



OC Pizza

Système de gestion Pizzeria

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

Fardi ISSIHAKA

Analyste programmeur

TABLE DES MATIÈRES

1. VERSION	3
2. INTRODUCTION	3
2.1 - OBJECTIF DU DOCUMENT	4
2.2 - RÉFÉRENCES	4
2.3 - BESOINS DU CLIENT	4
2.3.1 - CONTEXTE	4
2.3.2 - ENJEUX ET OBJECTIFS	5
3. DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION	6
3.1 - LES ACTEURS	7
3.2 - DESCRIPTION DES PERSONAS	7
3.3 - LES CAS D'UTILISATION GÉNÉRAUX	10
4. LE DOMAINE FONCTIONNEL	13
4.1 - RÉFÉRENTIEL	13
4.2 - PRÉSENTATION DES CLASSES	14
5. APPLICATION WEB	15
5.1 LES ACTEURS	15
5.2.1 - LES CAS D'UTILISATION	15

1. VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Fardi ISSIHAKA	01/09/2021	Création du document	1.0

2.INTRODUCTION

2.1.Objet du document

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

L'objectif de ce document est de définir les spécifications fonctionnelles détaillées du système demandé par le client. A savoir; Lister les différents acteurs, décrire les différents fonctions du système (Application et site internet) définir les relations entre les acteurs et le système. Cela va nous permettre de mettre toutes les équipes (Maitrise d'oeuvre et maitrise d'ouvrage) dans la même longueur d'onde dès la conception du projet.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- Du cahier des charges fourni par le client
- La liste des besoins et des exigences du client listés dans son cahier des charges
- Les cas d'utilisation permettant d'identifier les différents acteurs du système
- Les diagrammes de cas d'utilisation permettant d'identifier les différentes actions entre le système et les acteurs
- Le cycle de vie d'une commandes de pizza

2.2.Références

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

1. **Dossier de conception technique de l'application**
2. **Dossier d'exploitation**
3. **Le procès verbal de livraison finale**

2.3.Besoin du client

2.3.1.Contexte

Pour son groupe de Pizza, soit 5 pizzeria. Le client (OC Pizza) a besoin de centraliser la gestion de ses pizzerias dans un seul système.

Le but c'est de pouvoir suivre tous les flux des pizzerias et permettre aux responsables et aux personnels d'être plus efficace dans la gestion des points de vente.

Par la même occasion, il veut offrir a ses clients un système qui leurs permettent de passer leurs commandes sur internet et payer directement en ligne.

2.3.2.Enjeux et Objectifs

Les enjeux et les objectifs du client sont :

- Centraliser dans un même système ses pizzerias pour une bonne gestion
- Offrir une meilleurs expériences à ses clients en passant leurs commande
- Gagner en visibilité en proposant un site vitrine
- Améliorer le travail de ses collaborateurs en aillant un système plus stable
- Permettre aux responsables des points de vente d'être plus efficace et rentable.
- Pouvoir faire la gestion de stock dans le système
- Donner au client la possibilité de suivre l'état de sa commande et de la modifier
- Pouvoir payer sa commande en ligne ou à la livraison
- Mettre en place un aide mémo avec les recettes pour les pizzaiolo

3. DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

En reprenant le cahier des charges, nous comprenons que nous avons besoins d'une application pouvant être déployé sur une machine moderne, (telle qu'une tablette ou smartphone). Pour la gestion de la Pizzeria. Et cette application doit permettre aux différents acteurs de pouvoir :

- Gérer les commandes, encaissement, livraison
- Consulter les recettes des pizzas (Aide memo)
- Gérer le stock, gérer les utilisateurs etc...

Pour ce faire on découpe le système en plusieurs Packages différents :

- Gestion des ventes (Pour les commandes, caisse, livraison)
- Gestion administratif (Pour le stock, statistiques, comptabilité)
- Gestion des authentification (Pour les compte utilisateur, inscription, suppression)

Gestion des ventes

Gestion administratif

Gestion d'authentification

Dans le Package « Gestion des ventes », le client va pouvoir passer commande en ligne, consulter la catalogue des produits, suivre l'état de sa commande. Le vendeur va pouvoir Ajouter ou supprimer une commande, notifier l'état de la commande, modifier ou annuler une commande. Le pizzaiolo va pouvoir consulter les recettes et le livreur peut notifier l'état de la commande.

Dans le Package « Gestion administratif », le responsable du point de vente va pouvoir Gérer le stock, gérer la catalogue des pizzas, gérer l'aide mémo, consulter les statistiques.

Dans le package « Gestion d'authentification », le responsable va pouvoir ajouter ou supprimer un profil utilisateur et le client va pouvoir se créer un compte client, mettre à jour son profile et supprimer son compte.

3.1. Les acteurs

En se basant sur le cahier des charges du client, les acteurs identifiés sont les suivants :

Acteurs primaires :

- Les responsables des point de vente
- Les employées (Pizzaiolos, vendeurs, équipiers)
- Les livreurs
- Les clients
- Les visiteurs

Acteurs secondaires :

- Système bancaire en ligne (Stripe, PayPal)
- Caisse enregistreuse
- Fournisseurs

3.2. - Description des persona

Pour mieux comprendre chaque acteur interagissant avec notre système, une étude à été menée afin de ciblé le profile type de chacun. Et voici ce qui en ressort :

Les personas ici représentent les acteurs principaux à savoir :

- Le responsable
- Le personnel
- Les clients
- Le livreur



"Je travail avec tout mon coeur
en pensant aux resultats"

AGE : 45

MÉTIER : Responsable

SITUATION : Marié

VILLE : Strasbourg

PROFESSIONNEL

PRAGMATIQUE

LEADER

ENTHOUSIASTE

Mathieu SCHMIT

A PROPOS

Mathieu, 45 ans, marié et papa de deux enfants, vit en centre ville. Il est diplômé d'une grande école de commerce. Après avoir acquis de l'expérience dans le management et la gestion, il dirige la pizzeria de Strasbourg depuis l'ouverture.

Mathieu souhaite avoir une vision global sur sa pizzeria, connaître le stock des produits et suivre les statistique de son point de vente de manière efficace.

Mathieu est très pragmatique et il communique beaucoup avec son équipe. Son objectif principal c'est d'accroître le Chiffre d'affaire de sont point de vente. Mathieu est à l'écoute des derniers innovations, il se ressource sur le réseau social LinkedIn, à la presse spécialisée et aux salons meetup.

OBJECTIFS :

- Acroître son chiffre d'affaire
- Développer son point de vente
- Améliorer sa collaboration avec son staff

BESOINS :

- Suivre efficacement le stock des produits
- Connaître les chiffre réalisé sur son point de vente



"Je trouve que je suis chanceux
de faire un métier passionnant"

AGE : 56

MÉTIER : Pizzaiolo

SITUATION : Marié

VILLE : Strasbourg

PASSIONÉ

PÉDAGOGUE

CHARISMATIQUE

DRÔLE

Patrick HAMARI

A PROPOS

Patrick, 56 ans, marié depuis 30 ans, vit avec son épouse dans les quartiers nord de Strasbourg. Ses enfants sont des adultes mariés. Il n'a pas de diplôme et il a toujours travaillé en tant que Pizzaiolo dans pas mal de pizzeria. Il gère la cuisine de la pizzeria depuis l'ouverture.

Patrick veut pouvoir réceptionner les commande de manière efficaces, consulter les recettes des pizzas qui ne connais pas et encaisser les commandes.

Patrick, c'est quelqu'un de très pédagogue, qui communique beaucoup avec son équipe en cuisine.

Son objectif c'est d'être très rapide dans la préparation de ses pizzas et surtout fournir des pizzas de qualité à ses clients.

Il a beaucoup d'expérience dans son domaine, il se sent concerné et il est très passionnée par son métier.

OBJECTIFS :

- Servir des meilleurs pizzas
- Partager sa passion à son équipe
- Maitriser les nouvelles recettes

BESOINS :

- Prendre les commandes efficacement
- Consulter les nouvelles recettes



"Oui, je suis fan de Star Wars
et j'aime mon métier"

AGE : 22

MÉTIER : Livreur

SITUATION : En couple

VILLE : Strasbourg

GAMER

COURAGEUX

SYMPATHIQUE

DRÔLE

Samuel ANDERSON

A PROPOS

Sam, 22 ans, vit en couple avec sa copine dans leur appartement en centre ville. Après son C.A.P chaudronnerie, il a décidé de se lancer dans la vie active. Sam a fait quelques missions d'interim avant de postuler chez OC Pizza en tant que livreur où il exerce depuis 9 mois.

Pour effectuer ses livraisons, Sam utilise son téléphone portable comme GPS quand il ne connaît pas l'adresse de livraison. A sa disposition, une machine à carte pour encaisser certaines commandes et après sa ronde, il revient à la pizzeria pour confirmer les livraisons et déposer les commandes non encaissées avant de repartir pour une autre tournée.

Son objectif c'est de livrer rapidement les commandes en s'assurant qu'elles restent bien chaudes pour les clients.

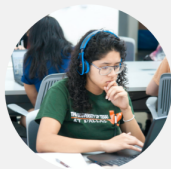
Sam a l'habitude d'apporter une pizza à sa copine après son service et se poser ensemble devant Netflix. Il aime passer du temps sur Facebook et sur Instagram.

OBJECTIFS :

- Livrer rapidement les pizzas
- Satisfaire ses clients
- Afficher une bonne image

BESOINS :

- Encaisser certaines commandes
- Rouler en toute sécurité
- Prevenir les clients de son arrivé



"Ce que j'aime le plus c'est de
profiter avec mes amies"

AGE : 19

MÉTIER : Etudiante

SITUATION : Célibataire

VILLE : Strasbourg

CURIEUSE

RIGOREUSE

SPORTIF

SOCIALE

Mathilde COHEN

A PROPOS

Mathilde, 19 ans, célibataire, vit en résidence étudiante à côté du campus universitaire de Strasbourg. Elle est en deuxième année de licence économie et gestion et projette de faire un master économie et gestion après sa licence. Elle touche une bourse de 700€ tous les mois et ses parents l'aide financièrement pour continuer ses études.

Avec un emploi du temps bien chargé le jeudi soir, Mathilde n'a pas beaucoup de temps pour se faire à manger après ses cours. Elle préfère commander une pizza et se faire livrer directement dans sa résidence étudiante.

Mathilde c'est quelqu'un qui fait beaucoup attention à son petit budget, elle sait qu'un restaurant peut lui coûter une petite fortune, et elle doit économiser pour tenir le mois.

Elle passe beaucoup de temps avec ses amis le week-end quand elle a le temps, si non elle regarde sa série préférée sur Netflix.

OBJECTIFS :

- Se faire livrer chez elle
- Economiser de l'argent
- Réussir ses études

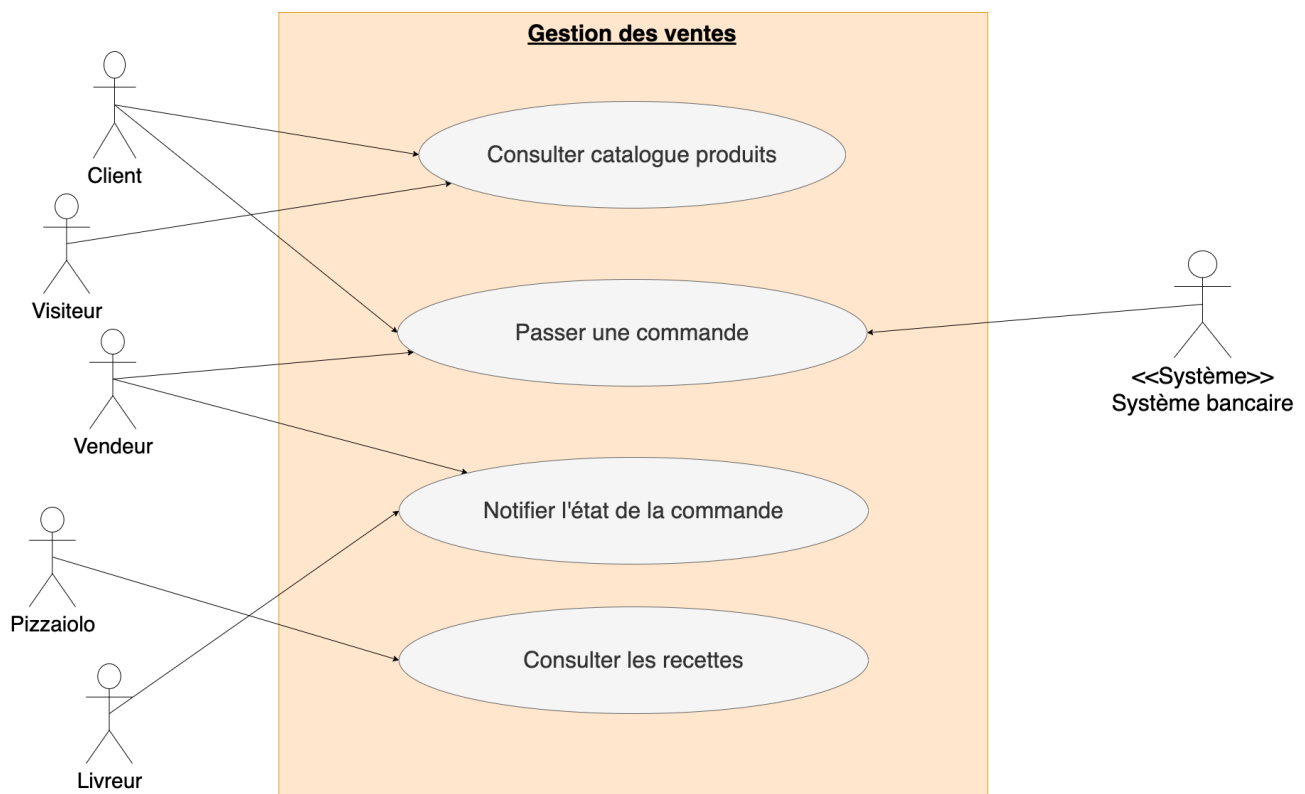
BESOINS :

- Manger sans prise de tête
- être livré rapidement
- Payer sa commande en ligne

3.3. Les cas d'utilisation généraux

Diagramme UML des cas d'utilisation généraux.

Dans le Package gestion des ventes, on retrouve les acteurs principaux qui vont interagir avec le système : les clients, les visiteurs, les vendeurs, les pizzaiolos et les livreurs. Également le système bancaire dans les acteurs secondaires.



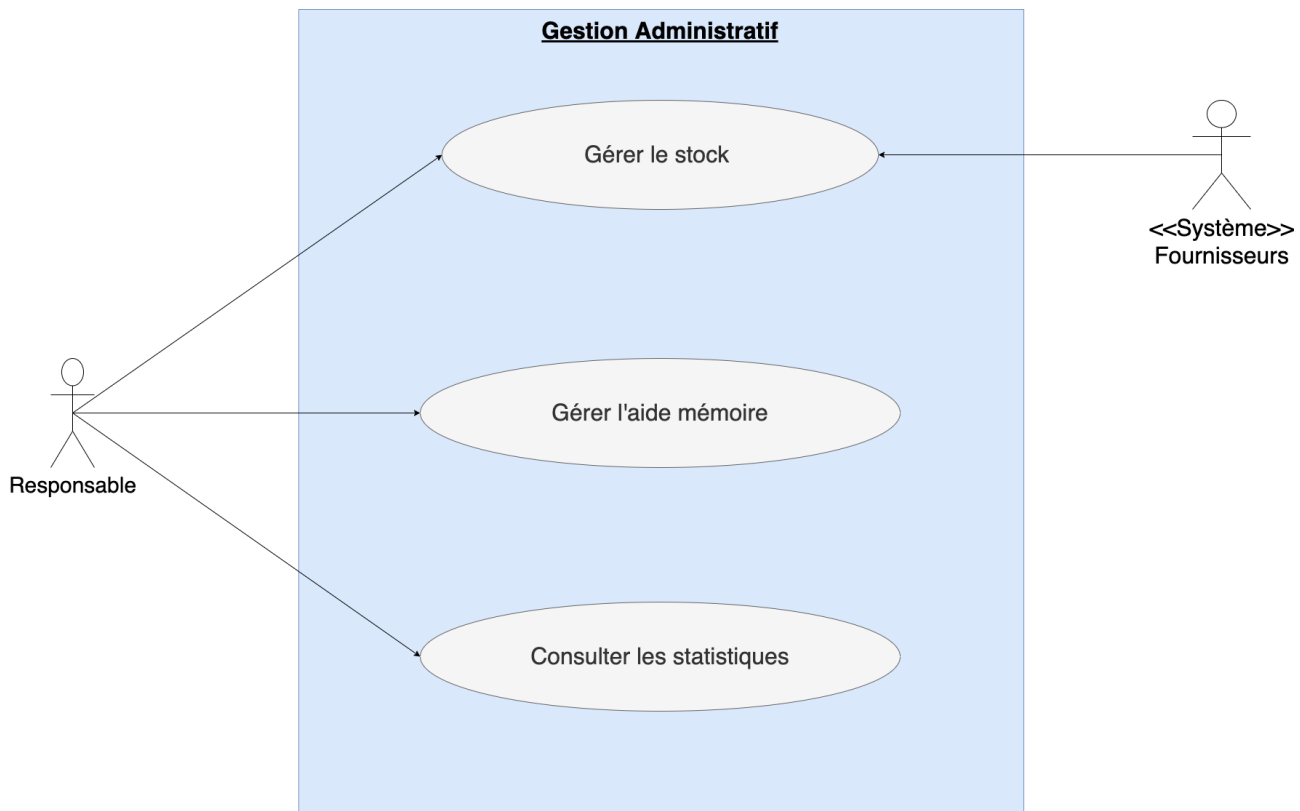
Les clients et visiteurs vont pouvoir tous les deux consulter la catalogue des produits mais seule le client peut passer à l'étape ultime « Effectuer une commande ».

La vendeur peut lui aussi effectuer une commande à la demande d'un client qui souhaite passer une commande à distance par téléphone ou en présence devant le vendeur. Ensuite le système de paiement va pouvoir traiter la transaction qui vient d'être effectuée au moment de la commande.

Le livreur et le vendeur vont par leurs différents actions émettre une notification sur l'état de la commande.

Le pizzaiolo va consulter les différents recettes lister sur l'aide mémoire.

Dans le package Gestion administratif, on va retrouver le responsable de point de vente en tant qu'acteur primaire et les fournisseurs en tant qu'acteur secondaire.

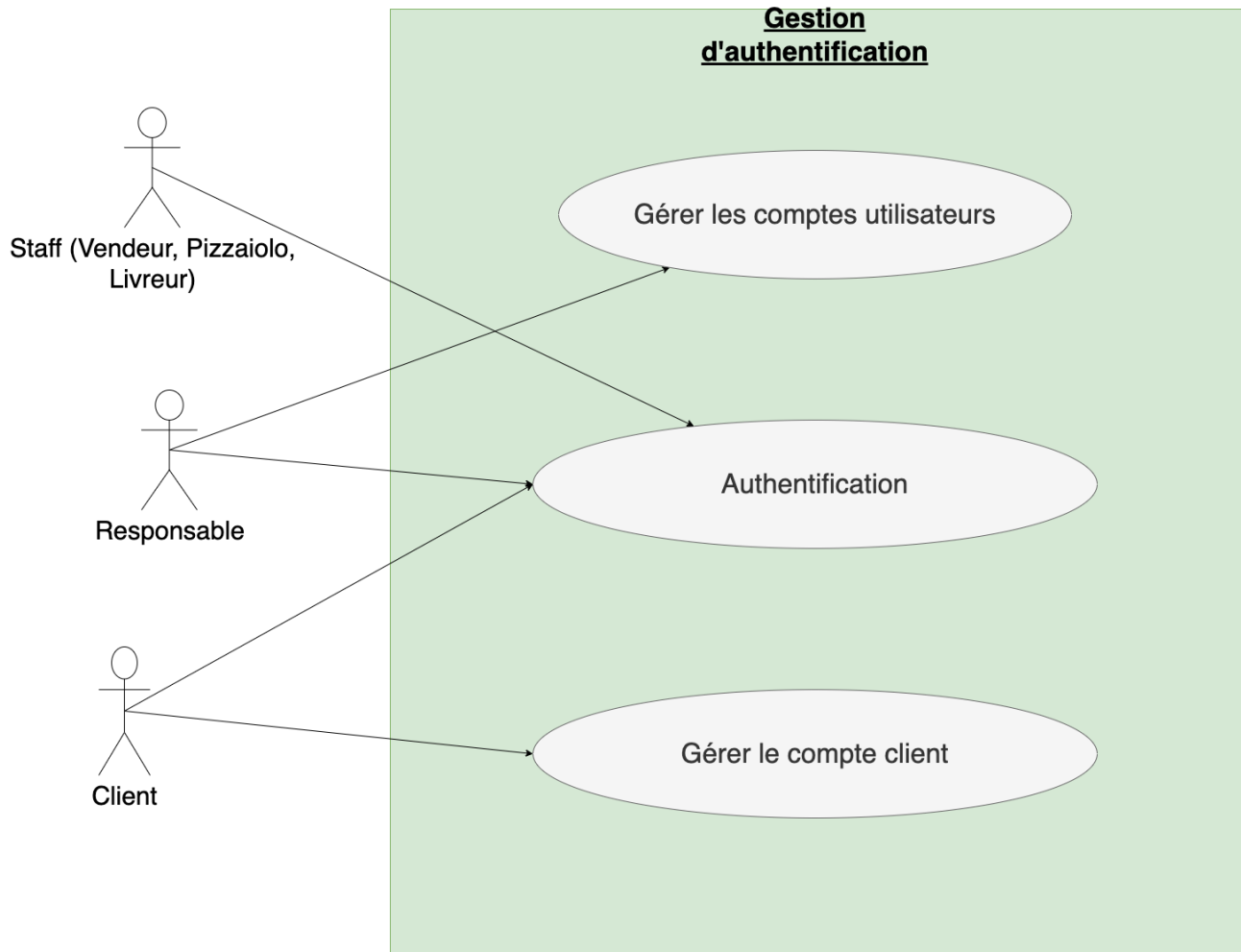


Le responsable va pouvoir consulter les produits en stock, faire l'inventaire des produits et décider de passer commande des produits manquants. Il peut aussi être notifié du seuil minimum de stock et lancer automatiquement le réapprovisionnement auprès des fournisseurs.

Il va pouvoir aussi ajouter des nouvelles recettes, en modifier ou en supprimer dans l'aide mémoire.

Une partie statistique lui sera proposée pour visionner les chiffres quotidiennes, Hebdomadaire, mensuel, trimestriel ou annuel. L'objectif c'est d'être compétitif.

Dans la partie Gestion d'authentification, tous les acteurs primaires seront concernée. Car tous auront besoin de se connecter pour utiliser le système.



Le client s'authentifie dans le système pour pouvoir passer commande et payer en ligne. Il va aussi aussi créer, modifier ou supprimer son compte.

Le Responsable gère les comptes des utilisateurs en fonction du statut (Ajouter un nouvel utilisateur, modifier les information d'un utilisateur ou supprimer un utilisateur)

Les utilisateur (vendeur, pizzaiolo et livreur) doivent se connecter à l'aide de leur identifiant et mot de passe pour pouvoir accéder au système.

Les utilisateurs ne peuvent pas accéder au système si il ne sont pas connecter. Pour cela il doivent se connecter au préalable.

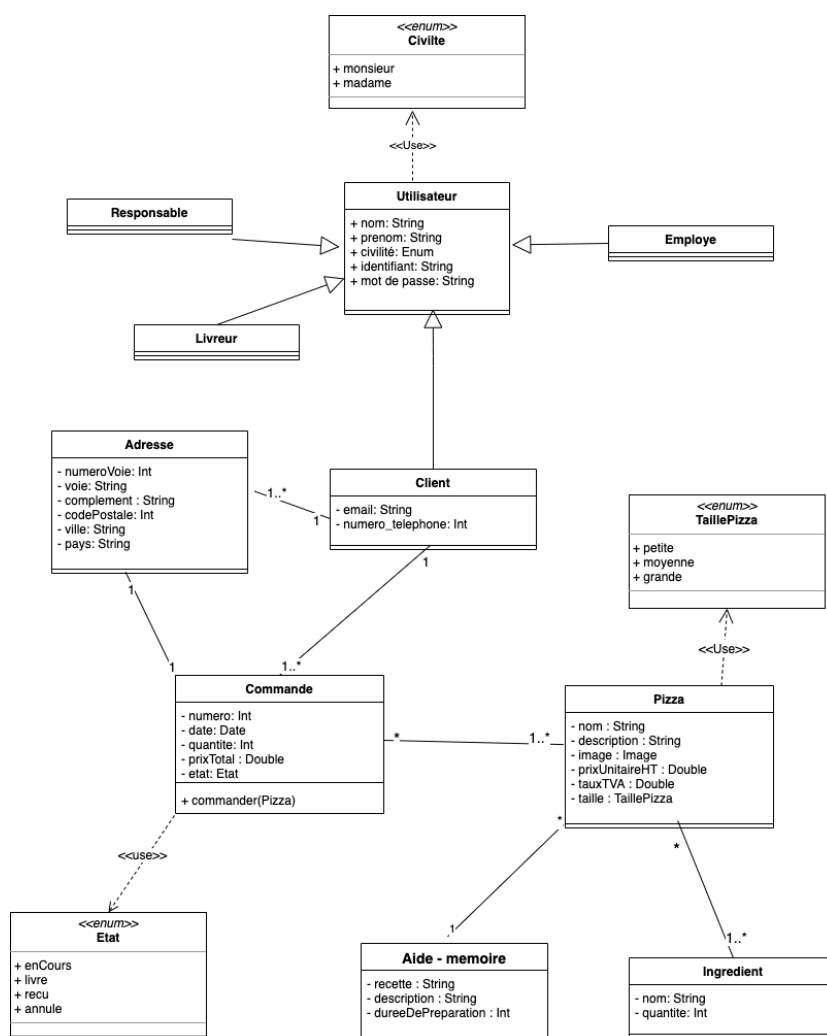
4. LE DOMAINE FONCTIONNEL

Notre domaine fonctionnelle ici en l'occurrence est la modélisation des classes constituant notre système et les relations qu'elles forment entre elles pour créer un tout cohérent. L'objectif est de déterminer comment l'application collecte et enregistre les informations dans une base de donnée pour pouvoir les réutiliser. Exemple : Création de compte, Gestion des flux d'ingrédient, Gestion des utilisateurs, gestion des commandes etc...

Enfin la base de donnée est l'élément centrale dans notre système et modéliser les relations des classes dans notre base de donnée est aussi essentiel.

4.1. Référentiel

Diagramme de classes



4.2. Présentation des classes

Les classes

- La classe utilisateur :

La classe utilisateur est la classe mère des classe ; responsable, employés, livreurs et client. Elle donne les attributs (nom, prénom, identifiant et mot de passe). les classes qui hérite de cette classe peuvent avoir des attributs supplémentaires qui leurs sont propres.

- La classe adresse :

La classe adresse permet d'être utiliser pour lié une commande à un utilisateur et vice versa. Elle contient les attribut (numéro de voie, la voie, code postale, ville et pays).

- La classe commande :

La classe commande permet de créer une commande. Elle contient les produits (Pizzas) et elle a un statut (Etat) qui permet de suivre son état dans le processus. Elle prends en attribut (numéro, date, quantité, prix total et l'état actuel de la commande)

- La classe client :

La classe client hérite de la classe utilisateur, mais elle prends deux attribut supplémentaire (email et numéro de téléphone). Cette classe contient une relation avec la classe adresse et la classe commande.

- La classe Pizza :

La classe Pizza permet de composer la classe commande. Elle prends une énumération « Taille de pizza » pour permettre à l'utilisateur de choisir une taille. Elle est a une relation avec la classe ingrédient qui permet justement de composer le type de pizza. Elle prends en attribut (Nom, description, une image, le prix et la taille de la pizza)

- La classe Aide mémoire :

La classe aide mémoire permet de contenir toute les recettes des pizzas. La classe pizza est relié à cette classe pour permettre de choisir le type de pizza. La classe aide mémoire prend les attributs (recette, description de la recette et la durée de préparation)

- La classe ingredient :

La classe ingrédient permet de faire la gestion de stock. Elle comprend deux attribut (nom et quantité) l'attribut quantité va permettre d'ajuster le nombre d'ingrédient restant dans le stock.

5.APPLICATION WEB

L'application web permet de offrir au client la possibilité d'effectuer leurs commandes à distance depuis chez eux. Elle permet notamment aux utilisateurs de créer un compte utilisateur, de se connecter sur leurs compte pour consulter les commandes antérieures, de consulter les produits, ajouter des produits au panier, payer la commande en ligne, modifier la commande et ou annuler la commande et suivre l'état de la commande.

5.1.Les acteurs

Il y'a deux types d'acteurs pour cette partie :

- Acteurs primaire : Les clients et les visiteurs qui consulte l'application depuis leurs ordinateurs
- Acteurs secondaire : Le système bancaire en ligne (Stripe / PayPal)

5.2.Les cas d'utilisation

Diagramme UML de cas d'utilisation



5.2.1.Package A

5.2.1.1.UC1 – Cas d'utilisation « Passer une commande »

Scénario d'utilisation 1 : Passer une commande

Système : Site internet

Scénario : Passer une commande

Le client s'authentifie dans le système puis choisit une adresse et un mode de livraison. Le système affiche les produits disponible. Le client ajoute des articles au panier. Le système indique le montant total de la commande au client. Le client saisit ses informations de paiement. **La transaction est refusé, le système invite le client à changer de mode de paiement. Le client modifie ses informations.** La transaction est effectuée et le système en informe le client.

Cas d'utilisation N° 1	Passer une commande
Acteur	Client
Données d'entrée	Le client arrive sur le site
Pré-condition	Le client choisit un type de commande

Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système demande au client de saisir son identifiant et son mot de passe 2. Le client saisit son identifiant et son mot de passe et valide 3. le système demande au client de choisir un type de commande (Livraison à domicile ou retrait au restaurant) 4. Le client choisit la livraison à domicile et valide 5. Le système demande au client de saisir son adresse 6. Le client saisit son adresse au complet et valide 7. Le système affiche la liste des produits 8. Le client ajoute des articles dans le panier et affiche le panier 9. Le système indique le montant total de la commande et demande au client de valider son panier 10. Le client valide son panier 11. Le système demande au client de choisir son mode de paiement permis la liste (Paiement en ligne ou paiement à réception) 12. Le client choisit de payer sa commande en ligne 13. Le système demande au client de saisir ses informations de paiement 14. Le client saisit ses informations de paiement et valide 15. Le système informe le client que la transaction est effectuer et envoie un email de récapitulatif au client et demande de valider 16. Le client valide 17. Le système affiche les informations et l'état de la commande en temps réel +Fin
Scénario Alternatives :	<p>Commander sans authentification :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1a. Le client décide d'accéder au système sans authentification <p>Le scénario reprend à la ligne 3</p>
Scénario Alternatives :	<p>Retrait de commande au restaurant.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3a. Le client choisit de retirer sa commande au restaurant. 3b Le système demande au client de saisir son code postale ou le nom de sa ville et de choisir le restaurant disponible à proximité de chez lui. 3c. Le client saisit le nom de sa ville, choisit le restaurant à proximité de chez lui et valide <p>Le scénario reprend à la ligne 7</p>

Scénario Alternatives :	<p>Palement à réception</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le client choisit de payer sa commande à réception - Le système lui propose de valider son engagement <p>Le scénario reprend à la ligne 7</p>
Scénario Alternatives :	<p>Modifier / Annuler sa commande après paiement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le client demande à modifier / Annuler sa commande - Le système demande au client de valider son choix. - Le client valide son choix - Le système affiche la commande et demande au client de retirer les produits et de valider - Le client retire ses produits de la commande et valide <p>Le scénario reprend à la ligne 7.</p>
Scénario Alternatives :	<p>Gérer son compte utilisateur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le client demande à modifier ses informations personnelles - Le système affiche les informations du client - Le client modifie ses informations personnelles et valide
Scénario d'erreur :	<p>Adresse de livraison incorrect ou trop éloigné</p> <p>6a. L'adresse de livraison n'est pas reconnu dans le système</p> <p>6b. Le système affiche un message d'erreur</p> <p>Retour à l'étape 5</p>
Scénario d'erreur :	<p>Client inconnu du système</p> <p>3a. Le système affiche un message d'erreur</p> <p>retour à l'étape 1</p>
Scénario d'erreur :	<p>Transaction refusée</p> <p>15a. Le système informe le client que ses informations de paiement son incorrecte. Retour à l'étape 13.</p>
Scénario d'erreur :	<p>Modification / Annulation impossible</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le système indique « Modification / Annulation impossible » et affiche l'état de la commande au client.

5.2.1.2.Cas d'utilisation « Traiter une commande »

Scénario d'utilisation 2 : traiter une commande

Système : Logiciel de gestion

Scénario : traiter une commande

Le pizzaiolo s'authentifie au préalable dans le système pour recevoir les commandes passées sur le site internet. Le système lui notifie des commandes reçu et lui demande d'accepter ou de refuser la commande. Le pizzaiolo accepte et commence la préparation de la commande. Le système lui demande de valider chaque étape de la commande, de la préparation à la remise au livreur.

Cas d'utilisation N° 2	Traiter les commandes
Acteur	Pizzaiolo
Données d'entrée	Le système reçoit une commande du site internet
Pré-condition	S'authentifier dans le système
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le pizzaiolo s'authentifie au préalable dans le système 2. Le système affiche la nouvelle commande et demande au Pizzaiolo d'accepter ou de refuser la commande 3. Le pizzaiolo accepte la commande 4. Le système imprime le reçu de la commande et demande au pizzaiolo de valider la préparation de la commande 5. Le pizzaiolo valide la préparation de la commande 6. Le système affiche que la commande est en cours de préparation et demande au pizzaiolo de valider la fin de la préparation de la commande 7. Le pizzaiolo valide la fin de la préparation de la commande 8. Le système affiche que la commande est prête pour la livraison et demande au pizzaiolo de valider la prise en charge par le livreur 9. Le pizzaiolo valide la prise en charge de la commande par le livreur. <p>+ Le scénario reprend à la ligne 1</p>
Scénario Alternatives :	<p>3a. Le Pizzaiolo refuse la commande</p> <p>3b. Le système envoie un message au client et effectue le remboursement</p> <p>- Le scénario reprend à la ligne 1</p>

5.2.1.3.Cas d'utilisation « Encaisser une commande »

Scénario d'utilisation 3 : Encaisser les commandes

Système : Logiciel système de gestion

Scénario : Encaisser une commande

Le pizzaiolo s'authentifie dans le système et affiche la commande à encaisser. Le client décide de payer par carte bancaire, le système affiche le montant à régler sur le terminal de paiement par CB. **Le paiement est refusé et le client n'a pas d'autre moyen de paiement, le pizzaiolo annule la commande et le système archive la commande dans la liste des pertes.** Le paiement est accepté, le système imprime la facture.

Cas d'utilisation N° 3	Encaisser une commande
Acteur	Pizzaiolo
Données d'entrée	Encaisser une commande à réception
Pré-condition	S'authentifier dans le système
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le pizzaiolo s'authentifie au préalable dans le système 2. Le système affiche toutes les commandes par catégorie : (Commandes encaisser / commande non encaissé) 3. Le pizzaiolo demande les commandes non encaissées 4. Le système affiche les commandes non encaissées et demande de choisir le nom du client ou le numéro de commande parmi la liste 5. Le pizzaiolo choisit le nom du client sur la liste 6. Le système donne le montant total de la commande et demande de sélectionner le moyen de paiement (Espèce ou Carte bancaire) 7. Le pizzaiolo choisit le paiement en espèce 8. Le système demande de saisir la somme reçue et valider 9. Le pizzaiolo saisit le montant reçu et valide 10. Le système affiche la somme à rendre, ouvre la caisse et imprime la facture. <p>Fin + Le scénario reprend à la ligne 2</p>

Scénario alternative :	<p>Palement par carte bancaire</p> <p>7a. Le pizzaiolo choisit le paiement par carte bancaire</p> <p>7b. Le système affiche le montant à payer sur le terminal de paiement CB</p> <p>7c. Le paiement est accepté. Le système imprime la facture</p> <p>+ Le scénario reprend à la ligne 2</p>
Scénario d'erreur :	<p>Palement par carte bancaire refusé</p> <p>7c. La transaction est refusée.</p> <p>7d. Le système affiche un message d'erreur et demande de réessayer avec un autre moyen de paiement ou d'annuler.</p> <p>7e. Le pizzaiolo décide d'annuler</p> <p>7f. Le système retire la commande et l'enregistre dans la liste des pertes.</p>

5.2.1.4. – Cas d'utilisation « Consulter les recettes »

Scénario d'utilisation 4 : Consulter les recettes

Système : Logiciel de gestion

Scénario : Consulter une recette dans l'aide mémoire

Le pizzaiolo s'authentifie dans le système. Il se rend dans aide mémoire, clique sur la pizza qui souhaite réaliser. Le système affiche la recette de la pizza.

Cas d'utilisation N° 4	Consulter une recette dans l'aide-mémoire
Acteur	Pizzaiolo
Données d'entrée	Préparer une nouvelle pizza
Pré-condition	S'authentifier
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le pizzaiolo s'authentifie dans le système 2. Le système affiche les différents interfaces (Caisse, Commandes, aide-mémoire) 3. Le pizzaiolo se rend dans aide mémoire 4. Le système affiche la liste des pizzas et demande au pizzaiolo de sélectionner une pizza 5. Le pizzaiolo sélectionne la pizza Calzone 🍕 6. Le système affiche les ingrédients de la pizza Calzone <p>Fin.</p>

5.2.1.5.– Cas d'utilisation « Livrer une commande »

Scénario d'utilisation 5 : livrer les commandes

Système : Logiciel de gestion

Scénario : Livrer les commandes

Le livreur s'authentifie dans le système. Le système lui affiche les commandes prêtes pour la livraison et demande au livreur de sélectionner parmi la liste des commandes en attentes. Le livreur sélectionne les commandes et valide la prise en charge. Le système lui indique l'adresse de livraison et lui demande de démarrer sa tournée. Le livreur démarre et se rends chez le client. Le système lui demande de valider la livraison ou de signaler un problème. Le livreur valide la commande

Cas d'utilisation N° 5	Livrer une commande
Acteur	Livreur
Données d'entrée	Le livreur commence sa tournée de livraison
Pré-condition	S'authentifier dans le système
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none">1. Le livreur s'authentifie au préalable dans système2. Le système affiche les commandes par ordre chronologique, prêtes pour la livraison et demande de sélectionner les commandes qu'il peut prendre en charge.3. Le livreur sélectionne les commandes et valide la prise en charge4. Le système lui affiche les informations du premier client à livrer (Nom, adresse et numéro de téléphone) et lui demande de démarrer la course5. Le livreur démarre sa course6. Le système lui demande de valider la livraison ou de signaler un problème7. Le livreur valide la livraison8. Le système affiche les informations du prochain client et demande au livreur de démarrer. <p>+ Le processus se poursuit jusqu'à la fin des commandes.</p> <ol style="list-style-type: none">9. Le système affiche « Vous n'avez pas de commande à livrer »

Scénario Alternatives :	Problème de livraison : 6a. Le livreur signale un problème 6b. Le système lui demande de choisir le type de problème parmi la liste : (commande abimée, client injoignable ou problème d'encaissement) 6c. Le livreur signale « Client injoignable » 6d. Le système envoie une notification au Pizzaiolo - Le scénario reprend à la ligne 8
Scénario Alternatives :	Encaisser l'argent de la commande : 4a. Le système affiche que c'est une commande en attente d'être encaisser. 6a. Le système lui demande d'indiquer le moyen de paiement 6b. Le livreur indique « Paiement en espèce » 6c. Le système lui demande de saisir le montant reçu et le montant de la monnaie rendu au client et de valider la commande 6d. Le livreur indique le montant encaisser et la monnaie rendu et valide - Le scénario reprend à la ligne 8

5.2.1.6.– Cas d'utilisation « Gérer le stock »

cénario d'utilisation 6 : Gérer le stock

Système : Logiciel de gestion

Scénario : Gérer le stock des ingrédients

Le responsable s'authentifie dans le système, puis ouvre la partie gestion de stock. Le système lui affiche le stock réel de tous les ingrédients. Le responsable affiche chaque ingrédient et définit un seuil minimum à atteindre avant de lancer le réapprovisionnement.

Cas d'utilisation N° 6	Gerer le stock
Acteur	Responsable
Données d'entrée	Le stock est a son minimum
Pré-condition	S'authentifier dans le système

Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le responsable s'authentifie au préalable dans le système 2. Le système affiche les différents interfaces (Caisse, Stock, Recettes...) 3. Le responsable se rend dans « Gestion de Stock » 4. Le système affiche les informations de chaque ingrédient (Nom, référence, fournisseur, quantité réel, seuil minimum et les prix) 5. Le responsable affiche le produit signalé avec une quantité inférieur 6. Le système lui demande de choisir « Entrée / Sortie / Modifier » 7. Le responsable choisi « Entrée » 8. Le système lui demande de saisir une quantité et de confirmer 9. Le responsable saisi une quantité et confirme 10. Le système lui demande de choisir (imprimer un bon de commande, d'envoyer un message à son fournisseur ou de quitter). 11. Le responsable choisi d'imprimer un bon de commande. 12. Le système lance l'impression du bon de commande <p>+ Le scénario reprend à la ligne 4</p>
Scénario Alternatives :	<p>Définir un seuil minimum à un ingrédient en stock</p> <ol style="list-style-type: none"> 7a. Le responsable choisit « Modifier » 7b. Le système affiche les informations (Nom, référence, fournisseur, quantité réel, seuil minimum et les prix) et lui demande de modifier et de valider 7c. Le responsable modifie le nombre du seuil minimum et valide <p>+ Le scénario reprend à la ligne 4</p>
Scénario Alternatives :	<p>Sortie de stock</p> <ol style="list-style-type: none"> 7aa. Le responsable choisit « Sortie » 7ab. Le système lui demande de saisir une quantité et de confirmer 7ac. Le responsable saisit une quantité et valide <p>+ Le scénario reprend à la ligne 4</p>
Scénario Alternatives :	<p>Recevoir une notification de stock minimum</p> <ol style="list-style-type: none"> 2a. Le système affiche une notification en rouge et demande au responsable de résoudre le problème. 2b. Le responsable choisi de résoudre le problème <p>+ le scénario reprend à la ligne 4</p>

Scénario Alternatives :	<p>Envoyer un mail à son fournisseur</p> <p>11a. Le responsable choisit d'envoyer un email à son fournisseur</p> <p>11b. Le système affiche la messagerie avec les informations du fournisseur et le bon de commande en pièce jointe.</p> <p>11c. Le responsable rédige son email et exécute l'envoi du message</p> <p>11d. Le système confirme l'envoi du message et demande au responsable de quitter la messagerie</p> <p>11e. Le responsable décide de quitter la messagerie.</p> <p>+ Le scénario reprend à la ligne 4</p>
--------------------------------	---

5.2.1.7.– Cas d'utilisation « S'authentifier »

Scénario d'utilisation 7 : S'authentifier

Système : Logiciel de gestion

Scénario : Gérer le stock des ingrédients

L'utilisateur arrive dans l'application et le système lui demande de renseigner son login et son mot de passe pour accéder à l'interface. L'utilisateur saisit son login et son mot de passe dans les champs correspondantes. **Les champs sont incorrects. Les système demande au client de réessayer.** L'authentification est réussie, l'utilisateur accède à l'interface.

Cas d'utilisation N° 7	S'authentifier
Acteur	Utilisateur (Pizzaiolo, Livreur, Responsable)
Données d'entrée	Accès à l'application
Pré-condition	Aucune
Scénario principal	<p>1. L'utilisateur arrive sur l'application</p> <p>2. Le système affiche le formulaire d'authentification (Login / Mot de passe)</p> <p>3. L'utilisateur saisit son login et son mot de passe</p> <p>4. Le système donne l'accès à l'interface correspondante</p> <p>Fin.</p>

Scénario d'erreur :	<p>Les champs sont incomplets / incorrects</p> <p>4a. Le système affiche un message d'erreur et demande à l'utilisateur de saisir de nouveau ses informations</p> <p>+ Le scénario reprend à la ligne 2</p>
----------------------------	---