécifique pour les produits dont la quantité vaut 0. Lien vers commande de produits ?
PROBLEMES NON RESOLUS	



CAS N°19	
NOM	Consulter les statistiques (package interface Admin).
ACTEURS	Le responsable de site.
CONTEXTE	Le responsable de site veut consulter les statistiques.
PRE-CONDITION	Le responsable de site est sur le site de production. Le responsable de site doit être connecté.
DEMARRAGE	Le responsable de site clique sur « Consulter les statistiques ».
SCENARIO NOMINAL	
1. Le système affiche les statistiques du point de vente. Nombre de commande, temps de préparation, pizza la plus populaire, etc...	
SCENARIOS ALTERNATIFS	
SCENARIOS D'EXCEPTIONS	
FIN	Scénario nominal : à l'étape 1.
POST-CONDITION	Aucune
COMPLEMENTS	Aucun
ERGONOMIE	
PROBLEMES NON RESOLUS	Règles de gestion : <ul style="list-style-type: none"> <li>Quelles statistiques ?</li> </ul>



## 5 - LES WORKFLOWS

### 5.1 - Le workflow cycle de vie d'une commande

Voici le cycle de vie d'une commande sur le site

