

# 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

<b>1 -Versions.....</b>	<b>4</b>
<b>2 -Introduction.....</b>	<b>5</b>
2.1 -Objet du document.....	5
2.2 -Besoin du client.....	5
2.2.1 -Contexte.....	5
2.2.2 -Enjeux et Objectifs.....	5
<b>3 -Description générale de la solution.....</b>	<b>6</b>
3.1 -Les principe de fonctionnement.....	6
3.2 -Les acteurs.....	7
3.3 -Les cas d'utilisation généraux.....	8
<b>4 -Les workflows.....</b>	<b>9</b>
4.1 -Le workflow OC Pizza.....	9
<b>5 -Application Web.....</b>	<b>11</b>
5.1 -Les acteurs.....	11
5.2 -Les cas d'utilisation.....	11
5.2.1 -Package Gestion des achats.....	12
5.2.1.1 -UC1 – Cas d'utilisation Consulter la carte.....	13
5.2.1.1.1 Scénario nominal.....	13
5.2.1.1.2 Scénario alternatif.....	13
5.2.1.2 -UC2 – Cas d'utilisation Composer une pizza.....	13
5.2.1.2.1 Scénario nominal.....	13
5.2.1.2.2 Scénario alternatif.....	14
5.2.1.3 -UC3– Cas d'utilisation S'inscrire.....	14
5.2.1.3.1 Scénario nominal.....	14
5.2.1.3.2 Scénario alternatif.....	14
5.2.1.4 -UC4 – Cas d'utilisation Enregistrement d'une commande par un client enregistré sur le site.....	15
5.2.1.4.1 Scénario nominal.....	15
5.2.1.4.2 Scénario alternatif.....	15
5.2.1.5 -UC5 – Cas d'utilisation Enregistrement d'un achat par un visiteur non enregistré.....	15
5.2.1.5.1 Scénario nominal.....	16
5.2.1.5.2 Scénario alternatif.....	16
5.2.1.6 -UC6 – Cas d'utilisation Enregistrement d'un achat en point de vente.....	16
5.2.1.6.1 Scénario nominal.....	16
5.2.1.6.2 Scénario alternatif.....	17
5.2.1.7 -UC7– Cas d'utilisation Choix du paiement à la livraison.....	17
5.2.1.7.1 Scénario nominal.....	17
5.2.1.7.2 Scénario alternatif.....	17
5.2.1.8 -UC8 – Choix du paiement en ligne par un client ayant souscrit au site.....	17
5.2.1.8.1 Scénario nominal.....	18
5.2.1.8.2 Scénario alternatif.....	18
5.2.1.9 -UC9 – Choix du paiement en ligne par un visiteur n'ayant pas souscrit au site.....	18
5.2.1.9.1 Scénario nominal.....	18
5.2.1.9.2 Scénario alternatif.....	19

5.2.2 -Package Gestion des commande.....	19
5.2.2.1 -UC1 – Cas d'utilisation Préparation de la commande par le pizzaiolo.....	20
5.2.2.1.1 Scénario nominal.....	20
5.2.2.2 -UC2 – Cas d'utilisation Livraison de la commande à un utilisateur non enregistré (paiement lors de la livraison ou en ligne).....	20
5.2.2.2.1 Scénario nominal.....	20
5.2.2.2.2 Scénario alternatif : Xxxxx.....	21
5.2.2.3 -UC3 – Cas d'utilisation Livraison de la commande à un utilisateur enregistré qui paye à la livraison.....	21
5.2.2.3.1 Scénario nominal.....	21
5.2.2.3.2 Scénario alternatif : Xxxxx.....	21
5.2.3 -Package Gestion administrative.....	22
5.2.3.1 -UC1– Cas d'utilisation S'authentifier.....	22
5.2.3.1.1 Scénario nominal.....	22
5.2.3.2 -UC2– Cas d'utilisation Gérer les comptes des employés des points de vente.....	23
5.2.3.2.1 Scénario nominal.....	23
5.2.3.3 -UC3– Cas d'utilisation Suivre l'historique des commandes des points de vente.....	23
5.2.3.3.1 Scénario nominal.....	23
5.2.3.4 -UC4– Cas d'utilisation Suivre l'état des stocks des points de vente.....	23
5.2.3.4.1 Scénario nominal.....	24
5.2.3.5 -UC4– Cas d'utilisation Suivre les livraisons des points de vente.....	24
5.2.3.5.1 Scénario nominal.....	24
5.3 -Les règles de gestion générales.....	24
5.4 -Les solutions techniques.....	25
6 -Application OC Pizza.....	26
7 -Glossaire.....	27

# 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

La solution envisagée est de premier abord une application web qui pourrait évoluer vers un mix web et mobile.

Sous la forme d'une application web, dans un premier temps, 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 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.

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.

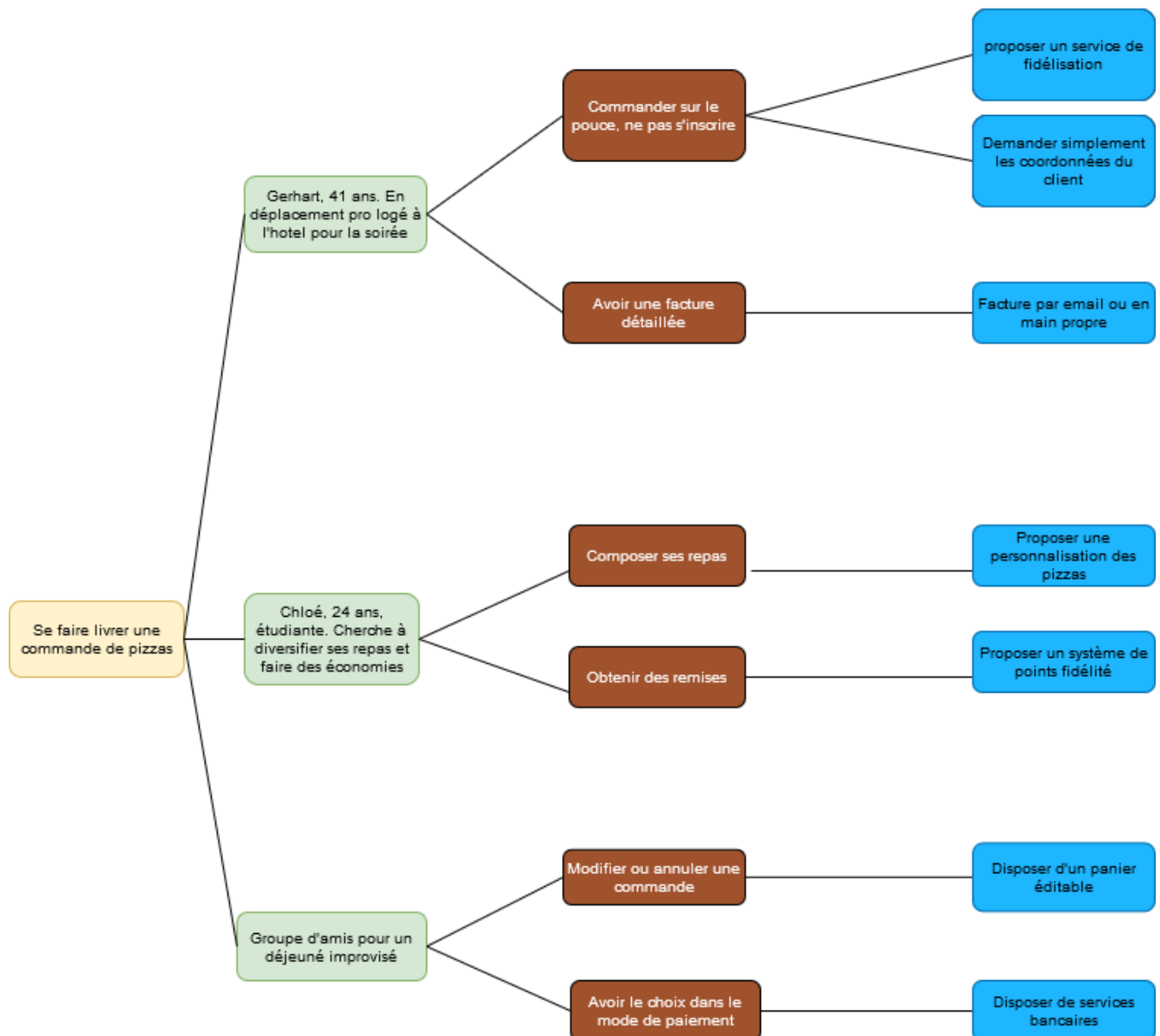
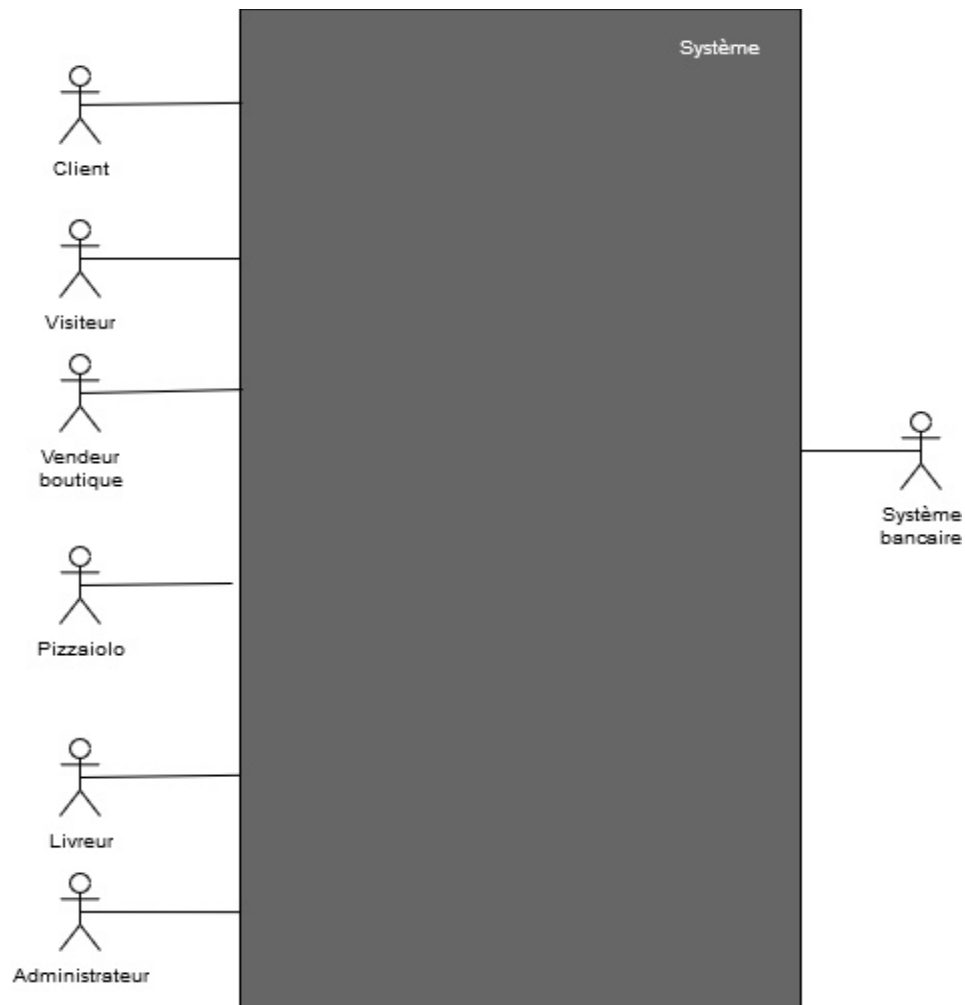




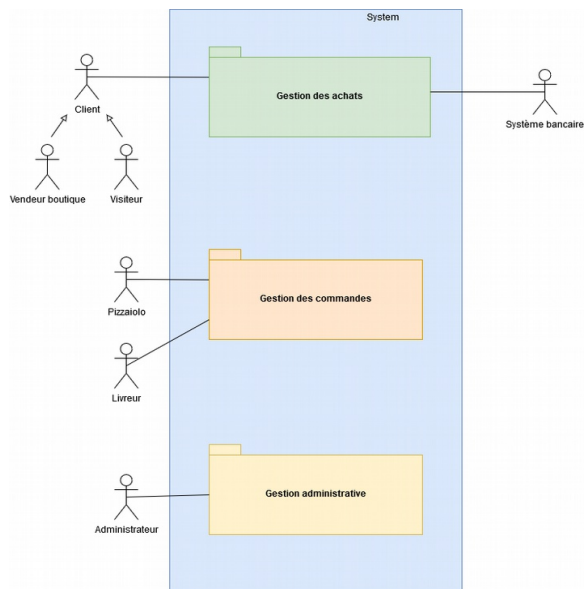
Diagramme de contexte + le texte (en 2, 3 lignes).



### 3.3 - Les cas d'utilisation généraux

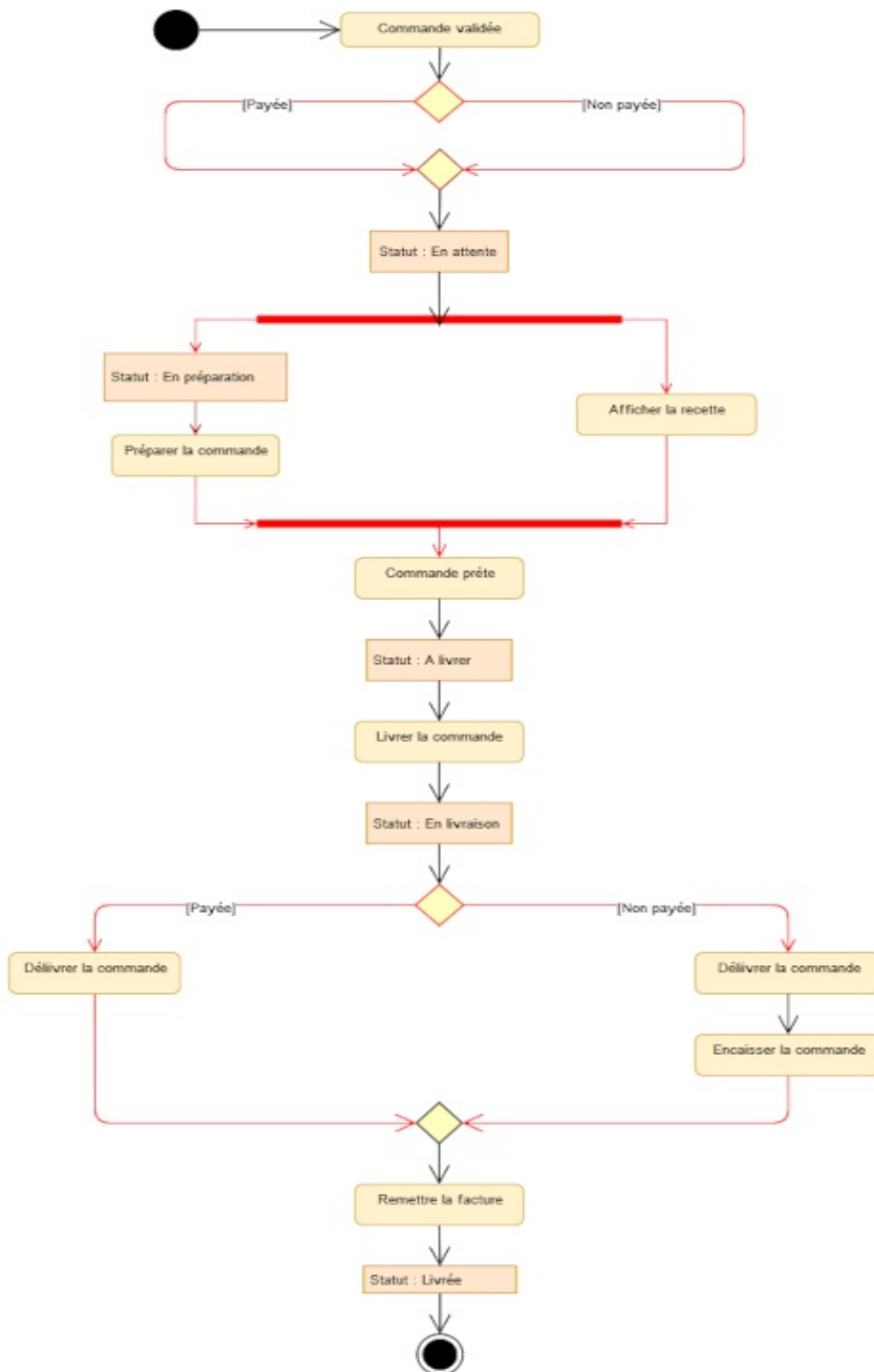
Diagramme UML des cas d'utilisation généraux.

diagramme de package



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

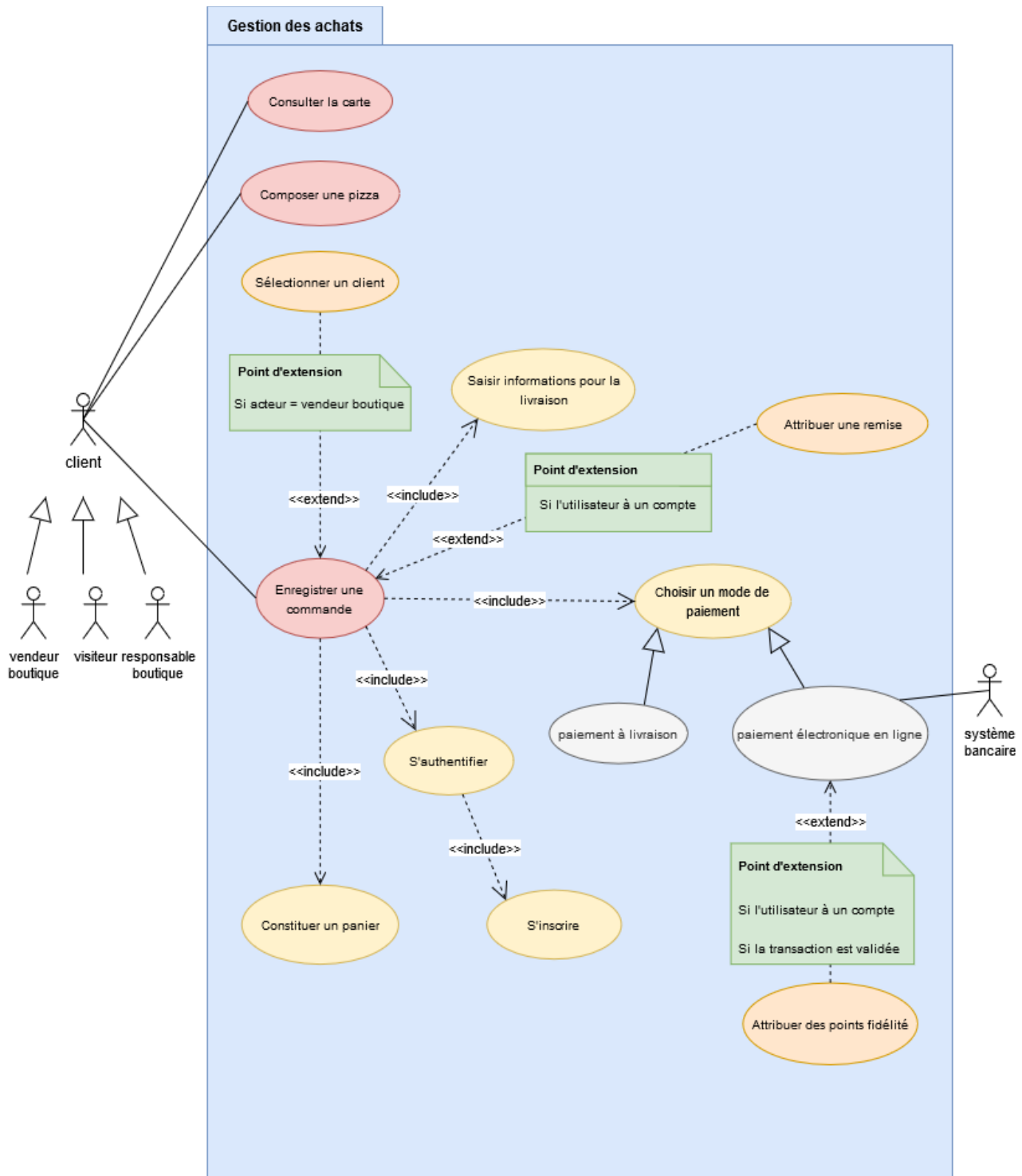
Tous les acteurs de la section 2 se retrouvent ici, on peut juste préciser dans ce cas qu'il faut se référer à la section 2.

## 5.2 - Les cas d'utilisation

Diagramme UML de cas d'utilisation

### *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 : Aucune. (Cas d'utilisation « Consulter la carte » – package « Gestion des achats »)

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 détaillée du produit choisi.

#### **Problèmes non résolus**

Le pizzaiolo bénéficie de l'affichage de la recette pour chaque pizza, il est de ce fait possible d'ajouter un service de personnalisation des pizzas.

Le cas échéant, il faudra revoir la description.

#### **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 : Aucune

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 envoi 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 Enregistrement d'une commande par un client enregistré sur le site

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

Acteur(s) : Client (utilisateur ayant souscrit au site, il possède un compte)

Description : L'enregistrement d'une commande doit pouvoir être utilisé en ligne, par un client ainsi que par les vendeurs en points de ventes.



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

Pré-conditions : Le client enregistré doit être connecté pour bénéficier des avantages fidélité.

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

Description des scénarios

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

#### 5.2.1.4.1 Scénario nominal

1. Le système demande si l'utilisateur à un compte (afin de bénéficier des avantages fidélité).
2. L'utilisateur se connecte.
3. Le système affiche des informations concernant le client.
4. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Attribuer une remise ».
5. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Constituer un panier ».
6. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Saisir information pour la livraison ».
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

- 2.a L'utilisateur continue sa commande sans se connecter.
- 4.a Le système affiche le nombre de points fidélité avec remise.
- 4.b Le Le système affiche le nombre de points fidélité sans remise.
- 5.a L'utilisateur peut vider ou modifier le panier.
- 8.a Le système affiche le prix incluant une remise dans le récapitulatif de l'achat.
- 8.b Le système affiche le prix n'incluant pas de remise dans le récapitulatif de l'achat.

#### Problèmes non résolus

L'attribution de remises/réductions pour les clients fidèle n'étant pas une demande explicite du client, ceci reste optionnel et est une proposition d'implémentation.

#### 5.2.1.5 - UC5 – Cas d'utilisation Enregistrement d'un achat par un 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 : postulat de départ : L'enregistrement d'une commande doit pouvoir être utilisé en ligne, par un client

ainsi que par les vendeurs en points de ventes.

Auteur : Jérôme Divry

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 affiche un message qui demande si l'utilisateur à un compte (afin de bénéficier d'avantages fidélité).
2. L'utilisateur peut créer un compte (souscrire au site).

3. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Constituer un panier »
4. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Saisir information pour la livraison » qui comprend le formulaire à remplir par l'utilisateur avec ses noms, prénom, adresse complète, n° de téléphone et son adresse email.
5. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Choisir un mode de paiement »
6. Le système affiche le récapitulatif de l'achat.
7. Le système enregistre 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 Enregistrement d'un achat en point de vente***

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

Acteur(s) : Vendeur en point de vente

Description : L'enregistrement d'une commande doit pouvoir être utilisé en ligne, par un client ainsi que par les vendeurs en points de ventes.

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

Pré-conditions : Le vendeur en point de vente doit être authentifié.

Démarrage : Le vendeur reçoit la visite d'un client enregistré

#### **Description des scénarios**

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

#### **5.2.1.6.1 Scénario nominal**

1. Le système affiche un message qui demande si le client à un compte (afin de bénéficier des avantages fidélité).
2. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « sélectionner un client »
3. Le système affiche les informations concernant le client que le l'utilisateur peut confirmer en direct.
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» qui reprend par défaut informations concernant le client.
6. L'utilisateur peut confirmer ou modifier les informations pour la livraison.
7. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Choisir un mode de paiement»
8. Le système affiche le récapitulatif de l'achat.
9. Le système enregistre l'achat.
10. Le système Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Attribuer des points de fidélité ».

#### 5.2.1.6.2 Scénario alternatif

- 2.a Le système n'affiche aucun client sélectionné.
- 2.b L'utilisateur décide de modifier la commande.
- 2.c L'utilisateur décide d'annuler la commande (vider le panier).
- 5.a L'utilisateur peut choisir de ne pas faire de livraison pour délivrer la commande sur place.
- 7.a L'utilisateur décide de modifier la commande.
- 7.b L'utilisateur décide d'annuler la commande (vider le panier).

#### 5.2.1.7 - UC7- Cas d'utilisation Choix du paiement à la livraison

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

Acteur(s) : Utilisateur non connecté, client connecté

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 : aucune.

Démarrage : L'utilisateur a validé son panier

##### Description des scénarios

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

#### 5.2.1.7.1 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 de payer à la livraison
3. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Paiement à la livraison »
4. Le système affiche un message qui explique les moyens de paiements possible avec le livreur.

#### 5.2.1.7.2 Scénario alternatif

- 2.a L'utilisateur décide de quitter cette page sans faire de choix

Fin : Scénario nominal : aux étapes 2 ou 3 sur décision de l'utilisateur

#### 5.2.1.8 - UC8 – Choix du paiement en ligne par un client ayant souscrit au site

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

Acteur(s) : Utilisateur connecté (client)

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 être connecté (pour bénéficier des avantages fidélité).

Démarrage : L'utilisateur a validé son panier

#### 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 de payer en ligne
3. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Paiement électronique en ligne »
4. Le système affiche une page contenant les différents moyen électronique de paiement.
5. L'utilisateur sélectionne le moyen électronique de son choix
6. Le système affiche la page dédiée à ce moyen de paiement, comprenant les champs nécessaire 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.
7. L'utilisateur remplit et valide les champs dédiés du formulaire.
8. Le système affiche le résultat de la transaction bancaire.
9. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Attribuer des points de fidélité ».
10. Le système affiche le récapitulatif de la transaction bancaire l'envoie par courriel au client.

#### 5.2.1.8.2 Scénario alternatif

- 2.a L'utilisateur décide de quitter cette page sans faire de choix
- 7.a Le système affiche une/des erreurs de saisie de l'utilisateur qu'il peut corriger.
- 8.a Le système affiche une erreur dans la transaction
- 10.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, 5, ou 7 sur décision de l'utilisateur

#### 5.2.1.9 - UC9 – Choix du paiement en ligne par un visiteur n'ayant pas souscrit au site

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

Acteur(s) : Utilisateur connecté (client)

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 : Aucunes

Démarrage : L'utilisateur à validé son panier

#### 5.2.1.9.1 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 de payer en ligne
3. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Paiement électronique en ligne »
4. Le système affiche une page contenant les différents moyens électronique de paiement.
5. L'utilisateur sélectionne le moyen électronique de son choix
6. Le système affiche la page dédiée à ce moyen de paiement, comprenant les champs nécessaire 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.
7. L'utilisateur remplit et valide les champs dédiés du formulaire.
8. Le système affiche le résultat de la transaction bancaire.
9. 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

6.a L'utilisateur commet des erreurs de saisies.

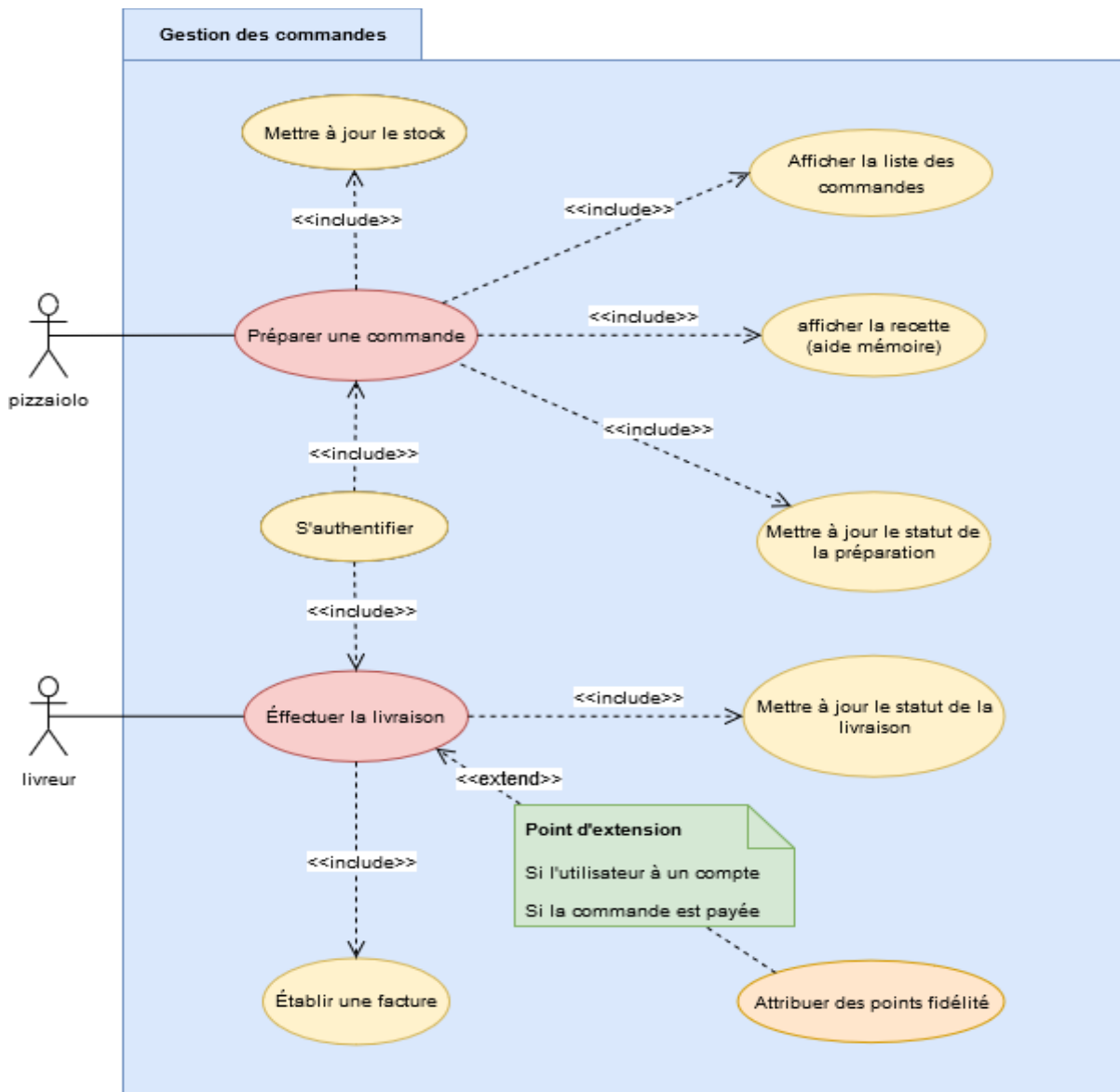
7.a Le système affiche une erreur de saisie de l'utilisateur

8.a Le système affiche une erreur dans la transaction

9.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, 5, ou 7 sur décision de l'utilisateur

## 5.2.2 - Package Gestion des commande



### 5.2.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation Préparation de la commande par le pizzaiolo

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'écran d'affichage des commandes affiche la commande à traiter

Description des scénarios

Description détaillé de Préparer la 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 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".

#### 5.2.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation Livraison de la commande à un utilisateur non enregistré (paiement lors de la livraison ou en ligne)

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 »)

#### 5.2.2.2.1 *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 avec le statut du paiement.
3. L'utilisateur peut consulter ce détail : par ex. nom, prénom, adresse, ville, CP, n° de tel, choix du paiement, statut du paiement et récapitulatif de la commande.
4. 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 »
5. Le livreur délivre la commande à l'adresse indiquée.
6. Le livreur encaisse le paiement et peut mettre à jour le statut de la livraison (par ex. « livré et payé »).
7. Le système fait appel au cas d'utilisation « Mettre à jour le statut de la livraison »
8. Le système fait appel au cas d'utilisation « Établir une facture »

#### 5.2.2.2.2 Scénario alternatif : Xxxxx

- 4.a le livreur ne peut arriver à destination ou il n'y a personne.
- 6.a le livreur 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 4, 6 sur décision de l'utilisateur.

### ***5.2.2.3 - UC3 – Cas d'utilisation Livraison de la commande à un utilisateur enregistré qui paye à la livraison***

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

Acteur(s) : Livreur

Description : Le livreur consulte le tableau des livraisons

Auteur : Jérôme Divry

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 »)*

##### **5.2.2.3.1 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 avec le statut du paiement.
3. L'utilisateur peut consulter ce détail : par ex. : nom, prénom, adresse, ville, CP, n° de tel, adresse email, choix du paiement, statut du paiement et récapitulatif de la commande.
4. 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 ».
5. L'utilisateur délivre la commande à l'adresse indiquée.
6. L'utilisateur encaisse le paiement
7. L'utilisateur peut mettre à jour le statut de la livraison (par ex. « livré et payé »).
8. Le système fait appel au cas d'utilisation « Mettre à jour le statut de la livraison ».
9. Le système fait appel au cas d'utilisation « Attribuer des points de fidélité »
10. Le système fait appel au cas d'utilisation « Établir une facture »

##### **5.2.2.3.2 Scénario alternatif : Xxxxx**

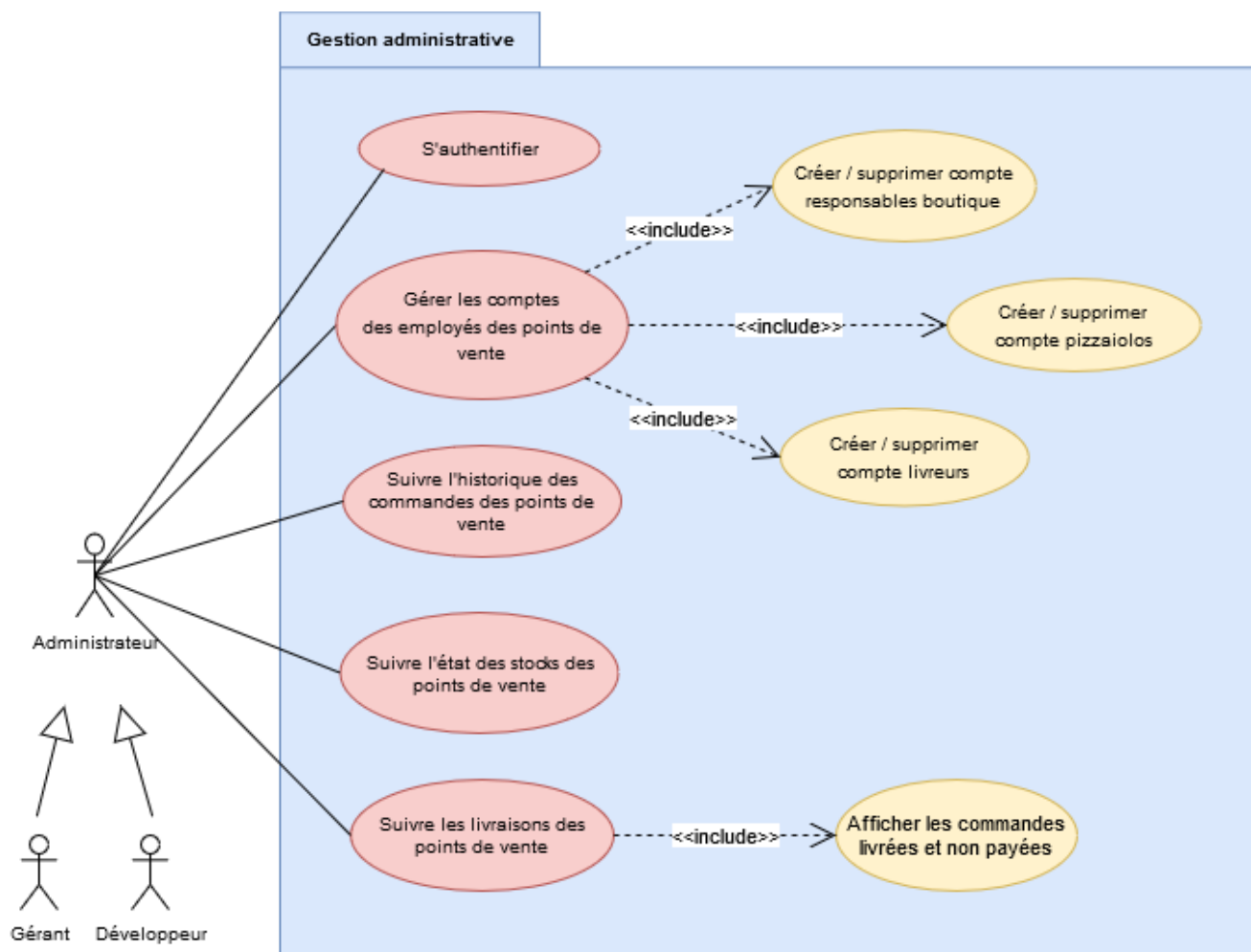
- 5.a le livreur ne peut arriver à destination ou bien il n'y a personne.
- 6.a le livreur n'encaisse pas le paiement et signale l'impayé par la mise à jour du statut de la livraison, par ex. "client absent" ou "livré, non payé".
- 10.a Le système ne délivre pas de facture s'il n'y a pas de paiement.

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 - UC1- Cas d'utilisation S'authentifier

Nom : S'authentifier (package « Gestion administrative »)

Acteur(s) : administrateur (gérant, développeur)

Description : L'utilisateur se connecte

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 S'authentifier (package « Gestion administrative »)

##### 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. L'utilisateur renseigne les champs de login et de mot de passe

### **5.2.3.2 - UC2- Cas d'utilisation Gérer les comptes des employés des points de vente**

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

Acteur(s) : administrateur (gérant, développeur)

Description : La gestion des comptes permet de créer, modifier et supprimer des comptes employés.

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

Pré-conditions : l'administrateur doit être connecté.

#### **Description des scénarios**

*Description détaillé de Gérer les comptes des employés des points de vente (package « Gestion des commandes »)*

#### **5.2.3.2.1 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 employés.
3. Le système fait appel au cas d'utilisation « Créer / supprimer compte responsables boutique ».
4. Le système fait appel au cas d'utilisation « Créer / supprimer compte pizzaiolos ».
5. Le système fait appel au cas d'utilisation « Créer / supprimer compte livreurs ».

### **5.2.3.3 - UC3- Cas d'utilisation Suivre l'historique des commandes des points de vente**

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

Acteur(s) : administrateur (gérant, développeur)

Description : La gestion des comptes permet de créer, modifier et supprimer des comptes employés.

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

Pré-conditions : l'administrateur doit être connecté.

#### **Description des scénarios**

*Description détaillé de Suivre l'historique des commandes des points de vente (package « Gestion administrative »)*

#### **5.2.3.3.1 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 et de l'historique des commandes de chacun d'eux.

### **5.2.3.4 - UC4- Cas d'utilisation Suivre l'état des stocks des points de vente**

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

Acteur(s) : administrateur (gérant, développeur)

Description : La gestion des comptes permet de créer, modifier et supprimer des comptes employés.

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

Pré-conditions : l'administrateur doit être connecté.

## Description des scénarios

Description détaillé de Suivre l'état des stocks des points de vente (package « Gestion administrative »)

### 5.2.3.4.1 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 et de l'état des stocks de chacun d'eux.

### 5.2.3.5 - UC4- Cas d'utilisation Suivre les livraisons des points de vente

Nom : Suivre les livraisons des points de vente (package « Gestion administrative »)

Acteur(s) : administrateur (gérant, développeur)

Description : La gestion des comptes permet de créer, modifier et supprimer des comptes employés.

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

Pré-conditions : l'administrateur doit être connecté.

## Description des scénarios

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

### 5.2.3.5.1 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 et du suivi du statut des livraisons en direct de chacun d'eux.

## 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, supprimer, 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 : OVH

serveur web : Django + Gunicorn

serveur reverse proxy http : nginx

services externes : stripe et Paypal

hébergeur de code : Github

Application de gestion de projet : Trello



## 6 - APPLICATION OC PIZZA

Description des autres applications s'il y en a. Mais même si il n'y a qu'une app web, un chapitre dédié sera nécessaire ici.

## 7 - GLOSSAIRE

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