

OC Pizza

Projet 6 - Concevez la solution technique d'un système de gestion de pizzeria

Dossier de conception technique

Version 1

Auteur

Jérôme Divry

Développeur d'application junior

TABLE DES MATIÈRES

1 -Versions.....	3
2 -Introduction.....	4
2.1 -Objet du document.....	4
2.2 -Références.....	4
3 -Le domaine fonctionnel.....	5
3.1 -Diagramme de classe.....	5
3.2 -Modèle physique de données.....	6
4 -Architecture de Déploiement.....	7
4.1 -Diagramme de déploiement.....	7
4.2 -Diagramme de composants.....	8
5 -Glossaire.....	10

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Jérôme Divry	11/05/21	Création du document	1

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception technique de l'application OC Pizza.

Son objet est de décrire le domaine fonctionnel, les différents composants du système et les composants externes utilisés par celui-ci et leur interaction.

La description de l'organisation physique de ces composants (déploiement).

Les éléments du présents dossiers découlent :

- du dossier de conception fonctionnelle
- du document pdf fourni par OC Pizza (dans le cadre du dossier de conception fonctionnelle).

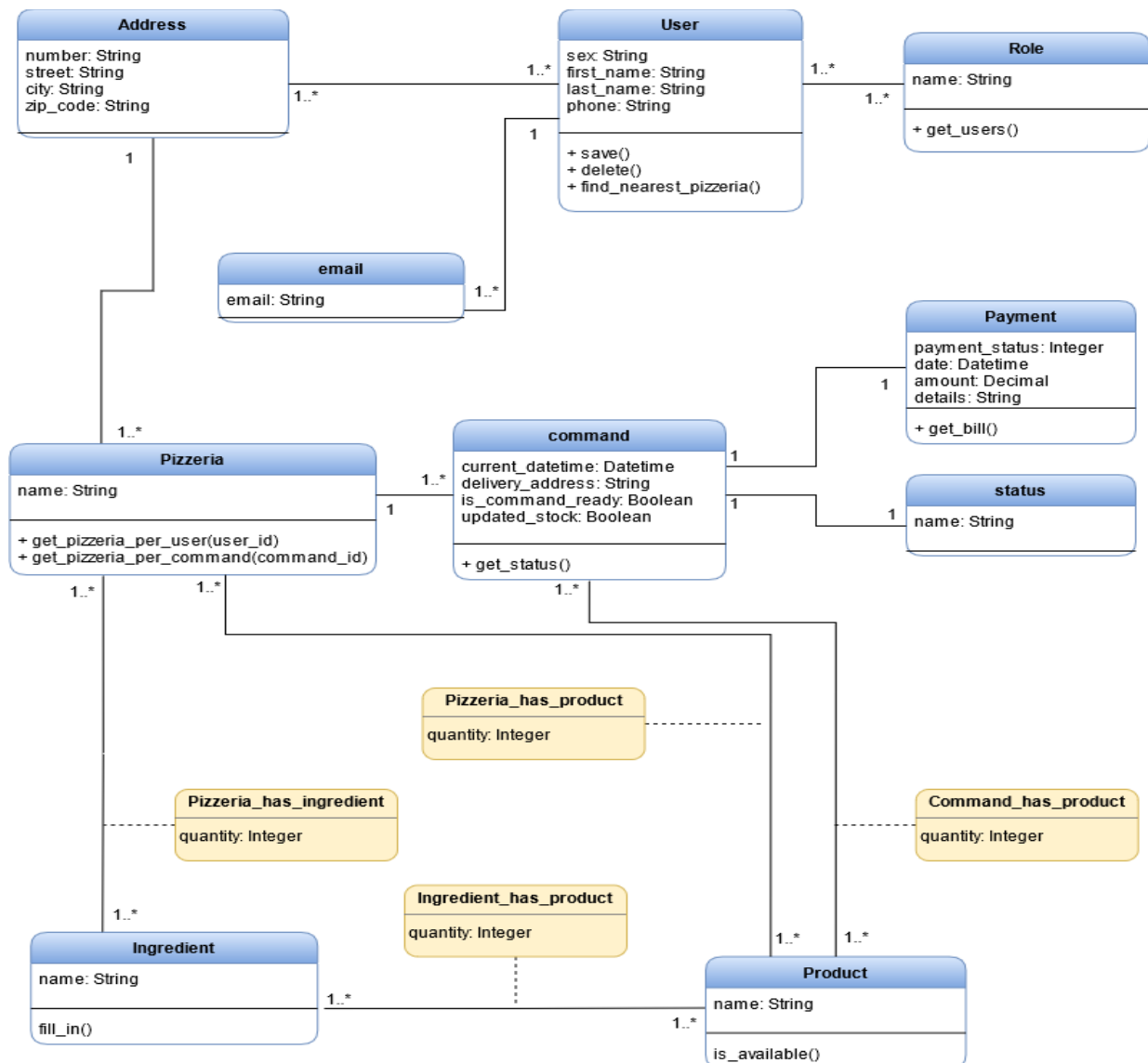
2.2 - Références

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

1. **DCF – OC Pizza:** [Dossier de conception fonctionnelle](#) de l'application hébergé sur github.

3 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

3.1 - Diagramme de classes



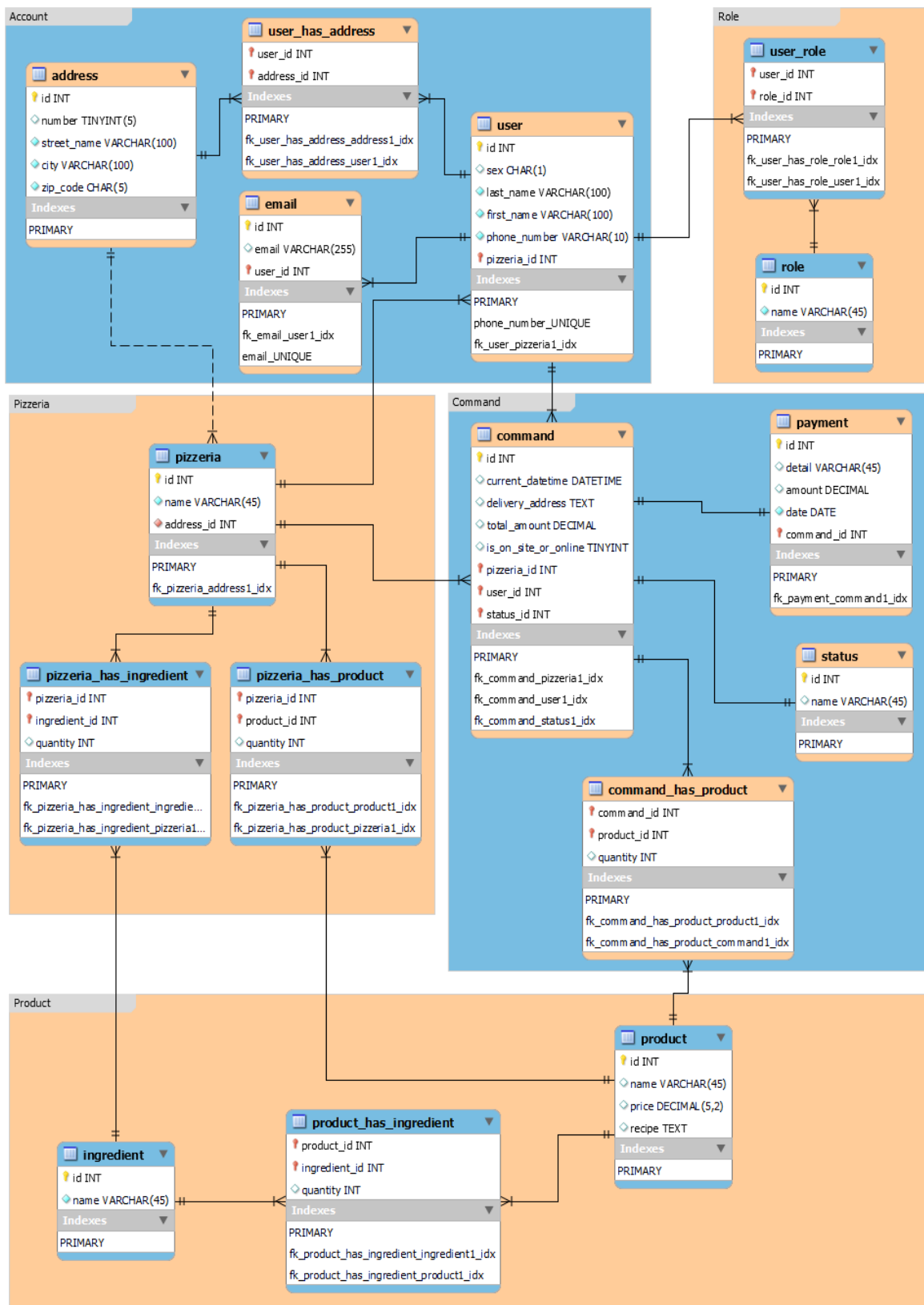
L'utilisateur, client ou employé de OC Pizza s'enregistre avec ses nom, prénom, téléphone, email et adresse. Un rôle lui est attribué ainsi qu'un des points de vente (pizzeria). Une pizzeria a son stock d'ingrédients à partir duquel il est possible d'établir les produits disponibles.

Une commande peut être passée sur place, au nom du caissier et à l'adresse de la pizzeria. En ligne au nom et à l'adresse du client.

Les différents statuts permettent de suivre le cheminement d'une commande, de sa création à sa livraison/remise en pizzeria, en passant par la préparation.

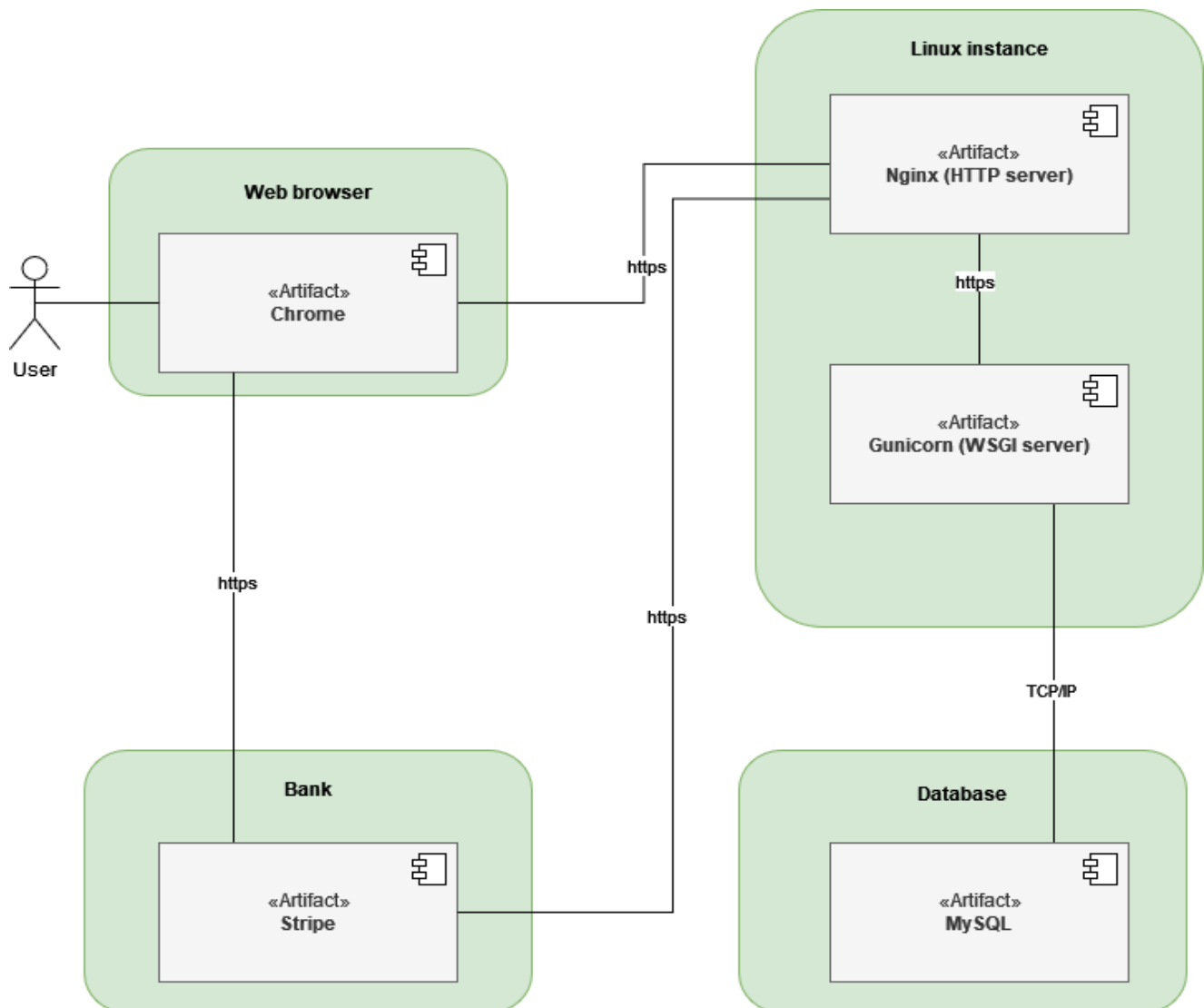
Le pizzaiolo peut consulter la recette du produit à préparer.

3.2 - Modèle physique de données



4 - ARCHITECTURE DE DÉPLOIEMENT

4.1 - Diagramme de déploiement



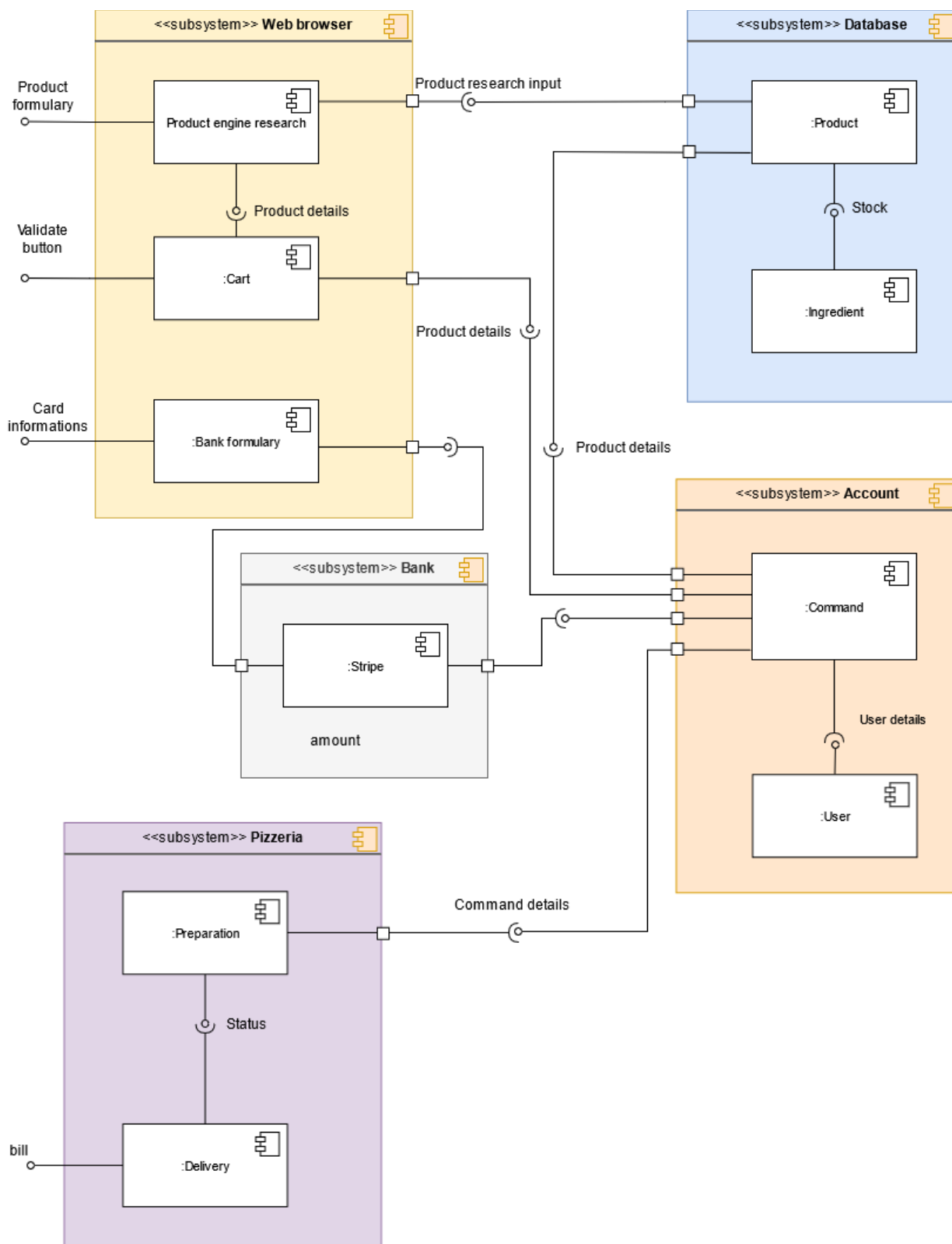
L'utilisateur, par le biais d'un navigateur internet commence ses recherches, sa commande ou son inscription en tant que client. Les informations sont transmises au serveur HTTP Nginx via le protocole https qui passe le relais au serveur HTTP/WSGI Gunicorn.

Gunicorn est spécialisé python, il permet via son interface WSGI de traiter des contenus taillés pour le framework Django.

Les données transmises arrivent à base de données (SGBDR MySQL) via le protocole de communication TCP/IP.

Le paiement sécurisé via https se fait avec l'API stripe qui fait l'interface entre le navigateur internet et le serveur Nginx.

4.2 - Diagramme de composants



L'utilisateur, via son navigateur web peut effectuer une recherche de produit, en sélectionner un ou plusieurs si les ingrédients sont disponible en stock et les ajouter dans son panier. Il peut alors préparer une commande qui nécessitera ses informations personnelles telles que son nom, prénom, numéro de téléphone, email et adresse postale.

Les détails de la commande sont transmis à la pizzeria à laquelle l'utilisateur est rattaché pour la préparation puis la livraison dans la cas d'une commande en ligne par un client. Pour la préparation puis la remise en point de vente dans le cas d'une commande sur place.

Le paiement en ligne est effectué, via le navigateur web, avec l'API Stripe.
Le client valide sa commande et saisi les identifiants de carte bancaire requis.

Sinon la commande est réglée au livreur.

5 - GLOSSAIRE

https	H yper T ext T ransfer P rotocol S ecure, protocole de transfert hypertextuel sécurisé.
TCP/IP	T ransmission C ontrol P rotocol / I nternet P rotocol, l'ensemble des protocoles utilisés pour le transfert des données sur Internet.
Framework	C'est l'environnement de développement. Ici, django est l'environnement dédié python.