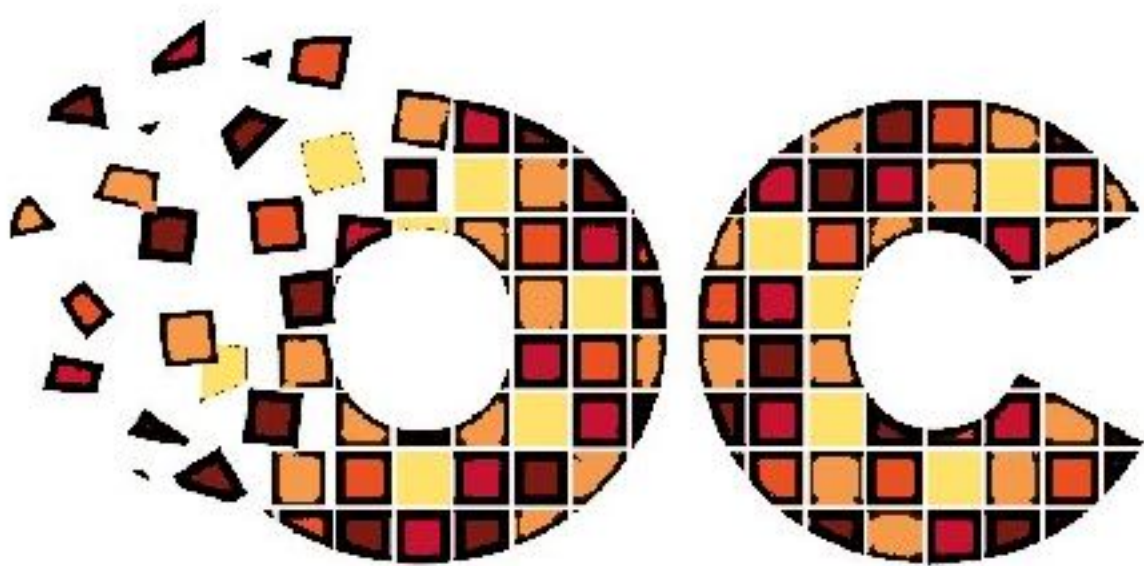


OC Pizza



PIZZA

Dans le cadre de la mise en place du système informatique pour le groupe « OC Pizza », je vais vous présenter la solution fonctionnelle et technique qui me semble la plus pertinente.

Le système sera doté d'un site internet doté d'une interface qui affichera la liste des pizzas. Mais seulement celles qui sont encore réalisables vu que cette liste se met à jour automatiquement en fonction du stock d'ingrédients dont la pizzeria dispose.

Une fois que le client a fait son choix, il peut valider sa commande en s'authentifiant et en choisissant l'un des deux types de règlement : par carte bancaire directement sur le site ou par chèque ou en espèces à la récupération de sa commande (livraison ou à emporter).

Le client reçoit deux notifications pour le prévenir de l'avancée de sa commande : une pour la préparation et une autre, une fois qu'elle est finie. Il est évident qu'il peut aussi suivre le statut de sa commande sur son compte.

L'autre partie du système concerne surtout le responsable et le pizzaiolo de la pizzeria car il concerne la gestion du stock et la préparation des pizzas.

Le responsable peut accéder à tout moment à l'état de son stock d'ingrédients nécessaires à la préparation des pizzas. Il peut soit paramétrer un stock par défaut pour que le système commande automatiquement la marchandise soit intervenir manuellement sur la quantité, le retrait ou l'ajout d'ingrédients.

L'interface pour le pizzaiolo optimisée pour la préparation de ses commandes se divise en plusieurs étapes :

- Une liste des pizzas à préparer qui est mise à jour en temps réel en fonction du stock, de celles qui sont en préparation et dans l'ordre des priorités.
- La pizza sélectionnée pour la préparation affiche automatiquement l'aide mémoire pour sa recette.
- Pendant la préparation de sa commande, il peut à tout moment envoyer une notification au client pour le prévenir de l'avancée de sa commande
- Une fois que la commande est terminée, il l'enlève de la liste des pizzas à préparer

Cette interface doit être la plus simple possible et limiter au maximum l'utilisation du clavier en mettant par exemple des boutons de raccourci pour les notifications (un bouton pour la commande en préparation et un autre pour la commande terminée qui l'enlève aussi de la liste des pizzas à préparer) ou même un système de reconnaissance vocale. C'est pour cela qu'un écran tactile est l'idéal et limitera les erreurs de manipulations avec le système.

Que ça soit pour le responsable ou le pizzaiolo, une authentification à leurs comptes respectifs est nécessaire.

Pour la partie technique de la solution, il serait judicieux d'utiliser les langages HTML, CSS et JavaScript pour l'interface du système. Ce sont des langages client incontournables et qui ont fait leurs preuves. Leurs mises en place en sera d'autant plus simple.



Au niveau du langage serveur, je préconise PHP qui lui aussi est assez répandu et utilisé par certains sites web célèbres comme Facebook et OpenClassrooms. Il sera d'autant plus important car il sera l'intermédiaire entre la base de données et le client.

Pour simplifier sa mise en place, on utilisera le framework Symfony pour plus de facilité en créant le site web.

Enfin pour constituer une base de données solide pour stocker les comptes clients (comprennent aussi celui du pizzaiolo et du responsable), les recettes des pizzas, l'historique des stocks à jour

et des commandes enregistrées, on peut utiliser le logiciel MySQL basé sur le langage SQL spécialisé au stockage de données.

Pour que tout cela soit harmonieux et ergonomique, le site web et l'interface du système doivent être de type responsive afin de s'adapter automatiquement à la taille des smartphones et tablettes.



Si l'on veut encore améliorer ce système, on peut songer à créer un application smartphone et tablette pour chaque acteur. C'est à dire, une pour le client qui désire passer une commande, une pour le pizzaiolo qui pourra gérer tout le processus de sa commande et une pour le responsable qui pourrait intervenir à tout moment sur son stock.

Ces trois applications bénéficieraient des mêmes fonctionnalités que les versions web et logicielles mais plus adaptées et donc plus intuitives.



Développer ces applications sur iOS et Android, les deux OS mobiles les plus répandus, serait un moyen de toucher une clientèle et un matériel assez large.

Nous utiliserons le langage Swift et son logiciel de développement Xcode pour les applications iOS et le langage Java et son logiciel de développement Android Studio pour les applications Android qui sont préconisés par leurs concepteurs respectifs.

