



OC PIZZA

Analyser les besoins de votre client pour son groupe de pizzerias

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

Guillaume BOURLART
Analyste-programmeur

**IT consulting &
development**

ITconsulting.fr

12 rue du site web, 75001 PARIS – tel: 0147980233 – ITconsultingcontact@gmail.com

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Xxxx – SIREN 999 999 999 – Code APE : 6202A

TABLE DES MATIÈRES

1. Versions	4
2. Introduction	5
2.1 - Objet du document	5
2.2 - Références	5
2.3 - Besoin du client	5
2.3.1 - Contexte	5
2.3.2 - Enjeux et objectifs	5
3. Description générale de la solution	7
3.1 - Les principes de fonctionnement	7
3.2 - Les acteurs	7
3.3 - Les cas d'utilisation généraux	9
4. Le domaine fonctionnel	10
4.1 - Référentiel	10
4.1.1 - Règles de gestion	11
5. Les workflows	12
5.1 - Le workflow	12
6. Interface client	14
6.1 - Les acteurs	14
6.2 - Les cas d'utilisations	14
6.2.1 - Client	14
6.2.1.1 - UC1 - Cas d'utilisation 1	14
6.2.1.2 - UC2 - Cas d'utilisation 2	15
6.2.1.3 - UC3 - Cas d'utilisation 3	15
7. Interface restaurant	17
7.1 - Les acteurs	17
7.2 - Les cas d'utilisations	17
7.2.1 - Cas général	18
7.2.1.1 - UC1 - Cas d'utilisation 1	18
7.2.2 - Gérant	18
7.2.2.1 - Gestion des comptes employés	18
7.2.2.2 - Gestion du stock	18
7.2.2.3 - Gestion des commandes	19

7.2.3 - Cuisinier	19
7.2.3.1 - Préparation d'une commande	19
7.2.3.2 - Modification du statut d'une commande	20
7.2.4 - Caissier	20
7.2.4.1 - Annulation ou modification d'une commande	20
7.2.4.2 - Création d'une commande	21
7.2.5 - Livreur	21
7.2.5.1 - Livraison	21

8. Glossaire

23

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Guillaume BOURLART	07/06/2022	Création du document	1.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle d'un nouveau système informatique pour l'ensemble des pizzerias du groupe OC Pizza.

L'objectif du document est d'analyser les besoins du client afin de définir un système informatique adéquat comprenant toutes les fonctionnalités implicites et explicites.

Les éléments du présent dossiers découlent :

- Du cahier des charges
- Des différents échanges avec le client

2.2 - Références

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

1. **DCT** : Dossier de conception technique de l'application
2. **DE** : Dossier d'exploitation
3. **PV** : Procès verbal de livraison

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Créé par Franck et Lola, le groupe est spécialisé dans les pizzas livrées ou à emporter. Il compte déjà 5 points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins 3 de plus d'ici 6 mois.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Le système informatique actuel ne correspond plus aux besoins du groupe, car il ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias.

De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de ventes. Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer « en live » que la livraison est effectuée et remise au client. Le client souhaiterait donc :

- Être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;

- Suivre en temps réel les commandes passées, en préparation et en livraison ;
- Suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées ;
- Proposer un site Internet pour que les clients puissent :
- Passer leurs commandes, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place ;
- Payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent – sinon, ils paieront directement à la livraison ;
- Modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée ;
- Proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza.

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principe de fonctionnement

Il y aura une Interface dédiée au client et à sa prise de commande ainsi qu'une interface dédiée au restaurant et plus précisément à sa gestion. Ces deux interfaces seront reliées à une même base de données afin que chaque modification sur l'une des deux interfaces soit répercutée sur l'autre.

3.2 - Les acteurs

Pour définir les acteurs, prenons comme exemple une commande effectuée et suivons son avancée de A à Z :

- **Visiteur** : Utilisateur non connecté au site
- **Client** : Utilisateur connecté qui peut passer une commande en ligne ou par téléphone
- **Caissier** : personne qui prend les commandes sur place et par téléphone, et qui remet les commandes prêtes au livreur.
- **Livreur** : personne chargée de livrer les commandes.
- **Cuisinier** : personne chargée de préparer les commandes.

- Etape 1

cas 1 : Le client (connecté) passe une commande en ligne et paye en ligne en choisissant la livraison ou le retrait sur place.

cas 2 : Le client passe commande par téléphone ou au restaurant directement et paye au restaurant ou au moment de la livraison

- Etape 2

Dans le **cas 1** : Une fois le paiement validé, la commande est créée avec le statut "en attente de préparation" et le cuisinier peut la consulter et la préparer. Elle possède aussi un statut de complément précisant "Livraison" ou "à emporter". Le client peut suivre l'avancement de sa commande directement sur le site.

Dans le **cas 2** : Une fois la commande créée par le caissier, la commande est créée avec le statut "en attente de préparation" et le cuisinier peut la consulter et la préparer. Elle possède aussi un statut de complément précisant "Livraison" ou "à emporter"

- **Etape 3**

Lorsque le cuisinier a terminé une commande, il la valide et la remet au caissier. Elle passe alors au statut “en attente de récupération” si c’est une commande à récupérer sur place, ou au statut “en attente de livraison” si c’est une commande à livrer

Si elle est en “attente de livraison”, les étapes suivantes sont alors effectuées :

- **Etape 4**

Un livreur en service reçoit alors la notification pour la livraison et récupère la commande qui passe alors “en cours de livraison”.

- **Etape 5**

Le livreur livre la commande et indique sur l’application qu’elle a été livrée avec succès. La commande passe alors au statut “remis”.

- **Etape 6**

Si le client à commandé en ligne, il peut éventuellement noter la livraison, la rapidité de préparation, le goût, etc.

Si elle est “en attente de récupération”, les étapes suivantes sont alors effectuées :

- **Etape 4**

Le client paye sur place et récupère sa commande qui passe au statut “remis”.

3.3 - Les cas d'utilisation généraux



Diagramme UML des cas d'utilisation généraux.

4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 -Référentiel

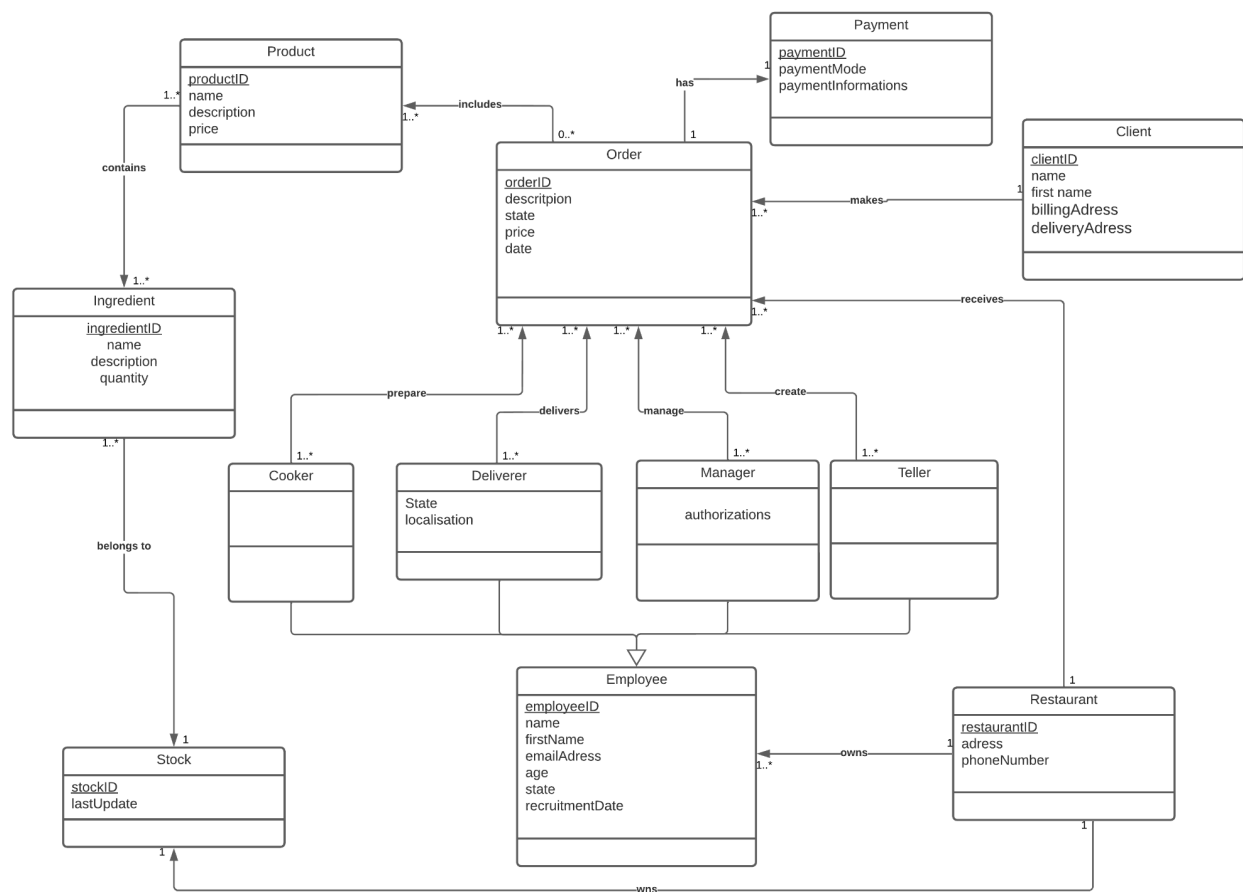


Diagramme UML de classes

Un restaurant possède des **employés** qui peuvent être **cuisinier, livreur ou caissier**. Ces derniers peuvent respectivement préparer, livrer ou gérer une **commande** passée par un **client**. Il y a aussi le **gérant** qui, lui, a tous les droits. La **commande** possède un **paiement** et des **produits**, constitués pour certains d'**ingrédients** entreposés dans le **stock** du **restaurant**.

4.1.1 - Règles de gestion

Le client :

- Doit d'abord s'inscrire ou se connecter afin de pouvoir passer sa commande et la gérer (modifier, annuler, suivre).
- Doit ajouter au moins un article dans le panier afin de passer sa commande.
- Pourra choisir les pizzas en fonction des ingrédients disponibles dans le stock du restaurant.
- Choisit sa pizzeria pour passer commande et choisit de se faire livrer ou récupérer sa commande.
- Choisit son mode de paiement.
- Peut modifier sa commande si celle-ci n'est pas sur le statut « préparation ».

Le manager :

- Doit enregistrer tout nouvel employé dans le système
- Doit se connecter afin de pouvoir accéder aux fonctionnalités de gestion des pizzerias

L'employé :

- Doit au préalable être enregistré par un responsable pour pouvoir se connecter à son espace dédié
- En fonction de son poste il pourra disposer de droits différents quant à la modification d'une commande.
- Doit être connecté pour consulter les commandes et modifier leurs statuts.

Le cuisinier :

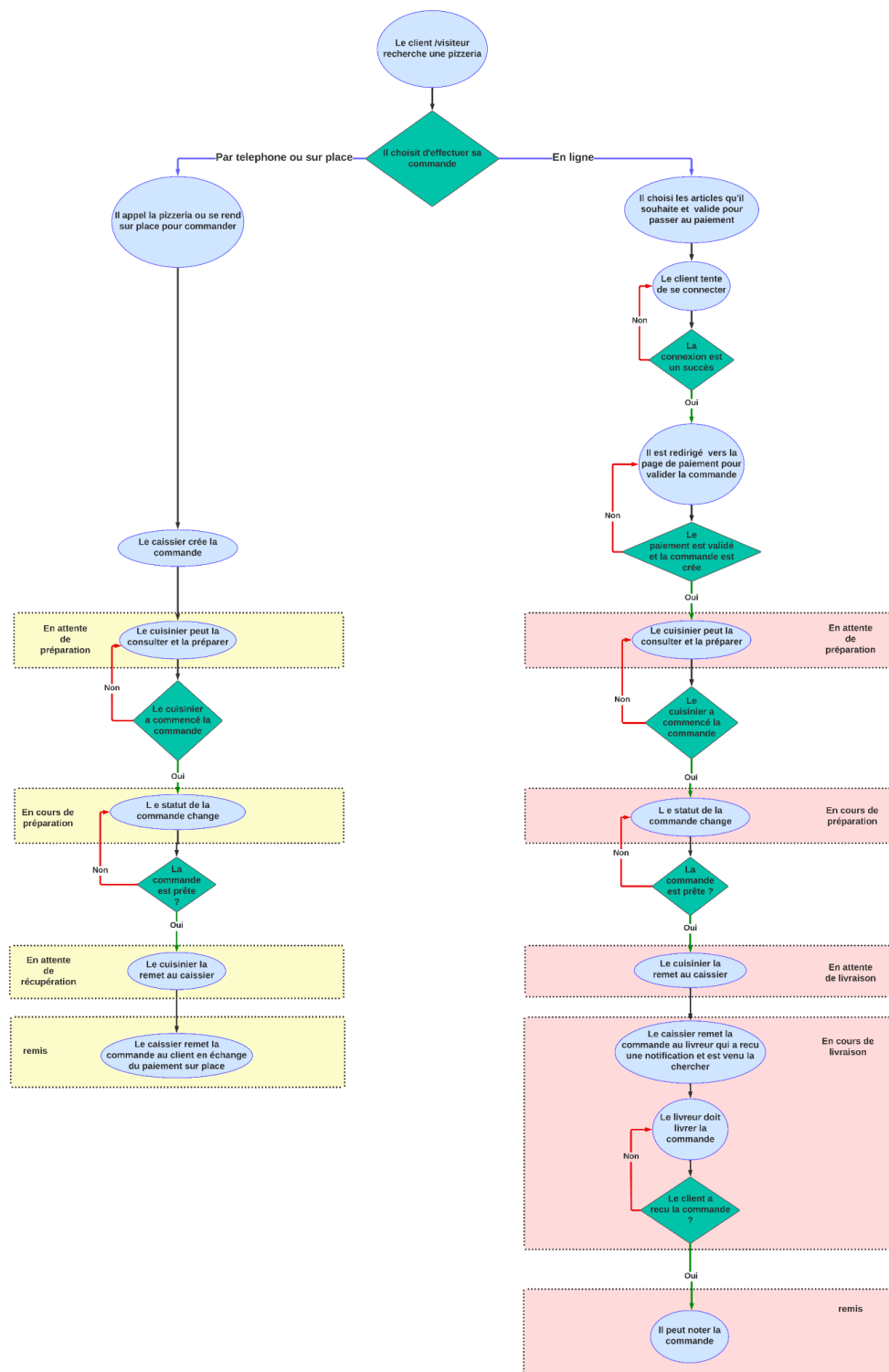
- Doit être connecté pour consulter les fiches recettes.

Le livreur :

- Doit être connecté afin d'accéder aux informations du client qui ont choisi la livraison.

5 - LES WORKFLOWS

5.1 - Le workflow



6 - INTERFACE CLIENT

L'interface client est un site web, qui peut aussi être installé en PWA, permettant aux clients de consulter les différentes pizzerias, les différents articles, leurs informations ainsi que de passer une commande.

6.1 - Les acteurs

Visiteur : Utilisateur non connecté au site

Client : Utilisateur connecté qui peut passer une commande en ligne

6.2 - Les cas d'utilisations

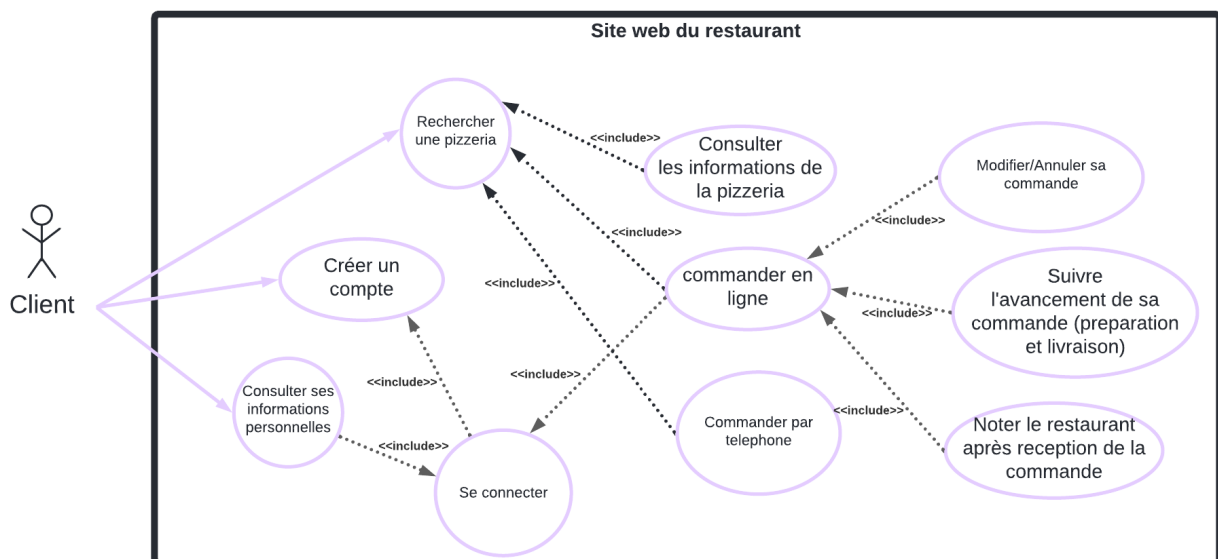


Diagramme UML de cas d'utilisation

6.2.1 - Client

6.2.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1

Identifiant	UC1 – Inscription
-------------	-------------------

Description	Création d'un compte client
Pré-conditions	Être sur le site web ou la PWA côté client
Données en entrée	Visiteur
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le visiteur clique sur "inscription" et est redirigé sur la page d'inscription 2. Le visiteur entre les données demandées (mot de passe, email, etc.) et valide 3. Son compte est créé et il est désormais client
Résultat	Son compte est créé et il est redirigé sur la page de connexion
Erreurs	Si une/des données sont fausses, il lui est demandé de réessayer

6.2.1.2 - UC2 – Cas d'utilisation 2

Identifiant	UC2 – Connexion
Description	Connexion au compte client
Pré-conditions	Être sur le site web ou la PWA côté client
Données en entrée	Client
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le client clique sur "connexion" et est redirigé sur la page de connexion 2. Le client entre ses données de connexion et valide
Résultat	Il est connecté et est redirigé sur la page d'accueil
Erreurs	Si une/des données sont fausses, il lui est demandé de réessayer

6.2.1.3 - UC3 – Cas d'utilisation 3

Identifiant	UC3 – Commande
Description	Le client tente de passer commande
Pré-conditions	Être sur le site web ou la PWA côté client
Données en entrée	Client

Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le client accède à la page de recherche de restaurant et sélectionne celui qu'il souhaite 2. Il peut ensuite consulter les informations et les produits disponibles du restaurant 3. S'il décide de commander en ligne il peut remplir son panier en sélectionnant les produits disponibles, sinon il peut appeler ou se rendre sur place 4. S'il commande en ligne il valide ensuite son panier afin de passer au paiement 5. Il entre les données de son moyen de paiement 6. Après validation du paiement, la commande est créée et le client est redirigé vers la page de suivi des commandes où il peut trouver sa commande, la suivre, l'annuler ou la modifier
Résultat	<ul style="list-style-type: none"> • Le client reçoit sa commande et peut la noter ainsi que la livraison
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> • Le client ne peut pas sélectionner d'article car le restaurant ne peut pas livrer à cette adresse • Les coordonnées bancaires sont fausses et le client doit réessayer • La commande n'est plus modifiable ou annulable si elle est déjà en préparation • Les articles voulus ne sont plus disponibles

7 - INTERFACE RESTAURANT

L'interface restaurant est un site web, qui peut aussi être installé en PWA, permettant aux employés du restaurant d'interagir avec la base de données du restaurant pour contribuer au bon déroulement des commandes.

7.1 - Les acteurs

Gérant: Personne ayant tous les droits sur la base de données

Caissier : personne qui prend les commandes sur place et par téléphone, et qui remet les commandes prêtes au livreur.

Livreur : personne chargée de livrer les commandes

Cuisinier : personne chargée de préparer les commandes

7.2 - Les cas d'utilisations

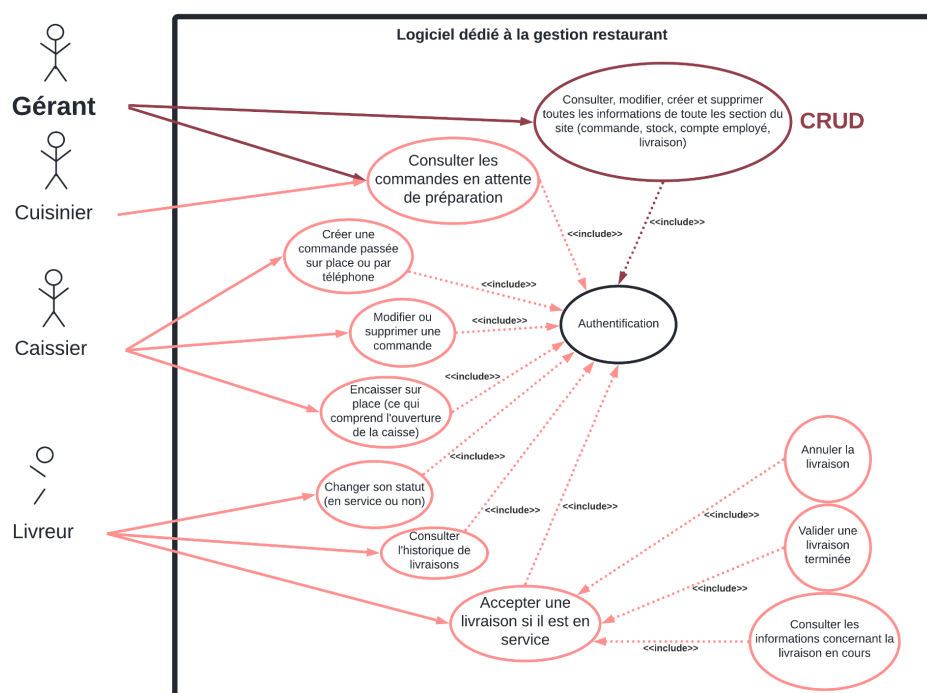


Diagramme UML de cas d'utilisation

7.2.1 - Cas général

7.2.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1

Identifiant	UC2 – Authentification
Description	Connexion au compte employé
Pré-conditions	Être sur le site web ou la PWA côté restaurant
Données en entrée	Employé
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'employé clique sur "connexion" et est redirigé sur la page de connexion 2. L'employé entre ses données de connexion et valide
Résultat	Il est authentifié et à divers accès selon ses droits
Erreurs	Les données entrées sont invalides

7.2.2 - Gérant

7.2.2.1 -Gestion des comptes employés

Identifiant	UC1 – Gérer les comptes employés
Description	Le gérant veut interagir avec la base de données
Pré-conditions	Être authentifié en tant que gérant
Données en entrée	Être sur la page des comptes employés
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une fois authentifié, il peut créer, modifier, supprimer ou consulter un compte employé. 2. Quand ce dernier a effectué l'action qu'il voulait, il lui suffit de valider.
Résultat	L'action est prise en compte
Erreurs	L'action a échoué

7.2.2.2 - Gestion du stock

Identifiant	UC1 – Gérer le stock
-------------	----------------------

Description	Le gérant veut gérer le stock
Pré-conditions	Être authentifié en tant que gérant
Données en entrée	Être sur la page du stock
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une fois authentifié, il peut créer, modifier, supprimer ou consulter un ingrédients ou un produit 2. Quand ce dernier à effectué l'action qu'il voulait, il lui suffit de valider.
Résultat	L'action est prise en compte
Erreurs	L'action a échoué

7.2.2.3 - Gestion des commandes

Identifiant	UC1 – Gérer les commandes
Description	Le gérant veut gérer une commande
Pré-conditions	Être authentifié en tant que gérant
Données en entrée	Être sur la page des commandes
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une fois authentifié, il peut créer, modifier, supprimer ou consulter une commande. 2. Quand ce dernier à effectué l'action qu'il voulait, il lui suffit de valider.
Résultat	L'action est prise en compte
Erreurs	L'action a échoué

7.2.3 - Cuisinier

7.2.3.1 -Préparation d'une commande

Identifiant	UC1 – Préparer une commande
Description	Le cuisinier veut débiter une commande
Pré-conditions	Être authentifié en tant que cuisinier
Données en entrée	Le cuisinier est sur la page des commandes

Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le cuisinier clique sur la commande qu'il veut débiter 2. Une fois sur la commande, il clique sur "préparation en cours" afin de changer le statut de la commande en "en cours de préparation" 3. Lorsqu'il a terminé la commande, il clique sur "prête" pour que le statut de la commande passe à "en attente de livraison" puis il la remet au caissier
Résultat	La commande est prête et son statut est à jour
Erreurs	

7.2.3.2 - **Modification du statut d'une commande**

Identifiant	UC1 – Modifier le statut d'une commande
Description	Le cuisinier veut modifier le statut d'une commande
Pré-conditions	Être authentifié en tant que cuisinier
Données en entrée	Être sur la page des commandes
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une fois authentifié, il peut sélectionner une commande 2. Une fois sur la commande, il peut en modifier le statut selon qu'il la préparer ou non 3. Il valide le changement de statut
Résultat	Le statut de la commande a changé
Erreurs	L'action a échoué

7.2.4 - **Caissier**

7.2.4.1 - **Annulation ou modification d'une commande**

Identifiant	UC1 – Annuler ou modifier une commande
Description	Le caissier veut gérer des commandes
Pré-conditions	Être authentifié en tant que caissier
Données en entrée	Le caissier est sur la page des commandes

Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il sélectionne la commande qu'il veut gérer 2. Une fois sur la commande en question, il peut en modifier le statut, le contenu ou l'annuler puis il valide
Résultat	La commande est gérée
Erreurs	L'action effectuée n'a pas marché ou est impossible

7.2.4.2 – Création d'une commande

Identifiant	UC2 – Créer une commande
Description	Le caissier veut supprimer une commande
Pré-conditions	Être authentifié en tant que caissier
Données en entrée	Le caissier est sur la page des commandes
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il clique sur "nouvelle commande" 2. Il renseigne les informations nécessaires (produits, prénom du client, etc.) puis il valide
Résultat	La commande est créée
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> • La création échoue • Une donnée entrée est invalide

7.2.5 - Livreur

7.2.5.1 -Livraison

Identifiant	UC1 – Effectuer/gérer une livraison
Description	Le livreur reçoit une notification pour une livraison
Pré-conditions	Être connecté en tant que livreur
Données en entrée	
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il accepte la livraison ou la refuse 2. S'il accepte, le statut de la commande est modifié pour "en cours de livraison" 3. Il effectue la livraison et la valide une fois terminé ce qui change le statut de la commande pour "remis"
Résultat	La commande est livrée

Erreurs	<ul style="list-style-type: none">• La commande n'a pas été livré mais le statut a changé• Le livreur ne peut finalement pas livrer la commande et clique sur "annuler" ce qui repasse la commande au statut "en attente de livraison"
---------	---

8 - GLOSSAIRE

PWA	Une (PWA) Progressive Web App est une application Web qui peut s'installer comme une application native sur mobile ou tablette sans soumission obligatoire sur les App Store.