

**BAH Thierno Habib**

|  |
| --- |
| ***Parcours de développeur d’applications java*** |

|  |
| --- |
| *Rapport Projet de Proposition d’une solution technique pour OC pizza* |

*Sommaire*

*INTRODUCTION*

1. *Définition des acteurs*
2. *Diagramme de contexte*
3. *Diagramme de packages*
4. *Diagramme de cas d’utilisation*
5. *Diagramme d’activité*
6. *Cycle de vie d’une commande*
7. *Description des scénarios et fiches descriptives*
8. *Choix de CMS*
9. *Règle de gestion*
10. *Conclusion*

**Introduction**

Dans le cadre de mon parcours de développeur d’application java, je dois effectuer un projet dans lequel, je dois analyser les besoins d’un client pour son groupe de pizzeria, puis lui proposer une solution technique adaptée à ses besoins.

Ce rapport présente la partie analytique répondant aux différents besoins du client pour son groupe de pizzeria.

L’objectif est de dégager les règles de gestion fonctionnelle du site, décrire le processus de prise de commande de la réservation à la livraison, et détailler les fonctionnalités du système à mettre en place.

Dans la suite, j’exposerai les différents diagrammes que j’ai décrit et comment les acteurs interagissent aux différents composants que le système pourra proposer.

1. Définition des acteurs :

* Client : C’est un internaute qui peut commander une pizza en ligne ou sur place
* Responsable : Gestionnaire de commande et des livraisons, il attribue une commande à un livreur, annuler une commande, etc...
* Responsable administratif : Responsable pizzeria, il peut par exemple ajouter de nouvelles pizzas au catalogue en ligne, modifier les prix des pizzas ou retirer des pizzas que l’on ne souhaite plus proposer.
* Agent d’accueil : Employé qui accueille les clients au téléphone (ou sur place) et prend leurs commandes.
* Pizzaiolo : Producteur de pizzas, il peut consulter la liste des commandes et les recettes des pizzas
* Livreur : Livreur de pizzas, il peut consulter la liste des commandes à livrer et encaisser les commandes qui n’ont pas été réglées.
* Gérant stock : Gère les stocks des ingrédients.

1. Diagramme de contexte :

Ce diagramme appelé boite noir nous permet de visualiser les différents acteurs qui pourrons agir sur le système. Sur ce diagramme, on fait la liste des acteurs puis on indique qu’ils peuvent agir sur le système.



**Diagramme de contexte**

1. Diagramme de package :

Ce diagramme nous permet de décomposer le système en des blocs appelés packages.

Ces packages représentent les différents services qui seront disponibles sur le système.

Pour ce projet, j’ai choisi de découper le système en quatre (4) packages à savoir :

1. Gestion des commandes : Dans ce package, je souhaite mettre tout ce qui concerne une commande, à savoir consulter le catalogue, le choix des produits, constituer un panier, enregistrer un achat, valider une commande, modifier ou annuler une commande etc. ...

Ce package sera détaillé plus tard.

1. Stock : Ce package regroupe tout ce qui est gestion de stock.
2. Gestion administrative : Ce package permet de gérer tout ce qui est du côté administratif, à savoir : ajouter de nouveaux produits au catalogue, modifier les prix des produits, retirer un produit, vérifier les statistiques, etc.
3. Authentification : Ce block permet aux différents acteurs de s’authentifier.



**Diagramme de package**

Sur le diagramme, nous constatons que :

1. Le client a accès au service d’authentification et de gestion de commande. Le service d’authentification lui permettra de s’authentifier pour enregistrer un achat et le service de gestion de commanda lui permettra entre autres de choisir ses produits enregistrer un achat régler en ligne annuler une commande, consulter une commande ou annuler une commande.
2. L’agent d’accueil aussi a accès au service d’authentification et à la gestion des commandes. Il pourra s’authentifier et enregistrer un achat pour un client.
3. L’agent de production ou pizzaiolo, pourra quant à lui s’authentifier, consulter la liste des commandes et les recettes des pizzas.
4. Le livreur, pourra s’authentifier, consulter la liste des commandes à livrer et enregistrer un achat.
5. Le gérant administratif a accès au service de gestion administrative, d’authentification et de gestion de stock.
6. Le responsable lui a accès au service d’authentification, de gestion des commandes.
7. Le gérant de stock pourra s’authentifier et gérer le stock
8. Diagramme de cas d’utilisation :

Dans ce diagramme, je vais développer le contenu des packages que comportent notre système.

Pour chacun des packages, je vais donner des lots d’actions en fonction de l’acteur qui le réalise.

* Consulter catalogue des pizzas : Un client peut consulter le catalogue des pizzas pour connaitre pour chaque pizza, le nom, la taille, les ingrédients, et le prix
* Choisir pizzas : Choisir les pizzas dont il a envie.
* Constituer un panier : Valider les pizzas afin de constituer un panier.
* Choisir le moyen de payement et payer la commande.
* Annuler une commande
* Modifier une commande
* Consulter la liste des commandes
* Consulter les commandes à livrer
* Consulter les recettes des pizzas
* S’authentifier
* Vérifier les statistiques
* Gérer le stock



1. Diagramme d’activité :

Dans ce diagramme, je vais représenter pour chaque utilisateur, le déclanchement des évènements en fonction des états du système.



Sur ce diagramme le point d’entrée est l’authentification, le client commence par s’authentifier puis il constitue un panier, il sélectionne les produits qu’il veut puis il confirme les produits du panier.

A ce niveau, le client choisit son type de commande à savoir à livrer ou à emporter.

S’il choisit de se faire livrer, on lui demande les informations de livraison à savoir le nom, prénom, l’adresse mail, l’adresse de livraison etc.… et en suite d’enregistrer son paiement

S’il choisit d’emporter sa livraison, on lui demande directement d’enregistrer son paiement.

Une fois que le paiement est effectué, le pizzaiolo pourra consulter la liste des commandes puis consulter les recettes des pizzas et produire les pizzas.

Ensuite, le livreur consulte les commandes à livrer puis il sélectionne une commande et il livre la commande, et la commande passe au statut de commande terminée.

Dans le cas où le client appelle ou se présente sur place pour passer sa commande, l’agent d’accueil effectue la même opération que le client qui la passe en ligne, jusqu’au niveau de l’enregistrement du paiement.

1. Cycle de vie d’une commande :

Le cycle de vie d’une commande est représenté sur le diagramme qui suit :



**Cycle de vie d’une commande**

Au début du diagramme, la commande est en cours, à ce niveau le client est entrain de choisir ses produits.

Une fois qu’il a choisi ses produits, il peut régler directement en ligne.

S’il s’agit de ne pas payer tout de suite, la commande passe à l’état de commande à payer, une fois que la commande sera affichée, la commande passe à l’état de commande en cours de préparation.

Après un temps (temps de fabrication), la commande passe à l’état de commande prête, à ce stade, si la commande est à emporter, le client paye la commande et la commande lui est remise puis la commande est terminée.

Si la commande est à livrer, la commande passe à l’état de commande en cours de livraison et une fois qu’elle est livrée, la commande est terminée.

La commande peut être annulée avant la préparation, ou quand le paiement est refusé.

1. Description des scénarios et fiches descriptives :

Pour le projet, j’ai décrit 3 scénarios et pour chacun des scénarios, j’ai montré le cas nominal et le cas alternatif.

|  |  |
| --- | --- |
| **Numéro** | 1 |
| **Nom** | Consulter catalogue produit (package « Gestion des commandes ») |
| **Acteur(s)** | Client ou commercial |
| **Description succincte** | La consultation du catalogue doit être possible pour un client ainsi que pour les commerciaux de l’entreprise. |
| **Auteur** | Habib |
| **Date(s)** | 16/10/2018 (première rédaction) |
| **Préconditions** | L’utilisateur doit être authentifié en tant que client ou commercial |
| **Démarrage** | L’utilisateur a demandé la page ‘Consultation catalogue’ |

|  |
| --- |
| **Le scénario nominal 1** |
| 1 – Le **client** souhaite effectuer une nouvelle commande. 2 – Le **système** affiche le catalogue des pizzas. 3 – Le **client** choisit les produits qu'il souhaite commander. 4 – Le **système** valide et affiche la commande avec le prix total. Le **système** demande de saisir les coordonnées de livraison (nom, prénom, adresse, code postal, ville, e-mail, téléphone, date, heure ). 5 – Le **client** saisit ses coordonnées. 6 - Le **système** valide et demande le mode de paiement. 7 - Le **client** choisit son mode de paiement en ajoutant les éventuelles informations. 8 – Le **système** valide et indique qu'un e-mail a été́ envoyé́ à l'adresse mail du client et que la commande a bien été́ prise en compte. Fin du scénario. |
| **Les scénarios alternatifs 1** |
| 2.a *Le client* décide de quitter la consultation du catalogue.  3.a – Aucun produit choisit :  4.a– Le *système* retourne un message d'erreur et retourne à l'étape 2.  4.b – Code postal incorrect :  5– Le *système* informe que le code postal saisie est incorrecte et retourne à l'étape 4  4.b – E-mail incorrect :  5 – Le *système* informe que l’e-mail saisi est incorrect et retourne à l'étape 4  6.a – Aucun choix de mode de paiement :  7 – Le *système* informe l'erreur et retourne à l'étape 6 |

**Système : Site de pizza  
Acteur primaire : Client  
Objectif : Mettre à jour les commandes – Passer une commande**.

|  |  |
| --- | --- |
| **Numéro** | 2 |
| **Nom** | Annuler commande (package « Gestion des commandes ») |
| **Acteur(s)** | Client ou Commercial |
| **Description succincte** | Il doit être possible pour un client ainsi que pour les commerciaux de l’entreprise d’annuler une commande tant que celle-ci n’a pas été faite. |
| **Auteur** | Habib |
| **Date(s)** | 16/10/2018 (première rédaction) |
| **Préconditions** | L’utilisateur doit être authentifié en tant que client ou commercial |
| **Démarrage** | L’utilisateur a demandé la page ‘Annuler Commande’ |

|  |
| --- |
| **Le scénario nominal 2** |
| 1- Le **client** souhaite annuler une commande. 2- Le **système** affiche la liste des commandes du client. 3- Le **client** choisit la commander à annuler et saisit la raison. 4- Le **système** valide et informe que la commande a bien été́ annulée. Fin du scénario. |
| **Les scénarios alternatifs 2** |
| 4.a – La commande ne peut pas être annulée : 4 – Le *système* informe que la commande ne peut pas être annulée car son statut est soit en « Livrée » soit en « Annulée » et retourne à l'étape 2.  4.b – Aucun choix de commande : 4 – Le *système* informe l'erreur et retourne à l'étape 2. |

**Système : Site de pizza  
Acteur primaire : Client  
Objectif : Mettre à jour les commandes – Annuler une commande**

|  |  |
| --- | --- |
| **Numéro** | 3 |
| **Nom** | Changer statut (package gestion des achats) |
| **Acteur(s)** | Responsable |
| **Description succincte** | Une fois qu’une commande est prête ou est terminée ou annulée, son statut change en fonction de son état. |
| **Auteur** | Habib |
| **Date(s)** | 16/10/2018 première rédaction |
| **Préconditions** | L’utilisateur doit être authentifié en tant que responsable. |
| **Démarrage** | L’utilisateur a demandé la page « Changer statut ». |

|  |
| --- |
| **Le scénario nominal 3** |
| 1. Le **gérant** souhaite changer le statut d'une commande. 2. Le **système** affiche la liste de toutes les commandes. 3. Le **gérant** choisit la commande à changer de statut. 4. Le **système** valide et affiche les statuts.   5- Le **gérant** choisit le statut. 6 – Le **système** valide et indique que la commande a bien été́ modifiée. Fin du scénario. |
| **Les scénarios alternatifs 3** |
| 4.a – Aucun choix de commande : 4 – Le *système* informe l'erreur et retourne à l'étape 2.  6-a – Aucun choix de statut : 6 – Le *système* informe l'erreur et retourne à l'étape 4. |

**Système : Site de pizza  
Acteur primaire : Responsable  
Objectif : Mettre à jour les commandes – Changer de statut**

1. Choix du CMS :

Un CMS (Content Management System) permet de réaliser un site internet dynamique et responsive via une interface simple d’utilisation.

Pour ce projet, je vais faire une comparaison entre quelques CMS et choisir un puis expliquer les raisons de ce choix.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| WordPress | Joomla | Drupal | TYPO3 |
| Ce CMS a vu le jour pour répondre à l’engouement des blogs. Il s’agit de la solution la plus facile à installer et à administrer. Elle offre accès de surcroit à une grande quantité de templates et d’extensions prêts à l’emplois qui permettent de répondre rapidement à la plupart des configurations de site web. | Plutôt facile à installer et à paramétrer, cette solution permet de concevoir et réaliser un site assez rapidement sans exigence de compétences techniques pointues. Elle offre également des solutions des solutions intéressantes en matière de personnalisation des droits profils multi-sites qui permettent d’envisager des plateformes riches incluant le cas échéant des espaces privatifs. | Conçu comme une plateforme de création de réseaux sociaux, Drupal d’est vite imposé comme un CMS solide et hautement personnalisable grâce notamment à l’intégration du Framework Symfony sur lequel il s’appuie. Cette flexibilité en fait l’un des CMS favoris des agences web lorsque celles-ci doivent faire face à des projets ambitieux et sur mesure. | Si Typo3 est un peu moins connu que ces homologues, il n’en demeure pas moins un CMS particulièrement intéressant porté par une communauté solide. Il s’agit d’un outil complexe, qui a l’avantage d’être hautement personnalisable. |

Au vu de cette comparaison, je choisis WordPress car il est actuellement le CMS le plus utilisé dans le monde car même s’il était utilisé avant pour créer des blogues, il a su se développer afin de devenir incontournable pour la conception des sites vitrines.

Pour moi cette solution est la plus adaptée pour mettre en place le futur système de gestion des commandes de la pizzeria.

* Les points forts :

Gratuité et simplicité pour les fonctions de bases ;

De nombreuses extensions et plugins disponible ;

Une communauté de plus en plus importante.

* Les points faibles :

Problème de compatibilité selon les versions ;

Le prix de certains plugins et extensions additionnels.

1. Les règles de gestion :
2. Compte client

Création de compte :

**Règle 1** : La création de compte se fait en soumettant le formulaire de création de compte.

**Règle 2** : Les informations obligatoires doivent être validées.

**Règle 3** : Le compte n’est créé qu’après vérification de l’unicité du nom d’utilisateur et de l’adresse mail.

Adresse :

**Règle 4**: L’adresse de livraison doit être située dans la zone de livraison.

**Règle 5**: L’adresse mail doit être de type exemple@exemple.

**Règle 6** : Un client ne peut avoir deux (2) comptes avec la même adresse mail.

1. Paiement :

**Règle 1** : Le paiement d’une commande se fait soit en ligne : dans ce cas il faut payer par carte bancaire, soit sur place : dans ce cas on peut payer par carte bancaire ou en espèce.

1. Choix de pizzas :

**Règle 1** : Pour choisir une pizza, il faut choisir sa taille, le type de pate (medium ou fine) et le nombre de pizza de cette catégorie.

**Règle 2** : Pour avoir une pizza composée (c’est à dire une pizza qui ne se trouve pas dans le catalogue des pizzas et que l’on décide de choisir les ingrédients que composent cette pizza), on a droit à trois (3) ingrédients par pizza, si l’on souhaite plus d’ingrédients, on devra payer un supplément.

1. Annulation d’une commande :

**Règle 1** : Une commande ne peut être annulée que si elle n’est pas encore faite.

1. Conclusion :