

PIZZERIA

— new special hand-stretched —

OPENCLASSROOM

CRISPY | CRUSTY | DELICIOUS



Sommaire

1. Cadre du projet

- 1.1. Résumé
- 1.2. Contexte de l'entreprise
- 1.3 Date de livraison
- 1.4 Présentation de l'équipe

2. Spécifications fonctionnelles

- 2.1. Les enjeux
- 2.2. Les acteurs du système
- 2.3. Structure du système
- 2.4. Interactions entre le système et ces utilisateurs
- 2.5 Exécution des commandes
- 2.6 Descriptions des étapes

1. Cadre du projet

1.1 Résumé du projet

Le commanditaire du projet Mr. Franck et M. Lola, gérant(e)s de la chaîne de pizzeria **OC Pizza**, ont exprimées les besoins suivants :

- être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leurs préparation.
- 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 pizzaïolos indiquant la recette de chaque pizza.

1.2 Contexte de l'entreprise

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 5 points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins 3 de plus d'ici 6mois.

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

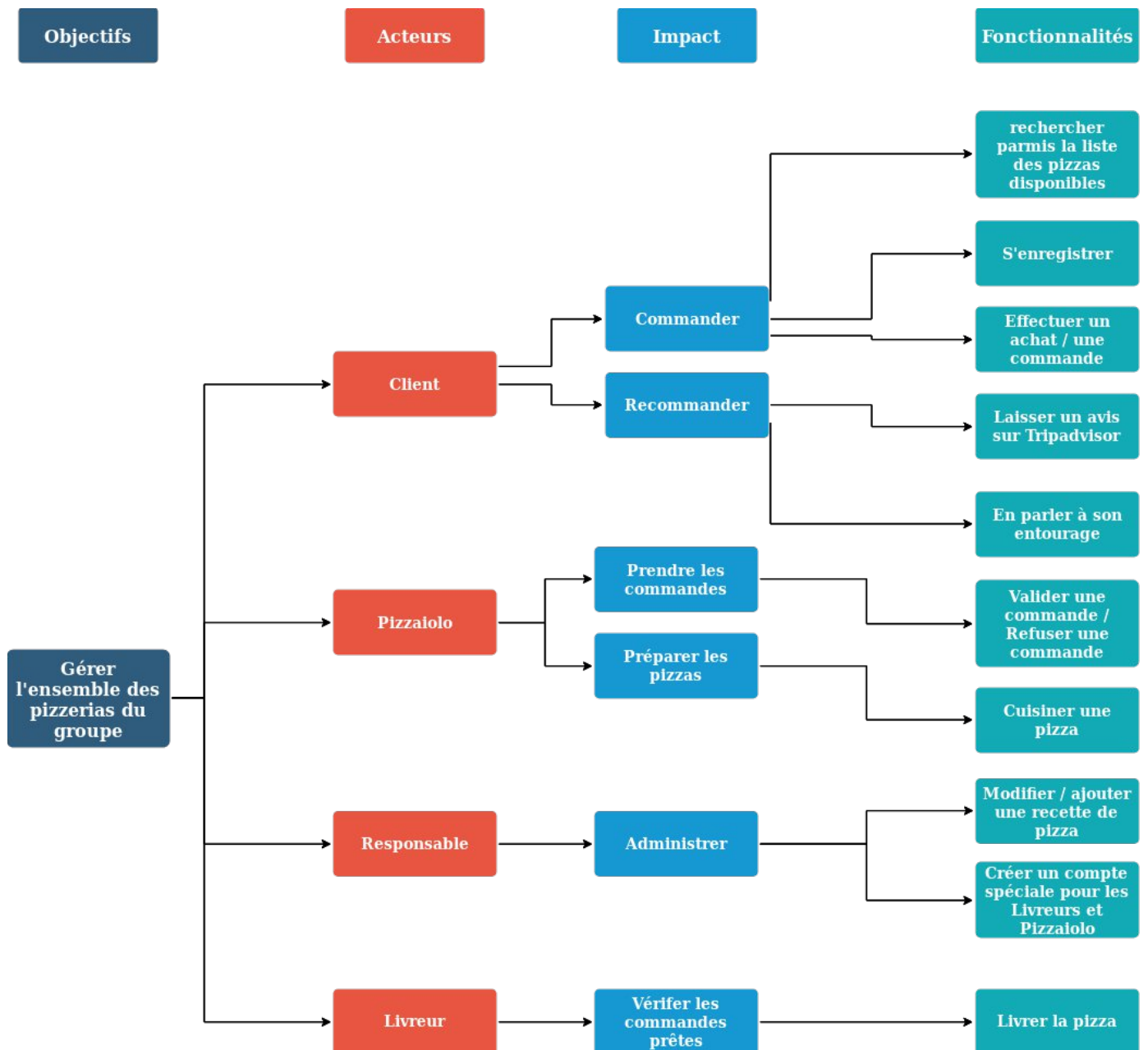
De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de ventes. Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer en temps réel que la livraison est effectuée.

1.3 Date de livraison

Pour l'ouverture des 3 nouvelles pizzerias, dans 6 mois, après notre rencontre.

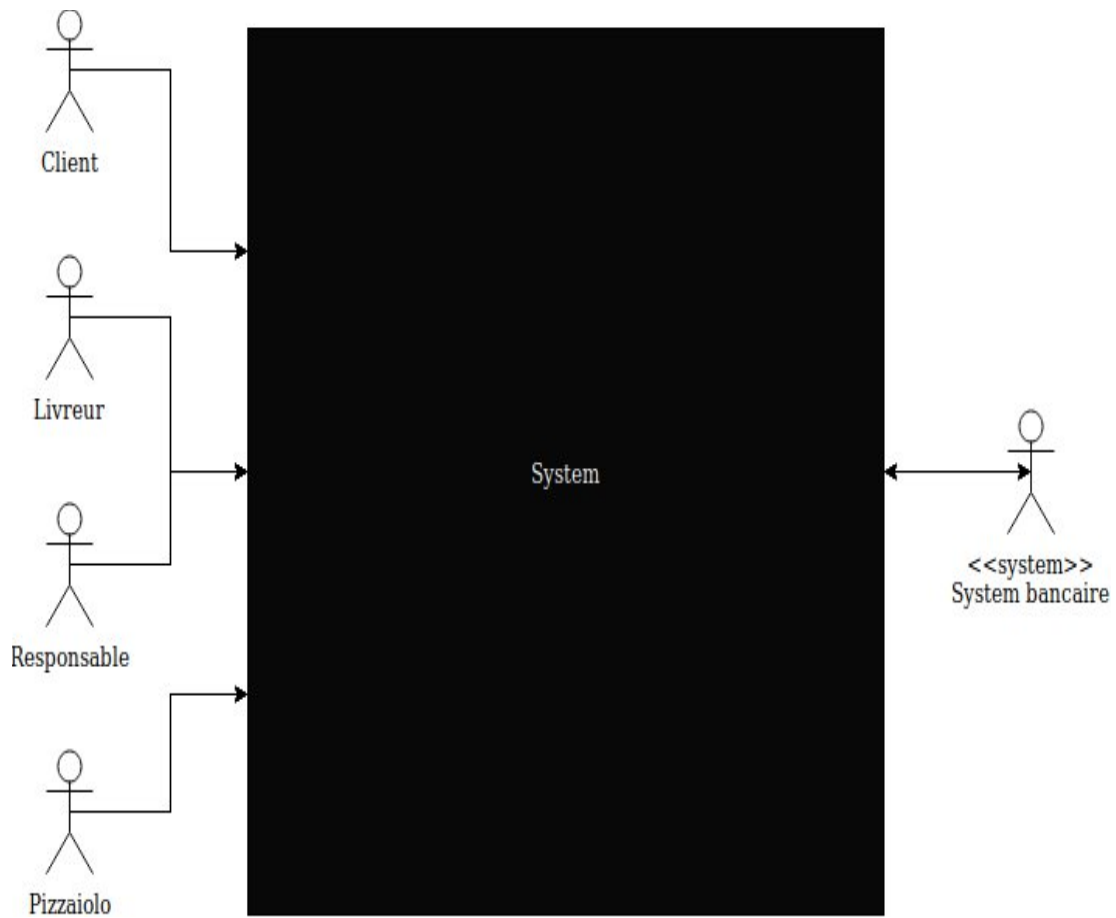
2. Spécifications fonctionnelles

2.1. Les enjeux



2.2. Les acteurs du système

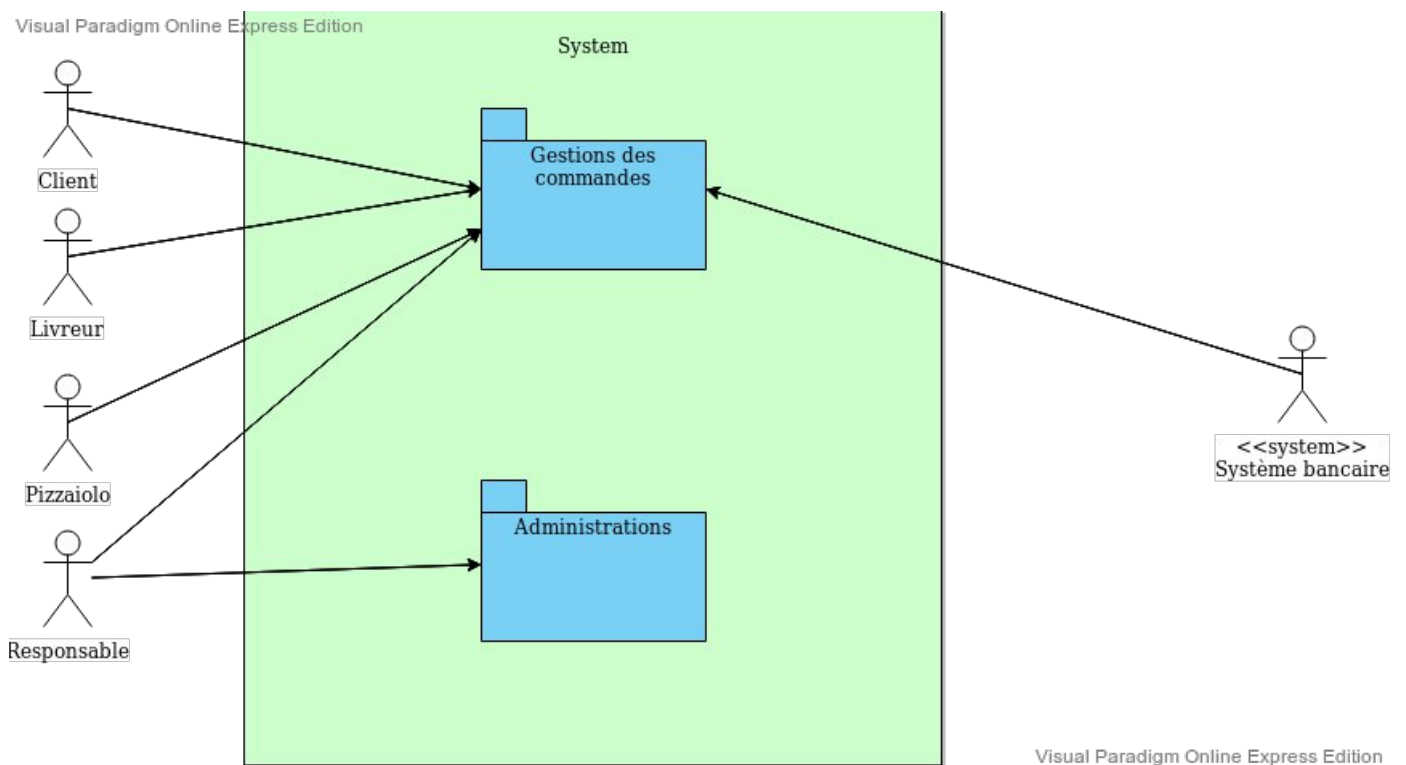
Veuillez trouver ci dessous la liste des acteurs interagissant avec le nouveau système informatique.



2.3. Structure du système

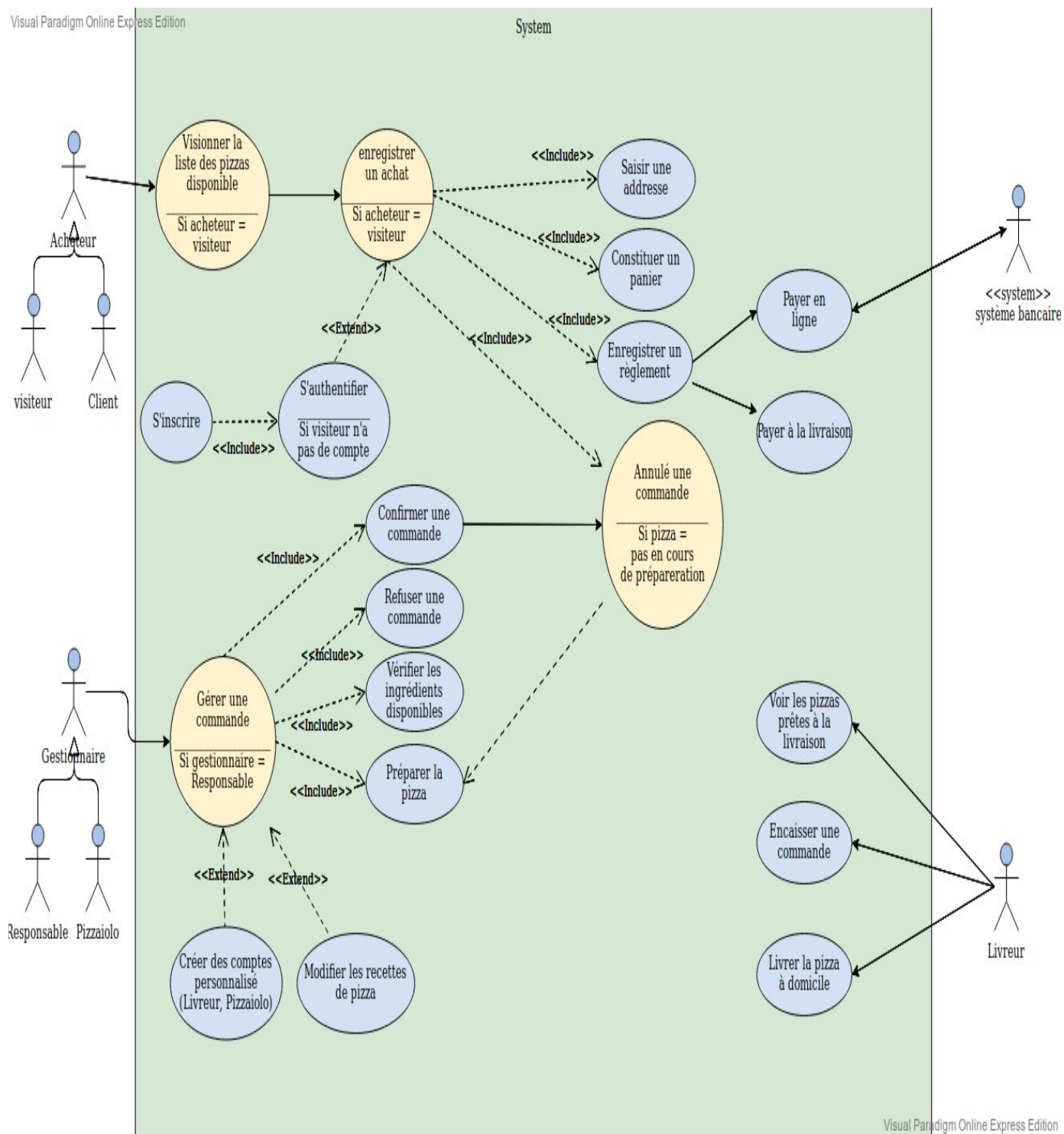
Aux vues des différents besoins des utilisateurs, nous avons séparé le système en deux catégories :

- Gestions des commandes
- Administrations



2.4. Interactions entre le système et ces utilisateurs

Sur ce diagramme, on y retrouve le fonctionnement du système, les fonctionnalités de celui-ci et l'interaction avec les acteurs.



2.4. Exécutions des commandes

