

OC Pizza

OCPizzapp

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

Léonard COLIN

Développeur d'application

TABLE DES MATIÈRES

1 - Versions.....	3
2 - Introduction.....	4
2.1 - Objet du document.....	4
2.2 - Références.....	4
2.3 - Besoin du client.....	4
2.3.1 - Contexte.....	4
2.3.2 - Enjeux et Objectifs.....	4
3 - Description générale de la solution.....	6
3.1 - Les acteurs.....	6
3.2 - Les principes de fonctionnement.....	6
3.3 - Les cas d'utilisation généraux.....	7
4 - Le domaine fonctionnel.....	8
4.1 - Référentiel.....	8
4.1.1 - Détail des classes.....	9
5 - Les workflows.....	10
6 - Application Web.....	11
6.1 - Les acteurs.....	11
6.2 - Les cas d'utilisation.....	12
6.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Commander en ligne ».....	12
6.2.1.1 - Scénario alternatif : Paiement refusé.....	12
6.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Commander sur place ».....	13
6.2.2.1 - Scénario alternatif : Annuler une commande.....	13

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Léonard COLIN	26/03/1990	Création du document	1.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application OCPizzapp

L'objectif du document est de présenter les besoins de l'utilisateur et de décrire la solution qui va être implémentée pour répondre à ces besoins.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- de la réunion du 22 mars 2021 avec le Directeur Général de la société OC Pizza
- De l'analyse des besoins suite à cet entretien effectué par l'équipe de M&J Digital.

2.2 - Références

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

1. **DCT – 1.1** : Dossier de conception technique de l'application
2. **DE – 1.0** : Dossier d'exploitation de l'application
3. **PVL – 1.0** : Procès de verbal de livraison finale de l'application

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

OC Pizza est un jeune groupe de pizzeria en plein essor et spécialisé dans les pizzas livrées ou à emporter. Il compte déjà 5 points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins 3 de plus d'ici la fin de l'année.

Cependant, la gestion d'une telle activité avec des points de ventes espacés géographiquement et des modes de consommation différents (à emporter ou en livraison) demande beaucoup d'organisation.

Aujourd'hui, la société OC Pizza ne dispose pas d'un système de gestion de ses commandes répondant à tous ses besoins. Faute de trouver l'outil idéal sur le marché, elle cherche à faire développer une solution sur mesure qui lui permettra d'avoir une gestion plus pérenne de son activité.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

La solution que nous sommes chargés de développer pour le groupe OC Pizza doit répondre impérativement à certaines attentes qui ont été clairement énoncées lors du premier rendez-vous avec le directeur d'OC Pizza.

L'objectif principal est d'obtenir un outil permettant une gestion efficace des commandes de pizzas à tout niveau. A savoir de la réception de la commande à la livraison de celle-ci, en passant par sa préparation.

Nous avons identifiés les besoins suivants pour la gestion du groupe OC Pizza :

- Créer son compte client, afin de passer commande et payer en ligne, ainsi que de visualiser le suivi et l'historique de ses commandes.
- Gérer les commandes depuis son compte employé dédié (état, préparation, livraison, aide-mémoire des recettes)
- Gérer le stock de produits de la pizzeria en direct et effectuer une commande auprès du fournisseur si nécessaire
- Gérer depuis son compte administrateur le groupe de pizzerias comme les horaires d'ouverture et de fermeture, le CA global et l'historique de toutes les commandes, la création et la gestion des comptes employés (droits utilisateurs)

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

D'après l'analyse des besoins énoncés précédemment, il en est ressorti de notre réflexion un découpage de la solution en deux « packages » avec lesquels les différents acteurs utilisant le programme pourront interagir.

3.1 - Les acteurs

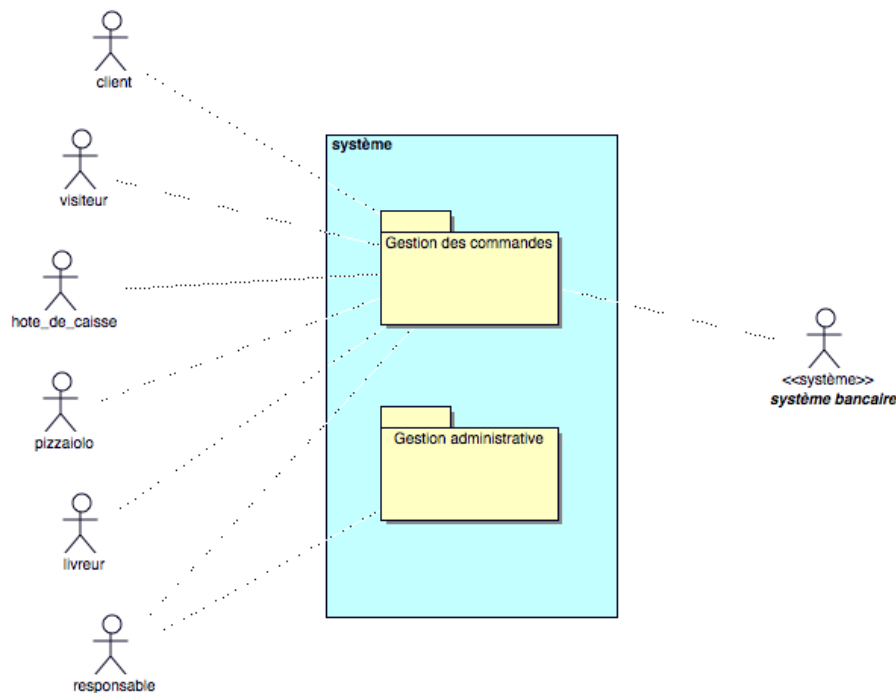
Nous pouvons distinguer 6 acteurs qui seront amenés à utiliser la solution.

Quatre acteurs internes à la société OC Pizza : l'hôte de caisse, le pizzaiolo, le livreur et le responsable.

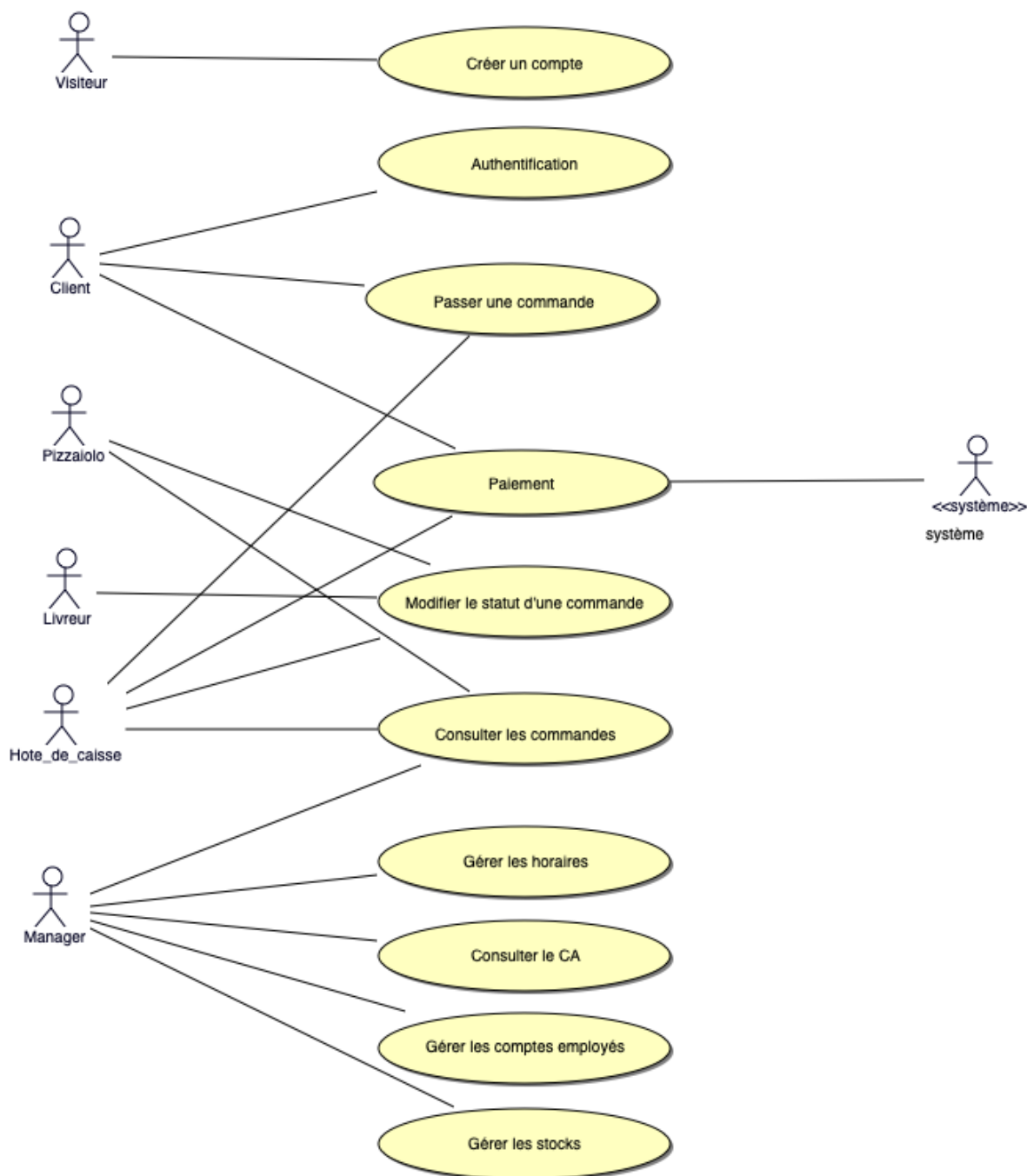
Deux acteurs externes : le client enregistré et le visiteur.

3.2 - Les principes de fonctionnement

L'application se découpe en 2 packages : une interface de gestion des commandes et une autre pour la gestion administrative. Seul le responsable aura accès à cette dernière.

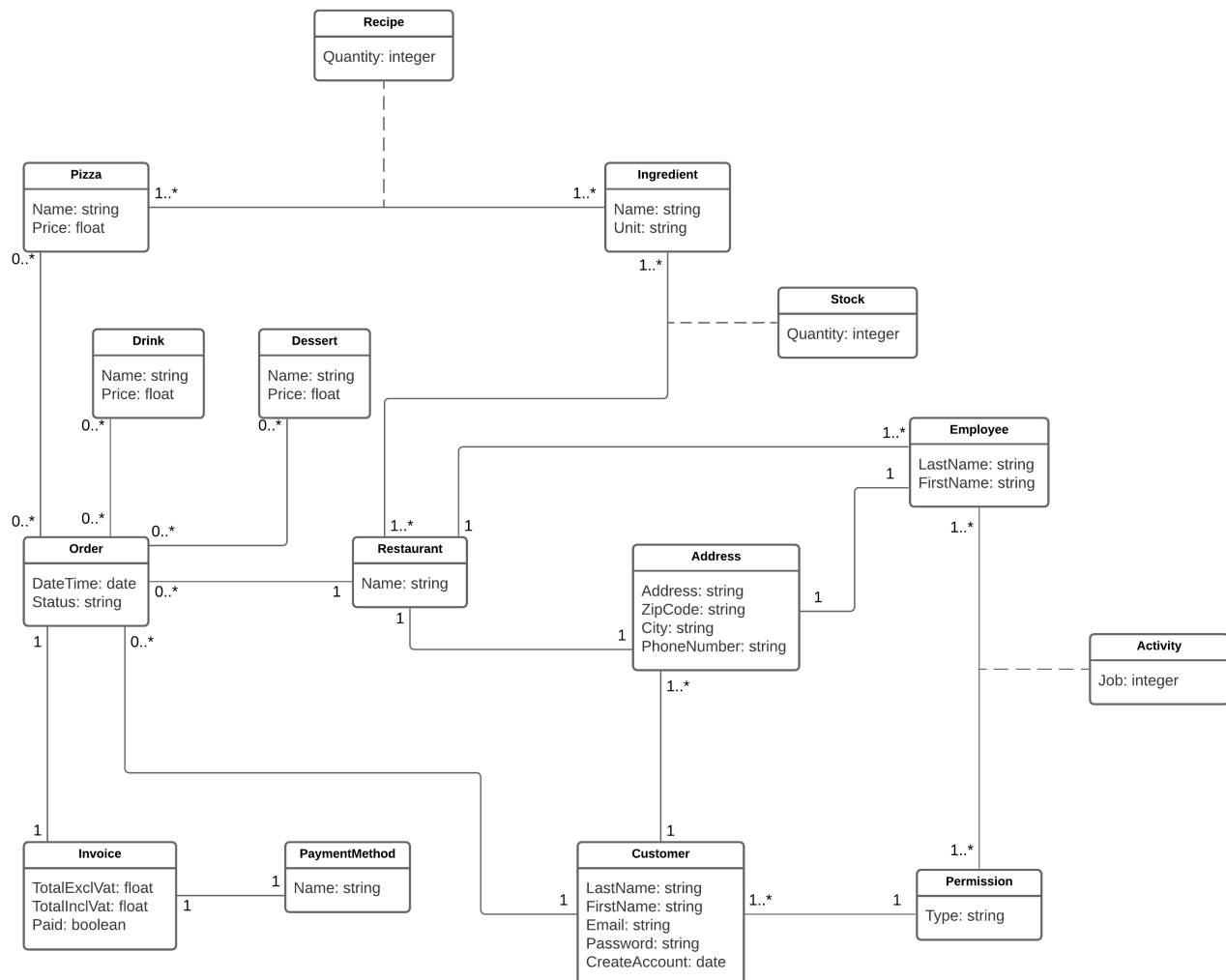


3.3 - Les cas d'utilisation généraux



4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel



Ce diagramme représente les classes (donc les données) qui seront présentes dans l'application et leurs relations entre chacune d'elles ainsi que leurs cardinalités.

Nous pouvons observer les différents liens qui relient chaque classe. Par exemple, un restaurant n'aura qu'une seule adresse. Cependant un client, lui, pourra avoir une ou plusieurs adresses.

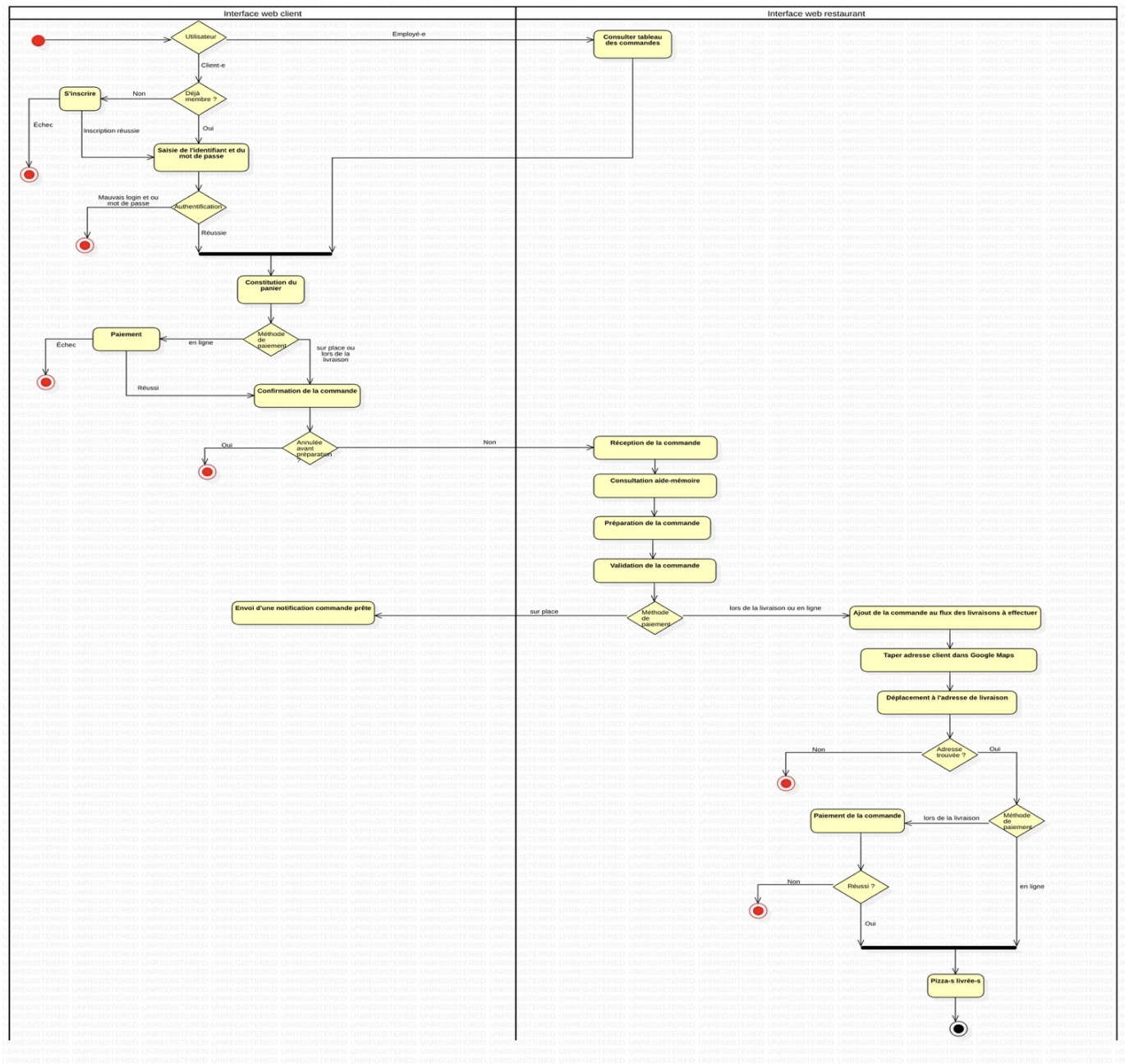
Autrement, la classe Recipe qui correspond aux recettes de chaque pizza, fait le lien entre les classes Pizza et Ingredient qui ont une relation « many to many ». En effet, un ingrédient peu composer une ou plusieurs pizza et une pizza est composée de un ou plusieurs ingrédient.

4.1.1 - Détail des classes

- **Pizza** : Une pizza est définie par son nom et son prix
- **Ingredients** : Cette classe est définie par le nom de l'ingrédient et son unité de mesure (Litres, Kilogrammes, etc)
- **Recipe** : Classe d'association définie par la quantité d'ingrédients contenus dans une pizza
- **Restaurant** : Classe définie par le nom du restaurant
- **Stock** : Classe d'association qui définit la quantité d'ingrédients stockés dans un restaurant
- **Order** : Une commande définie par sa date et son statut
- **Drink** : Boisson dans une commande définie par son nom et son prix
- **Dessert** : Dessert dans une commande définie par son nom et son prix
- **Invoice** : La facture d'une commande définie par son total HT, son total TTC et si elle est payée
- **Payment Method** : Classe définie par le moyen de paiement d'une facture
- **Employee** : L'employé d'un restaurant défini par son nom et son prénom
- **Permission** : Les droits octroyés à l'utilisateur si c'est un client ou un employé, définis par son type (client, manager ou employé)
- **Activity** : Classe d'association entre un employé et sa permission, définie par le poste qu'il occupe dans le restaurant
- **Customer** : Le client, défini par son nom, prénom, email, mot de passe et la date de création de son compte
- **Adresse** : L'adresse postale d'un client, d'un restaurant ou d'un employé, définie par le nom de la rue, le code postal, la ville et le numéro de téléphone.

5 - LES WORKFLOWS

Le diagramme d'activité ci-dessous présente les différentes suites d'opérations couvertes par l'application :



6 - APPLICATION WEB

6.1 - Les acteurs

Nous totalisons 5 acteurs principaux et 1 acteur secondaire (le système de paiement en ligne).

Les employés devront être connectés pour pouvoir exploiter la version de l'application correspondant à leur rôle. Sans connexion, leur rôle sera assimilé à celui d'un visiteur.

De même, un client devra être connecté afin de pouvoir passer commande.

- Le manager d'une pizzeria doit pouvoir accéder aux statistiques du restaurant dont il a la gestion.
Il pourra gérer la carte de ces pizzas ainsi que leur composition, leur tarif et les promotions.
Il pourra suivre en temps réel les commandes de sa pizzeria et gérer le planning de son équipe.
Pour augmenter la productivité, le stock sera géré en temps réel et proposera une liste de commandes d'ingrédients, que le manager adaptera en fonction de ses réels besoins. Il gèrera les éventuels dysfonctionnements qui pourraient survenir lors du traitement du paiement des commandes depuis le site, par les services externes.
A tout moment, il pourra jouer le rôle d'un des employés du restaurant si besoin.
- Le pizzaiolo pourra suivre les commandes en temps réel afin de préparer les pizzas au fur et à mesure.
Il pourra gérer le statut de la commande (de « non traitée » à « en cours », de « en cours » à « en attente de livraison ») ce qui permettra de mettre à jour en temps réel la liste des commandes à livrer et le stock des ingrédients de la pizzeria ou encore d'annuler une commande si celle-ci n'est pas encore traitée.
Il aura également accès à la liste des compositions de chaque pizza s'il venait à oublier une recette en particulier.
- L'hôte de caisse d'une pizzeria pourra répondre au téléphone, accueillir les clients, et éventuellement enregistrer les commandes qui en découlent.
Il pourra annuler une commande si celle-ci n'est pas déjà en cours de préparation.
Il pourra suivre les commandes et faire évoluer leur statut en temps réel (de « en attente de livraison » à « en cours de livraison », de « non traitée » à « annulée », de « non réglée » à « réglée ») en gérant la vente sur place ainsi que le paiement des commandes .
- Le livreur pourra suivre les commandes en temps réel afin d'organiser ses livraisons. Il pourra gérer le statut des commandes (de « en attente de livraison » à « en cours de livraison » à « livrée », de « non-réglée » à « réglée ») ainsi que le paiement suite à une livraison.
- Le client (ou client potentiel) doit pouvoir voir la carte des pizzas disponibles. Il peut éventuellement passer une commande en ligne, par téléphone ou sur place.
Connecté, il peut également annuler une commande qui n'est pas en cours de préparation. Il

pourra également gérer son compte “client” et mettre à jour ses différentes informations de livraison, facturation, personnelles et bancaires. Il pourra enfin consulter son historique de commandes.

6.2 - Les cas d'utilisation

Dans cette sections, nous détaillerons les 2 cas d'utilisation principaux : une commande faite en ligne et une commande effectuée sur place.

6.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Commander en ligne »

Identifiant	UC1 – Commander en ligne
Description	Un client qui habite à Lyon souhaite commander une pizza sur le site OCPizzapp
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">Le client doit être connecté à son compte
Démarrage	<ul style="list-style-type: none">Le client clique sur le lien « commander en ligne » sur le site et choisit un restaurant dans le périmètre de son adresse de livraison
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Le client s'est connecté à son compte client et consulte la carte des pizzasLe système lui affiche la liste des pizzas et le prix de chacuneLe client choisit une pizza et l'ajoute à son panierLe système affiche sur la partie droite de l'écran les éléments ajoutés au panier et le prix total de sa commandeLe client valide sa commandeLe système demande au client de valider ses informations de livraison et de facturationLe système de paiement demande au client de renseigner les coordonnées de sa carte bancaireLe système de paiement accepte le règlementLe système redirige le client vers la page de confirmation de commande
Résultat	Au point 8 : <ul style="list-style-type: none">Le système enregistre la commande dans la base de donnéeLe système crée une nouvelle commande « en attente de préparation » Au point 9 : <ul style="list-style-type: none">Le client peut consulter le statut de sa nouvelle commande en temps réel
Erreurs	Aucune à ce jour

6.2.1.1 - Scénario alternatif : Paiement refusé

8.a. Le système de paiement refuse le règlement bancaire

9.a. Le système redirige le client vers une page d'erreur lui précisant que le paiement a été refusé

6.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Commander sur place »

Identifiant	UC1 – Commander sur place
Description	Un client qui habite à Lyon souhaite commander une pizza en se rendant au restaurant OC Pizza Lyon
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• Le client doit avoir un compte client• L'hôte de caisse doit être connecté à son compte employé
Démarrage	<ul style="list-style-type: none">• Le client se présente devant l'hôte de caisse du restaurant• L'hôte de caisse prend la commande du client en direct
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'hôte de caisse se connecte au compte du client avec ses droits d'accès.2. Le client fait son choix de pizza et le communique à l'hôte de caisse3. L'hôte de caisse sélectionne la pizza4. Le système ajoute la pizza au panier du client5. L'hôte de caisse encaisse le paiement en espèces du client6. L'hôte de caisse valide la commande sur le système
Résultat	Au point 6 : <ul style="list-style-type: none">- Le système enregistre la commande dans la base de données- Le système crée une nouvelle commande « en attente de préparation »
Erreurs	Aucune à ce jour

6.2.2.1 - Scénario alternatif : Annuler une commande

7. Le client change d'avis et souhaite annuler sa commande
8. L'hôte de caisse vérifie l'état de préparation de la commande qui est « en attente de préparation »
9. L'hôte de caisse effectue une demande d'annulation sur le système
10. Le système affiche une confirmation de l'annulation de la commande et passe le statut de la commande comme « annulée ».
11. L'hôte de caisse rembourse le client