

OC Pizza

P4

Dossier de conception fonctionnelle

version 1.3

Auteur

Biedermann Claire
Développeur Web

IT Consulting &
Development

www.it_consulting.com

35 rue trust me i'm an engineer 75009 Paris – 01.45.09.39.45> – <it_consulting@gmail.com>

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS du Mont Fuji – SIREN 999 999 999 – Code APE :
6202A

TABLE DES MATIÈRES

1 - Versions.....	3
2 - Introduction.....	4
2.1 - Objet du document.....	4
2.2 - Besoin du client.....	4
2.2.1 - Contexte.....	4
2.2.2 - Enjeux et Objectifs.....	4
3 - Description générale de la solution.....	5
3.1 - Les principes de fonctionnement.....	5
3.2 - Les acteurs.....	6
3.2.1 - Diagramme de contexte.....	6
3.2.2 - Acteurs principaux et secondaires.....	6
3.2.3 - Les personnas.....	7
3.3 - Impact Mapping.....	8
3.4 - Les cas d'utilisation généraux.....	9
4 - Le workflow de commande.....	10
5 - Application Web.....	11
5.1 - Les acteurs.....	11
5.2 - Les cas d'utilisations.....	11
5.2.1 - Package Authentification.....	11
5.2.1.1 - Cas d'utilisation n°1.1: Se connecter à l'application.....	12
5.2.1.2 - Cas d'utilisation n°1.2: Créer son compte.....	12
5.2.2 - Package Commande.....	13
5.2.2.1 - Cas d'utilisation n°2.1: Consulter le menu.....	13
5.2.2.2 - Cas d'utilisation n°2.2: Passer une commande.....	14
5.2.2.3 - Cas d'utilisation n°2.3: Choisir un produit de remplacement.....	14
5.2.2.4 - Cas d'utilisation n°2.4: Finaliser une commande.....	15
5.2.2.5 - Cas d'utilisation n°2.5: Choisir le mode de réception de la commande.....	15
5.2.2.6 - Cas d'utilisation n°2.6: Inscrire les coordonnées nécessaires à la livraison.....	15
5.2.2.7 - Cas d'utilisation n°2.7: Régler la commande.....	16
5.2.2.8 - Cas d'utilisation n°2.8: Payer par carte bancaire.....	16
5.2.2.9 - Cas d'utilisation n°2.9: Inscrire ces coordonnées bancaires.....	16
5.2.2.10 - Cas d'utilisation n°2.10: Consulter le statut de la commande.....	17
5.2.2.11 - Cas d'utilisation n°2.11: Modifier la commande.....	17
5.2.2.12 - Cas d'utilisation n°2.12: Annuler la commande.....	18
5.2.2.13 - Cas d'utilisation n°2.13: Rembourser la commande.....	18
5.2.2.14 - Cas d'utilisation n°2.14: Changer le statut de la commande.....	18
5.2.2.15 - Cas d'utilisation n°2.15: Consulter le récapitulatif de la commande.....	19
5.2.2.16 - Cas d'utilisation n°2.16: Consulter une recette.....	19
5.2.3 - Package gestion.....	20
5.2.3.1 - Cas d'utilisation n°3.1: Consulter les stocks.....	21
5.2.3.2 - Cas d'utilisation n°3.2: Consulter les commandes en cours.....	21
5.2.3.3 - Cas d'utilisation n°3.3: Consulter les commandes passées.....	21
5.2.3.4 - Cas d'utilisation n°3.4: Consulter le chiffre d'affaire de la pizzeria.....	22
5.2.3.5 - Cas d'utilisation n°3.5: Consulter les comptes utilisateurs.....	22
5.2.3.6 - Cas d'utilisation n°3.6: Ajouter ou modifier un compte utilisateur.....	22
5.3 - Les règles de gestion générales.....	23
6 - Glossaire.....	24

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Claire Biedermann	10/09/2021	Création du document	1
Claire Biedermann	09/10/2021	Mise à jour scénario, diagramme	1.1
Claire Biedermann	13/10/2021	Mise à jour solution technique	1.2
Claire Biedermann	16/10/2021	Finalisation du dossier	1.3

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application pour « OC Pizza », une entreprise de pizzeria.

L'objectif du document est de décrire en détails les fonctionnalités de l'application demandée.

Les éléments du présent dossier font suite aux échanges téléphoniques et de mails entre les responsables d' IT Consulting & Development et ceux du groupe OC Pizza.

2.2 - Besoin du client

2.2.1 - Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Créé par Franck et Lola, le groupe est spécialisé dans les pizzas livrées ou à emporter. Il compte déjà cinq points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins trois de plus d'ici six mois.

2.2.2 - Enjeux et Objectifs

Enjeux:

Le système informatique actuel ne correspond plus aux besoins du groupe car il ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias.

De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de ventes.

Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer « en live » que la livraison est effectuée.

Objectifs:

- être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;
- suivre en temps réel les commandes passées, en préparation et en livraison;
- suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées ;
- proposer un site Internet pour que les clients puissent :
 - passer leurs commandes, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place ;
 - payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent – sinon, ils paieront directement à la livraison ;
 - modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée.
- proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza
- permettre au responsable de suivre ce qui se passe dans les points de vente

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principes de fonctionnement

L'application aura pour fonctionnalités :

- La possibilité de commander des pizzas
- La gestion des commandes et des stocks
- La mise à jour du statut des commandes par les employés
- Un système de paiement par internet
- Des aides mémoires pour les pizzaïolos
- Le suivi en temps réel de la pizzeria

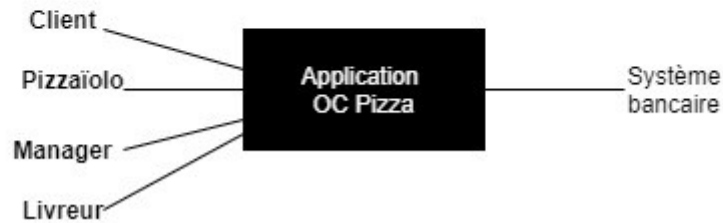
Les solutions techniques proposées sont :

- **Langages utilisés :**
 - Python (*Efficace, syntaxe simple et lisible, communique avec le système d exploitation*)
 - HTML (*Mise en page web, saisie simple, multisupport*)
 - CSS (*Structure HTML, entretien fluide, rapidité d exécution*)
- **Framework** Django (*Simplifie la gestion, développement rapide, s'adapte au structure d'application web actuelle*)
- **Logiciel de serveur web:**
 - NGINX (*Rapide, performant, supporte plusieurs connexions clients*)
 - GUNICORN (*Lien Python/Nginx, simple et rapide, consomme peu de ressource serveur*)
- **Base de donnée** PostgreSQL (*Robuste et fiable, performant sur les masses de donnée, gestion multi request simultanée*)
- **Système de paiement** Stripe (*Simple, paiement en ligne, pas de frais d'installation ni mensuelle*)

3.2 - Les acteurs

3.2.1 - Diagramme de contexte

Diagramme de contexte



3.2.2 - Acteurs principaux et secondaires

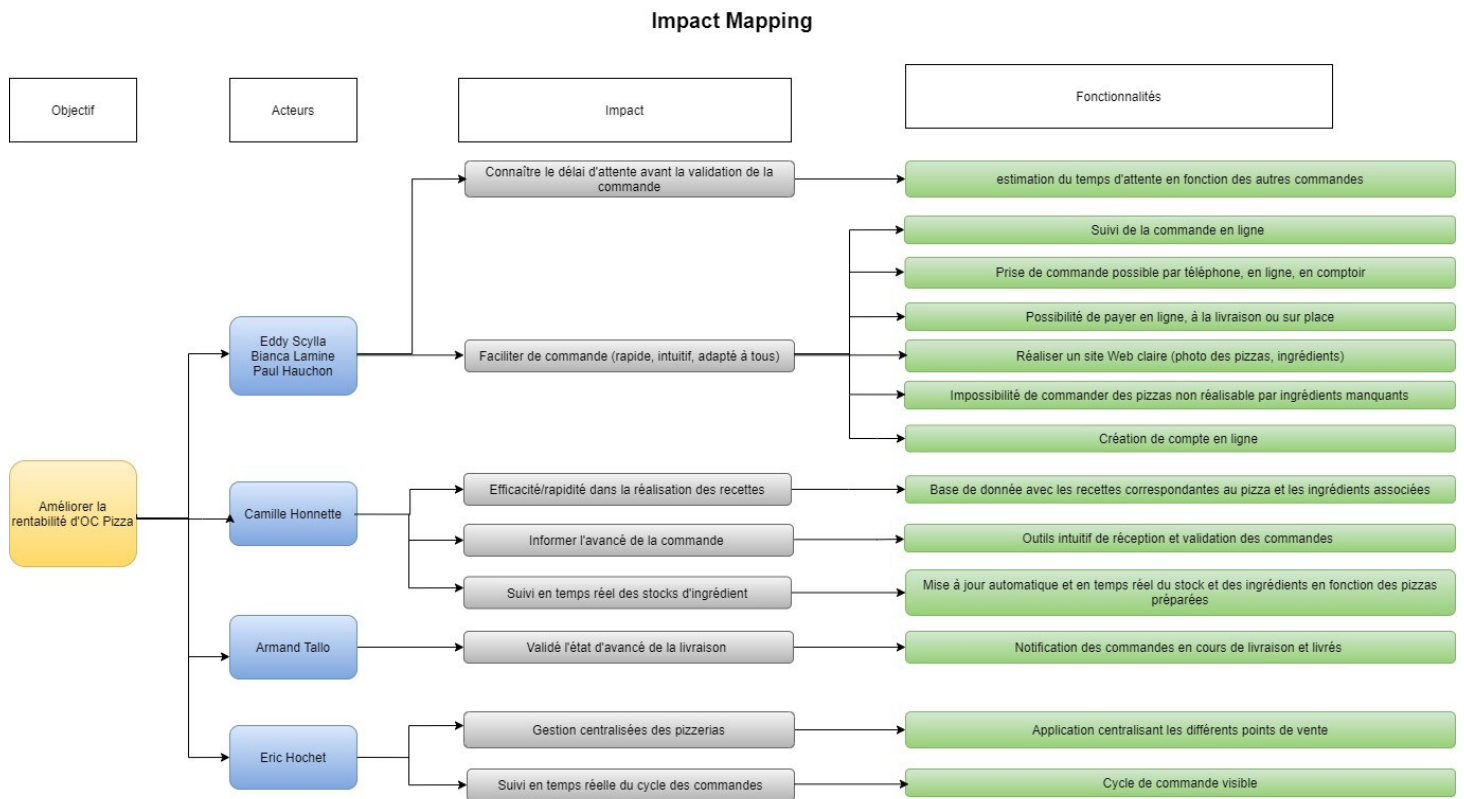
Acteurs principaux :	Acteur(s) secondaire(s):
<ul style="list-style-type: none">• Le client• Le pizzaiolo• Le manager• Le Livreur	<ul style="list-style-type: none">• Le système bancaire

3.2.3 - Les personnas

Les personnas

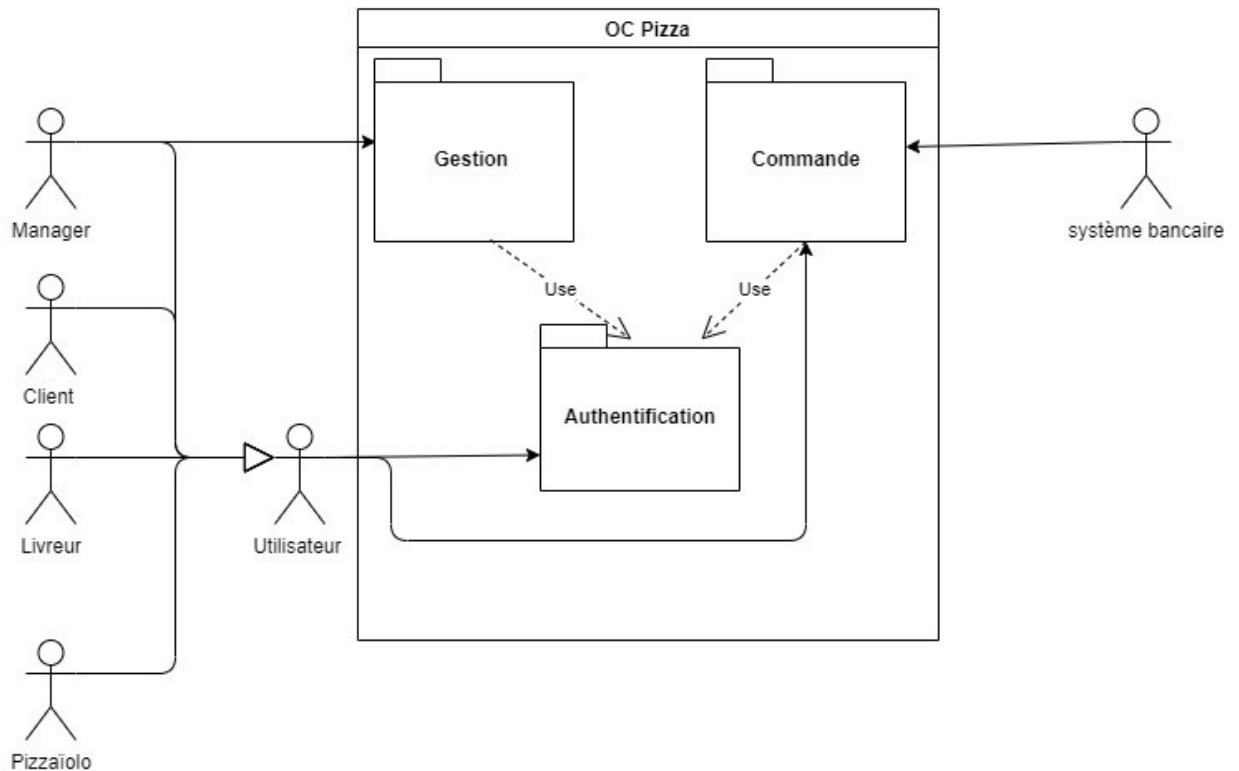
Clients	
Eddy Scylla : <ul style="list-style-type: none">- 55 ans, chef d'entreprise de peinture, 3 enfants- utilise uniquement son téléphone portable (non smartphone)- n'utilise pas d'ordinateur- paie en espèce et prend à emporter- n'aime pas attendre	Bianca Lamine : <ul style="list-style-type: none">- 27 ans, kiné- commande uniquement par internet avec sa tablette ou smartphone- paie par carte bleue à la livraison- aime suivre l'état d'avancé de sa livraison pour faire autre chose en attendant
Client	Manager
Paul Hauchon : <ul style="list-style-type: none">- 18 ans, emploi étudiant, budget limité- cherche promotion ou fidélisation- commande pour plusieurs en ligne- paie sur place en plusieurs fois (espèce ou CB)	Eric Hochet : <ul style="list-style-type: none">- 40 ans, manager chez OC pizza- en cours de formation informatique pour apprendre à utiliser un ordinateur- difficultés rencontrées dans le comptage de ingrédients en temps réel- reçoit des appels sur l'état d'avancement des préparations de commande mais ne peut pas y répondre- pas de suivi en temps réel de la gestion des différents point de vente
Pizzaïolo	Livreur
Camille Honette : <ul style="list-style-type: none">- 35 ans, pizzaïolo chez OC pizza- perd du temps à chercher les recettes- doit crier plusieurs fois que la commande est prête- perd du temps à la préparation de pizza dont certains ingrédients manquent	Armand Tallo : <ul style="list-style-type: none">- 17 ans, livreur chez OC Pizza- permis scooter, un as du volant- emploi étudiant, a besoin d'argent- livre rapidement pour avoir des pourboires- ne peut pas valider en temps réel la livraison (permettant d'aller en chercher une autre rapidement)

3.3 - Impact Mapping



3.4 - Les cas d'utilisation généraux

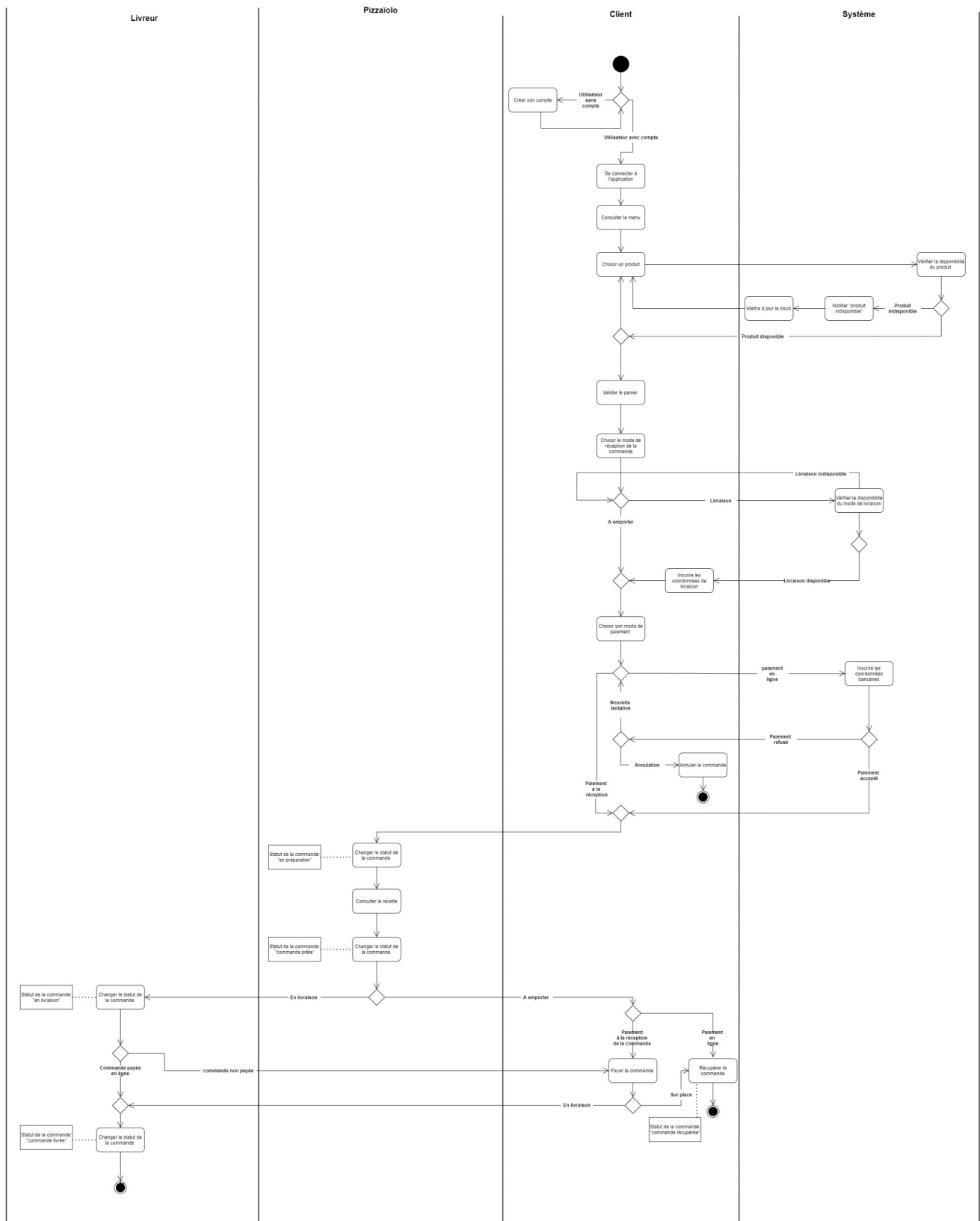
Diagramme de Package



Cette application comprend trois packages :

- *Authentification* : relatif aux utilisateurs
- *Gestion* : gestion en temps réel de la pizzeria (stocks, commandes, personnels)
- *Commande* : Achats, ventes, paiement, livraison

4 - LE WORKFLOW DE COMMANDE



5 - APPLICATION WEB

Pour présenter l'application web, nous allons décrire les différents cas d'utilisation et exposer les interactions entre les acteurs et le système.

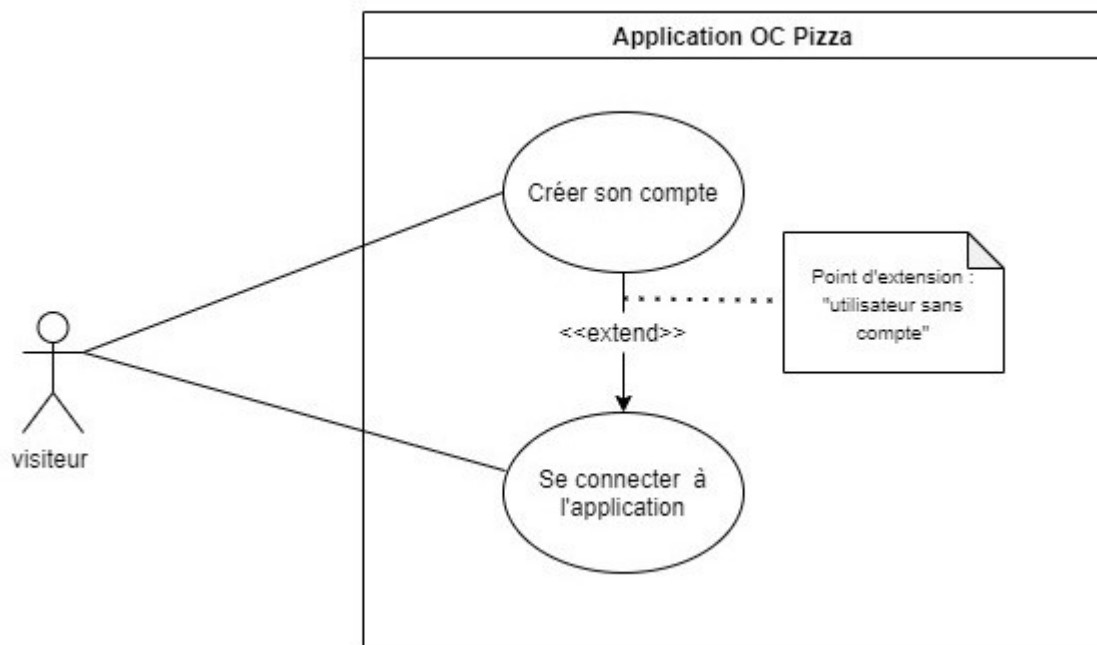
Chaque package sera explicité par un diagramme et chaque cas sera accompagné de descriptions textuelles.

5.1 - Les acteurs

La liste des différents acteurs a été explicitée au chapitre 3.2.

5.2 - Les cas d'utilisations

5.2.1 - Package Authentication



5.2.1.1 - Cas d'utilisation n°1.1: Se connecter à l'application

Acteur(s) : Visiteur

Description : L'utilisateur s'authentifie à l'application

Pré-condition : Aucune

Démarrage : L'utilisateur se rend sur le site de l'application

Scénario nominal :

- 1/ Le système demande un identifiant et un mot de passe pour s'identifier
- 2/ L'utilisateur entre ces données
- 3/ Le système vérifie les données
- 4/ Le système connecte l'utilisateur à son compte

Extension :

- 1a/ L'utilisateur n'a pas d'identifiant ni de mot de passe pour s'authentifier

Point d'extension : «utilisateur sans compte » - **Cas d'utilisation n°1.2** : créer son compte

5.2.1.2 - Cas d'utilisation n°1.2: Créer son compte

Acteur(s) : visiteur

Description : L'utilisateur enregistre ces données dans le système pour créer un compte

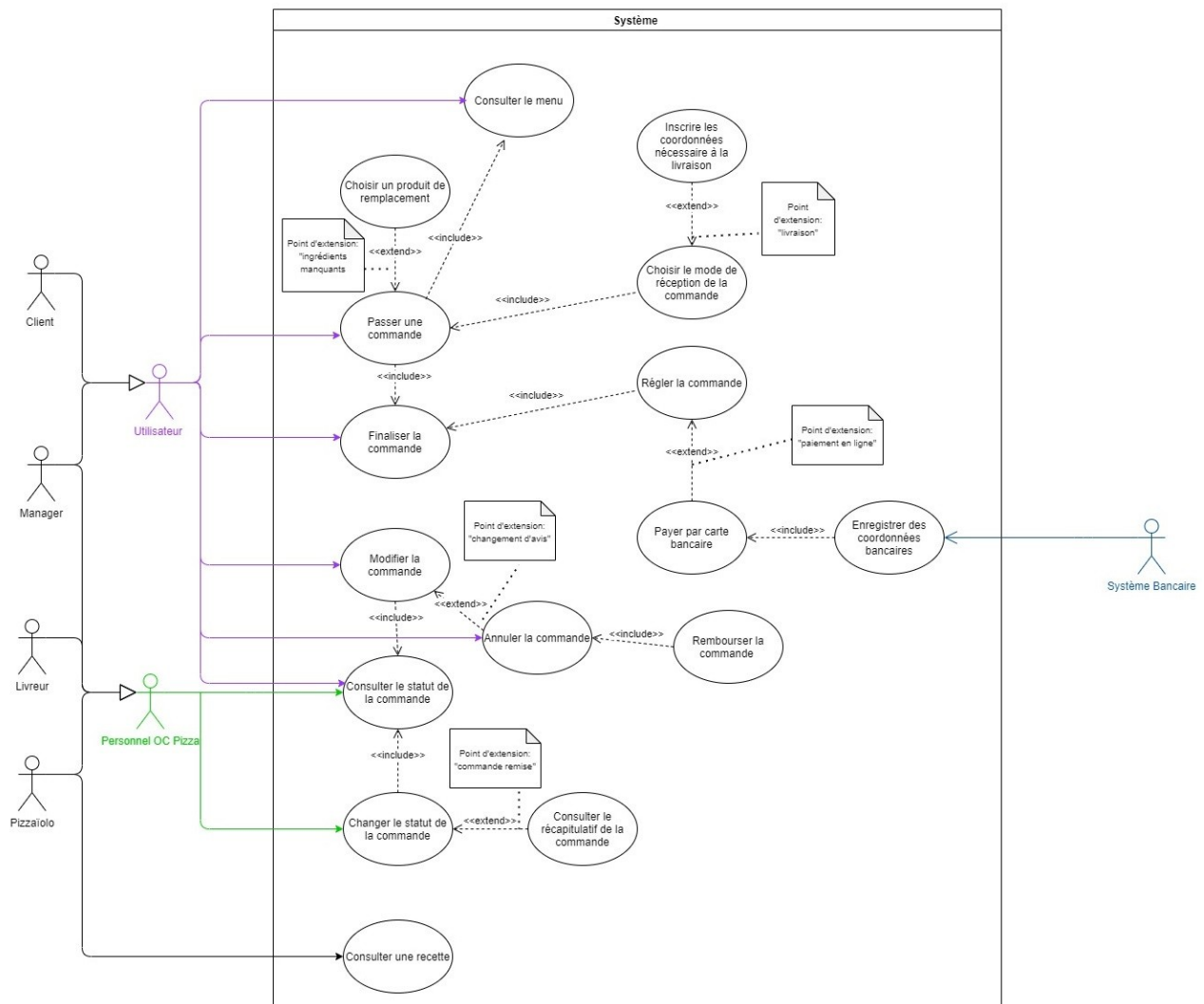
Pré-condition : cas d'utilisation n°1.1 point d'extension « utilisateur sans compte ».

Démarrage : L'utilisateur se rend sur le site de l'application et n'est pas reconnu ou n'a pas d'identifiant.

Scénario nominal :

- 1/ Le système demande des informations complémentaires : nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, étages, digicode, adresse mail et mot de passe...
- 2/ L'utilisateur entre les informations demandées et les valide
- 3/ Le système enregistre ces informations et inscrit l'utilisateur
- 4/ L'utilisateur a créé son compte

5.2.2 - Package Commande



5.2.2.1 - Cas d'utilisation n°2.1: Consulter le menu

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager)

Description : L'utilisateur consulte le menu

Pré-condition : Cas d'utilisation n°1.1: se connecter à l'application

Démarrage : L'utilisateur est connecté à l'application

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur demande l'accès au menu
- 2/ Le système affiche tous les produits disponibles

5.2.2.2 - Cas d'utilisation n°2.2: Passer une commande

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager)

Description : L'utilisateur choisit ces produits

Pré-condition : Inclusion **Cas d'utilisation N°2.1** : consulter le menu

Démarrage : L'utilisateur consulte le menu

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur sélectionne les produits souhaités
- 2/ L'utilisateur valide sa commande
- 3/ Le système vérifie la disponibilité de la commande
- 4/ Le système enregistre la commande
- 5/ Le système dirige l'utilisateur vers son choix de livraison (cas n°2.5)
- 6/ Le système dirige l'utilisateur vers la finalisation de la commande (cas n°2.4)

Extension :

3a/ Le système constate qu'un ingrédient est manquant.

Point d'extension : « ingrédients manquants ». **Cas d'utilisation n°2.3** : Choisir un produit de remplacement.

5.2.2.3 - Cas d'utilisation n°2.3: Choisir un produit de remplacement

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager)

Description : L'utilisateur choisit parmi la mise à jour des produits disponibles un produit de remplacement à son choix initial

Pré-condition : **Cas d'utilisation n°2.2** : passer une commande. **Point d'extension** : « ingrédients manquants »

Démarrage : L'utilisateur a validé une commande avec un produit manquant

Scénario nominal :

- 1/ Le système prévient l'indisponibilité du produit
- 2/ Le système met à jour le menu avec les produits disponibles
- 3/ L'utilisateur choisit un nouveau produit
- 4/ L'utilisateur valide sa commande

- 5/ Le système vérifie la commande
- 6/ Le système enregistre la commande
- 7/ Le système dirige l'utilisateur vers son choix de livraison (cas n°2.5)
- 8/ Le système dirige l'utilisateur vers la finalisation de la commande (cas n°2.4)

5.2.2.4 - Cas d'utilisation n°2.4: Finaliser une commande

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager)

Description : L'utilisateur finalise sa commande

Pré-condition : Inclusion **Cas d'utilisation** n°2.2 : passer une commande

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur finalise la commande
- 2/ Le système dirige l'utilisateur vers son moyen de paiement (cas n°2.7)
- 3/ Le système valide la commande
- 4/ Le système met à jour le statut de la commande

5.2.2.5 - Cas d'utilisation n°2.5: Choisir le mode de réception de la commande

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager)

Description : L'utilisateur choisit le mode de réception de sa commande

Pré-condition : Inclusion **Cas d'utilisation** n°2.2 : passer une commande

Démarrage : L'utilisateur enregistre une commande

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur a accès au différent moyen de réception de la commande
- 2/ L'utilisateur choisit son mode de réception
- 3/ Le système enregistre la demande

Extension :

- 2a/ L'utilisateur choisit le mode de réception par livraison.

Point d'extension « livraison ». **Cas d'utilisation n°2.6** : Inscrire les coordonnées nécessaires à la livraison.

5.2.2.6 - Cas d'utilisation n°2.6: Inscrire les coordonnées nécessaires à la livraison

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager)

Description : L'utilisateur choisit le mode de réception de sa commande

Pré-condition : Inclusion **Cas d'utilisation n°2.5** : Choisir le mode de réception de la commande

Démarrage : L'utilisateur choisit de se faire livrer

Scénario nominal :

- 1/ Le système présente le formulaire de livraison à remplir
- 2/ L'utilisateur entre les coordonnées de livraison
- 2/ Le système enregistre les coordonnées de livraison

5.2.2.7 - Cas d'utilisation n°2.7: Régler la commande

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager)

Description : L'utilisateur règle sa commande passée

Pré-condition : **Cas d'utilisation n°2.4**: Finaliser une commande

Démarrage : L'utilisateur finalise sa commande

Scénario nominal :

- 1/ Le système propose les différents mode de paiement
- 2/ L'utilisateur choisit son mode de paiement
- 3/ Le système enregistre le mode de paiement

Extension :

- 2a/ L'utilisateur choisit de régler via le système. **Point d'extension** « paiement en ligne ».

5.2.2.8 - Cas d'utilisation n°2.8: Payer par carte bancaire

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager)

Description : L'utilisateur choisit de payer par coordonnée bancaire

Pré-condition : **Cas d'utilisation n°2.7** : régler la commande

Démarrage : L'utilisateur est dirigé sur le système de paiement

Scénario nominal :

- 1/ Le système présente le formulaire pour payer par carte bancaire
- 2/ L'utilisateur entre les coordonnées bancaires (cas n°2.9)
- 3/ Le système valide la transaction

5.2.2.9 - Cas d'utilisation n°2.9: Inscrire ces coordonnées bancaires

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager), système bancaire

Description : L'utilisateur inscrit ces coordonnées bancaires

Pré-condition : **Cas d'utilisateur n°2.8** : payer par carte bancaire

Démarrage : L'utilisateur est dirigé sur le formulaire de paiement

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur enregistre ces coordonnées bancaires
- 2/ Le système envoie les données au système bancaire
- 3/ Le système bancaire vérifie les coordonnées bancaires
- 4/ Le système bancaire valide la transaction

5.2.2.10 - Cas d'utilisation n°2.10: Consulter le statut de la commande

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager), Personnel OC Pizza (Livreur, Pizzaiolo, Manager)

Description : L'utilisateur consulte sa commande

Pré-condition : Aucune

Démarrage : L'utilisateur est connecté au site

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur entre le numéro de la commande
- 2/ Le système cherche la commande
- 3/ Le système affiche le statut de la commande

5.2.2.11 - Cas d'utilisation n°2.11: Modifier la commande

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager)

Description : L'utilisateur veut modifier sa commande

Pré-condition : **Cas d'utilisateur n°2.10** : consulter la commande

Démarrage : L'utilisateur consulte le suivi de sa commande

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur demande la modification au système
- 2/ Le système vérifie le statut de la commande
- 3/ Le système valide la modification de commande

Extension :

- 1a/ L'utilisateur demande l'annulation de la commande.

Point d'extension « changement d'avis » - **Cas d'utilisation n°2.12** : Annuler la commande

5.2.2.12 - Cas d'utilisation n°2.12: Annuler la commande

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager)

Description : L'acteur annule sa commande

Pré-condition : **Cas d'utilisateur n°2.11** : modifier la commande – **Point d'extension** : « changement d'avis »

Démarrage : L'utilisateur modifie sa commande

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur annule sa commande
- 2/ Le système vérifie le statut de la commande
- 3/ Le système active le remboursement de la commande (cas n°2.12)
- 4/ La commande est annulée

5.2.2.13 - Cas d'utilisation n°2.13: Rembourser la commande

Acteur(s) : Utilisateur (Client, Manager),

Description : L'utilisateur se fait rembourser de sa commande

Pré-condition : **Cas d'utilisateur n°2.12** : Annuler la commande

Démarrage : L'utilisateur a annulé sa commande

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur choisit son mode de remboursement
- 2/ Le système valide le mode de remboursement
- 3/ L'utilisateur est remboursé

5.2.2.14 - Cas d'utilisation n°2.14: Changer le statut de la commande

Acteur(s) : Personnel OC Pizza

Description : L'utilisateur change le statut d'une commande

Pré-condition : **Cas d'utilisateur n°2.10** : consulter le statut de la commande

Démarrage : L'utilisateur est sur le suivi de la commande

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur choisit le changement de statut
- 2/ Le système met à jour sur l'application le changement de statut
- 3/ Le statut est à jour sur l'ensemble de l'application

Extension :

1a/L'utilisateur met à jour le statut commande reprise.

Point d'extension « commande remise ». **Cas d'utilisation n°2.14** : consulter le récapitulatif de la commande.

5.2.2.15 - Cas d'utilisation n°2.15: Consulter le récapitulatif de la commande

Acteur(s) : Personnel OC Pizza

Description : L'utilisateur peut consulter le récapitulatif de la commande

Pré-condition : **Cas d'utilisateur n°2.14**: Changer le statut de la commande

Démarrage : L'utilisateur change le statut de la commande

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur choisit le changement de statut « commande remise »
- 2/ Le système met à jour sur l'application le changement de statut
- 3/ Le système génère le récapitulatif de la commande
- 4/ L'utilisateur a accès au récapitulatif de la commande

5.2.2.16 - Cas d'utilisation n°2.16: Consulter une recette

Acteur(s) : Pizzaiolo

Description : L'utilisateur consulte une recette

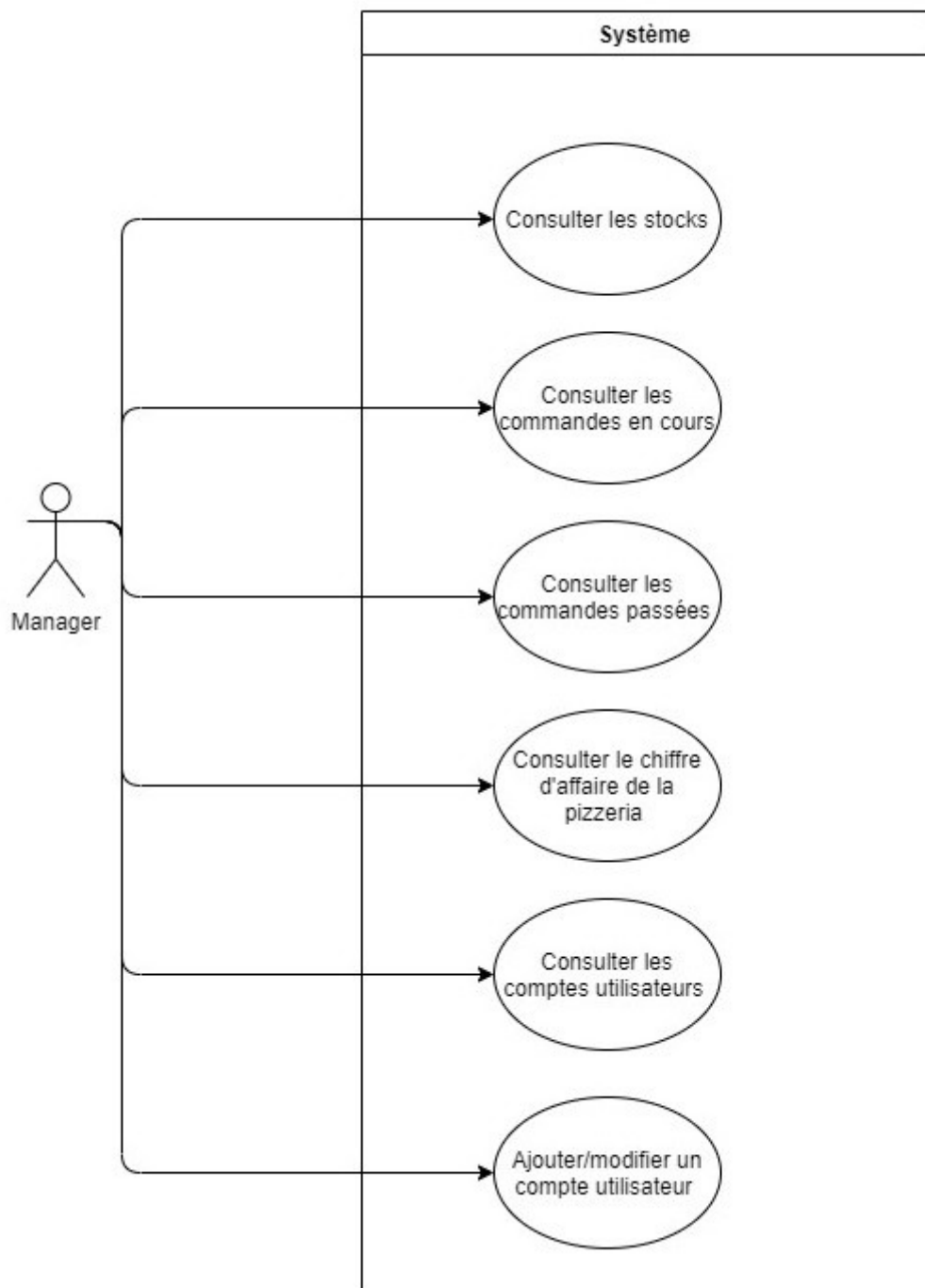
Pré-condition : **Cas d'utilisation N°1.1**: se connecter à l'application

Démarrage : L'utilisateur est connecté à l'application

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur choisit le produit souhaité
- 2/ Le système cherche la recette
- 3/ Le système affiche la recette
- 4/ L'utilisateur accède à la recette

5.2.3 - Package gestion



5.2.3.1 - Cas d'utilisation n°3.1: Consulter les stocks

Acteur(s) : Manager

Description : L'utilisateur accède au stock

Pré-condition : **Cas d'utilisation** N°1.1: se connecter à l'application

Démarrage : L'utilisateur est connecté à l'application

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur consulte les stocks
- 2/ Le système consulte la base de donnée des ingrédients
- 3/ Le système affiche les ingrédients restants et manquants

5.2.3.2 - Cas d'utilisation n°3.2: Consulter les commandes en cours

Acteur(s) : Manager

Description : L'utilisateur veut consulter les commandes en cours

Pré-condition : **Cas d'utilisation** N°1.1: se connecter à l'application

Démarrage : L'utilisateur est connecté à l'application

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur interroge le système sur toutes les commandes en cours
- 2/ Le système consulte la base de donnée des différentes commandes en cours et leurs statut
- 3/ Le système affiche les différentes commandes en cours avec leurs statut

5.2.3.3 - Cas d'utilisation n°3.3: Consulter les commandes passées

Acteur(s) : Manager

Description : L'utilisateur veut consulter les commandes passées

Pré-condition : **Cas d'utilisation** N°1.1: se connecter à l'application

Démarrage : L'utilisateur est connecté à l'application

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur interroge le système sur toutes les commandes passées
- 2/ Le système consulte la base de donnée des différentes commandes passées et leurs statut
- 3/ Le système affiche les différentes commandes passées

5.2.3.4 - Cas d'utilisation n°3.4: Consulter le chiffre d'affaire de la pizzeria

Acteur(s) : Manager

Description : L'utilisateur veut consulter les transactions effectuées

Pré-condition : **Cas d'utilisation** N°1.1: se connecter à l'application

Démarrage : L'utilisateur est connecté à l'application

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur interroge le système sur les transactions effectuées
- 2/ Le système consulte la base de donnée des montants des transactions effectuées
- 3/ Le système affiche les chiffres d'affaires réalisés

5.2.3.5 - Cas d'utilisation n°3.5: Consulter les comptes utilisateurs

Acteur(s) : Manager

Description : L'utilisateur consulte les comptes utilisateurs

Pré-condition : **Cas d'utilisation** N°1.1: se connecter à l'application

Démarrage : L'utilisateur est connecté à l'application

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur interroge les différents comptes utilisateurs
- 2/ Le système consulte la base des comptes utilisateurs
- 3/ Le système affiche les différents comptes utilisateurs

5.2.3.6 - Cas d'utilisation n°3.6: Ajouter ou modifier un compte utilisateur

Acteur(s) : Manager

Description : L'utilisateur veut modifier ou ajouter un compte utilisateur

Pré-condition : **Cas d'utilisation** N°1.1: se connecter à l'application

Démarrage : L'utilisateur est connecté à l'application

Scénario nominal :

- 1/ L'utilisateur interroge le système sur les différents comptes
- 2/ Le système consulte la base des comptes utilisateurs
- 3/ Le système affiche les différents comptes utilisateurs
- 4/ L'utilisateur ajoute un compte utilisateur ou modifie un des comptes

5.3 - Les règles de gestion générales

- Une commande contient au minimum un produit
- Un utilisateur ne peut pas modifier sa commande si le statut est « en préparation »
- Un utilisateur peut commander sa pizza en ligne, sur place ou par téléphone
- Un utilisateur peut payer sa pizza en ligne, à la livraison ou sur place
- Un visiteur ne peut pas commander de pizza en ligne, il doit s'authentifier ou créer son compte

6 - GLOSSAIRE

Application	Programme permettant de réaliser une ou plusieurs tâches
Base de donnée	Ensemble de donnée structurée et organisée représentant un système d'information
Cas d'utilisation	Décrit une fonction que le système exécute pour atteindre l'objectif de l'utilisateur
Diagramme	Représentation graphique d'un ensemble d'évènement
Framework	Ensemble de composant de logiciel structurel permettant de créer des sites internet
Logiciel	Un ensemble de programme interprété par le système de l'ordinateur
Package	Ensemble d'élément conçu pour répondre à des besoins spécifiques
Panier	Ensemble d'élément choisit par l'utilisateur
Programme	Succession d'instruction rédigée dans un langage de programmation compréhensible par le système de l'ordinateur