

OC-Pizza

Gestion de pizzeria

Dossier de conception fonctionnelle

Version V1.0.0

Auteur

Quentin Faure
Analyste Programmeur

TABLE DES MATIÈRES

1 -Versions.....	3
2 -Introduction.....	4
2.1 -Objet du document.....	4
2.2 -Références.....	4
2.3 -Besoin du client.....	4
2.3.1 -Contexte.....	4
2.3.2 -Enjeux et Objectifs.....	4
3 -Description générale de la solution.....	5
3.1 -Les principe de fonctionnement.....	5
3.2 -Les acteurs.....	5
3.3 -Les cas d'utilisation généraux.....	5
4 -Le domaine fonctionnel.....	6
4.1 -Référentiel.....	6
4.1.1 -Règles de gestion.....	6
4.2 -Package X.....	6
5 -Les workflows.....	7
5.1 -Le workflow XXX.....	7
6 -Application Web.....	8
6.1 -Les acteurs.....	8
6.2 -Les cas d'utilisation.....	8
6.3 -Les règles de gestion générales.....	8
6.4 -Le workflow XXX.....	8
7 -Composant XXX.....	9
8 -Glossaire.....	10

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Faure Quentin	19/04/23	Création du document	0.0.1

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application web Gestion de pizzeria.

Objectif du document est de décrire de manière détaillée et précise les fonctionnalités de l'application web Gestion de pizzeria, nouveau système informatique pour l'ensemble des pizzerias du groupe OC Pizza.

2.2 - Références

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

1. **DCT – Gestion de pizzeria** : Dossier de conception technique de l'application
2. **DE – Gestion de pizzeria** : Dossier d'exploitation.

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

OC Pizza est un groupe de pizzerias en plein essor, spécialisé dans la livraison et la vente à emporter de pizzas. Fort de cinq points de vente, le groupe prévoit d'étendre son réseau avec l'ouverture de trois nouveaux points de vente d'ici la fin de l'année. Conscient de l'importance de l'efficacité dans la gestion des commandes, le groupe a pris contact avec notre entreprise pour mettre en place un système informatique sur mesure, performant et parfaitement adapté à ses besoins.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Les enjeux ou besoins exprimés par le client sont les suivants:

- Etre 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 ;
- Suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables ;
- 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
- Proposer un aide mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza
- Informer ou notifier les clients sur l'état de leur commande

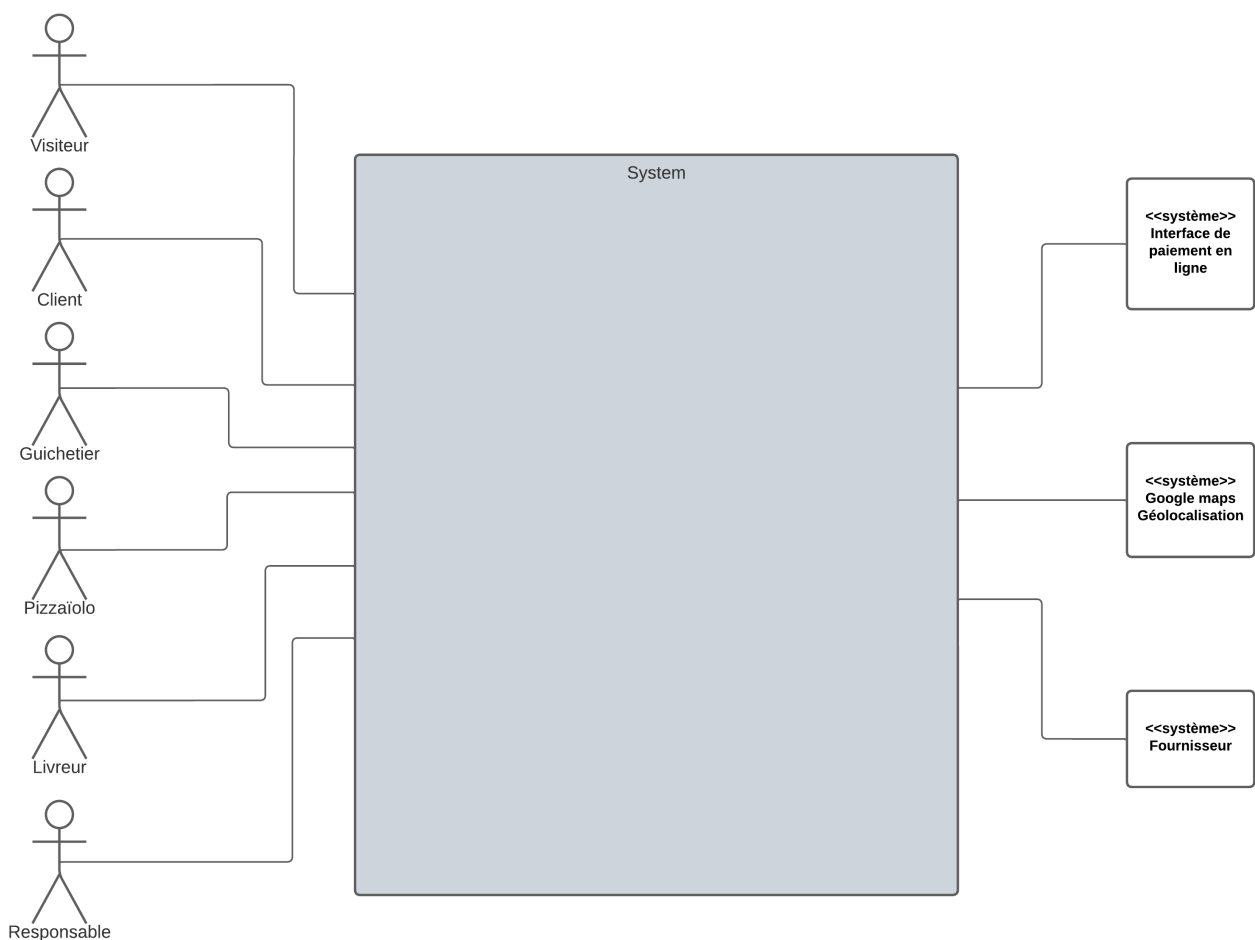
Les objectifs sont donc:

- de développer un système informatique sur mesure répondant aux besoins spécifiques du groupe de pizzeria OC Pizza.
- de faciliter la gestion des commandes et assurer leur suivi en temps réel.
- d'offrir aux clients la possibilité de commander en ligne et de payer en ligne s'ils le souhaitent.
- d'assurer la stabilité à long terme du système informatique et de son déploiement dans toutes les pizzerias du groupe.

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

Pour un projet sur mesure, une application web est préférable car elle offre de nombreux avantages pour les fonctionnalités que nous souhaitons mettre en place. Tout d'abord, une application web est accessible depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet, ce qui permet aux utilisateurs d'accéder aux services de n'importe où. De plus, les mises à jour peuvent être déployées en temps réel sur le serveur, ce qui assure que tous les utilisateurs bénéficient immédiatement des améliorations. En outre, une application web permet d'implémenter des fonctionnalités complexes telles que l'authentification et l'autorisation, la gestion des utilisateurs, la visualisation de données, etc.

3.1 - Diagramme de contexte



3.2 - Les acteurs

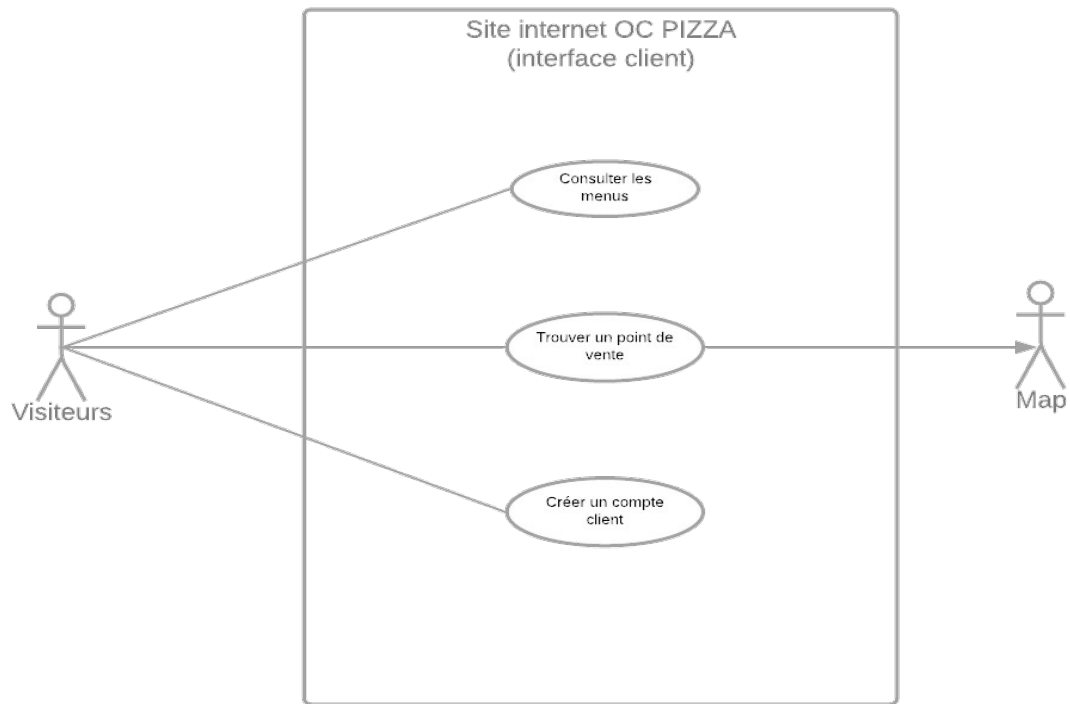
Nom	Description
Visiteurs	Prospect qui ne dispose pas de compte client : <ul style="list-style-type: none"> • Créer un compte client • Consulter les menus • Trouver un point de vente • ...
Clients	Client de OC Pizza ayant déjà un compte client : <ul style="list-style-type: none"> • Se connecter à son compte • Modifier ses informations personnelles (adresse, email, mot de passe) • Vérifier l'historique des commandes • Trouver un point de vente • Consulter les menus • Passer une commande • Modifier commande • Vérifier état commande
Guichetiers	Employé de guichet des points de vente : <ul style="list-style-type: none"> • Se connecter à son compte • Consulter le menu • Passer une commande par téléphone • Passer une commande en point de vente • Modifier commande • Enregistrer paiement
Pizzaiolos	Employé, cuisinier, préparateur de commandes : <ul style="list-style-type: none"> • Se connecter à son compte • Réceptionner une commande • Consulter les recettes • Indiquer que la commande est prête • Vérifier les stocks théoriques du point de vente • Corriger les stocks du point de vente • Alerter les responsables pour demande fournisseur
Livreurs	Employé, livreur de commandes : <ul style="list-style-type: none"> • Se connecter à son compte • Démarrer la livraison • Annuler la livraison • Terminer la livraison • Enregistrer le paiement
Responsables	Gérants du Groupe OC PIZZA : <ul style="list-style-type: none"> • Se connecter à son compte • Gérer les points de vente • Créer un point de vente • Supprimer un point de vente • ...

	<ul style="list-style-type: none"> • Créer un compte employé • Supprimer un compte employé • Accéder au bilan de commande du point de vente • Accéder aux commandes en temps réel • Consulter les stocks • Modifier/ supprimer un produit du menu • Modifier les prix • Accéder au bilan de commandes général
--	---

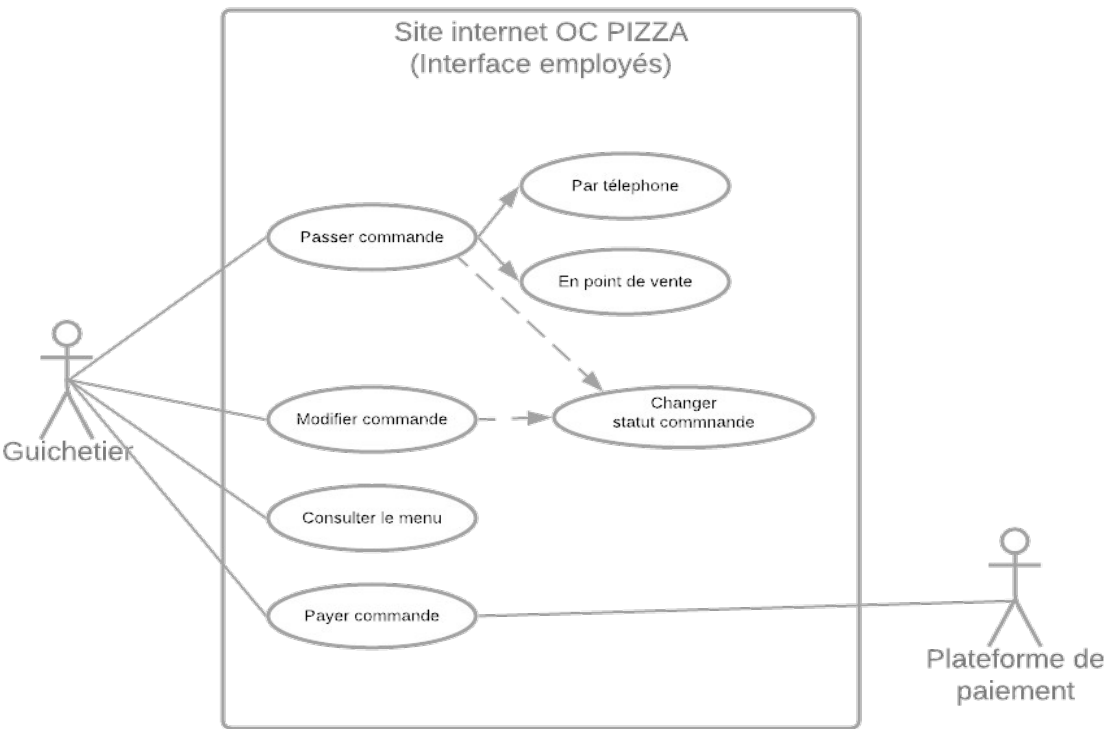
--

4.2 - Cas d'utilisation

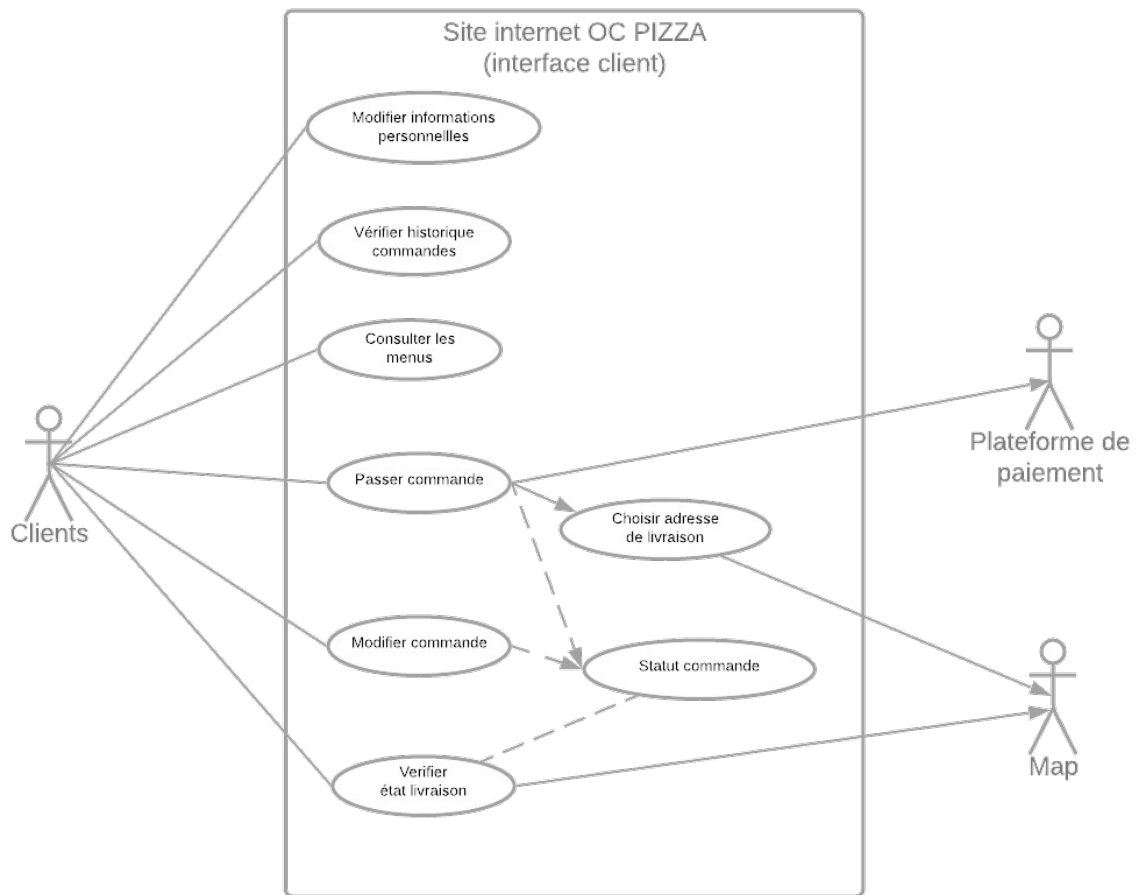
4.2.1 - Les visiteurs



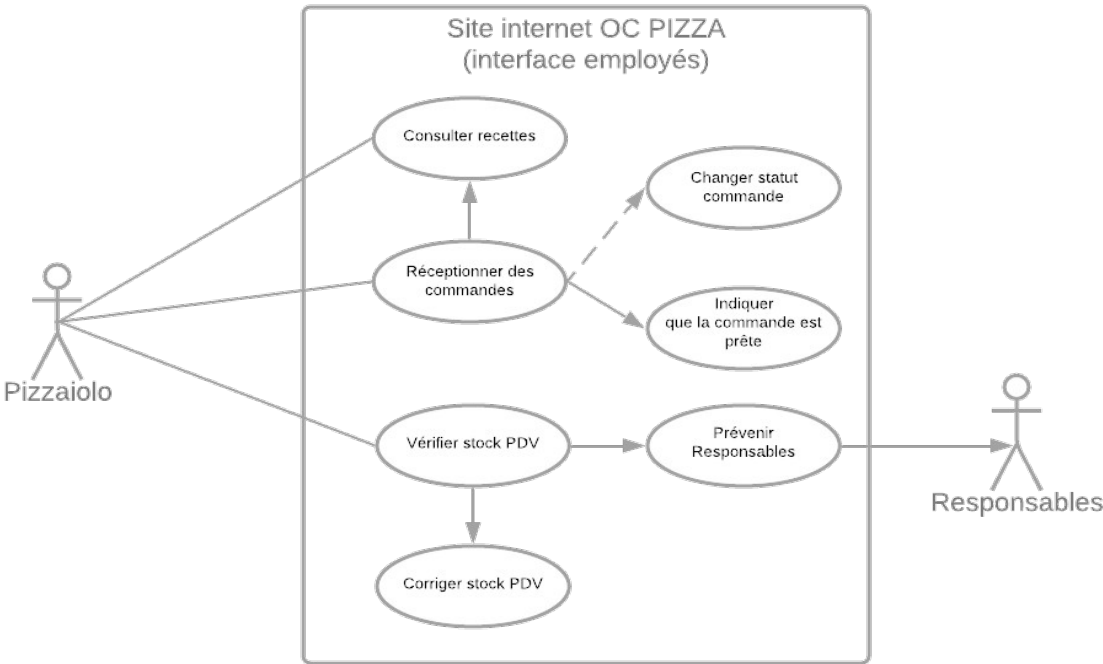
4.2.2 - Les guichetiers



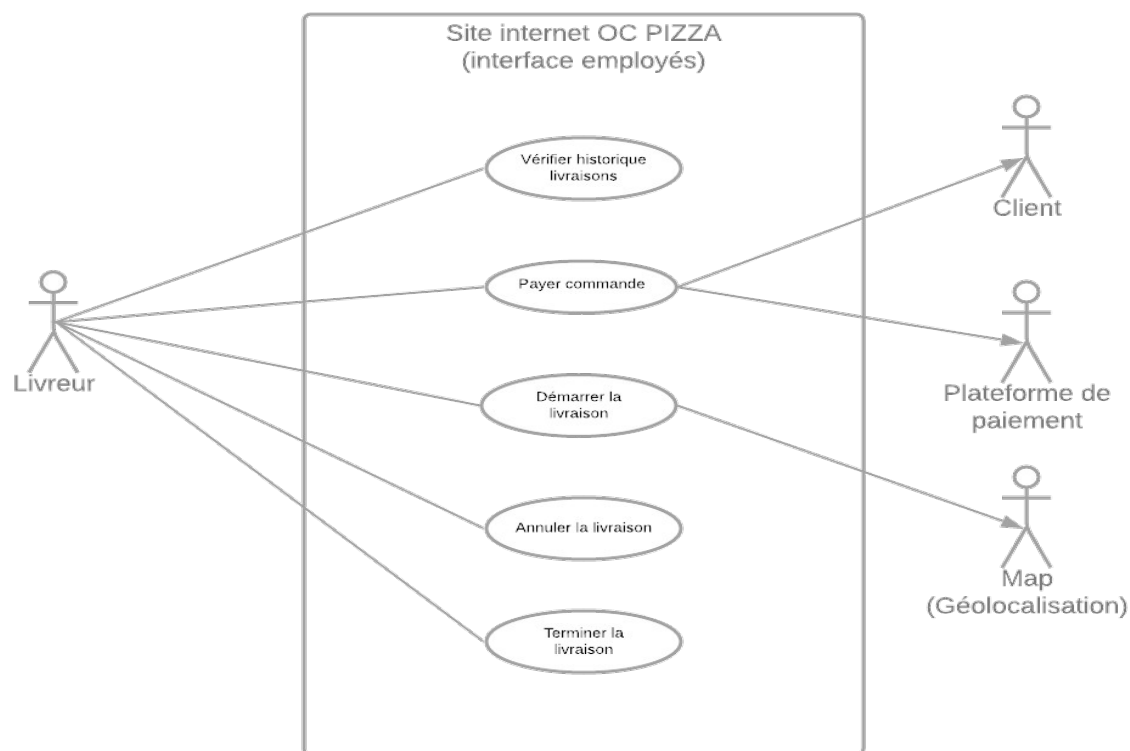
4.2.3 - Les clients



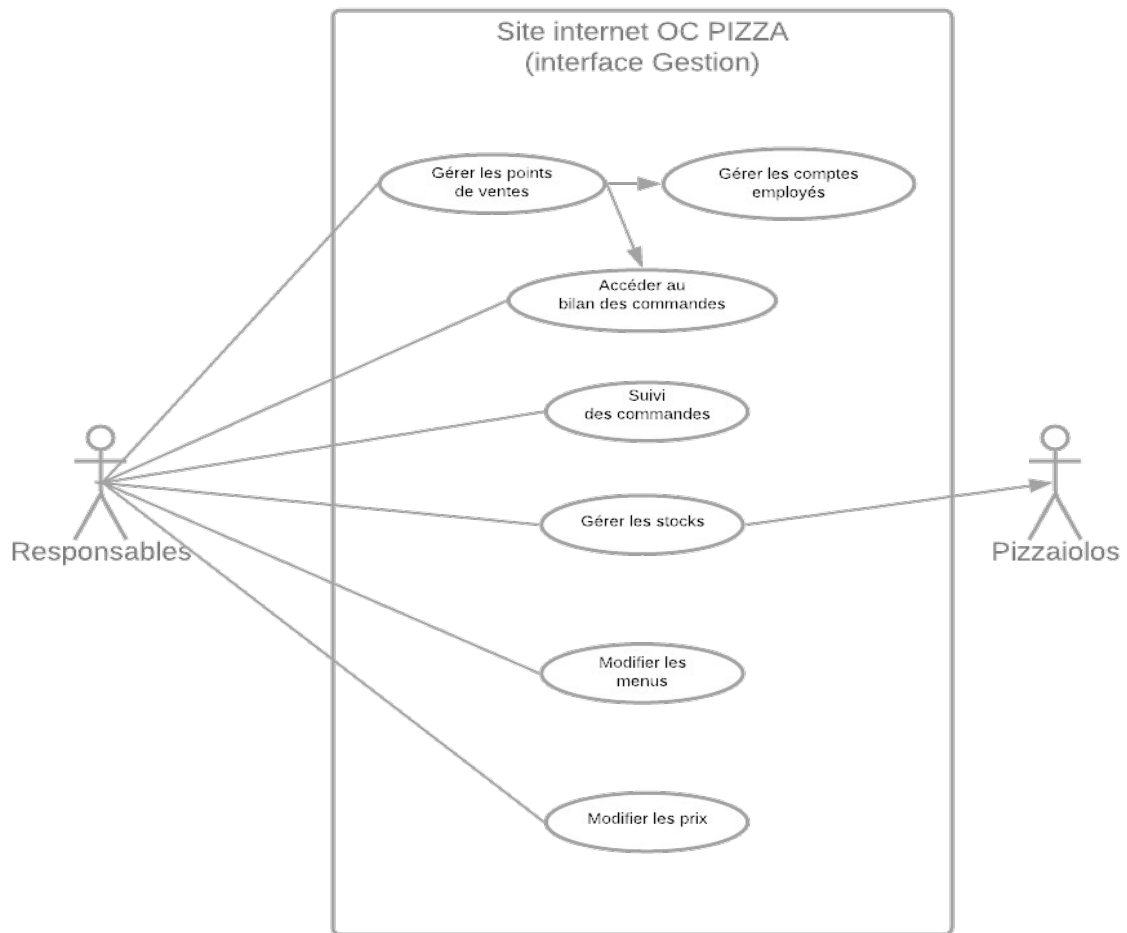
4.2.4 - Les pizzaiolos



4.2.5 - Les livreurs



4.2.6 - Les Responsables



4.3 - Workflow

4.3.1 - Interface client

1.1/ Créer un Compte client :		
Acteurs :	- Visiteurs.	
Description :	Permettre à un utilisateur de créer son compte afin de pouvoir passer une commande	
Préconditions :	- Accéder au site OC PIZZA	
Scénario de base :	1	L'utilisateur demande à créer un profil
	2	L'application affiche la page de création des profils
	3	L'utilisateur entre un identifiant, un mot de passe, une adresse de livraison, un email et un numéro de téléphone(facultatif) dans les champs appropriés du formulaire d'inscription.
	4	L'utilisateur demande la sauvegarde de son profil
	5	L'application vérifie que les champs sont bien remplis et l'absence de données similaires déjà enregistrées dans la base de données pour l'identifiant et l'adresse email.
	6	L'application valide l'absence d'erreurs dans le formulaire
	7	L'application sauvegarde le profil créé
	8	L'application affiche une page de validation de la création du compte
Scénarios alternatifs :	3.a	L'utilisateur se trompe de champs ou rentre des informations non-valides
	4.a	L'utilisateur décide l'annulation de sa demande d'inscription
	6.a	L'application détecte la présence de l'email ou de l'identifiant dans la base de données

1.2/ Consulter le menu :		
Acteurs :	- Visiteurs - Clients	
Description :	Permettre à un utilisateur de consulter les produits du menu	
Préconditions :	- Accéder au site OC PIZZA	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède à la rubrique « Menu »
	2	L'application affiche la liste de tous les produits du groupe (Nom du produit, photo, ingrédients, prix)
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur décider de quitter le menu

1.3/ Trouver un point de vente :		
Acteurs :	- Visiteurs - Clients	
Description :	Permettre à un utilisateur de trouver tous les points de vente du groupe	
Préconditions :	- Accéder au site OC PIZZA	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède à la rubrique « Points de vente »
	2	L'application affiche la liste de tous les points de ventes et leur position sur un carte (Google Maps)
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur décider de quitter le menu

1.4/ Modifier ses informations personnelles :	
Acteurs :	- Clients
Description :	Permettre à un utilisateur de créer son compte afin de pouvoir passer une commande
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Accéder au site OC PIZZA - Se connecter au site en tant que client
Scénario de base :	1 L'utilisateur accède à la rubrique « mon compte »
	2 L'application affiche la page du profil client
	3 L'utilisateur appuie sur « modifier »
	4 L'application ouvre le formulaire d'inscription
	5 L'utilisateur entre une ou plusieurs informations personnelles dans les champs appropriés du formulaire d'inscription. (Adresse de livraison, email ou un numéro de téléphone en facultatif)
	6 L'utilisateur demande la sauvegarde de son profil
	7 L'application vérifie que les champs sont bien remplis
	8 L'application valide l'absence d'erreurs dans le formulaire
	9 L'application sauvegarde le profil créé
	10 L'application affiche une page de validation de la modification des informations personnelles
Scénarios alternatifs :	1.a L'utilisateur décide de quitter le menu
	5.a L'utilisateur se trompe de champs ou rentre des informations non-valides
	6.a L'utilisateur décide l'annulation de sa demande de modification
	8.a L'application détecte une ou plusieurs erreurs dans le formulaire

1.5/ Vérifier l'historique des commandes :	
Acteurs :	- Clients
Description :	Permettre à un utilisateur de voir toutes les commandes déjà effectuées
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Accéder au site OC PIZZA - Se connecter au site en tant que client
Scénario de base :	1 L'utilisateur accède à la rubrique « Historique »
	2 L'application affiche la liste de toutes les commandes effectuées depuis ce compte
Scénarios alternatifs :	2.a L'utilisateur décide de quitter l'historique des commandes

1.6/ Passer une commande :		
Acteurs :	- Clients	
Description :	Permettre à un utilisateur de créer son compte afin de pouvoir passer une commande	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Accéder au site OC PIZZA - Se connecter au site en tant que client 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur demande à « Passer une commande »
	2	L'application affiche la liste des points de vente et met en tête de liste celui qui est le plus proche de l'adresse renseignée dans son profil client (géolocalisation)
	3	L'utilisateur sélectionne un des points de vente et appuie sur « nouvelle commande »
	4	L'application affiche la page des choix de livraison de la commande
	5	L'utilisateur choisit la livraison à domicile
	6	L'application affiche la page du choix d'adresse de livraison avec l'adresse indiquée dans les informations personnelles préremplie dans le formulaire
	7	L'utilisateur valide l'adresse de livraison
	8	L'application affiche la plage horaire de l'ouverture du point de vente
	9	L'utilisateur choisit l'heure de livraison/retrait commande et valide
	10	L'application affiche la carte en fonction des stocks du point de vente
	11	L'utilisateur sélectionne les produits qu'il veut commander et leur quantité et valide
	12	L'application affiche une liste des différents modes de paiement
	13	L'utilisateur choisit le paiement en ligne
	14	L'utilisateur valide la commande
	15	L'application dirige l'utilisateur vers la plateforme de paiement
	16	Le paiement est confirmé par la plateforme de paiement
	17	L'application enregistre la commande payée
Scénarios alternatifs :	3.a	L'utilisateur appuie « Revenir à l'accueil »
	3.b	Le point de vente est fermé ce jour
	5.a	L'utilisateur choisit le retrait commande en point de vente
	7.a	L'utilisateur modifie l'adresse de livraison
	11.a	L'utilisateur ne sélectionne aucun produit
	13.a	L'utilisateur choisit le paiement à la livraison ou au retrait
	14.a	L'utilisateur annule la commande
	16.a	Le paiement n'est pas confirmé par la plateforme de paiement

1.7/ Modifier une commande :		
Acteurs :	- Clients	
Description :	Permettre à un utilisateur de créer son compte afin de pouvoir passer une commande	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que client - Une commande a été enregistrée - La commande enregistrée n'a pas été réceptionnée 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur consulte « l'historique de commande »
	2	L'application affiche, dans une liste, l'historique des commandes liées au compte du client
	3	L'utilisateur sélectionne l'onglet « commande en cours »
	4	L'application affiche la page de statut de commande
	5	L'utilisateur sélectionne la modification de la commande
	6	L'application demande la validation de la suppression de la commande en cours
	7	L'utilisateur valide la modification de la commande
	8	L'application annule la commande en cours
	9	Si la première commande a été payée en ligne, l'application crédite le compte client du montant déjà réglé
	10	L'application affiche la carte en fonction des stocks du point de vente
	11	L'utilisateur sélectionne les produits qu'il veut commander et leur quantité puis valide
	12	L'application affiche une liste des différents modes de paiement
	13	L'utilisateur choisit le paiement en ligne
	14	L'utilisateur valide la commande
	15	L'application dirige l'utilisateur vers la plateforme de paiement
	16	Le paiement est confirmé par la plateforme de paiement
	17	L'application enregistre la commande payée.
Scénarios alternatifs :	5.a	L'utilisateur sélectionne l'annulation de la commande
	7.a	L'utilisateur annule sa demande de modification de la commande
	13.a	L'utilisateur choisit le paiement à la livraison
	14.a	L'utilisateur annule sa prise de commande
	14.b	L'utilisateur annule sa prise de commande et se fait rembourser
	16.a	Le paiement n'est pas confirmé par la plateforme de paiement

1.8/ Vérifier état commande :		
Acteurs :	- Clients	
Description :	Permettre à un utilisateur de voir l'état d'avancement de sa commande	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que client - Une commande a été enregistrée 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur consulte « l'historique de commande »
	2	L'application affiche, dans une liste, l'historique des commandes liées au compte du client de la plus récente à la plus ancienne
	3	L'utilisateur sélectionne l'onglet « commande en cours »
	4	L'application affiche la page de statut de commande et retourne l'état actuel de la commande (en attente, en cours de préparation, en livraison, annulée)
Scénarios alternatifs :	4.a	L'utilisateur décide de quitter le statut de commande

4.3.2 - Interface authentication

2.1/ Se connecter à son compte client :		
Acteurs :	- Clients	
Description :	Permettre à un utilisateur de se connecter à son compte client	
Préconditions :	- Accéder au site OC PIZZA - Avoir un compte client avec ses identifiants	
Scénario de base :	1	L'utilisateur appuie sur la rubrique « se connecter »
	2	L'application affiche la page de formulaire de connexion : « identifiant » et « mot de passe »
	3	L'utilisateur saisit ses informations de connexion
	4	L'application vérifie la présence des informations fournies dans sa base de données
	5	L'application connecte le client et affiche « connecté » en lieu et place de la rubrique « se connecter »
Scénarios alternatifs :	1.a	L'utilisateur décide de quitter la page de connexion au compte
	3.a	L'utilisateur appuie sur la rubrique « mot de passe oublié »
	4.a	L'application détecte une erreur de saisie et prévient l'utilisateur que l'identifiant ou le mot de passe sont incorrects
	4.b	L'application indique que l'identifiant ne se trouve pas dans la base de données

2.2/ Se connecter à son compte employé :		
Acteurs :	- Guichetiers - Pizzaiolos - Livreurs	
Description :	Permettre à un utilisateur de se connecter à son compte employé	
Préconditions :	- Accéder au site OC PIZZA - Être connecté à son profil	
Scénario de base :	1	L'utilisateur appuie sur la rubrique « se connecter »
	2	L'application affiche la page de formulaire de connexion : « identifiant » et « mot de passe »
	3	L'utilisateur saisit ses informations de connexion
	4	L'application vérifie la présence des informations fournies dans sa base de données
	5	L'application connecte l'employé et affiche l'interface de travail liée à son métier
Scénarios alternatifs :	1.a	L'utilisateur décide de quitter la page de connexion au compte
	3.a	L'utilisateur appuie sur la rubrique « mot de passe oublié »
	4.a	L'application détecte une erreur de saisie et prévient l'utilisateur que l'identifiant ou le mot de passe sont incorrects
	4.b	L'application indique que l'identifiant ne se trouve pas dans la base de données

2.3/ Se connecter à son compte responsable :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à un utilisateur de se connecter à son compte responsable	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Accéder au site OC PIZZA - Avoir un compte client avec ses identifiants 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur appuie sur la rubrique « se connecter »
	2	L'application affiche la page de formulaire de connexion : « identifiant » et « mot de passe »
	3	L'utilisateur saisit ses informations de connexion
	4	L'application vérifie la présence des informations fournies dans sa base de données
	5	L'application connecte l'utilisateur et affiche la page d'accueil de l'interface de gestion
Scénarios alternatifs :	1.a	L'utilisateur décide de quitter la page de connexion au compte
	3.a	L'utilisateur appuie sur la rubrique « mot de passe oublié »
	4.a	L'application détecte une erreur de saisie et prévient l'utilisateur que l'identifiant ou le mot de passe sont incorrects
	4.b	L'application indique que l'identifiant ne se trouve pas dans la base de données

2.4/ Se déconnecter :		
Acteurs :	<ul style="list-style-type: none"> - Clients - Guichetiers - Pizzaiolos - Livreurs - Responsables 	
Description :	Permettre à un utilisateur de se déconnecter de son profil utilisateur	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Accéder au site OC PIZZA - Être connecté à son profil 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur appuie sur la rubrique « mon compte »
	2	L'application affiche la page du profil client
	3	L'utilisateur appuie sur « se déconnecter »
	4	L'application affiche la page d'accueil visiteur du site
Scénarios alternatifs :	3.a	L'utilisateur décide de ne pas se déconnecter

4.3.3 - Interface employé

3.1/ Consulter le menu :		
Acteurs :	- Guichetiers	
Description :	Permettre à l'utilisateur de voir les produits du point de vente en fonction des stocks de celui-ci	
Préconditions :	- Se connecter au site en tant que guichetier	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède à la rubrique « menu »
	2	L'application affiche la liste de tous les produits, en fonction des stocks du point de vente (Nom du produit, photo, ingrédients, prix)
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur décide de quitter le menu

3.2/ Passer une commande par téléphone :		
Acteurs :	- Guichetier	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'enregistrer une commande prise par téléphone	
Préconditions :	- Se connecter au site en tant que guichetier	
Scénario de base :	1	L'utilisateur demande à « Passer une commande par téléphone »
	2	L'application affiche la page d'origine de la commande
	3	L'utilisateur choisit la commande « par téléphone »
	4	L'application affiche la page des choix de livraison de la commande
	5	L'utilisateur choisit la livraison à domicile
	6	L'application affiche la page du choix d'adresse de livraison
	7	L'utilisateur saisit l'adresse de livraison
	8	L'application confirme que le lieu est bien dans le rayon de livraison du point de vente (Google Maps)
	9	L'application affiche la plage horaire (fraction d'heure en 20minutes) de l'ouverture du point de vente et retire les horaires où le nombre de commandes enregistrées dépassent le nombre de (voir avec le client)
	10	L'utilisateur choisit l'heure de livraison/retrait commande et valide
	11	L'application affiche la carte en fonction des stocks du point de vente
	12	L'utilisateur sélectionne les produits qu'il veut commander et leur quantité
	13	L'utilisateur valide la commande
	14	L'application enregistre la commande
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie « Revenir à l'accueil »
	5.a	L'utilisateur choisit le retrait de la commande en point de vente
	8.a	L'application indique que l'adresse est au-delà du rayon de livraison
	13.a	L'utilisateur annule la commande

3.3/ Passer une commande en point de vente :		
Acteurs :	- Guichetier	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'enregistrer une commande prise en point de vente	
Préconditions :	- Se connecter au site en tant que guichetier	
Scénario de base :	1	L'utilisateur demande à « Passer une commande »
	2	L'application affiche la carte en fonction des stocks du point de vente
	3	L'utilisateur sélectionne les produits qu'il veut commander et leur quantité
	4	L'utilisateur valide la commande
	5	L'application enregistre la commande et lui attribue un numéro de commande
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie « Revenir à l'accueil »
	5.a	L'utilisateur annule la commande

3.4/ Modifier une commande :		
Acteurs :	- Guichetier	
Description :	Permettre à un utilisateur de modifier une commande avant que celle-ci ne soit réceptionnée	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que guichetier - Le statut commande est « en attente » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède à « modifier une commande »
	2	L'application affiche la liste des commandes enregistrées du point de vente et leur statut
	3	L'utilisateur sélectionne la commande à modifier
	4	L'application affiche la page de statut de la commande
	5	L'utilisateur sélectionne la modification de la commande
	6	L'application demande la validation de la suppression de la commande en cours
	7	L'utilisateur valide la modification de la commande
	8	L'application affiche la carte en fonction des stocks du point de vente
	9	L'utilisateur sélectionne les produits qu'il veut commander et leur quantité puis valide
	10	L'application enregistre la commande
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »
	5.a	L'utilisateur sélectionne l'annulation de la commande
	7.a	L'utilisateur annule la modification de la commande

3.5/ Enregistrer paiement :		
Acteurs :	- Guichetier	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'enregistrer le paiement d'une commande	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que guichetier - Le statut commande est « Prêt » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur demande à « Payer une commande »
	2	L'application affiche la liste des commandes en cours dans le point de vente dont le statut est « Prêt »
	3	L'utilisateur sélectionne la commande à faire payer
	4	L'application affiche le choix du mode de paiement
	5	L'utilisateur choisit le paiement par carte
	6	L'utilisateur confirme que le paiement ait bien été effectué
	7	L'application solde la commande
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie « Revenir à l'accueil »
	5.a	L'utilisateur choisit le paiement en espèces

3.6/ Réceptionner une commande :		
Acteurs :	- Pizzaiolos	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'indiquer que la commande est en cours de préparation	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que pizzaiolo - Le statut commande est « en attente » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède aux « commande en attente »
	2	L'application affiche la liste des commandes classées en fonction de l'heure estimée de livraison/retrait
	3	L'utilisateur appuie sur « réceptionner commande »
	4	L'application change le statut commande de « en attente » à « en cours de préparation »
	5	L'application affiche la liste des produits à préparer et leur recette
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie sur « commande suivante » s'il a déjà réceptionné une commande auparavant

3.7/ Consulter les recettes :		
Acteurs :	- Pizzaiolos	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'afficher la recette des produits du groupe	
Préconditions :	- Se connecter au site en tant que pizzaiolo	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède aux « menu »
	2	L'application affiche la liste de tous les produits du groupe (Nom du produit, photo)
	3	L'utilisateur appuie sur le produit dont il veut connaître la recette
	4	L'application affiche la page dédiée au produit et sa recette
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie « Revenir à l'accueil »

3.8/ Indiquer que la commande est prête :		
Acteurs :	- Pizzaiolos	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'indiquer que la commande a été préparée	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que pizzaiolo - Avoir réceptionné une commande 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur appuie sur « commande prête »
	2	L'application passe le statut commande de « en cours de préparation » à « Prêt » et décompte des stocks les ingrédients utilisés pour sa conception
	3	L'application affiche la liste des commandes classées en fonction de l'heure estimée de livraison/retrait
Scénarios alternatifs :	1.a	L'utilisateur appuie « Revenir à l'accueil »

3.9/ Vérifier les stocks théoriques du point de vente :		
Acteurs :	- Pizzaiolos	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'afficher les stocks	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que pizzaiolo 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède aux « stocks du point de vente »
	2	L'application affiche la liste des ingrédients et matières premières présentes et enregistrées dans le point de vente
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »

3.10/ Corriger les stocks du point de vente :		
Acteurs :	- Pizzaiolos	
Description :	Permettre à l'utilisateur de modifier les quantités d'ingrédients et matières premières théoriques dans les stocks du point de vente	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que pizzaiolo - Accéder aux « stocks du point de vente » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède à « modifier quantité » à côté du produit souhaité
	2	L'application propose d'écrire la nouvelle quantité de produits stockés
	3	L'utilisateur entre la nouvelle quantité et valide
	4	L'application enregistre la nouvelle quantité dans les stocks du point de vente
Scénarios alternatifs :	4.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »

3.11/ Alerter les responsables pour demande fournisseur :		
Acteurs :	- Pizzaiolos	
Description :	Permettre à l'utilisateur de prévenir les responsables du manque imminent d'un ou plusieurs ingrédients dans le point de vente	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que pizzaiolo - Accéder aux « stocks du point de vente » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur appuie sur « prévenir responsable »
	2	L'application envoie un mail aux responsables pour les prévenir d'un manque imminent d'un ou plusieurs produits
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »

3.12/ Démarrer la livraison :		
Acteurs :	- Livres	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'indiquer qu'il commence la livraison de la commande	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que livreur - Le statut commande est « Prêt » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède à « nouvelle livraison »
	2	L'application affiche la liste des commandes à livrer du point de vente dont le statut est « Prêt »
	3	L'utilisateur sélectionne la commande dont il veut prendre en charge la livraison
	4	L'application demande la confirmation de la prise en charge
	5	L'utilisateur valide le début de la livraison
	6	L'application passe le statut de la commande de « Prêt » à « En cours de livraison »
Scénarios alternatifs :	3.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »
	5.a	L'utilisateur refuse la livraison

3.13/ Annuler la livraison :		
Acteurs :	- Livres	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'indiquer qu'il annule la livraison de la commande	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que livreur - Le statut commande est « En cours de livraison » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède à « Livraison en cours »
	2	L'application affiche la page de la commande en cours de livraison
	3	L'utilisateur sélectionne « annuler livraison » et indique le motif de l'annulation
	4	L'application demande la confirmation de l'annulation
	5	L'utilisateur valide l'annulation de la livraison
	6	L'application envoie un mail au responsables et une notification au guichetier du point de vente qui indique l'annulation d'une livraison et son motif
Scénarios alternatifs :	3.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »
	5.a	L'utilisateur ne valide pas l'annulation

3.14/ Terminer la livraison :		
Acteurs :	- Livres	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'indiquer qu'il terminé la livraison de la commande	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que livreur - Le statut commande est « En cours de livraison » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède à « Livraison en cours »
	2	L'application affiche la page de la commande en cours de livraison
	3	L'utilisateur sélectionne « terminer la livraison »
	4	L'application demande la confirmation de l'annulation
	5	L'utilisateur valide l'annulation de la livraison
	6	L'application envoie un mail au responsables et une notification au guichetier du point de vente qui indique l'annulation d'une livraison et son motif
Scénarios alternatifs :	3.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »

3.15/ Enregistrer le paiement :		
Acteurs :	- Livreurs	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'enregistrer le paiement d'une commande	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que livreur - Le statut commande est « En cours de livraison » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède à « Livraison en cours »
	2	L'application affiche la page de la commande en cours de livraison
	3	L'utilisateur sélectionne « enregistrer paiement »
	4	L'application affiche le choix du mode de paiement
	5	L'utilisateur choisit le paiement par carte
	6	L'utilisateur confirme que le paiement ait bien été effectué
	7	L'application solde la commande
Scénarios alternatifs :	3.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »
	5.a	L'utilisateur choisit le paiement en espèces

4.3.4 - Interface gestion

4.1/ Gérer les points de vente :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'accéder à la page de gestion des points de vente	
Préconditions :	- Se connecter au site en tant que responsable	
Scénario de base :	1	L'utilisateur accède à la rubrique « gestion des points de ventes »
	2	L'application affiche la liste des points de ventes du groupe et leur statut (ouvert, en travaux, fermé)
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »
	2.b	L'utilisateur change le statut d'un point de vente

4.2/ Créer un point de vente :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à l'utilisateur de créer un nouveau point de vente	
Préconditions :	- Se connecter au site en tant que responsable - Accéder à la rubrique « gestion des points de vente »	
Scénario de base :	1	L'utilisateur appuie sur « Ouvrir un nouveau point de vente »
	2	L'application demande d'entrer l'adresse postale du nouveau point de vente
	3	L'utilisateur renseigne l'adresse et le code postal du nouveau point de vente et valide
	4	L'application demande la validation de la création du point de vente
	5	L'utilisateur valide la création du nouveau point de vente
	6	L'application ajoute le point de vente (statut « fermé ») à la liste des points de vente du groupe et l'ajoute sur la carte des points de vente (Google Maps)
Scénarios alternatifs :	1.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »
	6.a	L'utilisateur annule la création du nouveau point de vente

4.3/ Supprimer un point de vente :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à l'utilisateur de supprimer un point de vente	
Préconditions :	- Se connecter au site en tant que responsable - Accéder à la rubrique « gestion des points de vente »	
Scénario de base :	1	L'utilisateur sélectionne un point de vente de la liste
	2	L'application affiche la page de gestion du point de vente
	3	L'utilisateur appuie sur « Supprimer le point de vente »
	4	L'application demande la validation de la suppression du point de vente
	5	L'utilisateur valide la suppression du point de vente
	6	L'application supprime le point de vente de la liste des points de ventes du groupe ainsi que sa position sur la carte des points de vente (Google Maps)
Scénarios alternatifs :	1.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »
	5.a	L'utilisateur annule la suppression du point de vente

4.4/ Créer un compte employé :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à l'utilisateur de créer un profil employé dans le point de vente souhaité en lui attribuant un « profil métier »	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que responsable - Accéder à la rubrique « gestion des points de vente » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur sélectionne un point de vente dans la liste
	2	L'application affiche la page de gestion du point de vente
	3	L'utilisateur appuie sur « Gérer les employés »
	4	L'application affiche la liste des employés du point de vente ainsi que leur poste occupé
	5	L'utilisateur appuie sur « créer un compte employé »
	6	L'application affiche la page de création des profils
	7	L'utilisateur entre un nom, un prénom et un mot de passe dans les champs appropriés du formulaire d'inscription.
	8	L'utilisateur demande la sauvegarde de son profil
	9	L'application vérifie que les champs sont bien remplis et l'absence de données similaires déjà enregistrées dans la base de données pour le nom et le prénom dans ce point de vente
	6	L'application valide l'absence d'erreurs dans le formulaire
	7	L'application sauvegarde le profil créé
	8	L'application affiche une page de validation de la création du compte
Scénarios alternatifs :	1.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »
	8.a	L'utilisateur annule la création du profil
	6.a	L'utilisateur se trompe de champs ou rentre des informations non-valides

4.5/ Supprimer un compte employé :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à l'utilisateur de supprimer un profil employé dans un point de vente	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que responsable - Accéder à la rubrique « gestion des points de vente » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur sélectionne un point de vente dans la liste
	2	L'application affiche la page de gestion du point de vente
	3	L'utilisateur appuie sur « Gérer les employés »
	4	L'application affiche la liste des employés du point de vente ainsi que leur poste occupé
	5	L'utilisateur sélectionne un profil de la liste
	6	L'application affiche les détails du profil sélectionné (Nom, prénom, date de création du profil, emploi)
	7	L'utilisateur appuie sur « supprimer profil »
	8	L'application demande la validation de la suppression du profil
	9	L'utilisateur valide la suppression du profil
	10	L'application supprime le profil de sa base de données et de la liste des employés du point de vente
Scénarios alternatifs :	1.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »
	9.a	L'utilisateur annule la suppression du profil

4.6/ Accéder au bilan de commandes du point de vente :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'observer le bilan des commandes d'un point de vente	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que responsable - Accéder à la rubrique « gestion des points de vente » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur sélectionne un point de vente dans la liste
	2	L'application affiche la page de gestion du point de vente
	3	L'utilisateur appuie sur « Bilan de commandes »
	4	L'application affiche la liste des commandes sur une semaine du point de vente, ainsi qu'une liste des produits vendus (classés par quantité)
Scénarios alternatifs :	1.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »

4.7/ Accéder aux commandes en temps réel :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à l'utilisateur de voir les commandes en cours dans le point de vente	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que responsable - Accéder à la rubrique « gestion des points de vente » - Le point de vente a un statut « ouvert » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur sélectionne un point de vente dans la liste
	2	L'application affiche la page de gestion du point de vente
	3	L'utilisateur appuie sur « Temps réels »
	4	L'application affiche une liste de toutes les commandes en cours du point de vente et leur statut
Scénarios alternatifs :	1.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »

4.8/ Consulter les stocks :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à l'utilisateur de voir les stocks d'un point de vente	
Préconditions :	<ul style="list-style-type: none"> - Se connecter au site en tant que responsable - Accéder à la rubrique « gestion des points de vente » 	
Scénario de base :	1	L'utilisateur sélectionne un point de vente dans la liste
	2	L'application affiche la page de gestion du point de vente
	3	L'utilisateur appuie sur « Les stocks »
	4	L'application affiche une liste détaillée des stocks d'ingrédients et consommables du point de vente
Scénarios alternatifs :	1.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »

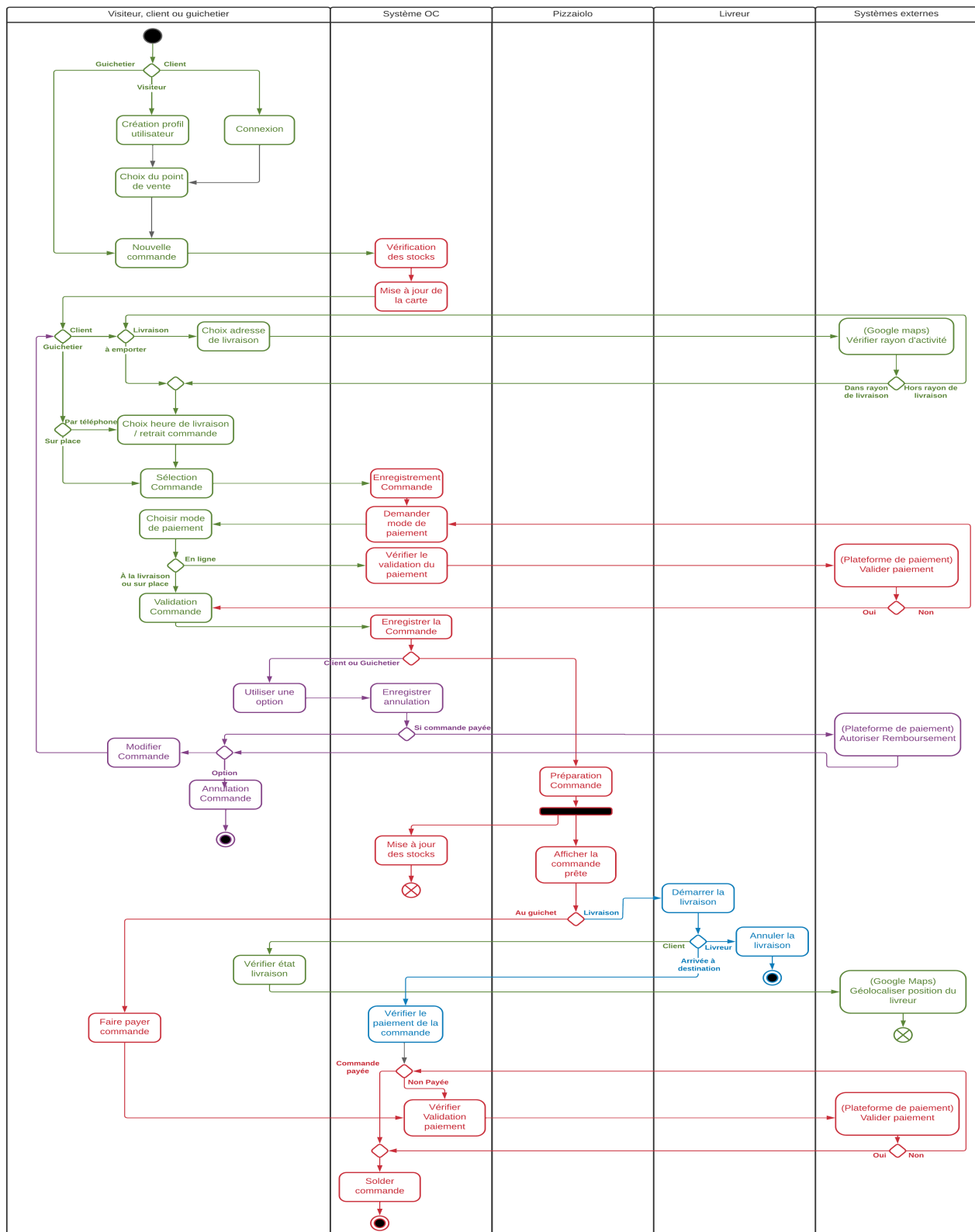
4.9/ Modifier/supprimer un produit du menu :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à l'utilisateur de voir les stocks d'un point de vente	
Préconditions :	- Se connecter au site en tant que responsable	
Scénario de base :	1	L'utilisateur appuie sur « Les menus »
	2	L'application affiche la liste de tous les produits du groupe (Nom du produit, photo, ingrédients, prix)
	3	L'utilisateur sélectionne « modifier le menu »
	4	L'application affiche des options « supprimer » et « modifier » devant tous les produits de la liste Ainsi qu'une option « nouveau produit »
	5	L'utilisateur sélectionne « modifier » sur un produit
	6	L'application affiche les détails du produit « nom, photo, ingrédient et prix »
	7	L'utilisateur peut sélectionner et modifier tous les détails du produit puis valider
	8	L'application demande la validation de la modification
	9	L'utilisateur valide la modification du produit
	10	L'application enregistre les nouveaux détails du produit
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »
	5.a	L'utilisateur sélectionne « supprimer » sur un produit
	9.a	L'utilisateur annule la modification du produit

4.10/ Modifier les prix :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à l'utilisateur de voir les stocks d'un point de vente	
Préconditions :	- Se connecter au site en tant que responsable	
Scénario de base :	1	L'utilisateur appuie sur « Les menus »
	2	L'application affiche la liste de tous les produits du groupe (Nom du produit, photo, ingrédients, prix)
	3	L'utilisateur sélectionne un produit
	4	L'application demande le nouveau montant à indiquer pour le produit
	5	L'utilisateur saisit le nouveau montant et valide
	6	L'application enregistre le nouveau montant du prix du produit
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »
	5.	L'utilisateur annule le changement de tarif du produit

4.11/ Accéder au bilan de commandes général :		
Acteurs :	- Responsables	
Description :	Permettre à l'utilisateur d'observer le bilan des commandes d'un point de vente	
Préconditions :	- Se connecter au site en tant que responsable	
	1	L'utilisateur appuie sur « Bilan de commandes »
	2	L'application affiche la liste des commandes sur une semaine, ainsi qu'une liste des produits vendus (classés par quantité)
Scénarios alternatifs :	2.a	L'utilisateur appuie sur « revenir à l'accueil »

5 - DIAGRAMME D'ACTIVITÉ

Cycle de vie d'une commande :



6 - GLOSSAIRE
