

OC Pizza

Projet 4 - Analysez les besoins de votre client pour son groupe de pizzerias

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1

Auteur

Jérôme Divry

développeur d'application junior

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1 -Versions..... | 4 |
| 2 -Introduction..... | 5 |
| 2.1 -Objet du document..... | 5 |
| 2.2 -Besoin du client..... | 5 |
| 2.2.1 -Contexte..... | 5 |
| 2.2.2 -Enjeux et Objectifs..... | 5 |
| 3 -Description générale de la solution..... | 6 |
| 3.1 -Les principe de fonctionnement..... | 6 |
| 3.2 -Les acteurs..... | 6 |
| 3.3 -Les cas d'utilisation généraux..... | 11 |
| 4 -Les workflows..... | 12 |
| 4.1 -Le workflow OC Pizza..... | 12 |
| 5 -Application Web..... | 15 |
| 5.1 -Les acteurs..... | 15 |
| 5.2 -Les cas d'utilisation..... | 16 |
| 5.2.1 -Package Gestion des achats..... | 19 |
| 5.2.1.1 -UC1 – Cas d'utilisation Consulter la carte..... | 19 |
| 5.2.1.1.1 Scénario nominal..... | 19 |
| 5.2.1.1.2 Scénario alternatif..... | 19 |
| 5.2.1.2 -UC2 – Cas d'utilisation Composer une pizza..... | 20 |
| 5.2.1.2.1 Scénario nominal..... | 20 |
| 5.2.1.2.2 Scénario alternatif..... | 20 |
| 5.2.1.3 -UC3– Cas d'utilisation S'inscrire..... | 21 |
| 5.2.1.3.1 Scénario nominal..... | 21 |
| 5.2.1.3.2 Scénario alternatif..... | 21 |
| 5.2.1.4 -UC4 – Cas d'utilisation Enregistrer un achat..... | 22 |
| 5.2.1.4.1 Scénario nominal..... | 22 |
| 5.2.1.4.2 Scénario alternatif..... | 22 |
| 5.2.1.5 -UC5 – Cas d'utilisation Enregistrer un achat (visiteur non enregistré)..... | 23 |
| 5.2.1.5.1 Scénario nominal..... | 23 |
| 5.2.1.5.2 Scénario alternatif..... | 23 |
| 5.2.1.6 -UC6– Cas d'utilisation Saisir informations pour la livraison..... | 24 |
| 5.2.1.7 -UC7– Cas d'utilisation Constituer un panier..... | 25 |
| 5.2.1.7.1 Scénario nominal..... | 25 |
| 5.2.1.7.2 Scénario alternatif..... | 25 |
| 5.2.1.8 -UC8– Cas d'utilisation Choix du mode de paiement..... | 26 |
| 5.2.1.8.1 Scénario nominal..... | 26 |
| 5.2.1.8.2 Scénario alternatif..... | 26 |
| 5.2.1.9 -UC9 – Paiement électronique en ligne..... | 27 |
| 5.2.1.9.1 Scénario nominal..... | 27 |
| 5.2.1.9.2 Scénario alternatif..... | 27 |
| 5.2.1.10 -UC10 – Attribuer des points de fidélité..... | 29 |
| 5.2.1.10.1 Scénario nominal..... | 29 |
| 5.2.2 -Package Gestion des commandes..... | 30 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 5.2.2.1 -UC1 – Cas d'utilisation Préparer une commande..... | 30 |
| 5.2.2.1.1 Scénario nominal..... | 30 |
| 5.2.2.2 -UC2 – Cas d'utilisation Mettre à jour le stock..... | 31 |
| 5.2.2.2.1 Scénario nominal..... | 31 |
| 5.2.2.3 -UC3 – Cas d'utilisation Afficher la liste des commandes..... | 32 |
| 5.2.2.3.1 Scénario nominal..... | 32 |
| 5.2.2.4 -UC4 – Cas d'utilisation Afficher la recette..... | 33 |
| 5.2.2.4.1 Scénario nominal..... | 33 |
| 5.2.2.5 -UC5 – Cas d'utilisation Mettre à jour le statut de la préparation..... | 34 |
| 5.2.2.5.1 Scénario nominal..... | 34 |
| 5.2.2.6 -UC6 – Cas d'utilisation Effectuer la livraison..... | 35 |
| 5.2.2.6.1 Scénario nominal..... | 35 |
| 5.2.2.6.2 Scénario alternatif..... | 35 |
| 5.2.2.7 -UC7 – Cas d'utilisation Afficher la liste des commandes à livrer..... | 36 |
| 5.2.2.7.1 Scénario nominal..... | 36 |
| 5.2.2.7.2 Scénario alternatif..... | 36 |
| 5.2.2.8 -UC8 – Cas d'utilisation Afficher le détail de la commande..... | 37 |
| 5.2.2.8.1 Scénario nominal..... | 37 |
| 5.2.2.8.2 Scénario alternatif..... | 37 |
| 5.2.2.9 -UC9 – Cas d'utilisation Mettre à jour le statut du paiement..... | 38 |
| 5.2.2.9.1 Scénario nominal..... | 38 |
| 5.2.2.9.2 Scénario alternatif..... | 38 |
| 5.2.3 -Package Gestion administrative..... | 39 |
| 5.2.3.1 -UC2– Cas d'utilisation Lister les points de vente..... | 39 |
| 5.2.3.1.1 Scénario nominal..... | 39 |
| 5.2.3.2 -UC2– Cas d'utilisation Gérer les comptes des employés..... | 40 |
| 5.2.3.2.1 Scénario nominal..... | 40 |
| 5.2.3.3 -UC2– Cas d'utilisation Suivre l'historique des commandes..... | 41 |
| 5.2.3.3.1 Scénario nominal..... | 41 |
| 5.2.3.4 -UC2– Cas d'utilisation Suivre l'état des stocks..... | 42 |
| 5.2.3.4.1 Scénario nominal..... | 42 |
| 5.2.3.5 -UC2– Cas d'utilisation Suivre l'es livraisons..... | 43 |
| 5.2.3.5.1 Scénario nominal..... | 43 |
| 5.3 -Les règles de gestion générales..... | 43 |
| 5.4 -Les solutions techniques..... | 44 |
| 6 -Application OC Pizza..... | 45 |
| 7 -Glossaire..... | 46 |

1 - VERSIONS

| Auteur | Date | Description | Version |
|--------------|----------|----------------------|---------|
| Jérôme Divry | 19/11/20 | Création du document | 1 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application OC Pizza. Son objet est de décrire les fonctionnalités attendues par le client et de lui proposer une ou des solutions adaptées à ses besoins.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- du document pdf fourni par OC Pizza.
- de propositions d'implémentations que nous souhaitons soumettre à validation.

2.2 - Besoin du client

2.2.1 - Contexte

Dans le cadre de l'expansion du groupe OC Pizza, qui compte 5 points de vente et prévoit d'en créer 3 de plus d'ici 6 mois, les créateurs, Lola et Franck, constatent que leur système informatique actuel ne répond plus à leurs besoins.

2.2.2 - Enjeux et Objectifs

Mettre en place un nouveau système informatique pour l'ensemble des pizzerias du groupe qui permettra une gestion centralisée de tous les points de vente, avec la possibilité de suivre le déroulé en temps réel de chacune des entités, de la commande en passant par la préparation ainsi que par la livraison.

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

...

3.1 - Les principe de fonctionnement

Sous la forme d'une application web, il est possible de rendre l'interface compatible avec les mobiles en adaptant le contenu des pages au divers formats d'écrans. Cette approche est de loin la plus légère et ne nécessite que l'utilisation de langages de programmation orientés web, tels que HTML, CSS et Javascript. Ainsi que Python et son framework Django qui permettent une architecture très souple à maintenir.

Un visiteur peut

- consulter la carte,
- éventuellement composer la recette d'une pizza en fonction des ingrédients qui lui sont proposés,
- constituer un panier des produits qu'il sélectionne,
- modifier ou annuler son panier si la commande n'est déjà pas en préparation,
- choisir de payer sa commande en ligne ou à la livraison.

Il peut également suivre l'historique de ses commandes s'il a souscrit au site et qu'il possède un compte.

Proposition de fonctionnement :

La souscription au site n'est pas obligatoire et ne conditionne aucunement la possibilité de passer commande. Un simple visiteur doit systématiquement remplir un formulaire avec ses noms et coordonnées incluant son adresse email pour lui envoyer une confirmation et la validation de sa commande.

3.2 - Les acteurs



Identité

Nom : Gerhart Baur
Age : 41 ans
Profession : Commercial

Caractéristiques

Soupçonneux à l'égard de la protection de ses données personnelles, il possède un vieux téléphone qui lui convient parfaitement et est assez réfractaire aux nouvelles technologies.

Objectifs

Gagner du temps, payer en espèces ou en tickets restaurant à la livraison et ne veut pas s'inscrire.

Scénarios

En déplacement professionnel pour une réunion annuelle, il ne reste que pour la soirée.



Identité

Nom : Chloé Carrel
Age : 23 ans
Profession : Étudiante

Caractéristiques

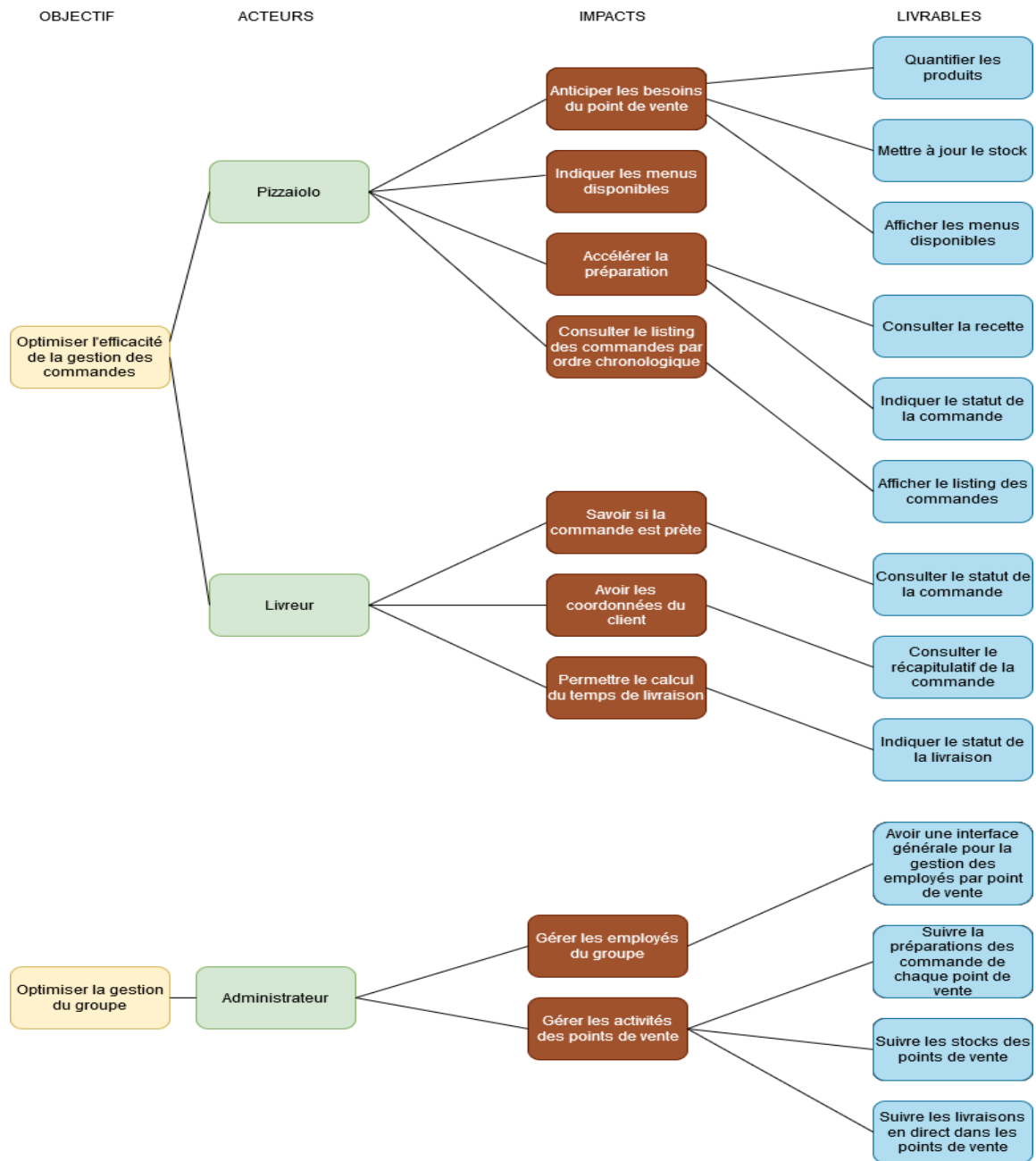
Étudiante et blogueuse, elle est totalement dépendante de sa tablette sur laquelle elle passe un temps considérable. Très sédentaire, elle souhaite garder la ligne.

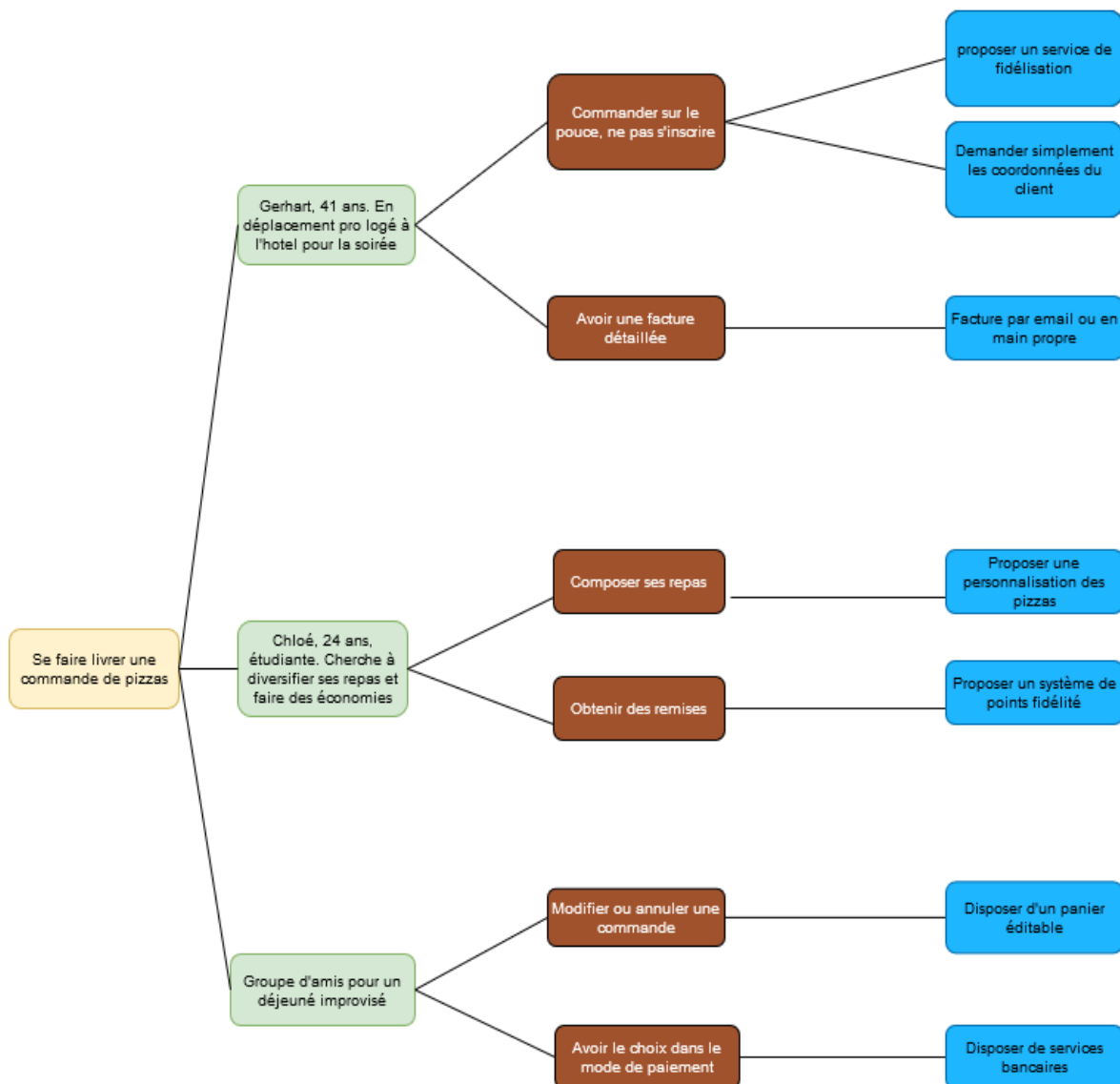
Objectifs

Gagner du temps et varier son alimentation.

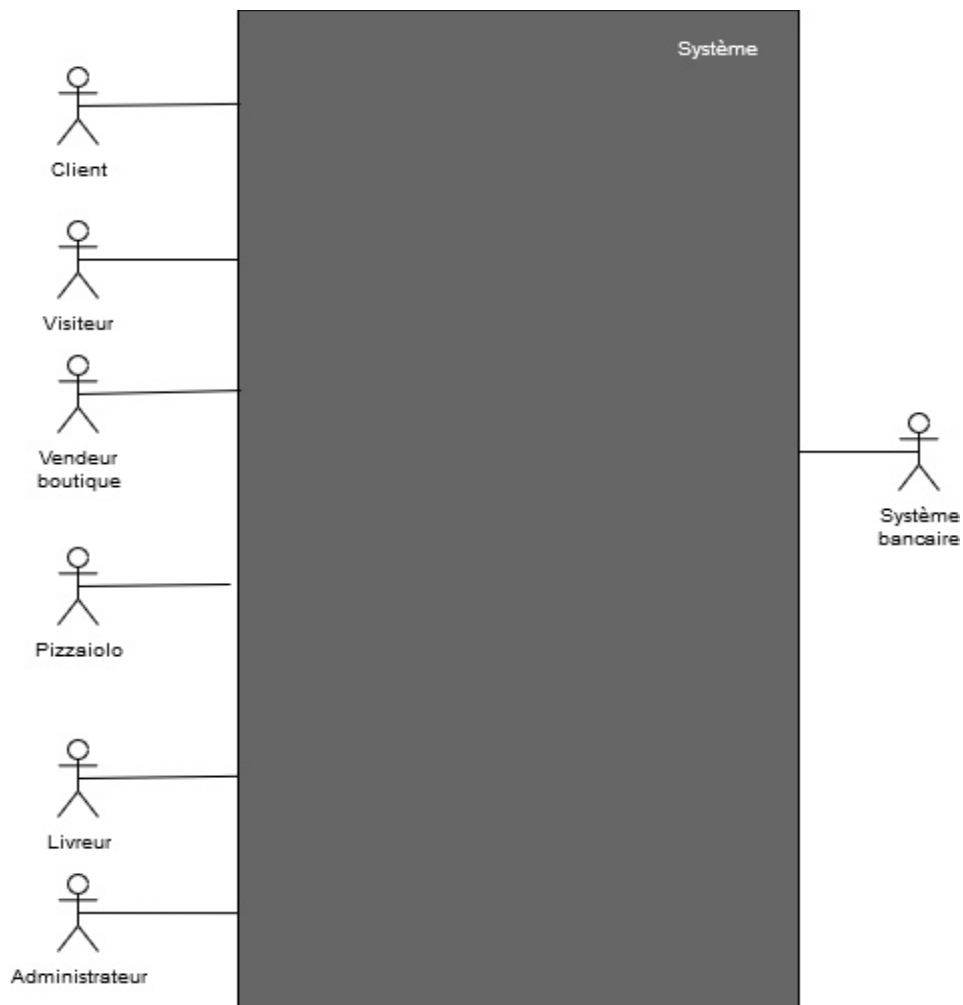
Scénarios

Inscrite à des services de livraison de repas variés pour le midi, chaque jour une spécialité d'un pays du monde. Le lundi est vietnamien, le mardi italien, mercredi fast food, jeudi est français (régions, dom), vendredi portugais. Le week end, elle cuisine.



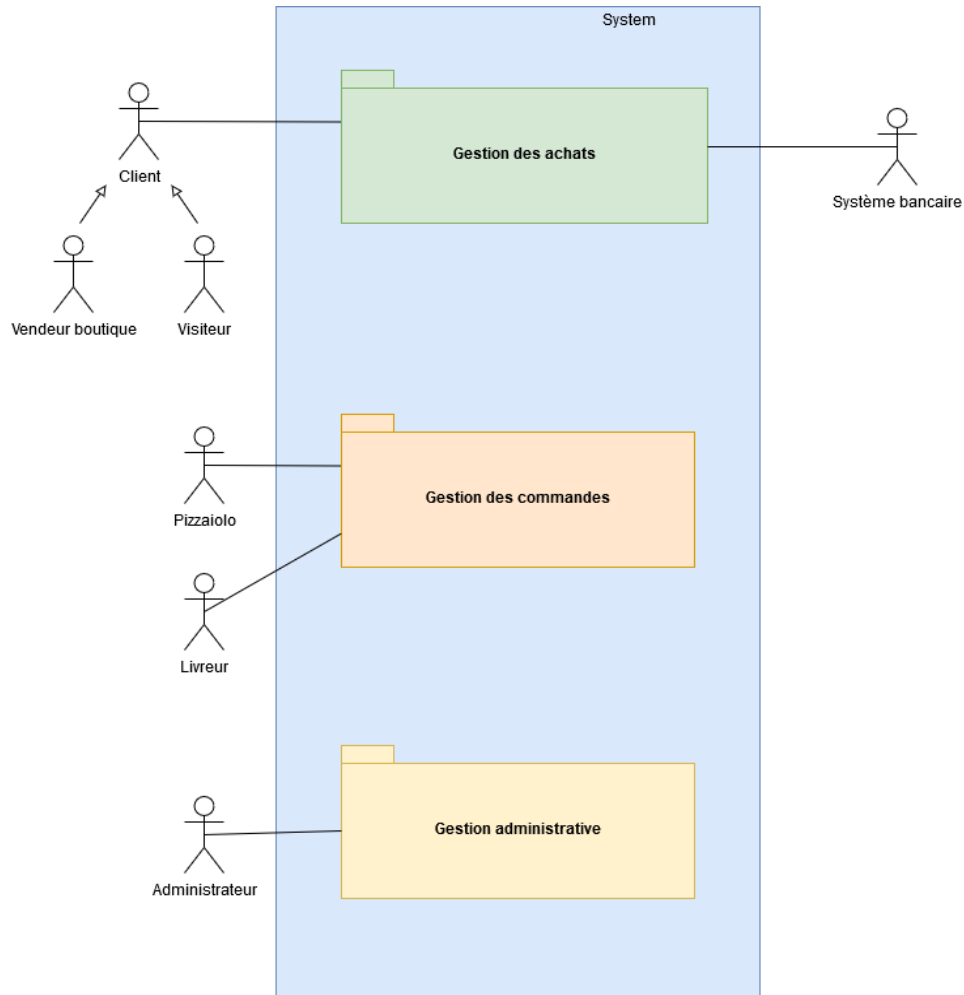


Ce diagramme de contexte modélise l'environnement : les acteurs principaux et secondaires rattachés au système : le site OC Pizza.



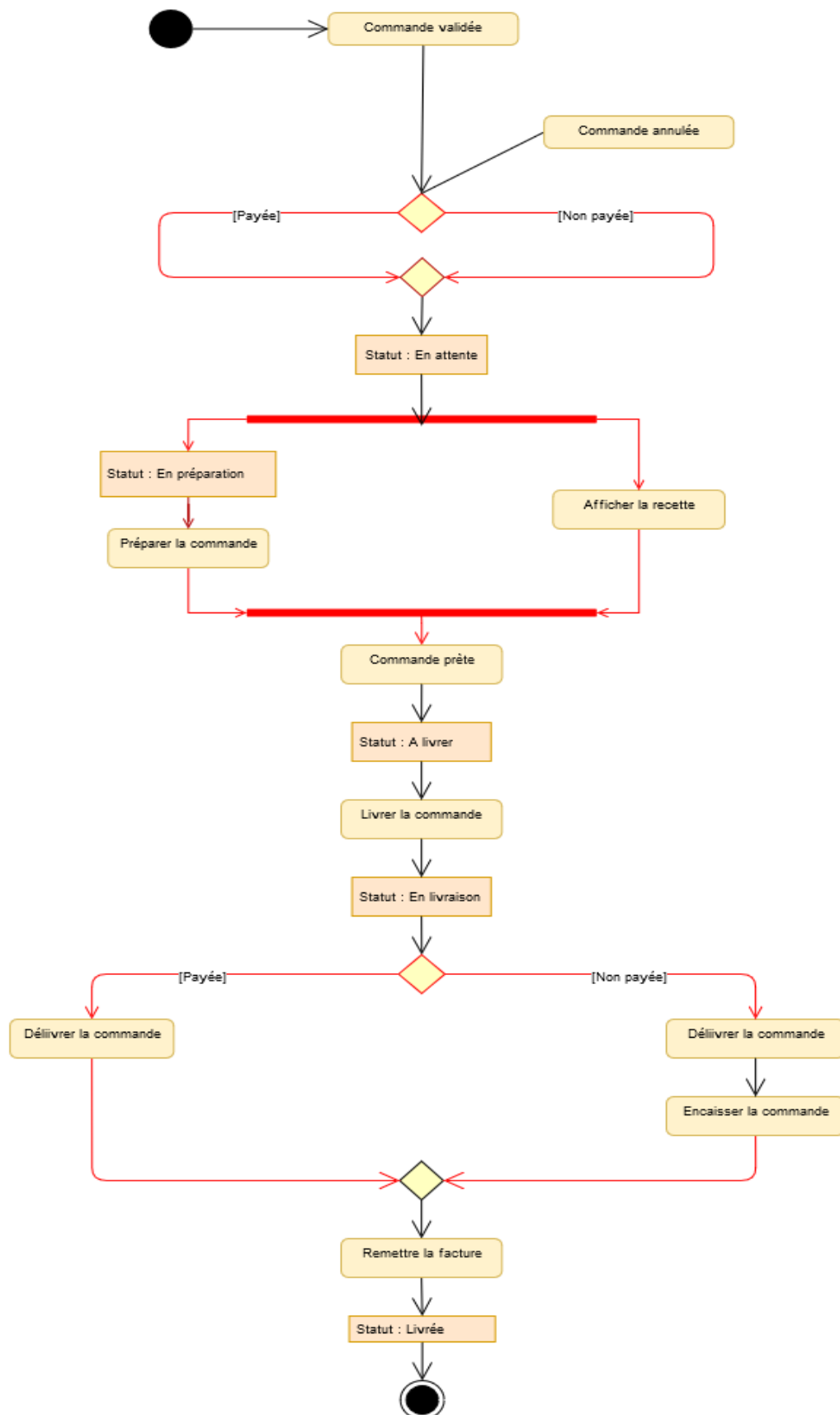
3.3 - Les cas d'utilisation généraux

Diagramme UML des cas d'utilisation généraux.



4 - LES WORKFLOWS

4.1 - Le workflow OC Pizza



Description du workflow (processus de préparation et de livraison d'une commande)

1. La commande est validée par le client ;
2. La commande peut être annulée tant qu'elle a le statut "En attente" ;
3. Elle est affichée sur le listing du pizzaiolo avec les statuts "En attente" et "payée" ou "non payée" ;
4. Le pizzaiolo traite la commande et met à jour son statut à "En préparation". Il peut consulter en même temps l'aide mémoire.
5. Le pizzaiolo termine la préparation de la commande et met à jour son statut à "A livrer".
6. La commande est affichée sur le listing du livreur qui peut la prendre en charge et mettre à jour son statut à "En livraison".
7. Le livreur délivre la commande au client et selon son statut de paiement, "payée" ou "non payée", procède à l'encaissement.
8. Le livreur remet une facture au client et met à jour le statut de la livraison à "Livrée, payée".

5 - APPLICATION WEB

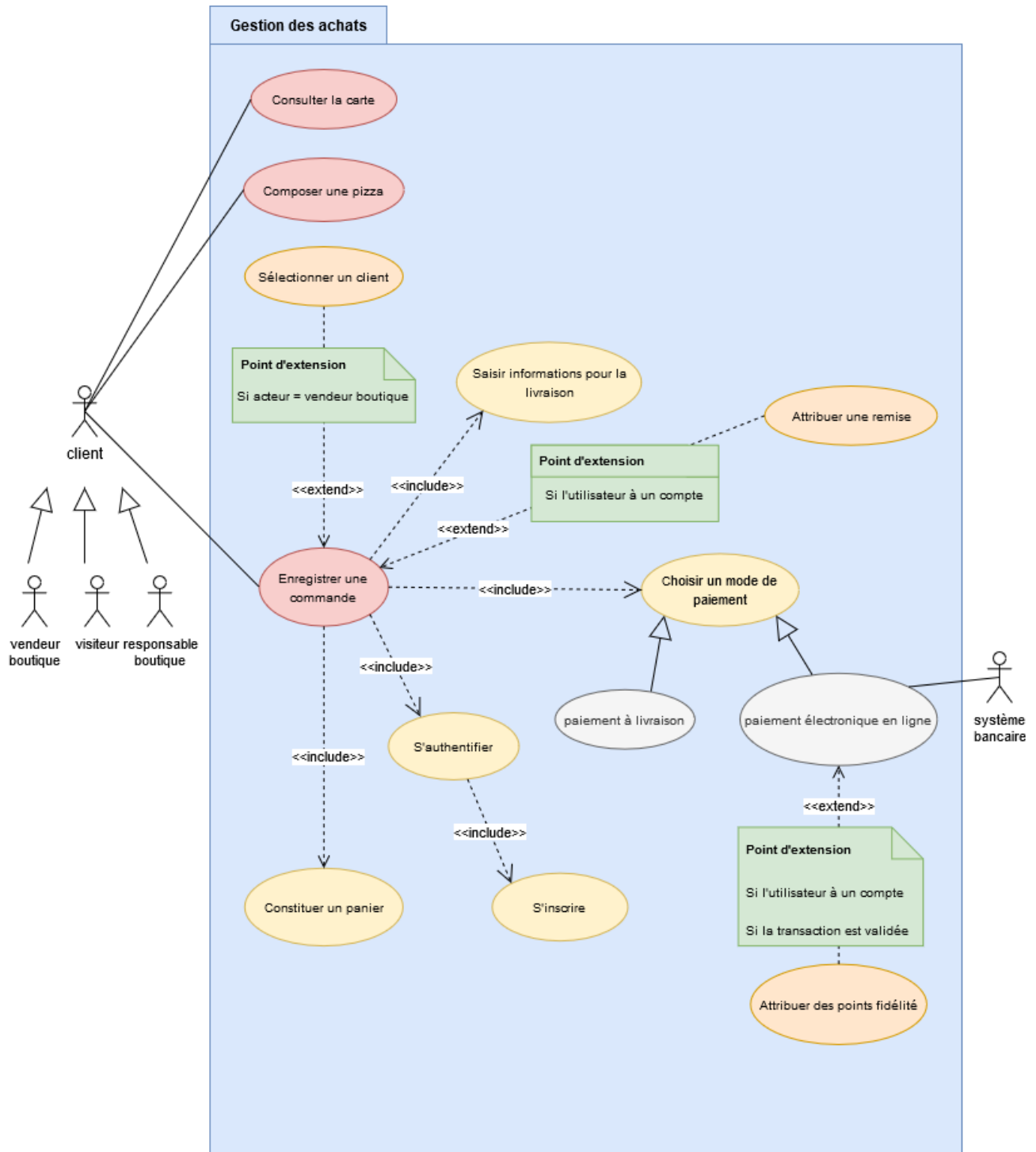
Introduction, objectifs...

5.1 - Les acteurs

Se référer à la section 2.

5.2 - Les cas d'utilisation

Le package Gestion des achats réunit les diagrammes de cas d'utilisation coté client. Consulter la carte s'adresse à tous les utilisateurs qui peuvent sélectionner les produits et menus. Composer une pizza est un cas d'utilisation possible (une proposition optionnelle) permettant à tous les utilisateurs, selon une liste d'ingrédients disponibles en stock, de créer et soumettre une recette que le pizzaiolo pourra voir au moment de la préparation. Enregistrer une commande modélise le processus allant de la constitution du panier jusqu'au choix du mode de paiement.



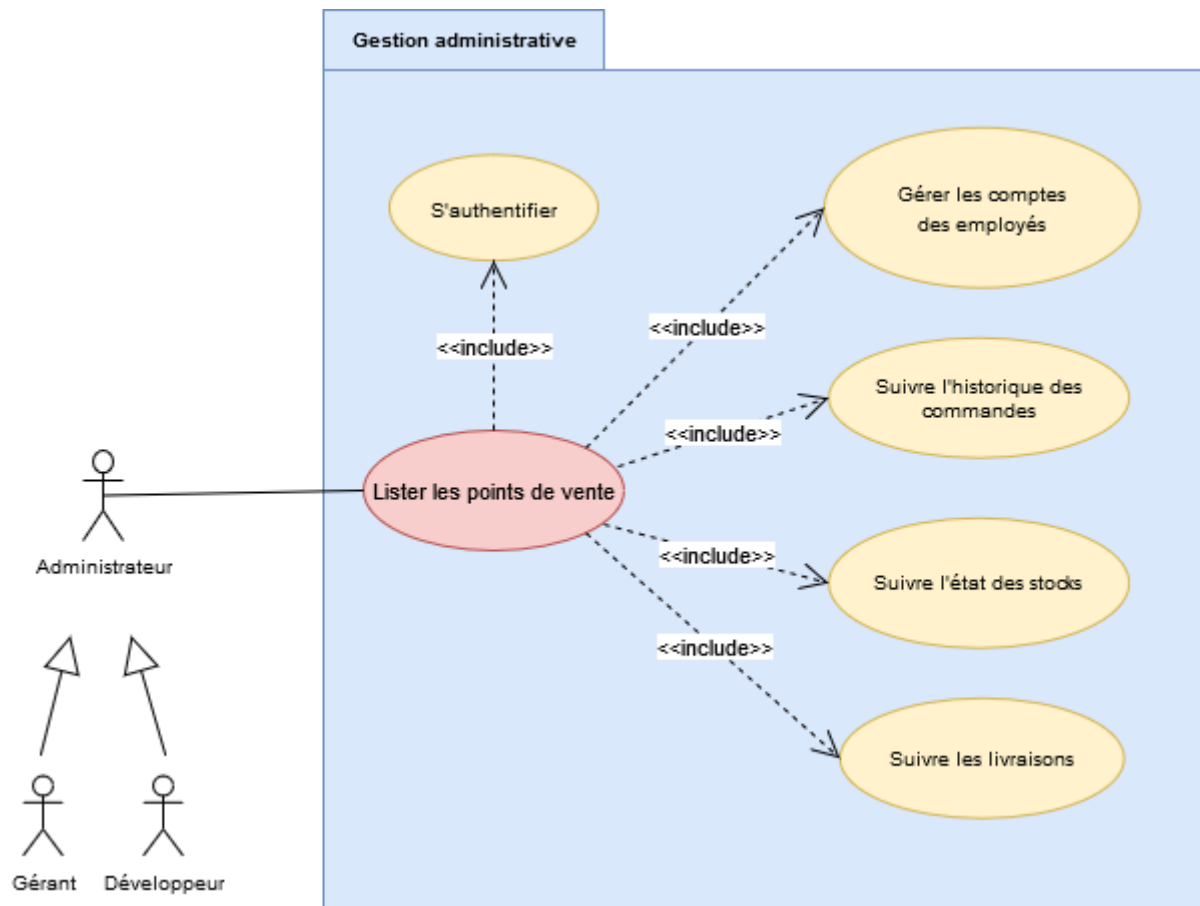
Le package Gestion des commandes est consacré au processus de préparation des commandes et de leur livraison.

Le pizzaiolo pourra consulter la liste des commandes en détail, visualiser la recette des pizzas et mettre à jour le stock au fil des préparations puis enfin avertir le livreur via le statut de l'état de la commande.

Le livreur pourra lui faire connaître l'avancée du processus en direct de sa prise en charge une fois la commande préparée à sa remise au client.



Le package Gestion administrative concernera le gérant, l'administrateur et le développeur et sera le pont entre les différents points de vente pour à la fois en recueillir les données en direct et administrer les comptes internes des employés. Ils auront accès et un total contrôle à tous les niveau de l'application.



5.2.1 - Package Gestion des achats

Le package gestion des achats représente et modélise le parcours d'un visiteur durant les séquences de consultation de la carte et d'enregistrement d'une commande. Il a la possibilité de remplir son panier, de choisir son mode de paiement et de valider sa commande qu'il soit connecté ou non. Il peut (optionnellement) composer sa pizza.

5.2.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation Consulter la carte

Nom : Consulter la carte (package « Gestion des achats »)

Acteur(s) : Client (vendeur boutique ou visiteur)

Description : La consultation et la commande des produits est accessible à tout le monde.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : L'utilisateur se trouve sur la page d'accueil du site, il demande la page "La carte".

Démarrage : L'utilisateur a demandé la page « La carte »

5.2.1.1.1 Scénario nominal

1. Le système affiche une page contenant la carte et la liste des catégories de produits (menus, recettes de la pizzeria) incluant une description et une photo par produit.
2. L'utilisateur peut sélectionner un produit parmi ceux affichés.
3. Le système affiche les informations détaillées du produit choisi.
4. L'utilisateur peut quitter cette description détaillée du produit choisi.
5. Le système retourne à l'affichage de la carte et la liste des catégories de produits (retour à l'étape 1)

5.2.1.1.2 Scénario alternatif

4.a L'utilisateur décide de quitter le site

4.b L'utilisateur décide de quitter cette description détaillées du produit choisi.

5.2.1.2 - UC2 – Cas d'utilisation Composer une pizza

Nom : Composer une pizza (package « Gestion des achats »)

Acteur(s) : Client (vendeur boutique ou visiteur)

Description : La composition d'une pizza est accessible à tout le monde.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : L'utilisateur peut se trouver sur n'importe quelle page du site et demander la page « Composer une pizza ».

Démarrage : L'utilisateur se trouve sur la page « Composer une pizza »

5.2.1.2.1 Scénario nominal

1. Le système affiche une page contenant la liste des ingrédients disponibles pour garnir une pizza qui pourrait inclure une description et une photo par ingrédient.
2. L'utilisateur peut sélectionner plusieurs ingrédients parmi ceux affichés.
3. Le système affiche le récapitulatif détaillé de la recette composée par l'utilisateur.
4. L'utilisateur peut quitter ce récapitulatif détaillé.
5. L'utilisateur peut ajouter cette recette dans son panier
6. Le système fait appel au cas d'utilisation « Constituer un panier »
7. Le système retourne à l'affichage de la carte et la liste des catégories de produits (retour à l'étape 1)

5.2.1.2.2 Scénario alternatif

- 2.a L'utilisateur décide de quitter le site
- 2.b L'utilisateur décide de quitter la page contenant la liste des ingrédients.
- 5.a L'utilisateur peut annuler ou modifier sa recette

COMPLEMENTS

Ergonomie

La page "composer une pizza" pourrait présenter les types de pâtes et les garnitures disponible en stock.

Problèmes non résolus

Puisque le pizzaiolo bénéficie de l'affichage de la recette pour chaque pizza, est-il possible de proposer aux clients la personnalisation des pizzas ?

Le cas échéant, il faudra revoir la description.

5.2.1.3 - UC3- Cas d'utilisation S'inscrire

Nom : S'inscrire (package « Gestion des achats »)

Acteur(s) : Client

Description : L'inscription permet de consulter son historique de commandes et de bénéficier de remises avec le système de points fidélité.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : Aucune

Démarrage : L'utilisateur a la possibilité de s'inscrire sur toutes les pages du site, il pourrait aussi bien être sur la carte générale que sur la page d'une recette en particulier.

Il décide de s'inscrire

5.2.1.3.1 Scénario nominal

1. Le système affiche une page contenant un formulaire comprenant les champs "Email" et deux fois "Mot de passe" pour comparer les saisies.
2. L'utilisateur peut remplir le formulaire et valider sa demande.
3. Le système affiche le résultat de la requête de l'utilisateur et envoie un email de confirmation de création de compte.
4. L'utilisateur peut consulter sa mailbox pour confirmer et activer la création du compte.

5.2.1.3.2 Scénario alternatif

2.a L'utilisateur commet des erreurs de saisie, le système affiche ces erreurs.

COMPLEMENTS

Sécurité

L'inscription devrait permettre de formater le mot de passe en autorisant les caractères spéciaux.

5.2.1.4 - UC4 – Cas d'utilisation Enregistrer un achat

Nom : Enregistrer un achat (package « Gestion des achats »)

Acteur(s) : Client, vendeur boutique

Description : L'enregistrement d'un achat après avoir sélectionné un ou des produits.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : Le vendeur et le client doivent être connectés.

Démarrage : L'utilisateur peut se trouver sur la page "La carte" ou "composer une pizza".

Description des scénarios

Description détaillé de Enregistrer une commande (package « Gestion des achats »)

5.2.1.4.1 Scénario nominal

1. Le système vérifie le type d'utilisateur connecté (si vendeur ou client)
2. Si l'utilisateur est le vendeur, le système fait appel à « Sélectionner un client »,
3. Le système affiche les informations du client.
4. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Constituer un panier ».
5. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Saisir information pour la livraison ».
6. Si le client a suffisamment de points, le système fait appel au cas d'utilisation interne « Attribuer une remise ».
7. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Choisir un mode de paiement ».
8. Le système affiche le récapitulatif de l'achat.

5.2.1.4.2 Scénario alternatif

4.a L'utilisateur peut vider ou modifier le panier.

Proposition d'implémentation

L'attribution d'une remise est une opération qui se déclenche automatiquement si le compte client comptabilise un certain nombre de points.

Ce n'est pas au moment de l'enregistrement de la commande qu'il y a attribution de points, mais au moment du paiement.

Une commande payée fait cotiser tant de points.

Le client reçoit sa facture par email qui reprend les informations de la commande ainsi que le reliquat de points cotisés.

Il serait assez logique que ces points apparaissent dans le compte client et que, quand leur total le permet, au moment du paiement, une remise puisse être attribuée.

Soit cette remise est, elle aussi, automatique. Soit le client peut décider à quel moment il souhaite s'en servir.

Dans le premier cas, au moment du paiement, un champs "remise" pourrait apparaître non cliquable et prérempli du montant de cette dernière.

Dans le second, dans le panier de l'utilisateur qui est à l'image d'un ticket de caisse : une liste des produits et leurs prix unitaires.

La sélection pour ajout au panier de la remise pourrait apparaître et être possible.

5.2.1.5 - UC5 – Cas d'utilisation Enregistrer un achat (visiteur non enregistré)

Nom : Enregistrer une commande (package « Gestion des achats »)

Acteur(s) : Visiteur (utilisateur n'ayant pas souscrit au site, il ne possède pas de compte)

Description : Enregistrement d'un achat par un visiteur n'ayant pas souscrit au site.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : aucune.

Démarrage : L'utilisateur a ajouté un ou des produits dans son panier.

Description des scénarios

Description détaillé de Enregistrer un achat (package « Gestion des commandes »)

5.2.1.5.1 Scénario nominal

1. Le système vérifie le type d'utilisateur, si connecté (vendeur, client) ou un simple visiteur.
2. Le système fait appel au cas d'utilisation interne "Constituer un panier"
3. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Saisir information pour la livraison».
4. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Choisir un mode de paiement».
5. Le système affiche le récapitulatif de l'achat.

5.2.1.5.2 Scénario alternatif

- 2.a L'utilisateur décide de continuer sa commande sans créer de compte.
- 2.b L'utilisateur décide de modifier sa commande.
- 2.c L'utilisateur décide d'annuler sa commande (vider le panier).
- 7.a L'utilisateur décide de modifier sa commande.
- 7.b L'utilisateur décide d'annuler sa commande (vider le panier).

Problèmes non résolus

Il n'est pas spécifié si la commande doit se faire par un client enregistré et connecté sur le site.
Ceci est une proposition d'implémentation.

5.2.1.6 - UC6- Cas d'utilisation Saisir informations pour la livraison

Nom : Saisir informations pour la livraison (package « Gestion des achats »)

Acteur(s) : Vendeur, client, visiteur

Description : Remplissage des champs dédiés du formulaire (coordonnées de l'acheteur)

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : aucune.

Démarrage : L'utilisateur a ajouté un ou des produits dans son panier qu'il a validé. Les champs sont préremplis des informations si l'utilisateur est enregistré.

Description des scénarios

Description détaillée de Saisir informations pour la livraison (package « Gestion des commandes »)

1. Le système affiche une page comprenant un formulaire des champs à remplir avec nom, prénom, adresse, code postal, ville, courriel pour confirmer la commande et numéro de tel pour être joignable par le livreur.
 2. L'utilisateur remplit les champs
 3. L'utilisateur valide sa saisie
 4. Le système enregistre la saisie
- Fin du cas

alternatif

- 2.a L'utilisateur peut annuler la saisie, le système revient sur la page "Enregistrer une commande"

Exceptions

- 2.a L'utilisateur commet des erreurs de format ou ne remplit pas les champs obligatoires.
- 2.b Le système signale les champs concernés et le formulaire ne peut être validé.

5.2.1.7 - UC7- Cas d'utilisation Constituer un panier

Nom : Constituer un panier (package « Gestion des achats »)

Acteur(s) : Utilisateur non connecté, client connecté, vendeur.

Description : La constitution du panier concerne tous les utilisateurs

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : aucune.

Démarrage : L'utilisateur ajoute des produits dans le panier (au minimum 1 pizza pour valider la commande)

Description des scénarios

Description détaillé de Constituer un panier (package « Gestion des achats »)

5.2.1.7.1 Scénario nominal

1. L'utilisateur demande la page "Constituer un panier"
1. L'utilisateur sélectionne un produit (pizza ou menu ou boisson ou dessert) de son choix
2. L'utilisateur sélectionne la quantité de son choix
3. Le système enregistre la selection dans le le panier
4. Le système affiche le prix et la quantité de chaque sélection ainsi que le prix total
5. L'utilisateur peut supprimer un produit (ou plusieurs ou tous) du panier
6. Le système enregistre le panier
7. Le système fait appel au cas d'utilisation Enregistrer une commande

5.2.1.7.2 Scénario alternatif

5.a Le système affiche "Le panier est vide"

Fin : Scénario nominal : aux étapes 5 ou 6 sur décision de l'utilisateur

5.2.1.8 - UC8- Cas d'utilisation Choix du mode de paiement

Nom : Choisir un mode de paiement (package « Gestion des achats »)

Acteur(s) : Utilisateur non connecté, client connecté, vendeur.

Description : Le choix d'un mode de paiement inclut le paiement à livraison et le paiement en ligne, que tout les acteurs peuvent utiliser.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : l'utilisateur doit avoir constitué et validé son panier.

Démarrage : L'utilisateur se trouve sur la page du choix du mode de paiement.

Description des scénarios

Description détaillé de Choisir un mode de paiement (package « Gestion des achats »)

5.2.1.8.1 Scénario nominal

1. Le système affiche une page contenant un message qui demande à l'utilisateur de choisir entre payer à la livraison ou par un moyen électronique en ligne.
2. L'utilisateur choisi doit sélectionner l'option désirée

5.2.1.8.2 Scénario alternatif

2.a L'utilisateur décide de quitter cette page sans faire de choix, le système retourne au panier de l'utilisateur.

Fin : Scénario nominal : a l'étape 2 sur décision de l'utilisateur

5.2.1.9 - UC9 – Paiement électronique en ligne

Nom : Paiement électronique en ligne (package « Gestion des achats »)

Acteur(s) : Utilisateur connecté (vendeur, client) et non connecté (visiteur)

Description : Le paiement électronique en ligne, que tous les acteurs peuvent utiliser, permet d'utiliser des moyens dématérialisés de paiement.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : l'utilisateur doit avoir constitué et validé son panier. L'utilisateur doit être connecté.

Démarrage : L'utilisateur se trouve sur la page du mode de paiement choisi : paiement en ligne.

5.2.1.9.1 Scénario nominal

1. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Paiement électronique en ligne »
2. Le système affiche une page contenant les différents moyens électronique de paiement.
3. L'utilisateur sélectionne le moyen électronique de son choix.
4. Le système affiche la page dédiée à ce moyen de paiement, comprenant les champs nécessaires au bon déroulement de l'opération visée. Pour une CB, classiquement les champs des 16 chiffres en relief sur la carte, le cryptogramme de sécurité, la date d'expiration et le nom/prénom du titulaire.
5. L'utilisateur remplit et valide les champs dédiés du formulaire.
6. Le système affiche le résultat de la transaction bancaire.
7. Si l'utilisateur est enregistré, le système fait appel au cas d'utilisation interne « Attribuer des points de fidélité ».
8. Le système affiche le récapitulatif de la transaction bancaire l'envoie par courriel au client.

5.2.1.9.2 Scénario alternatif

2.a L'utilisateur décide de quitter cette page sans faire de choix, le système retourne au panier de l'utilisateur.

Exceptions

5.a Le système affiche une/des erreurs de saisie de l'utilisateur qu'il peut corriger.

6.a Le système affiche une erreur dans la transaction

8.a La transaction n'est pas autorisée, le système propose au client de changer de mode de paiement. (retour à l'étape 1)

Fin : Scénario nominal : aux étapes 2 ou 5 sur décision de l'utilisateur

Proposition d'implémentation

Le système de points de fidélité n'est pas explicitement demandé, ceci est une proposition. Si le concept n'est pas validé, il faudra revoir ce scénario afin d'ignorer l'étape 9.

L'attribution d'une remise est une opération qui se déclenche automatiquement si le compte client comptabilise un certain nombre de points.

Ce n'est pas au moment de l'enregistrement de la commande qu'il y a attribution de points, mais au moment du paiement.

Une commande payée fait cotiser tant de points.

Le client reçoit sa facture par email qui reprend les informations de la commande ainsi que le reliquat de points cotisés.

Il serait assez logique que ces points apparaissent dans le compte client et que, quand leur total le permet, au moment du paiement, une remise puisse être attribuée.

Soit cette remise est, elle aussi, automatique. Soit le client peut décider à quel moment il souhaite s'en servir.

Dans le premier cas, au moment du paiement, un champs "remise" pourrait apparaître non cliquable et prérempli du montant de cette dernière.

Dans le second, dans le panier de l'utilisateur qui est à l'image d'un ticket de caisse : une liste des produits et leurs prix unitaires.

La sélection pour ajout au panier de la remise pourrait apparaître et être possible.

5.2.1.10 - UC10 – Attribuer des points de fidélité

Nom : Attribuer des points de fidélité (package « Gestion des achats »)

Acteur(s) : Vendeur boutique et client ayant souscrit au site

Description : L'attribution.....

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : Le paiement doit être validé.

Démarrage : L'utilisateur valide le paiement de sa commande, l'allocation des points est calculée au prorata ...

5.2.1.10.1 Scénario nominal

1. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Attribuer des points de fidélité »
2. Le système effectue le calcul du nombre de points.
3. Le système transmet ce nombre de points au compte de l'utilisateur.
4. Si le nombre de points atteint un total défini, le système envoie un courriel à l'utilisateur.

Fin : Scénario nominal : aux étapes 3 ou 4.

5.2.2 - Package Gestion des commandes

5.2.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation Préparer une commande

Nom : Préparer une commande (package « Gestion des commandes »)

Acteur(s) : Pizzaiolo

Description : Le pizzaiolo reçoit la commande sur une page du compte staff

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : L'utilisateur doit être authentifié.

Démarrage : L'utilisateur doit être authentifié, il consulte le listing des commandes et sélectionne (clique) la commande à traiter.

Description des scénarios

Description détaillé de Préparer une commande (package « Gestion des commandes »)

5.2.2.1.1 Scénario nominal

1. Le système fait appel au cas d'utilisation « S'authentifier » et vérifie si l'utilisateur est connecté.
2. Le système affiche une page contenant le détail de la commande à préparer.
3. L'utilisateur peut sélectionner et consulter l'aide mémoire, le système fait appel au cas d'utilisation « Afficher la recette »
4. L'utilisateur fini la préparation de la recette et valide cette préparation (qui pourrait par ex. être grisée pour rendre bien visible le reste de la commande à traiter).
5. Le système fait appel au cas d'utilisation « Mettre à jour le stock » et déduit les produits utilisés.
6. Le système vérifie si toutes les recettes de la commande ont été validées, sinon retour à l'étape 1
7. Le système fait appel au cas d'utilisation « Mettre à jour le statut de la préparation » qui est tour à tour au statut "En attente", "En préparation" puis "A livrer".
8. L'utilisateur sélectionne et valide le statut de la préparation.

5.2.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation Mettre à jour le stock

Nom : Préparer la commande (package « Gestion des commandes »)

Acteur(s) : Pizzaiolo

Description : Le pizzaiolo reçoit la commande sur une page du compte staff

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : L'utilisateur doit être authentifié.

Démarrage : L'utilisateur a terminé la préparation d'une commande.

Description des scénarios

Description détaillée de Préparer la commande (package « Gestion des commandes »)

5.2.2.2.1 Scénario nominal

1. L'utilisateur valide la fin de la préparation d'une commande.
2. Le système fait appel au cas d'utilisation "Mettre à jour le stock".
3. Le système déduit les produits contenus dans la préparation et met à jour la liste des produits en stock.

5.2.2.3 - UC3 – Cas d'utilisation Afficher la liste des commandes

Nom : Afficher la liste des commandes (package « Gestion des commandes »)

Acteur(s) : Pizzaiolo

Description : Le pizzaiolo reçoit la commande sur une page du compte staff

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : L'utilisateur doit être authentifié.

Démarrage : L'utilisateur a terminé la préparation d'une commande.

Description des scénarios

Description détaillée de Préparer la commande (package « Gestion des commandes »)

5.2.2.3.1 Scénario nominal

1. L'utilisateur demande la page "Liste des commandes"
2. Le système fait appel au cas d'utilisation "Afficher la liste des commandes"
3. Le système fait appel au cas d'utilisation "Mettre à jour le statut de la préparation"
4. Le système affecte le statut "En attente" à toutes les commandes dans la liste qui n'ont pas les statuts "En préparation" ou "A livrer".

5.2.2.4 - UC4 – Cas d'utilisation Afficher la recette

Nom : Afficher la recette (package « Gestion des commandes »)

Acteur(s) : Pizzaiolo

Description : L'affichage de la liste des commande pourrait être un tableau qui présente dans un ordre croissant les commandes les plus récentes en bas et les plus anciennes en haut

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : L'utilisateur doit être authentifié.

Démarrage : L'utilisateur prend en charge une nouvelle commande.

Description des scénarios

Description détaillé de Préparer la commande (package « Gestion des commandes »)

5.2.2.4.1 Scénario nominal

1. L'utilisateur affiche le détail de la commande
2. L'utilisateur sélectionne une recette de pizza à préparer
3. Le système fait appel au cas d'utilisation "Afficher la recette"
4. Le système Affiche la recette
5. L'utilisateur peut quitter "Afficher la recette"

5.2.2.5 - UC5 – Cas d'utilisation Mettre à jour le statut de la préparation

Nom : Afficher la recette (package « Gestion des commandes »)

Acteur(s) : Pizzaiolo

Description : La mise à jour du statut de la préparation permet de signifier pour le client ainsi que pour le livreur si la commande est "En attente", "En préparation" ou "A livrer".

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : L'utilisateur doit être authentifié.

Démarrage : L'utilisateur prend en charge une commande

Description des scénarios

Description détaillé de Préparer la commande (package « Gestion des commandes »)

5.2.2.5.1 Scénario nominal

1. L'utilisateur affiche le détail de la commande
2. Le système fait appel au cas d'utilisation "Mettre à jour le statut de la préparation"
3. Le système affecte le statut "En préparation" à la commandes en cours.
4. L'utilisateur fini la préparation de la commande
5. L'utilisateur valide la préparation de la commande
6. Le système affecte le statut "A livrer" à la commande

5.2.2.6 - UC6 – Cas d'utilisation Effectuer la livraison

Nom : Effectuer la livraison (package « Gestion des commandes »)

Acteur(s) : Livreur

Description : Le livreur consulte le tableau des livraisons

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : Le livreur doit être connecté.

Démarrage : L'écran affiche la livraison à traiter

Description des scénarios

Description détaillé de Effectuer la livraison (package « Gestion des commandes »)

5.2.2.6.1 Scénario nominal

1. Le système fait appel au cas d'utilisation « S'authentifier » et vérifie si l'utilisateur est connecté.
2. Le système fait appel au cas d'utilisation « Afficher la liste des commandes à livrer ».
3. Le système affiche une page contenant le détail de la commande et fait appel au cas d'utilisation « Afficher le détail de la commande ».
4. L'utilisateur peut consulter ce détail : par ex. : nom, prénom, adresse, ville, CP, n° de tel, adresse email, choix du paiement et récapitulatif de la commande.
5. Le système affiche le statut du paiement et fait appel au cas d'utilisation « Afficher le statut du paiement de la commande ».
6. Le système affiche le statut de la livraison (par ex. "en chemin") et fait appel au cas d'utilisation « Mettre à jour le statut de la livraison »
7. L'utilisateur délivre la commande à l'adresse indiquée.
8. Si le statut du paiement est « A payer », l'utilisateur encaisse le paiement.
9. Le système fait appel au cas d'utilisation « Mettre à jour le statut du paiement ».
10. L'utilisateur peut mettre à jour le statut du paiement à « payé ».
11. Le système fait appel au cas d'utilisation « Mettre à jour le statut de la livraison ».
12. L'utilisateur peut mettre à jour le statut de la livraison à « livré ».
13. Si le client a souscrit au site, le système fait appel au cas d'utilisation « Attribuer des points de fidélité »

5.2.2.6.2 Scénario alternatif

8.a Si le statut du paiement de la commande est « payé », le système ignore les étapes 9 et 10. Il passe directement à l'étape 11.

7.a L'utilisateur n'encaisse pas le paiement et met à jour le statut de la livraison à "Livré, non payé", le système fait appel au cas d'utilisation « Mettre à jour le statut de la livraison ».

Fin : Scénario nominal : a l'étape 12 sur décision de l'utilisateur.

NB. L'attribution des points fidélité est automatique au moment du paiement en ligne.

5.2.2.7 - UC7 – Cas d'utilisation Afficher la liste des commandes à livrer

Nom : Afficher la liste des commandes à livrer (package « Gestion des commandes »)

Acteur(s) : Livreur

Description : Le livreur consulte le tableau des livraisons

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : Le livreur doit être connecté.

Démarrage : L'écran affiche la livraison à traiter

Description des scénarios

Description détaillé de Afficher la liste des commandes à livrer (package « Gestion des commandes »)

5.2.2.7.1 Scénario nominal

1. L'utilisateur demande la page "Afficher la liste des commandes à livrer"
2. Le système affiche la liste des commande prêtes à livrer

5.2.2.7.2 Scénario alternatif

6.a Si le statut du paiement de la commande est "payé", le système ignore les étapes 7 et 8. Il passe directement à l'étape 9.

7.a L'utilisateur n'encaisse pas le paiement et met à jour le statut de la livraison à "Livré, non payé", le système fait appel au cas d'utilisation « Mettre à jour le statut de la livraison ».

Fin : Scénario nominal : a l'étape 5 et 6 sur décision de l'utilisateur.

NB. L'attribution des points fidélité est automatique au moment du paiement en ligne.

5.2.2.8 - UC8 – Cas d'utilisation Afficher le détail de la commande

Nom : Afficher le détail de la commande (package « Gestion des commandes »)

Acteur(s) : Livreur

Description : Le livreur consulte le tableau des livraisons

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : Le livreur doit être connecté.

Démarrage : L'écran affiche la livraison à traiter

Description des scénarios

Description détaillée de Afficher le détail de la commande (package « Gestion des commandes »)

5.2.2.8.1 Scénario nominal

1. L'utilisateur demande la page "Afficher le détail de la commande"
2. Le système affiche les coordonnées du client, le récapitulatif de la commande, le statut du paiement.

5.2.2.8.2 Scénario alternatif

6.a Si le statut du paiement de la commande est "payé", le système ignore les étapes 7 et 8. Il passe directement à l'étape 9.

7.a L'utilisateur n'encaisse pas le paiement et met à jour le statut de la livraison à "Livré, non payé", le système fait appel au cas d'utilisation « Mettre à jour le statut de la livraison ».

Fin : Scénario nominal : a l'étape 5 et 6 sur décision de l'utilisateur.

NB. L'attribution des points fidélité est automatique au moment du paiement en ligne.

5.2.2.9 - UC9 – Cas d'utilisation Mettre à jour le statut du paiement

Nom : Mettre à jour le statut du paiement (package « Gestion des commandes »)

Acteur(s) : Livreur

Description : Le livreur consulte le tableau des livraisons

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : Le livreur doit être connecté.

Démarrage : L'écran affiche la livraison à traiter

Description des scénarios

Description détaillé de Mettre à jour le statut du paiement (package « Gestion des commandes »)

5.2.2.9.1 Scénario nominal

1. L'utilisateur valide la livraison de la commande
2. Le système affecte le statut "Livré" à la commande

5.2.2.9.2 Scénario alternatif

6.a Si le statut du paiement de la commande est "payé", le système ignore les étapes 7 et 8. Il passe directement à l'étape 9.

7.a L'utilisateur n'encaisse pas le paiement et met à jour le statut de la livraison à "Livré, non payé", le système fait appel au cas d'utilisation « Mettre à jour le statut de la livraison ».

Fin : Scénario nominal : a l'étape 5 et 6 sur décision de l'utilisateur.

NB. L'attribution des points fidélité est automatique au moment du paiement en ligne.

5.2.3 - Package Gestion administrative

5.2.3.1 - UC2- Cas d'utilisation Lister les points de vente

Nom : Lister les points de vente (package « Gestion administrative »)

Acteur(s) : administrateur (gérant, développeur)

Description : Le listing des points de vente permet l'accès à la gestion des différentes fonctionnalités.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : l'utilisateur doit être connecté pour accéder au module de gestion administrative.

Démarrage : l'utilisateur demande la page "Lister les points de vente".

Description des scénarios

Lister les points de vente (package « Gestion des commandes »)

5.2.3.1.1 Scénario nominal

1. Le système fait appel au cas d'utilisation « S'authentifier » et vérifie si l'utilisateur est connecté.
2. Le système affiche une page contenant la liste des points de vente.
3. L'utilisateur sélectionne et valide la consultation d'un point de vente spécifique.
4. Le système fait appel au cas d'utilisation « Gérer les comptes des employés ».
5. Le système fait appel au cas d'utilisation « Suivre l'historique des commandes ».
6. Le système fait appel au cas d'utilisation « Suivre l'état des stocks ».
7. Le système fait appel au cas d'utilisation « Suivre les livraisons ».

5.2.3.2 - UC2- Cas d'utilisation Gérer les comptes des employés

Nom : Gérer les comptes des employés (package « Gestion administrative »)

Acteur(s) : administrateur (gérant, développeur)

Description : La gestion des comptes consiste en la création, la modification, la suppression des comptes des employés du groupe.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : l'utilisateur doit être connecté pour accéder au module de gestion administrative.

Démarrage : l'utilisateur demande la page "Gérer les comptes des employés" et sélectionne le point de vente de son choix.

Description des scénarios

Gérer les comptes des employés (package « Gestion des commandes »)

5.2.3.2.1 Scénario nominal

1. Le système affiche une page contenant la liste des employés d'un point de vente.
2. L'utilisateur peut sélectionner le compte d'un employé.

5.2.3.3 - UC2- Cas d'utilisation Suivre l'historique des commandes

Nom : Suivre l'historique des commandes (package « Gestion administrative »)

Acteur(s) : administrateur (gérant, développeur)

Description : Le suivi consiste en l'affichage de l'historique des commande payées et validées et livrées, des commandes annulées et des commandes en livraison.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : l'utilisateur doit être connecté pour accéder au module de gestion administrative.

Démarrage : l'utilisateur demande la page "Suivre l'historique des commandes" et sélectionne le point de vente de son choix.

Description des scénarios

Suivre l'historique des commandes (package « Gestion des commandes »)

5.2.3.3.1 Scénario nominal

1. Le système affiche une page contenant la liste des commandes d'un point de vente.
2. L'utilisateur peut sélectionner une commande pour en consulter le détail.
3. Le système affiche une page contenant la fiche détaillée de la commande
4. L'utilisateur peut quitter cette page (retour à l'étape 1)

5.2.3.4 - UC2- Cas d'utilisation Suivre l'état des stocks

Nom : Suivre l'état des stocks (package « Gestion administrative »)

Acteur(s) : administrateur (gérant, développeur)

Description : Le suivi consiste en l'affichage de l'historique des commandes payées et validées et livrées, des commandes annulées et des commandes en livraison.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : l'utilisateur doit être connecté pour accéder au module de gestion administrative.

Démarrage : l'utilisateur demande la page "Suivre l'historique des commandes" et sélectionne le point de vente de son choix.

Description des scénarios

Suivre l'état des stocks (package « Gestion des commandes »)

5.2.3.4.1 Scénario nominal

1. Le système affiche une page contenant la liste des stocks d'un point de vente.
2. L'utilisateur peut sélectionner une catégorie de produits pour en consulter le détail.
3. Le système affiche une page contenant la fiche détaillée de la catégorie.
4. L'utilisateur peut quitter cette page (retour à l'étape 1)

5.2.3.5 - UC2- Cas d'utilisation Suivre l'es livraisons

Nom : Suivre les livraisons (package « Gestion administrative »)

Acteur(s) : administrateur (gérant, développeur)

Description : Le suivi consiste en l'affichage de l'historique des commande payées et validées et livrées, des commandes annulées et des commandes en livraison.

Date(s) : 19/11/2020 (première rédaction)

Pré-conditions : l'utilisateur doit être connecté pour accéder au module de gestion administrative.

Démarrage : l'utilisateur demande la page "Suivre l'historique des commandes" et sélectionne le point de vente de son choix.

Description des scénarios

Suivre les livraisons (package « Gestion des commandes »)

5.2.3.5.1 Scénario nominal

1. Le système affiche une page contenant la liste des livraisons en traitement d'un point de vente.
2. L'utilisateur peut sélectionner une livraison spécifique pour en consulter le statut et le détail (par ex. heure de départ, heure d'arrivée, nom du livreur)
3. Le système affiche une page contenant la fiche détaillée de la fiche de livraison.
4. L'utilisateur peut quitter cette page (retour à l'étape 1)

5.3 - Les règles de gestion générales

Une commande peut contenir au minimum une pizza et éventuellement plusieurs.

L'utilisateur pourra modifier sa commande tant que celle ci aura le statut "En attente", au moment où le statut sera "En préparation", signifiant que la commande est en cours de

traitement par le pizzaiolo, il ne sera plus possible pour lui de procéder à des modifications.

La création de pizzas par les utilisateurs est fonction des produits disponibles en stocks et affichés sur la page dédiée. Une liste de ces produits peut être générée en direct selon le stock d'un point de vente. Le pizzaiolo peut, lui, très facilement accéder à la recette voulue puisque celle-ci s'affiche sur son écran.

Les solutions de paiement possibles peuvent inclure les systèmes bancaires classiques aussi bien des services comme PayPal permettant beaucoup de souplesse pour les utilisateurs.

L'administrateur a la possibilité d'agir sur tous les comptes des équipes en point de vente, pour créer, modifier et supprimer des comptes ou gérer les mots de passe en se connectant avec ses identifiants d'administrateur. Il a également la possibilité d'agir sur toutes les fonctionnalités du site en terme de gestion et de maintenance.

5.4 - Les solutions techniques

Hébergeur de serveur web et nom de domaine : **OVHcloud**, une excellente entreprise made in France basée à Roubaix.

Serveur web : **Gunicorn** qui supporte nativement le framework **Django**, le cadre de développement le plus abouti pour le langage **Python** qui lui même allie simplicité et fiabilité.

Serveur reverse proxy http : **nginx**, le plus utilisé au monde pour ses très hautes performances.

Services externes : **Stripe** est une API REST directement intégrée au site sans être obligé d'avoir un compte marchand et **Paypal** qui offre la possibilité de payer sans communiquer ses données bancaires.

Hébergeur de code : **Github**, pour un travail d'équipe efficace.

Application de gestion de projet : **Trello**, l'outil collaboratif le plus répandu.



6 - APPLICATION OC PIZZA

L'application web OC Pizza permet à un visiteur de consulter la carte de la pizzeria et éventuellement de composer une pizza puis de passer une commande qui lui sera livrée. Il a la possibilité de payer en ligne ou au moment de la livraison par les moyens de paiement classiques, aussi bien en espèce que par un moyen dématérialisé.

Le client enregistré sur le site peut accéder à son compte et y consulter l'historique des ses commandes. Il peut éventuellement profiter de remises grâce au système de points fidélité qui consiste à lui en comptabiliser à chacune de ses commandes pour, une fois le nombre plafond atteint, lui proposer une offre de réduction.

Le simple visiteur n'a pas cet avantage mais peut néanmoins valider une commande et utiliser les services du site OC Pizza aussi facilement. S'il n'a pas accès à un historique, il reçoit toutefois un courriel à la validation d'une commande et doit systématiquement redonner ses coordonnées pour la livraison.

Le site permet également, en interne, une gestion centralisée pour chacune des entités du groupe, permettant à l'administrateur l'accès aux comptes des employés de tous les points de vente, de suivre la préparation et la livraison en direct et d'avoir une vision en temps réel des stocks de chaque boutiques.

7 - GLOSSAIRE

| | |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Visiteur | Un visiteur est un utilisateur anonyme du site OC Pizza. Il n'est pas connecté ou n'a pas (encore) souscrit au site. |
| Client | Un client est un utilisateur ayant souscrit au site, il est connecté. |