

# OC-PIZZA

## Spécifications Fonctionnelles

## FONCTIONNALITES

### GESTION COMMANDE

- Choix produit: L'utilisateur (client ou vendeur) arrive sur une page lui permettant de voir les différents produits. Plusieurs catégories sont disponibles, ainsi qu'un système de recherche. Un bouton permet d'ajouter le produit au panier. Un bouton permet de voir le détail du produit sous forme de pop up.

- Commande: L'utilisateur (client ou vendeur) peut voir son panier et le valider. Il peut également supprimer des produits.

Lors de la validation il doit absolument renseigner les informations de la livraison si la commande n'est pas à emporter.

Il choisit le moyen de paiement. Si paiement CB, on renvoie sur le système de paiement.

Si le paiement est OK, on lui indique l'état d'avancement de sa commande. Il peut alors l'annuler ou la modifier tant que la préparation n'est pas commencée (Voir avec PO comment cela doit se passer. Doit-on repasser par le système bancaire pour recrediter la carte? Ou bien le débit ne se fait que lors du lancement de la préparation?). Plusieurs utilisateurs (vendeur, pizzaiolo, livreur, responsable magasin) mettent à jour la commande au fur et à mesure.

- Suivi commande: L'utilisateur (responsable) arrive sur une page récapitulant les commandes de la journée. Un système de filtre et d'historique permettent de cibler plus facilement la commande voulue. Il peut cliquer sur chaque commande pour avoir un détail.

Il peut également affecter les commandes en attente de livraison aux différents livreurs.

### GESTION LIVRAISON

- Livraison commande: L'utilisateur (livreur) se connecte et arrive sur la liste des livraisons du jour. Il peut alors voir les livraisons qui lui sont affectées.

Il peut alors aller sur chaque livraison pour voir le détail, notamment l'adresse de livraison. Un bouton lui permet de modifier l'état de la commande.

- Suivi flotte: L'utilisateur (responsable ou livreur) arrive sur la liste des véhicules. Il peut alors cliquer sur chaque véhicule pour voir le détail, modifier ou supprimer. Un bouton permet également d'ajouter un véhicule.

## GESTION INGREDIENT

- Stock ingrédient: L'utilisateur arrive sur une page avec la liste des stocks pour chaque ingrédient. Le stock de la journée est entrée par le pizzaiolo en début de journée, et le stock se met à jour automatiquement au fur et à mesure de la préparation des pizzas.
- Liste recette: L'utilisateur (pizzaiolo) arrive sur la liste des recettes. Il peut cliquer sur chacune pour avoir le détail.

## GESTION GENERALE

- Gestion produit: L'utilisateur (responsable) arrive sur la liste des produits. Il peut cliquer sur chaque produit afin d'avoir le détail et le modifier. Un bouton lui permet également de créer un nouveau produit, ou de supprimer.
- Gestion utilisateur: L'utilisateur (responsable) arrive sur la liste des utilisateurs de l'appli.  
Il peut cliquer sur chaque utilisateur afin d'avoir le détail et le modifier. Un bouton lui permet également de créer un nouvel utilisateur ou de supprimer.
- Gestion droit: L'utilisateur (responsable) arrive sur la liste des profils existant (Responsable, Vendeur, pizzaiolo, livreur). Il peut cliquer dessus pour modifier les différents droits.

## GESTION CLIENT

- Création compte: L'utilisateur (client) arrive sur un lien lui permettant de créer son compte. Il peut y renseigner différentes informations.
- Connexion compte: L'utilisateur (client) arrive sur une page lui permettant de se connecter à son compte.

## PROCESSUS DE PRISE DE COMMANDE

- 1) L'utilisateur (client ou vendeur) ajoute des produits dans le panier.
- 2) L'utilisateur (client ou vendeur) valide le panier.
  - a) il renseigne les informations de livraison si commande à livrer.
- 3) L'utilisateur (client ou vendeur) renseigne le mode de paiement.
  - a) *Si paiement par CB on renvoie sur la page de paiement (Etape 4).*
  - b) *Si autres paiement, on renvoie sur la page de vie de la commande. (Etape 5).*
- 4) L'utilisateur (client ou vendeur) fait le paiement par CB
  - a) *Si OK on renvoie sur la page de vie de la commande (Etape 5)*
  - b) *Si KO retour au choix de paiement (Etape 3)*
- 5) La commande est créée. Etat de la commande: Créée.
  - a) *L'utilisateur peut alors annuler ou modifier sa commande. Si c'est le cas, la commande passe à l'état En Cours de Modification. Impossible de passer à l'étape 6 tant que la commande est dans cet état.*
- 6) La commande commence à être préparée. Le pizzaiolo modifie l'état de la commande en: En Cours de Préparation. Impossible de modifier ou annuler la commande.
- 7) La préparation de la commande est terminée. Le pizzaiolo modifie l'état de la commande en: Préparée.
  - a) *Si commande à emporter et payée, passage automatique de la commande en A Emportée et on envoie sur la page d'historisation (Etape 10).*
  - b) *Si commande à emporter et non payée, assage automatique de la commande en A Emportée et on attend validation du paiement par vendeur puis renvoie sur la page d'historisation (Etape 10).*
  - c) *Si commande à livrer on passe l'état :En Attente de livraison (Etape 8).*
- 8) Le responsable affecte la commande à un livreur disponible. Passage à l'état: En cours de livraison.

9) La livraison est effectuée. La commande passe à l'état: Livrée.

*a) Si la commande est payée, on termine la commande (Etape 10).*

*b) Si la commande est non payée, on attend validation du paiement par le livreur puis on termine la commande (Etape 10).*

10) Le responsable valide que tout est OK. La commande passe à l'état: Terminée.