

OC_PIZZA

SOLUTIONS DE GESTIONS DE COMMANDES

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.1

Auteur
Mathieu Janneau
Analyste-Développeur

TABLE DES MATIÈRES

1 - Versions	4
2 - Introduction	5
2.1 - Objet du document.....	5
2.2 - Références.....	5
2.3 - Besoin du client.....	5
3 - Description générale de la solution.....	7
3.1 - Les principe de fonctionnement	7
3.2 - Les acteurs.....	8
3.3 - Interface utilisateur	9
3.3.1 - Interfaces matérielles	9
3.3.2 - Interfaces logicielles	10
3.3.3 - Interfaces de communication	10
3.3.4 - Environnement opérationnel	10
3.3.5 - Fonctionnalités	11
3.3.6 - Contraintes de développement	11
4 - Le domaine fonctionnel.....	12
4.1 - Référentiel.....	12
4.1.1 - Diagramme UML de classes	12
4.1.2 - Règles de gestion.....	13
4.2 - Présentation des Packages	15
5 - Applications	16
5.1.1 - Profil des utilisateurs.	16
6 - Spécifications détaillées	19
6.1 - Cas d'utilisation 1 – S'inscrire	19
6.2 - Cas d'utilisation 2 – S'authentifier	22
6.3 - Cas d'utilisation 3 – Commander une pizza en ligne	24
6.4 - Cas d'utilisation 4 - Commander une pizza au tel.....	27
6.5 - Cas d'utilisation 5 – Annuler une Commande	29
1.1 Cas d'utilisation 6 – Annuler une commande (Interface Employé).....	30
6.6 - Cas d'utilisation 7 – Donner son Avis	33
6.7 - Cas d'utilisation 8 - Trouver la boutique la plus proche	35
6.8 - Cas d'utilisation 9 – Consulter la file d'attente	36
6.9 - Cas d'utilisation 10 – Cuisiner une Pizza	37
6.10 - Cas d'utilisation 11 – Livrer une pizza payée en ligne	40

6.11 - Cas d'utilisation 12 – Livrer une pizza avec Paiement.....	41
6.12 - Cas d'utilisation 13 – Ajouter une pizza	44
6.13 - Cas d'utilisation 14 – Supprimer une pizza	47
6.14 - Cas d'utilisation 14 – Ajouter un ingrédient.....	49
6.15 - Cas d'utilisation 16 – Supprimer un ingrédient	51
6.16 - Cas d'utilisation 17 – Ajouter une boutique.....	53
6.17 - Cas d'utilisation 18 – Supprimer une boutique	55
6.18 - Cas d'utilisation 19 – Ajouter un Employé	57
6.19 - Supprimer un employé	59
6.20 - Description des fournitures	60

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
MJ	05/11/2017	Création du document	1.0
MJ	05/02/2018	Mise à jour	1.1

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

L'objet de ce document est de définir les spécifications fonctionnelles détaillées du système de gestion d'une chaîne de pizzeria.

Les spécifications fonctionnelles détaillées ont pour but de décrire précisément :

- L'ensemble des fonctionnalités de l'application.
- Les objets manipulés, leurs buts et leurs principes de fonctionnement.
- Les écrans utilisateurs mettant en œuvre les fonctionnalités de l'application.
- Le but, le type et le caractère obligatoire de chacun des champs présents sur les écrans de saisie, ainsi que les actions possibles à partir des écrans.

Toutes les fonctionnalités prévues lors de la phase de conception sont précisées dans ce document en indiquant l'implémentation de ces fonctionnalités dans l'application.

Ce document s'adresse au maître d'oeuvre (Responsable du groupe de pizzeria), aux équipes de développement et d'encadrement et à la maîtrise d'ouvrage (notre société).

2.2 - Références

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

1. **DCT – 1.0**: Dossier de conception Technique de l'application
2. **Maquette Fonctionnelle APP_Client**
3. **Maquette Fonctionnelle SITE_CLIENTS**
4. **Maquette Fonctionnelle BACK_OFFICE**
5. **Maquette Fonctionnelle APP_LIVREURS**
6. **Maquette Fonctionnelle APP_EMPLOYES_COMMERCIAUX_CUISINE**

2.3 - Besoin du client

Le projet s'inscrit dans le cadre de la mise en place d'un système de commande en ligne pour une chaîne de pizzeria. Ainsi, le système aura en charge

- la prise de commande à distance,

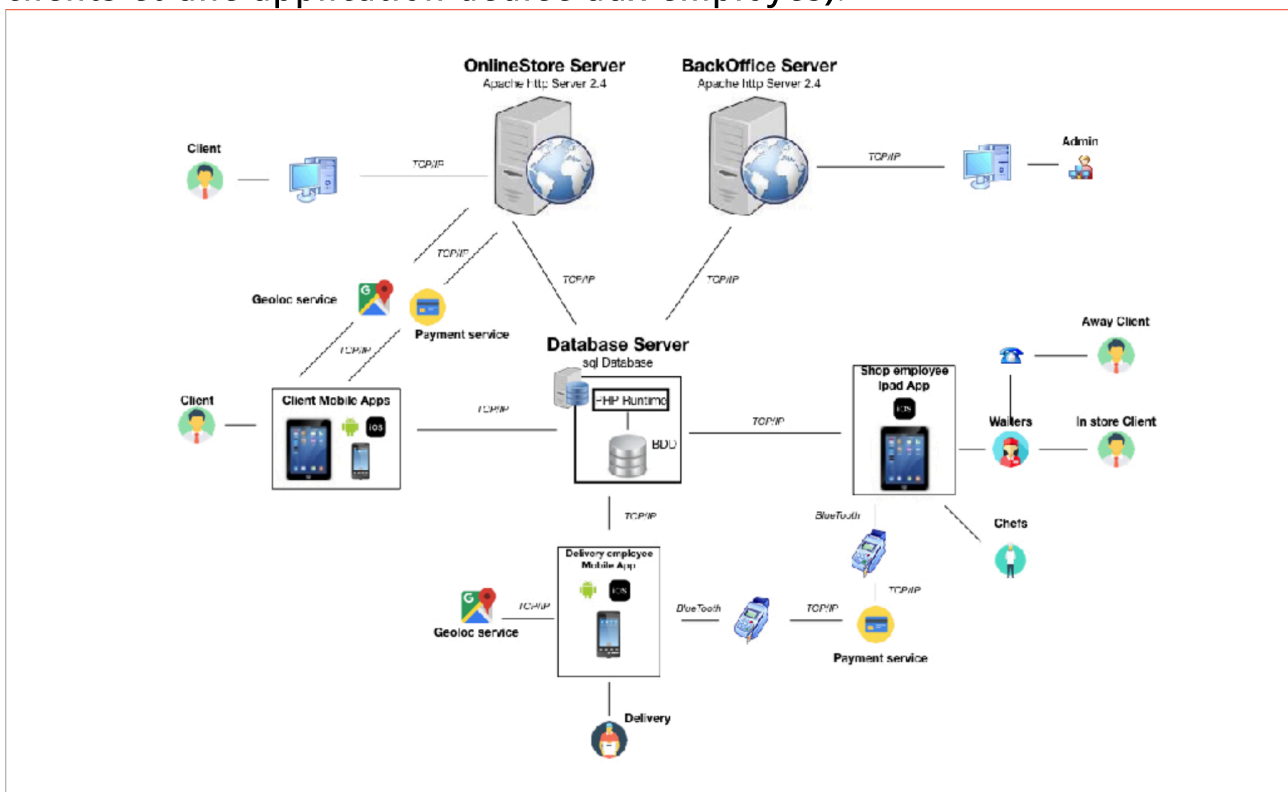
- la gestion du cycle de vie des commandes
- la gestion des menus
- la gestion des stocks

Il répond au besoin de pilotage des commandes, de la gestion de la relation client, de la gestion des stocks, et de gestion des employés.

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principe de fonctionnement

Le système est constitué **deux sites internet** (un portail client et un back office) et **deux applications iOS** distinctes (une application pour les clients et une application dédiée aux employés).



Le système repose sur les outils suivants :

Serveur web	Apache
Base de donnée	MySQL 5.0
Framework web	PHP 7.0
Framework Javascript	JQuery 3.2.1, Modernizer, ReactJS
Langages Mobile iOS	Swift 4.0
Langages Mobile android	javascript + xml
Système de redirection	SSLbyDefault

http/SSL	
Outil d'analyse et de tracking	Google Analytics, New Relic

3.2 - Les acteurs

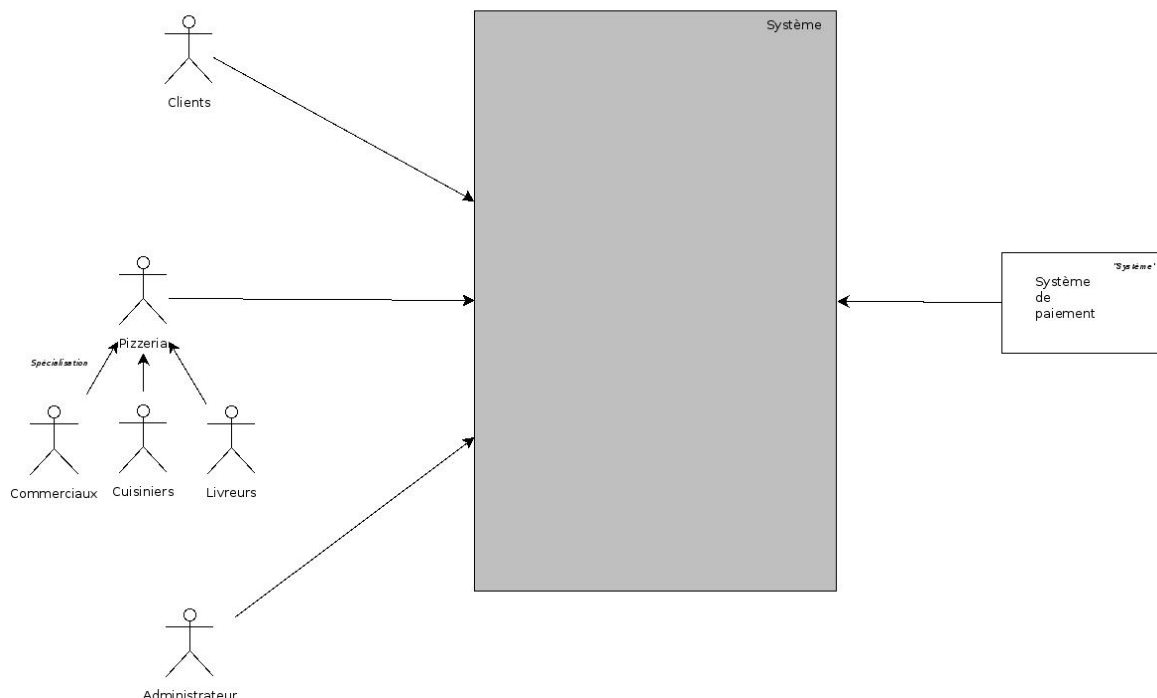
Les **acteurs principaux** du système sont :

- Les clients (C)
- Les employés (E)
- L'administrateur (A)

Les **acteurs secondaires** avec lesquels le système échange sont :

- Un système de paiement en ligne (P)

UTILISATEURS DU SYSTEME



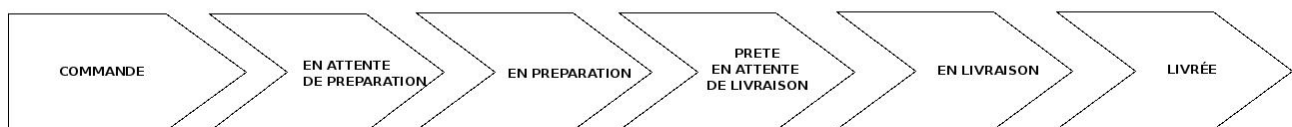
Le site et l'application dédiés aux clients proposent de passer des commandes en ligne

Le site « back office » permet gestion et la production des commandes par les employés de la pizzeria

L'application « employés » permet de gérer le cycle de production des commandes et la prise de commande en boutique et au téléphone

Afin de clarifier l'impact des différentes fonctionnalités et le moment auxquelles elles interviennent, il est nécessaire de définir le cycle de vie du produit de sa commande à sa livraison. *Notez que le paiement n'est pas inclus dans cette représentation car il peut intervenir à différentes étapes.*

CYCLE DE VIE D'UNE COMMANDE



3.3 - Interface utilisateur

3.3.1 - Interfaces matérielles

Le site internet seront « responsive » pour s'adapter aux différentes tailles d'écran et de devices (mobiles, tablettes,...) et rendre accessible la commande au plus grand nombres.

Les **points de ruptures du responsive design** seront les suivants :

- **Jusqu'à 640px** : smartphone en portrait
- **De 640px à 980px** : smartphone en paysage, tablette en portrait et petite tablette en paysage
- **De 980px à 1024px** : tablette en paysage, écran d'ordinateur de taille petite et moyenne
1281px
- **et au delà** : grand écran d'ordinateur (21" et + en plein écran)

Les applications employés seront elles développées pour s'adapter aux familles de

supports Iphone et Ipad tournant sur iOS 10 et iOS 11.

3.3.2 - Interfaces logicielles

Le système s'interfacera avec la base de donnée qui utilisera le langage NoSql et plus précisément **MySQL 5.0**

Le système de paiement recommandé est le système **Payplug** pour sa fiabilité et sa facilité d'interfaçage avec les langages de déploiements sélectionnés.

3.3.3 - Interfaces de communication

Décrire l'architecture réseau sur laquelle s'appuie le logiciel, quelles sont les protocoles utilisés et reporter ces informations de manière graphique sur l'éventuel diagramme de déploiement du chapitre 2.1 (« L'environnement du produit »).

3.3.4 - Environnement opérationnel

Il convient de définir des périodes de charges et de sauvegardes afin de péreniser les données.

Les sauvegardes seront faites tous les jours hors périodes d'ouverture des magasins dans un créneau horaire de 2h à 6h.

La charge de fréquentation connaîtra périodes fortes par jours : le déjeuner et le dîner. Des pics sont à prévoir lors de grands événements sportifs.

3.3.5 - Fonctionnalités

Les fonctions de l'outil de gestion et de commande sont les suivantes :

- S'inscrire
- S'authentifier
- Passer une commande
- Annuler une commande
- Modifier une commande
- Livrer une commande
- Payer une commande
- Consulter l'état de production
- Accéder aux recettes
- Ajouter une nouvelle pizza au menu
- Supprimer une pizza du menu
- Consulter les stocks
- Ajouter un ingrédient
- Supprimer un ingrédient
- Ajouter une boutique
- Supprimer une boutique

3.3.6 - Contraintes de développement

Les choix techniques de mise en place, conception et déploiement devront suivre les contraintes suivantes :

Cadre légal :

Les équipes d'encadrement du projet devront accompagner le client dans la rédaction de CGU et de CGV (comprenant Modalités d'achat et de paiement, délais et frais de livraison, délais de rétractation du consommateur)

Les équipes d'encadrement du projet devront accompagner le client dans la déclaration à la CNIL de type NS-48

Cadre Technique :

Le système devra pouvoir interagir avec un système de paiement en ligne.

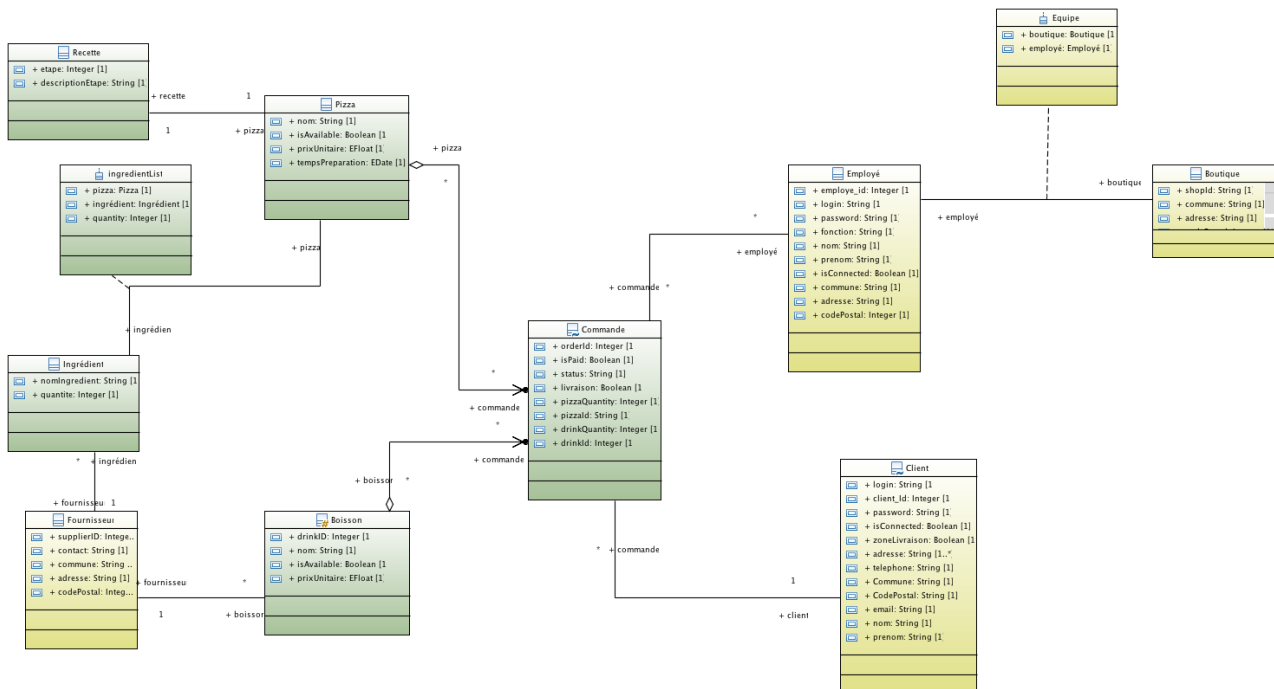
Afin de respecter la législation la mise en place d'une redirection http/ssl est à prévoir.

Le site devra être responsive et respecter le guideline

4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel

4.1.1 - Diagramme UML de classes



La classe **Client** comprend les informations concernant l'identité des clients, leur localisation, les login/passwords, leur état de connexion, leur accès à la livraison.

La classe **Employé** réunit les informations concernant l'identité des Employés, leur localisation, les login/passwords, leur état de connexion, leur rôle dans la société

La classe **Boutique** rassemble les informations d'identification, de localisation et leur état d'ouverture.

La classe **Equipe** permet d'assigner un employé à une boutique. Il s'agit d'une classe d'association.

La classe **Fournisseur** englobe toutes les informations concernant les fournisseurs tels que coordonnées et contacts.

La classe **Boisson** contient l'ensemble des boissons en stock, assignant un nom, une quantité, un état disponible et un prix unitaire

La classe **Ingrédient** contient l'ensemble des ingrédients en stock, assignant un nom

et une quantité.

La classe **Pizza** rassemble les informations relatives à une pizza tels nom, disponibilité, prix unitaire et temps de preparation

La classe **IngrédientList** réunit Ingrédient et Pizza

La classe **Recette** rassemble pour chaque pizza les étapes et les consignes pour realiser cette pizza

La classe **Commande** assemble les informations permettant de faire une commande :

- une id unique
- un état payé ou non
- un statut : en preparation, en livraison, livrée
- un employé en charge de la commande selon le statut
- une Quantité de pizza associée à des id de Pizza
- une Quantité de boisson associée à des id de Boisson

4.1.2 - Règles de gestion

Client - Commande

Un client peut commander **plusieurs** commandes .

Une commande n'est assignée qu'à **un seul** client.

Employé – Commande

Un employé peut être en charge de **plusieurs** commandes.

Une commande peut être successivement prise en charge par **plusieurs** employés.

Pizza – Commande

Une pizza peut appartenir à **plusieurs** commandes.

Une commande peut contenir **plusieurs** pizza.

Boisson – Commande

Une boisson peut appartenir à **plusieurs** commandes.

Une commande peut contenir **plusieurs** boissons.

Employé – Boutique (Equipe)

Un employé fait partie **d'une équipe** travaille dans **une seule** boutique.

Une boutique à **plusieurs** employés rassemblés dans **une seule** équipe.

Fournisseur – Boisson

Un Fournisseur peut fournir **une ou plusieurs** boissons.

Une boisson n'a qu'un **seul** fournisseur.

Fournisseur – Ingrédients

Un Fournisseur peut fournir **une ou plusieurs** ingrédients.

Un ingrédient n'a qu'un **seul** fournisseur.

Pizza – Ingrédient (Ingrédient List)

Un ingrédient peut être faire partie de la liste d'ingrédient. pour la confection de **plusieurs** pizza.

Une pizza peut contenir **plusieurs** ingrédients dans sa liste d'ingrédient.

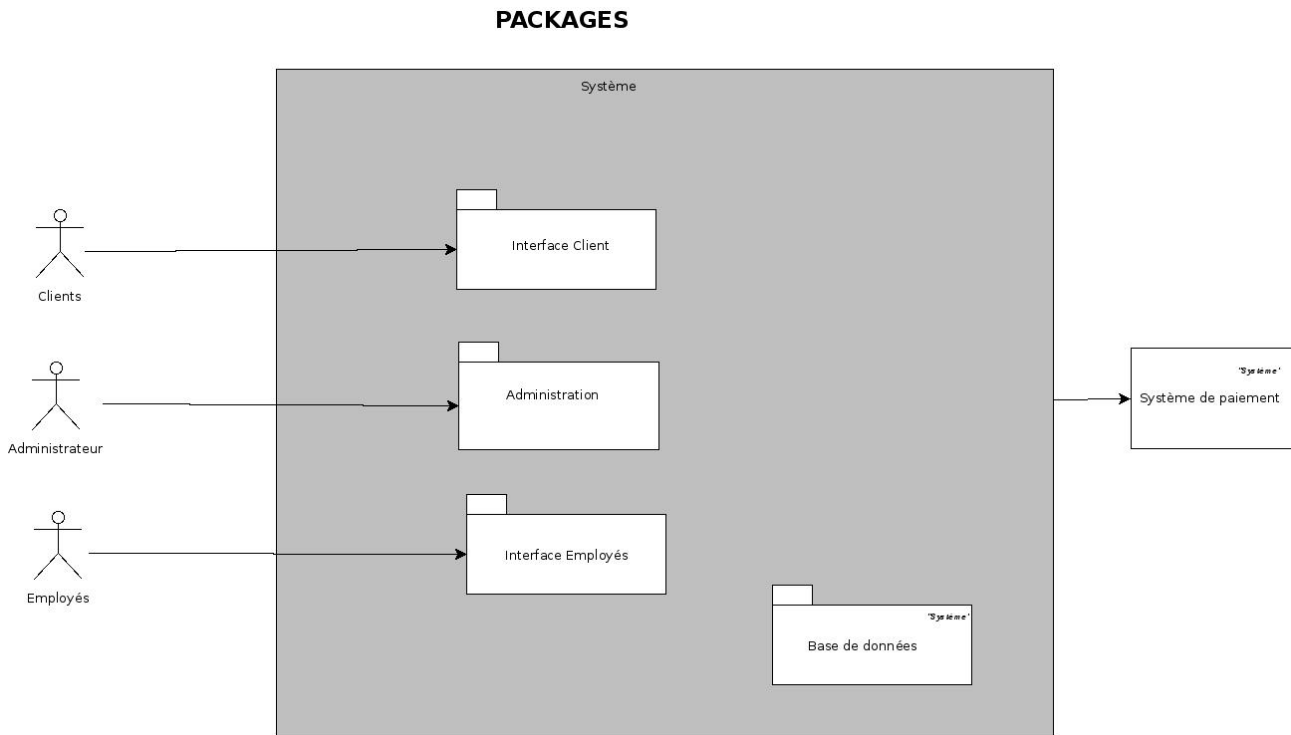
Recette - Pizza

Une pizza n'a qu'une **seule** recette

Une reccette ne correspond qu'à une **seule** pizza

4.2 - Présentation des Packages

Nous structurons notre analyse des fonctionnalités selon quatre packages :



Administrer le système. « Administration » contient toutes les fonctionnalités réservées au profil Administrateur.

« Interface Employé » contient toutes les fonctionnalités réservées au profil employé.

« Interface Client » contient toutes les fonctionnalités réservées au profil client .

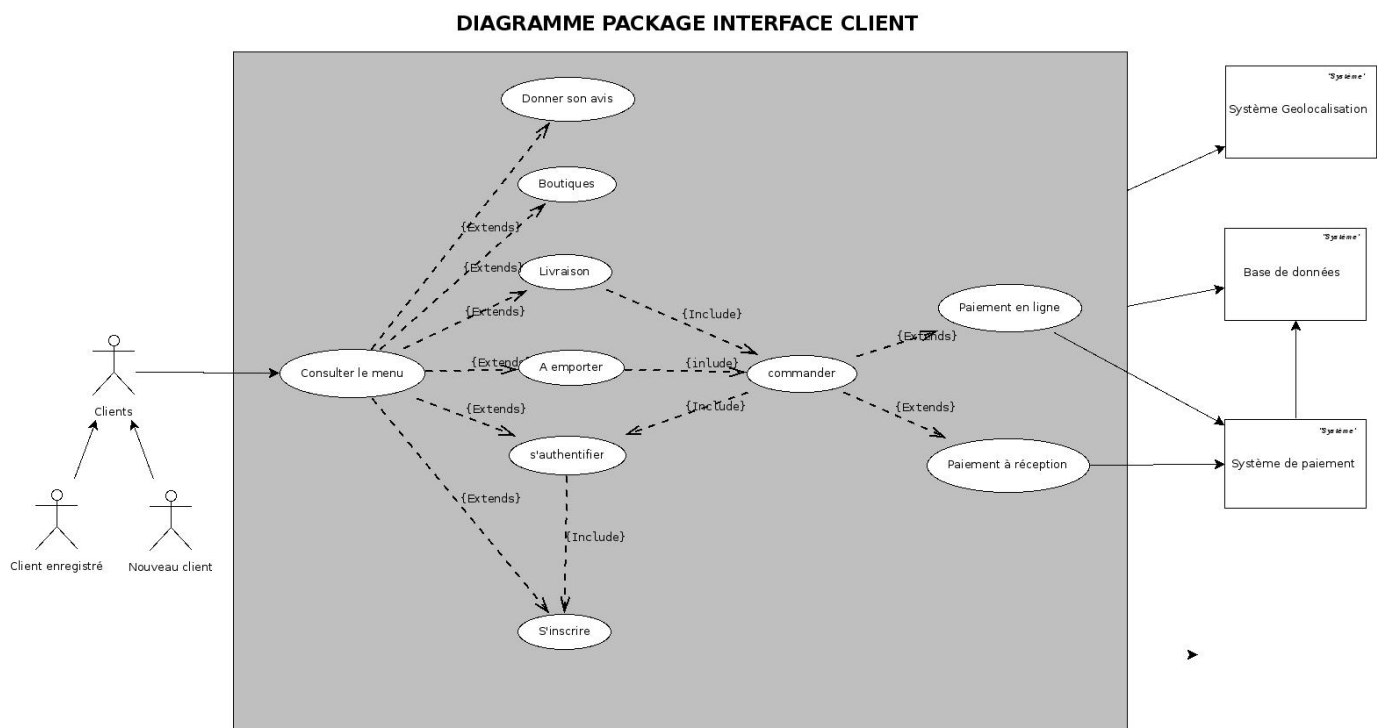
« La Base de donnée » en charge d'enregistrer et de restituer les informations.

...

5 - APPLICATIONS

5.1.1 - Profil des utilisateurs.

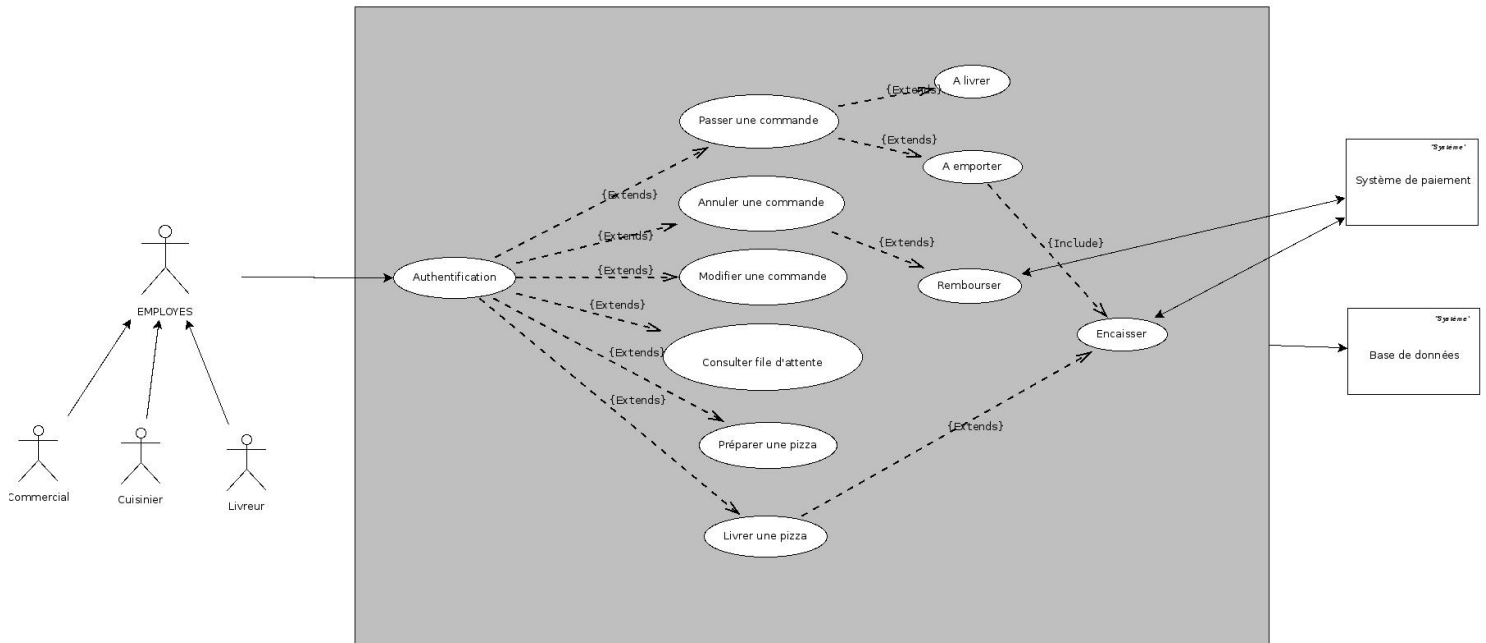
Clients : Le profil client doit avoir des fonctionnalités accessibles sans aucune connaissance du système. Il existe 2 catégories de client « **Nouveau client** » et « **client enregistré** ». Ils accèdent à l'interface publique « Interface Client ».



Employés: Le profil client doit avoir des fonctionnalités accessibles et une connaissance du système. Il existe 3 catégories d'Employés « **Commercial** » (titulaire des fonctions de vente et contact client), « **Cuisinier** » (responsable de la production des commandes) et « **Livreur** » (en charge de la livraison et de l'encaissement). Chacun de ses profil a **accès une partie des fonctionnalités de l'interface employé**. Les droits d'accès sont donnés par l'administrateur lors de la création du

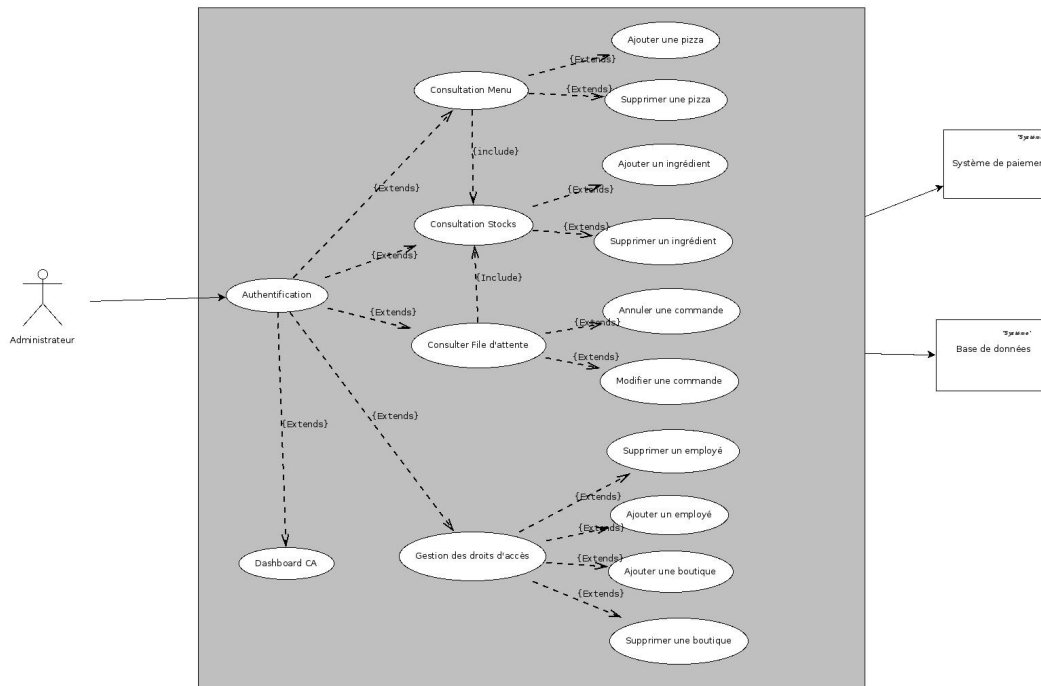
profil d'un nouvel employé.

DIAGRAMME PACKAGE INTERFACE EMPLOYÉS



Administrateur : Le profil administrateur a accès à tout le système. C'est lui qui valide les inscriptions et donne les droits aux utilisateurs des différentes interfaces. Il peut modifier le menu, consulter et modifier la file d'attente des commandes, créer, modifier et supprimer des utilisateurs (rassembler en groupe métier attribué à des boutiques) et gérer les stocks. **Sa vision du système est globale.**

DIAGRAMME PACKAGE INTERFACE ADMINISTRATION



6 - SPÉCIFICATIONS DÉTAILLÉES

6.1 - Cas d'utilisation 1 – S'inscrire

Titre: S'inscrire (Package Interface Client)

Résumé: Liste des actions réalisées par un client pour s'inscrire en ligne

Acteurs : Client (C), Système (S), (BDD) Base de données

Pré-condition(s):

Le client est sur le site et désire s'inscrire pour commander une pizza

Déclencheur:

0. Le Client entre dans la rubrique s'inscrire

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. C clique sur s'inscrire	2 S fait appel à la fonction s'inscrire 3. S affiche une page demandant le nom, le prénom, l'adresse, un téléphone et une adresse e-mail
4. C entre un nom 6. C entre un prénom 7. C entre une adresse 8. C entre un téléphone 9 C entre un e-mail	10. S vérifie les informations 11. S envoie les infos de C vers BDD 12. BDD vérifie qu'aucun compte n'a déjà ces infos 13 BDD confirme réception 14. S indique si le client est dans la zone de livraison et quelle est la boutique la plus proche 15. S envoie un mail de confirmation à C
16. C répond au mail de confirmation 19 C crée un mot de passe	17. S affiche un message de bienvenue 18. S invite C à crée un mot de passe 20 S vérifie que le mot de passe est valide 21 S envoie les infos à BDD 22. S fait appel à la fonction s'authentifier

23. C s'authentifie	
---------------------	--

Scénario Alternatifs

4a. C n'entre pas un nom 6a. C n'entre pas un prénom 7a. C n'entre pas une adresse 8a. C n'entre pas un téléphone 9a. C n'entre pas un e-mail 16a. C ne répond pas au lien de confirmation 19a C n'entre pas de mot de passe	10a. La vérification des infos échoue. C doit recommencer 11a. La BDD ne réponds pas 12a. BDD à déjà un compte aux mêmes infos. 20a Le mot de passe n'est pas valide. C doit en choisir un nouveau 21 BDD non joignable
--	---

Action de fin:

Scénario nominal 4,6,7,8,9,16,19 sur décision du client

Post-condition(s):

Les informations sont stockées dans la BDD

COMPLÉMENTS

Ergonomie

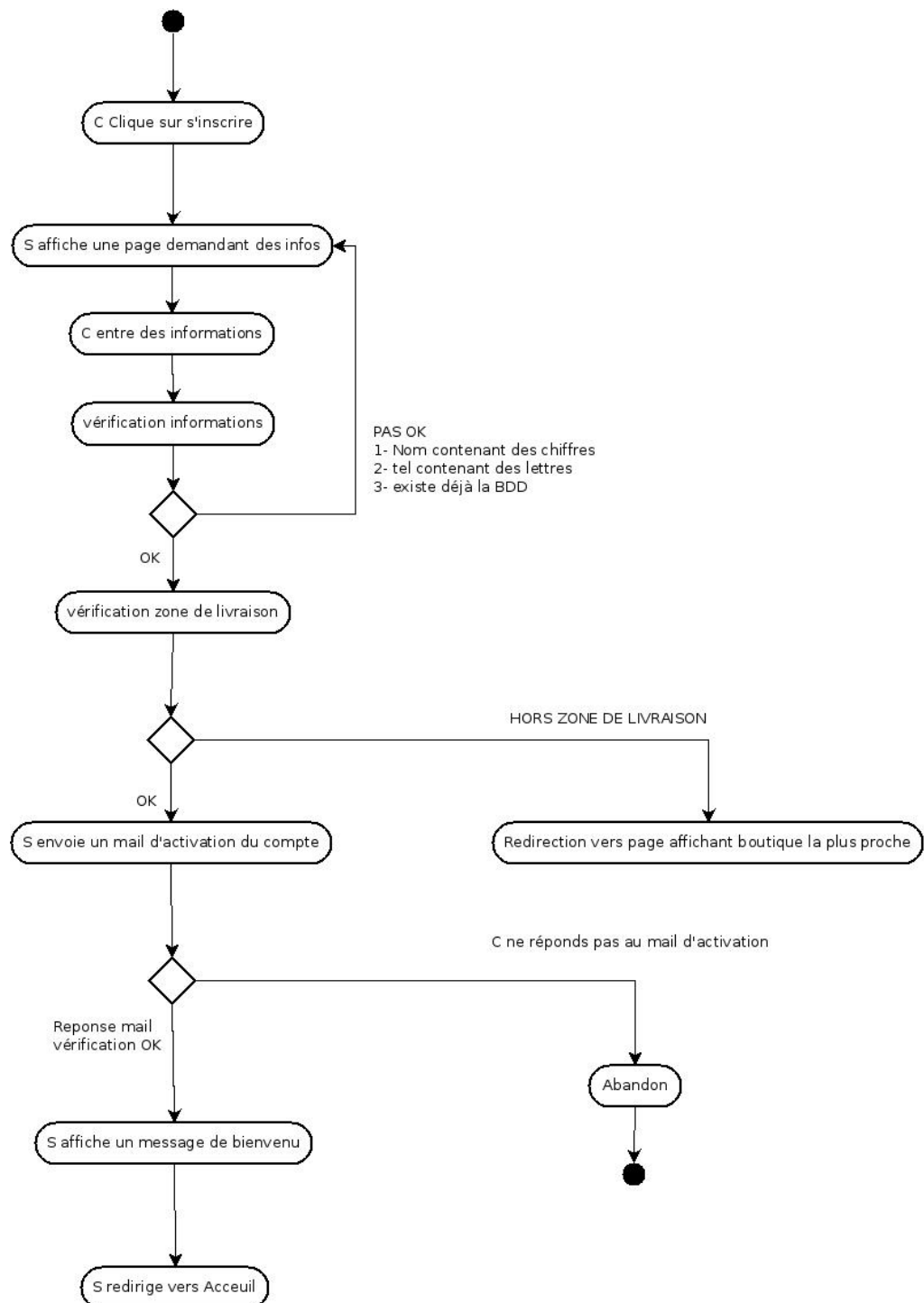
Une barre de progression des étapes devrait signaler le nombre d'étapes restantes pour montrer au Client que l'étape n'est pas longue

Performance attendue

L'envoi du mail de confirmation doit se faire dans un délai de 2 minutes. La confirmation dans un délai de 5 à 10 minutes

Problèmes non résolus

Doit on mettre des CGU?



6.2 - Cas d'utilisation 2 – S'authentifier

Titre: S'authentifier (Package Interface Client, Interface Employé, Administration)

Résumé: Liste des actions réalisées par un Utilisateur (Client, Employé, Administrateur) pour s'authentifier sur le système

Acteurs : Utilisateur (U), Système (S), (BDD) Base de données

Pré-condition(s):

L'Utilisateur accède au système

Déclencheur:

0. L'utilisateur souhaite s'authentifier pour accéder à certaines fonctionnalités

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. U clique sur s'authentifier	2. S fait appel à la fonction "s'authentifier" 3. S affiche une page avec 2 champs Input texte demandant d'entrer son identifiant et son mot de passe
4. U entre son identifiant et son mot de passe	5. S fait appel à la BDD et vérifie les informations 6. S affiche la page d'accueil du système

Scénario Alternatifs

4a. U n'entre pas d'identifiant 4b. U a oublié son identifiant 4c. U n'entre pas de mot de passe 4d. U a oublié son mot de passe	5a. L'identifiant ne correspond pas au mot de passe 5b. Le mot de passe ne correspond pas à l'identifiant
---	--

Action de fin:

Scénario nominal 4 sur décision de l'utilisateur

Post-condition(s):

L'heure d'authentification et l'utilisateur sont enregistrés dans la BDD

COMPLÉMENTS

Ergonomie

Prévoir un lien pour envoyer un mail de réinitialisation du mot de passe

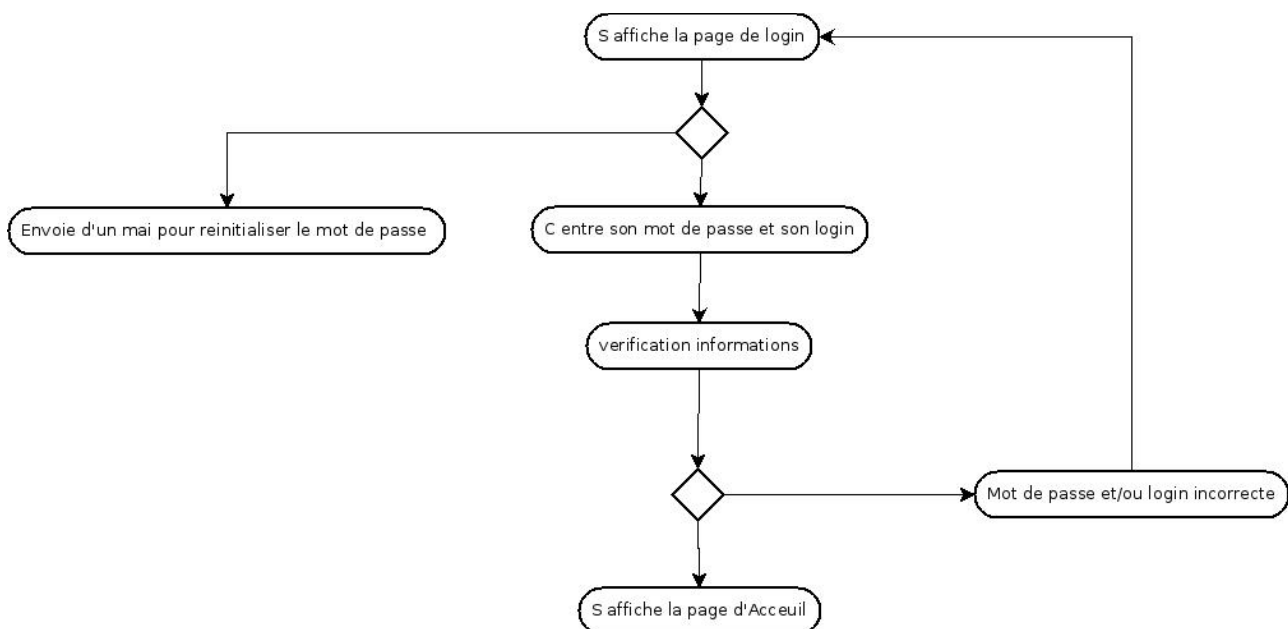
Performance attendue

L'authentification doit se faire dans un délai de 2 secondes

Problèmes non résolus

Que faire si un employé à deux sessions en même temps ?

Temps de déconnexion après inactivité



6.3 - Cas d'utilisation 3 – Commander une pizza en ligne

Titre: Commander une pizza en ligne **Livraison** (Package Interface Client)

Résumé: Liste des actions réalisées par un client pour commander une pizza à livrer

Acteurs : Utilisateur (C), Système (S), (P) Paiement

Pré-condition(s):

Le client devra s'être authentifié. S'il n'a pas de compte utilisateur, il devra en créer un.

Déclencheur:

0. Le Client souhaite commander une pizza en ligne

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. C consulte la page menu	2. S fait appel à la fonction consulter la liste des pizzas. 3. S fait appel à la fonction consulter les stock 4. S affiche la liste des pizzas disponibles
5. C sélectionne une pizza & une quantité 6. C envoie sa requête en cliquant 12. C confirme Livraison	7. S fait appel à la fonction consulter les stocks et vérifie la disponibilité 8. S fait appel à la fonction file d'attente et calcule une estimation du temps de préparation 9. S évalue si C est dans la zone de livraison 10. S affiche une fenêtre qui demande acceptation du délai par le client 11. S demande si c'est livraison ou à emporter
13. C confirme sa commande	14. Le système et renvoie vers P
15. C entre ses informations de Paiement	16. P envoie à S une confirmation de paiement. 17. S enregistre la commande 18. S envoie la commande dans la file d'attente 19.. S envoie un message de confirmation de commande

Scénario Alternatifs

5a. C ne sélectionne pas de produits 6a. C n'envoie pas sa requête 13a. C ne confirme pas sa commande 15a. C n'entre pas d'informations de paiement 15b. C entre des informations incorrectes	9a. S évalue que C n'est pas dans la zone de livraison 16a. Le paiement est refusé
---	---

Action de fin:

Scénario nominal 5 6, 12, 13, 15 sur décision du client et 16 sur décision du système

Post-condition(s):

La file d'attente est mise à jour. Les cuisiniers sont informés de la commande

COMPLÉMENTS

Ergonomie

L'affichage des produits doit se faire une seule page. Sur le côté du descriptif une image du produit, un menu déroulant pour afficher les tailles possibles (petite, moyenne et grande), les quantités disponibles et le prix mis à jour en fonction des critères sélectionnés et un bouton "valider commande"

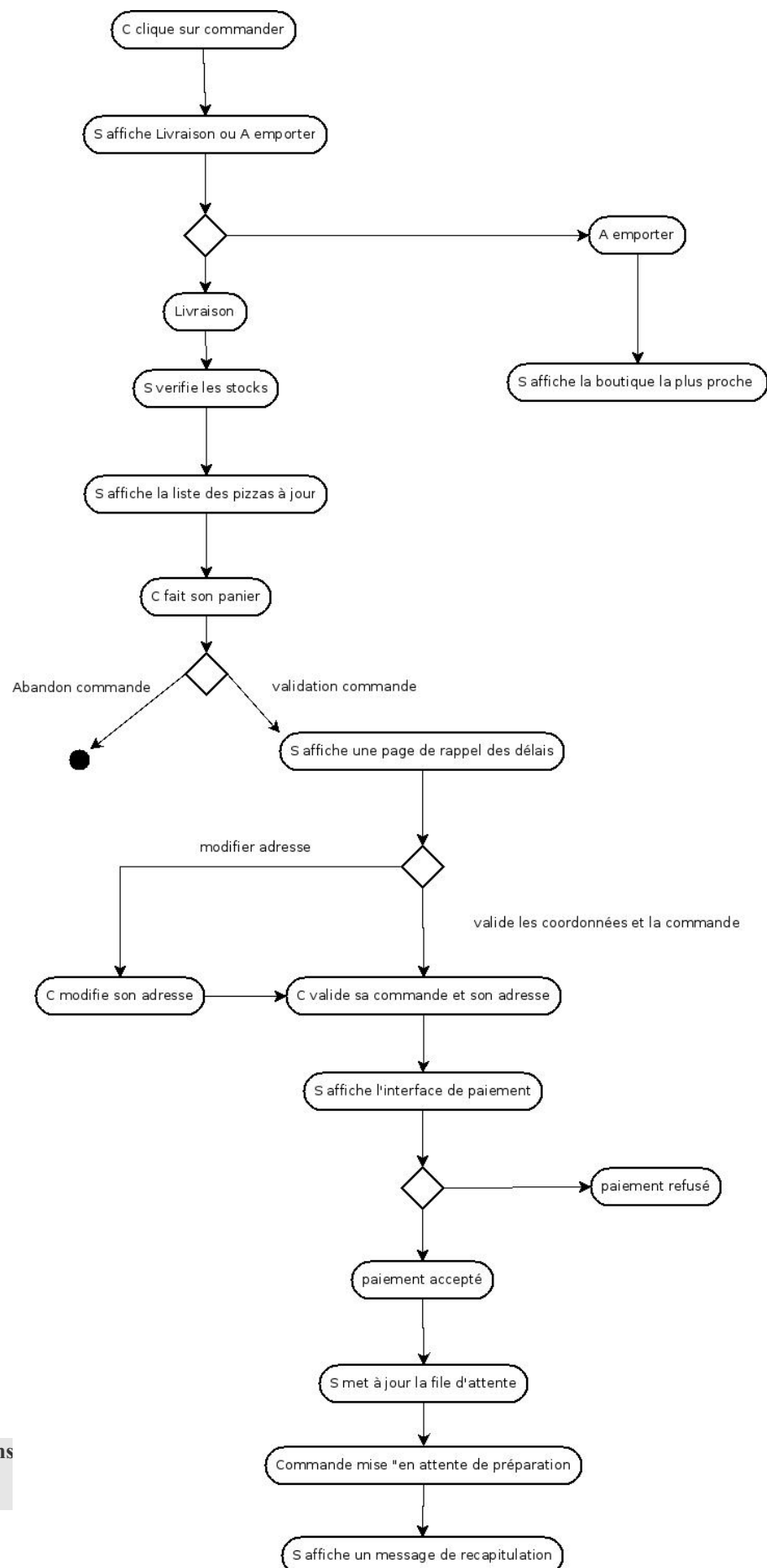
Performance attendue

L'affichage de la page, la mise à jour du délai et de la disponibilité doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus

Doit on prévoir un tri par prix croissant/décroissant?

Doit prévoir un tri par ingrédients?



6.4 - Cas d'utilisation 4 - Commander une pizza au tel

Titre: Commander une **pizza à emporter** (Package Interface Client & Employés)

Résumé: Liste des actions réalisées par un client ou un employé pour commander une pizza à emporter

Acteurs : Client (U), Système (S), (P) Paiement en Ligne

Pré-condition(s):

L'Utilisateur devra s'être authentifié. S'il n'a pas de compte utilisateur, il devra en créer un.

Déclencheur:

0. L'Utilisateur souhaite commander une pizza en ligne ou en boutique à emporter

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. U consulte la page menu	2. S fait appel à la fonction consulter la liste des pizzas. 3. S fait appel à la fonction consulter les stocks 4. S affiche la liste des pizzas disponibles
5. U sélectionne une pizza & une quantité 6. U envoie sa requête en cliquant 12. U confirme à emporter	7. S fait appel à la fonction consulter les stock et vérifie la disponibilité 8. S fait appel à la fonction file d'attente et calcule une estimation du temps de préparation 9. S évalue si C est dans la zone de livraison 10. S affiche une fenêtre qui demande acceptation du délai par le client 11. S demande si c'est livraison ou à emporter 13. S propose un point de vente
14. U confirme le point de vente et la commande	15. Le système et renvoie vers P
16. U entre ses informations de Paiement	17. P envoie à S une confirmation de paiement. 18. S enregistre la commande 19. S envoie la commande dans la file d'attente 20. S envoie un message de confirmation de

	commande
--	----------

Scénario Alternatifs

5a. U ne sélectionne pas de produits 6a. U n'envoie pas sa requête 12a. U ne choisit pas à emporter 14a. U ne confirme pas sa commande 16a. U n'entre pas d'informations de paiement 16b. C entre des informations incorrectes	17a. Le paiement est refusé
---	-----------------------------

Action de fin:

Scénario nominal 5, 6, 12, 14, 16 sur décision du client et 17 sur décision du système

Post-condition(s):

La file d'attente est mise à jour. Les cuisiniers sont informés de la commande.

COMPLÉMENTS

Ergonomie

L'affichage des produits doit se faire une seule page. Sur le côté du descriptif une image du produit, un menu déroulant pour afficher les tailles possibles (petite, moyenne et grande), les quantités disponibles et le prix mis à jour en fonction des critères sélectionnés et un bouton "valider commande"

Performance attendue

L'affichage de la page, la mise à jour du délai et de la disponibilité doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus

Doit on prévoir un tri par prix croissant/décroissant?

Doit prévoir un tri par ingrédients?

6.5 - Cas d'utilisation 5 – Annuler une Commande

Titre: Annuler une commande (Package interface Client)

Résumé: Liste des actions réalisées par Client pour annuler une commande

Acteurs : Client (E), Système (S), Base de données (BDD)

Pré-condition(s):

Le client est authentifié et accède à ses commandes

Déclencheur:

0. Un client souhaite annuler une commande

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. C clique sur voir mes commandes	2. S fait appel à la fonction voir mes commandes 3. S fait appel à la BDD 4. La BDD renvoie chaque commande et leur état 5. S affiche une fenêtre avec les commandes
6.C sélectionne la commande	7. S affiche une fenêtre avec le détail de la commande et un bouton annuler
8.C clique sur annuler	9. S affiche une demande de confirmation d'annulation 10.S rend indisponible la commande dans la file
11. C confirme l'annulation de la commande	12. S envoie une requête DELETE à la BDD 13. BDD confirme l'effacement et met à jour la file d'attente 14.S affiche un message de confirmation d'annulation

Scénario Alternatifs

6a. C ne sélectionne pas de commande	3a. BDD ne réponds pas
--------------------------------------	------------------------

8a. C n'annule pas 11a. C ne confirme pas	
--	--

Action de fin:

Scénario nominal 1,3 sur décision de L'Employé.

Post-condition(s):

Affichage de la file d'attente

COMPLÉMENTS**Ergonomie****Performance attendue**

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus

Comment régler le cas ou la requête croise la mise en préparation

1.1 CAS D'UTILISATION 6 – ANNULER UNE COMMANDE (INTERFACE EMPLOYE)

Titre: Annuler une commande (Package interface Employé)**Résumé:** Liste des actions réalisées par Employé pour annuler une commande**Acteurs :** Employé (E), Système (S), Base de données (BDD)**Pré-condition(s):**

L'employé accède à la file d'attente. La commande est "en attente de préparation"

Déclencheur:

0. Un client souhaite annuler une commande

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. E sélectionne une commande "en attente de préparation" et appuie sur "Annuler" 3. E confirme l'annulation de la commande	2. S affiche une demande de confirmation d'annulation 4. S rend indisponible la commande dans la file d'attente 5. S envoie une requête DELETE à la BDD 6. BDD confirme l'effacement et met à jour la file d'attente

	7. S affiche un message de confirmation d'annulation
--	--

Scénario Alternatifs

3a. Ne confirme pas l'annulation	5a. BDD ne réponds pas
----------------------------------	------------------------

Action de fin:

Scénario nominal 1,3 sur décision de L'Employé.

Post-condition(s):

Affichage de la file d'attente

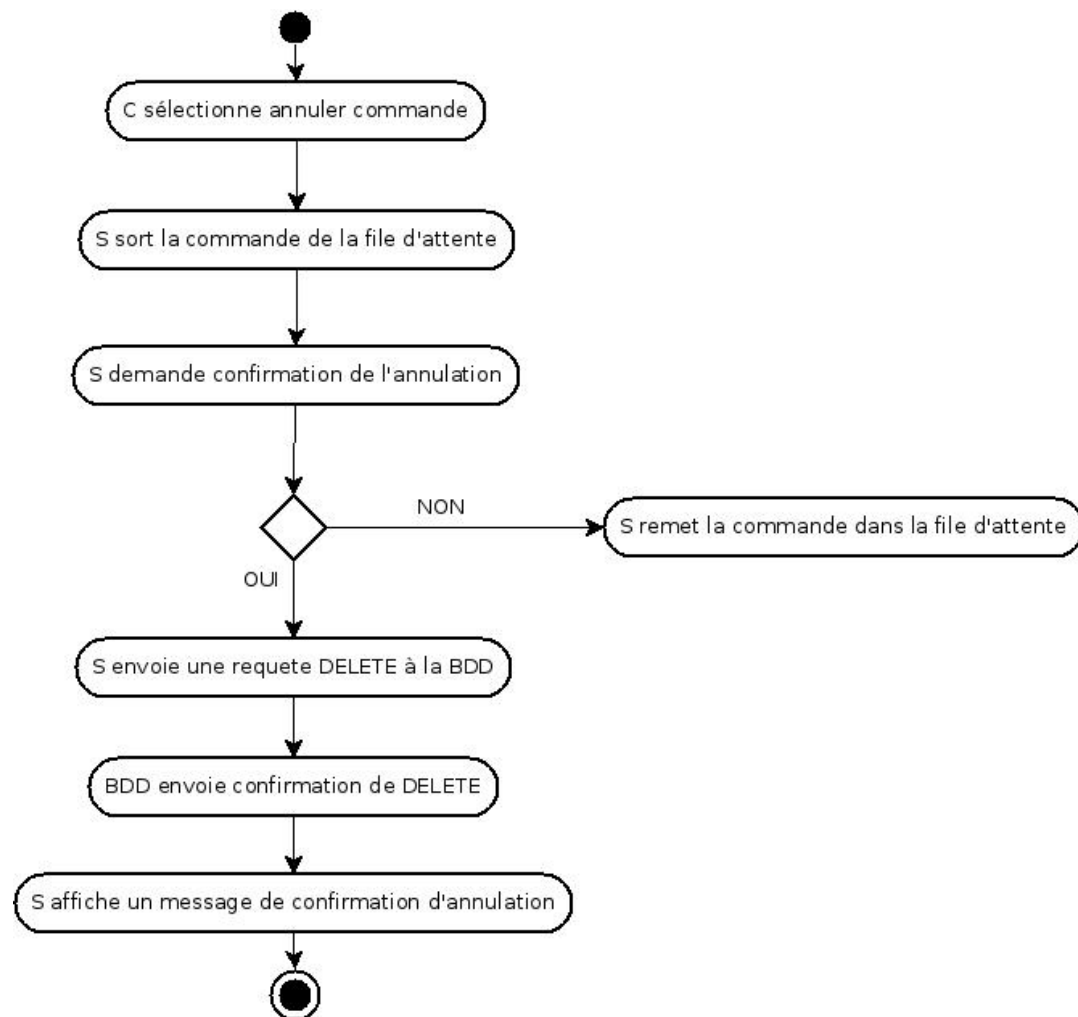
COMPLÉMENTS

Ergonomie

Performance attendue

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus



6.6 - Cas d'utilisation 7 – Donner son Avis

Titre: Donner son avis (Package Interface Client)

Résumé: Liste des actions réalisées par un client pour donner un avis

Acteurs : Client (C), Système (S)

Pré-condition(s):

Le client devra s'être authentifié. S'il n'a pas de compte utilisateur, il devra en créer un.

Déclencheur:

0. Le Client souhaite donner son avis

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. C consulte la page d'accueil et sélectionne la rubrique donner son avis	2. S fait appel à la fonction donner son avis 3. S affiche une page avec un champ Input texte
4. C rédige un avis 5. C appuie sur envoyer	7. S envoie l'avis vers la BDD 8. S Affiche un message de remerciement

Scénario Alternatifs

4a. C laisse le champ texte vide	
----------------------------------	--

Action de fin:

Scénario nominal 4,5 sur décision du client.

Post-condition(s):

La base de donnée est mise à jour. L'administrateur reçoit une notification

COMPLÉMENTS

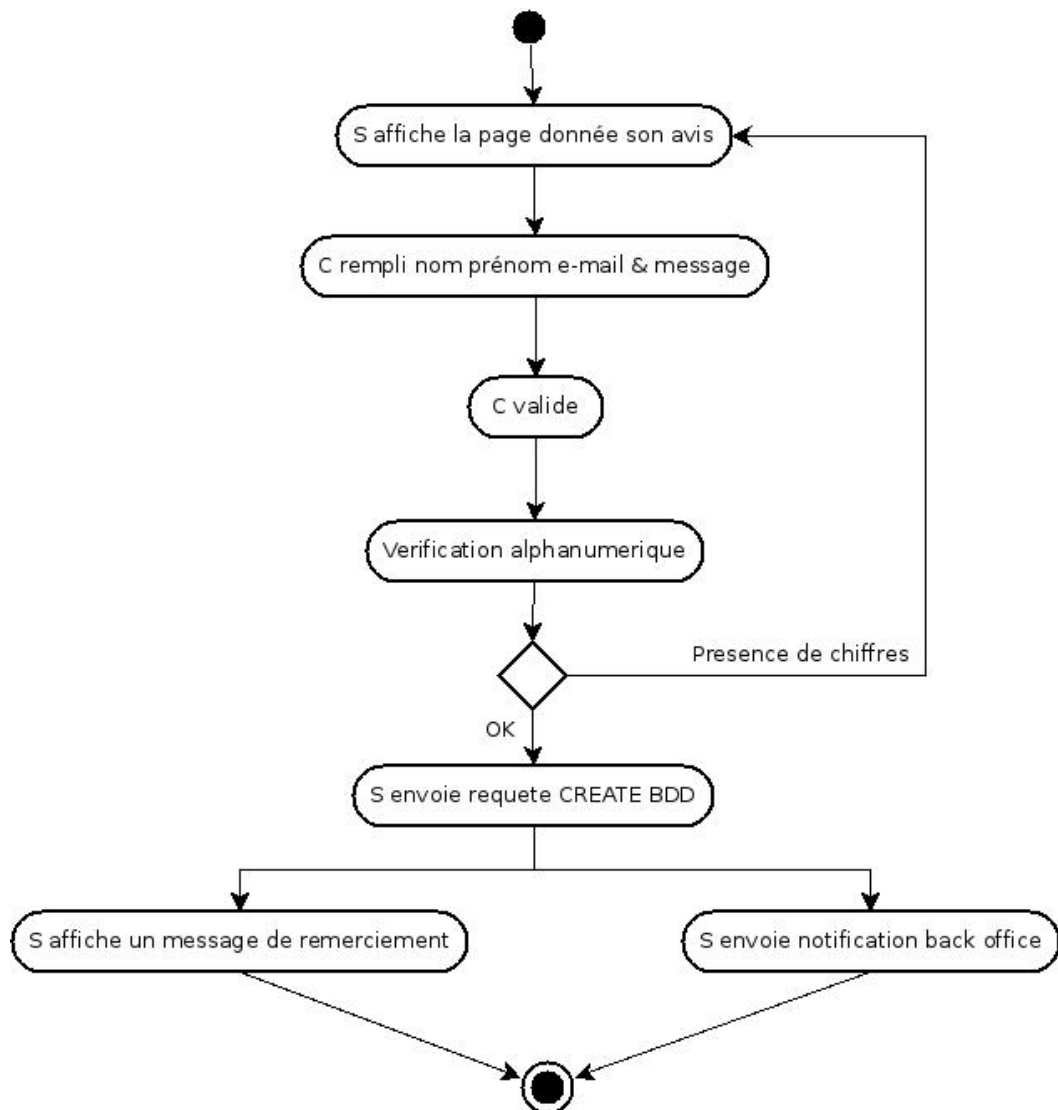
Ergonomie

Un système d'étoile ou notation (pas du tout satisfait, satisfait, très content...) peut être mis en place

Performance attendue

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus



6.7 - Cas d'utilisation 8 - Trouver la boutique la plus proche

Titre: Trouver la boutique la plus proche (Package Interface Client)

Résumé: Liste des actions réalisées par un client pour trouver et contacter la boutique la plus proche

Acteurs : Client (C), Système (S), Système de Localisation (Loc)

Pré-condition(s):

Le client est sur le site

Déclencheur:

0. Le Client choisit trouver sa boutique

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. C sélectionne Trouver le magasin le plus proche	2. S fait appel à la fonction Trouver un magasin 3. S affiche une page demandant l'adresse de C
4. C entre son adresse	7. S fait appel à l'API Loc et évalue les distances 8. S Affiche le plan d'accès et les coordonnées de la boutique la plus proche

Scénario Alternatifs

4a. C laisse le champ texte vide	
----------------------------------	--

Action de fin:

Scénario nominal 4 sur décision du client.

Post-condition(s):

Affichage de la carte

COMPLÉMENTS

Ergonomie

Une carte avec tous les magasins peut être affichée au moment où l'on demande l'adresse

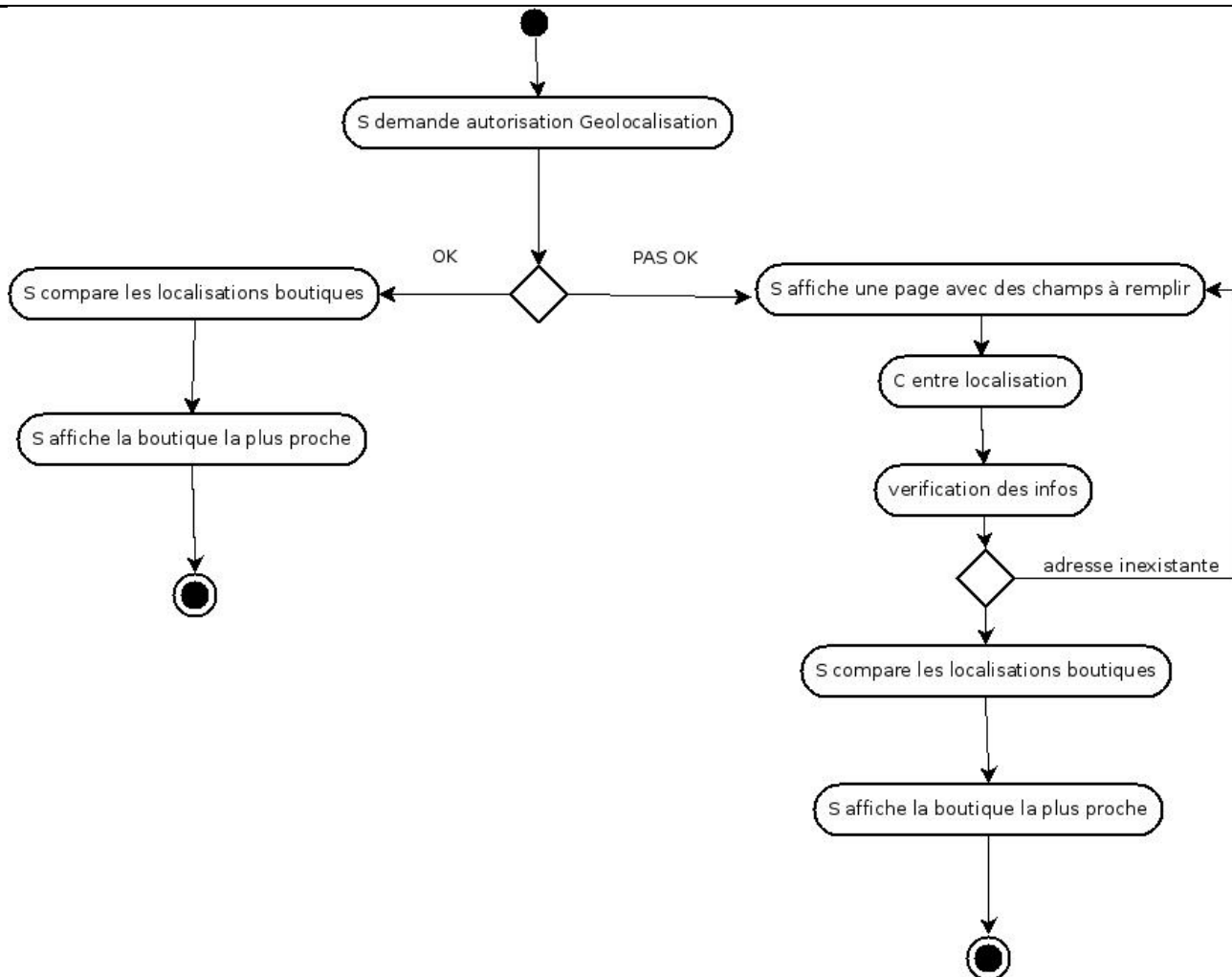
Performance attendue

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus

Accès à l'Api de Localisation

Doit on faire appel à la fonction de géolocalisation du navigateur ou mobile



6.8 - Cas d'utilisation 9 – Consulter la file d'attente

Titre: Consulter la file d'attente (Package Interface Employé & Administrateur)

Résumé: Liste des actions réalisées par un employé pour consulter la file d'attente

Acteurs : Utilisateur (U), Système (S), base de données (BDD)

Pré-condition(s):

L'employé doit être authentifié

Déclencheur:

0. L'employé souhaite consulter la file d'attente

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
5. U consulte la File d'attente	1. S fait appel à la fonction Consulter la file d'attente 2. S fait appel à la BDD 3. BDD renvoie les informations S 4. S affiche la file d'attente

Scénario Alternatifs

3a. La BDD Ne réponds pas	
---------------------------	--

Action de fin:

Scénario nominal 5 sur décision de l'utilisateur.

Post-condition(s):

Affichage de la carte

COMPLÉMENTS

Ergonomie

Un système de Dashboard doit être mis en place avec des codes couleurs et des estimations temporelles

Performance attendue

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus

Faire attention aux nombres de requêtes simultanées

6.9 - Cas d'utilisation 10 – Cuisiner une Pizza

Titre: Cuisiner une Pizza (Package Interface Employé)

Résumé: Liste des actions réalisées par un Employé pour déclarer les étapes de préparation

Acteurs : Employé (E), Système (S), Base de données (BDD)

Pré-condition(s):

L'Employé est identifié et il est sur la file d'attente

Déclencheur:

0. Une nouvelle commande avec le statut à préparer arrive dans la file d'attente

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. E sélectionne une commande "à préparer"	2. S attribut la commande à E 3. S envoie à BDD (file d'attente) l'état "en préparation" et l'identifiant de E 4. S envoie la liste des ingrédients à retirer de Stock à BDD 5. BDD confirme réception 6. BDD met à jour file d'attente et stock 7. S affiche la recette de la pizza
8. E prépare la pizza et finit. Il sélectionne commande prête	9. S envoie à BDD (file d'attente) l'état "Prête" et en attente de Livraison. 10. BDD met jour file d'attente 11. S met à jour file d'attente 12. S envoie une notification aux livreurs disponibles pour prendre en charge la pizza

Scénario Alternatifs

8a. E ne déclare jamais la pizza prête	3a.BDD ne réponds pas
--	-----------------------

Action de fin:

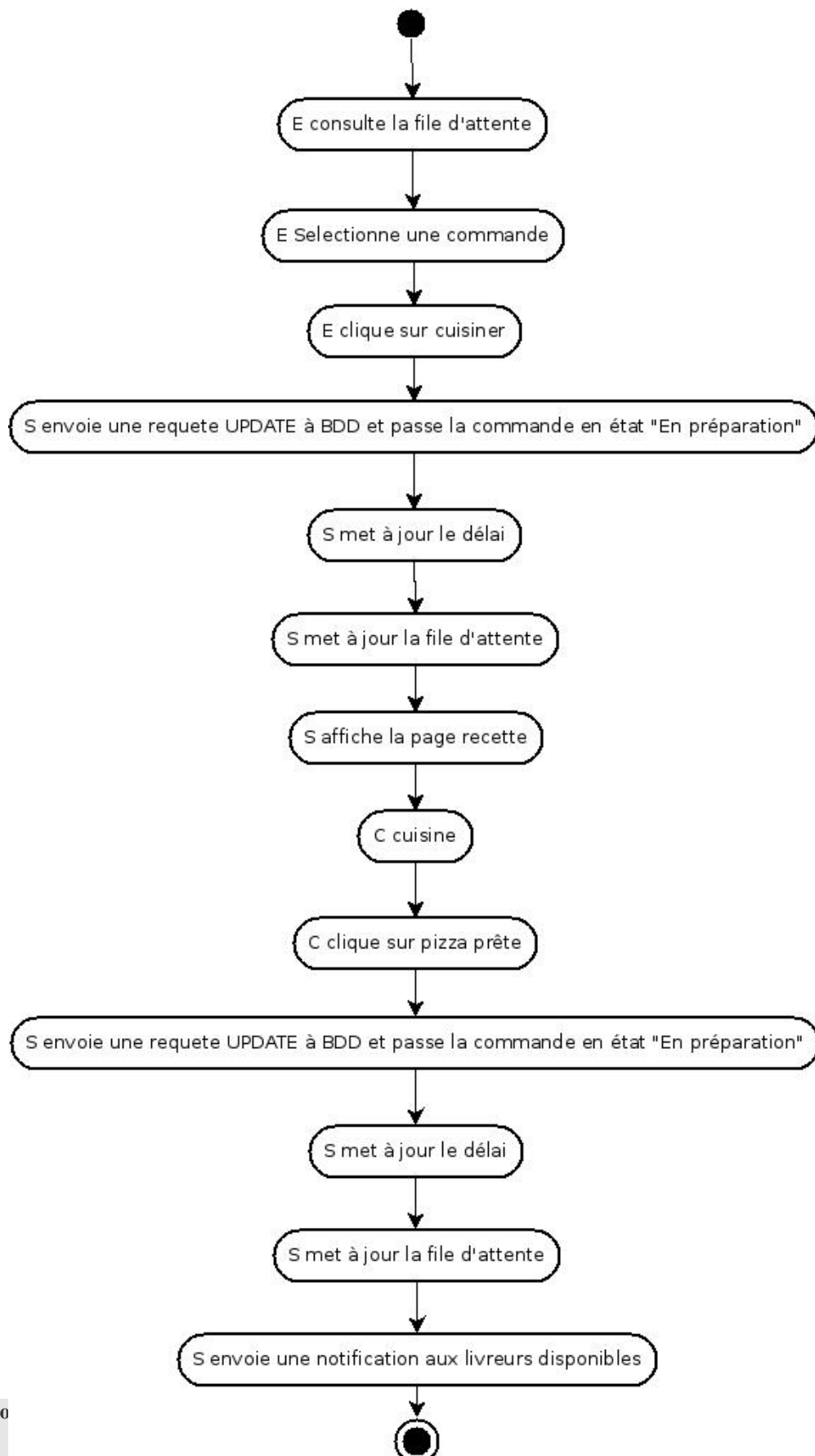
Scénario nominal 8 sur décision du client.

Post-condition(s):

Affichage de la file d'attente

COMPLÉMENTS**Ergonomie****Performance attendue**

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel



6.10 - Cas d'utilisation 11 – Livrer une pizza payée en ligne

Titre: Délivrer une Pizza déjà payée (Package Interface Employé)

Résumé: Liste des actions réalisées par un Employé pour déclarer livrée

Acteurs : Employé (E), Système (S), Base de données (BDD)

Pré-condition(s):

L'Employé est identifié et il est sur la file d'attente

Déclencheur:

0. Une nouvelle commande avec le statut "en attente de livraison"

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. E sélectionne une commande "en attente de livraison" et appuie sur "je livre" 2. Prends la pizza	3. S attribut la commande à E 4. S envoie à BDD (file d'attente) l'état "en Livraison" et l'identifiant de E 5. BDD confirme réception 6. BDD met à jour file d'attente 7. S affiche la file d'attente mise à jour 8. S envoie a E une notification avec l'adresse et le nom du client et le délai de livraison à respecter
9. E arrive chez C et remet la pizza 10. Il clique dans son application sur "livrée"	11. S envoie à BDD (file d'attente) l'état "Livrée" 12. BDD met jour file d'attente 13. S enlève la commande de la file d'attente

Scénario Alternatifs

1a. Aucun E ne prend la pizza en livraison 9a. La pizza n'arrive pas 10a. E ne clique pas sur "livrée"	4a.BDD ne réponds pas 12a. BDD ne réponds pas
--	--

Action de fin:

Scénario nominal 10 sur décision de L'Employé.

Post-condition(s):

Affichage de la file d'attente

COMPLÉMENTS**Ergonomie**

L'interface de livraison doit être simplissime pour des raisons de sécurité et d'efficacité.

Performance attendue

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus

6.11 - Cas d'utilisation 12 – Livrer une pizza avec Paiement

Titre: Délivrer une Pizza avec paiement (Package Interface Employé)

Résumé: Liste des actions réalisées par un Employé pour déclarer une pizza livrée

Acteurs : Employé (E), Système (S), Base de donnée (BDD), Paiement (P)

Pré-condition(s):

L'Employé est identifié et il est sur la file d'attente

Déclencheur:

0. Une nouvelle commande avec le statut "en attente de livraison"

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. E sélectionne une commande "en attente de livraison" et appuie sur "Je livre" 2. Prends la pizza	3. S attribut la commande à E 4. S envoie à BDD (file d'attente) l'état "en Livraison" et l'identifiant de E 5. BDD confirme réception 6. BDD met à jour file d'attente 7. S affiche la file d'attente mise à jour 8. S envoie a E une notification avec l'adresse et le nom du client et le délai de livraison à respecter

9. E arrive chez C et remet la pizza 10. E entre sur procéder au paiement 12. E prends les informations de paiement	11. S fait appel à la fonction paiement 13. Paiement (P) accepté 14. S affiche confirmation de paiement 15. S envoie à BDD (file d'attente) l'état "Livrée" 16. BDD met jour file d'attente 17. S enlève la commande de la file d'attente 18. S remet E comme disponible
---	--

Scénario Alternatifs

1a. Aucun E ne prend la pizza en livraison 9a. La pizza n'arrive pas 10a. E ne procède pas au paiement 12a. Informations incorrectes ou absentes	4a. BDD ne réponds pas 12a. BDD ne réponds pas 13a. P renvoie paiement refusé
---	---

Action de fin:

Scénario nominal 10,12 sur choix du client.

Post-condition(s):

Affichage de la file d'attente

COMPLÉMENTS

Ergonomie

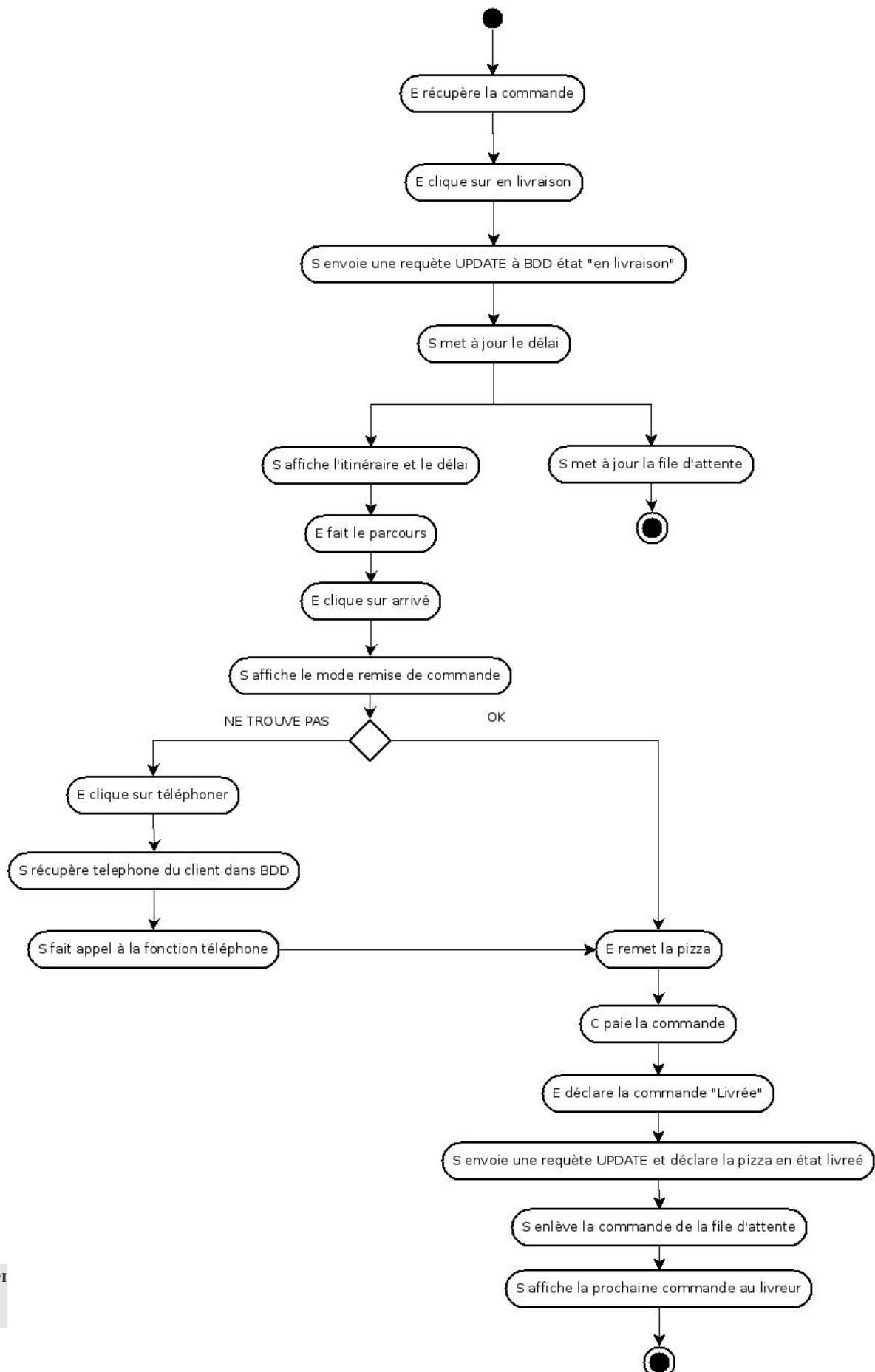
L'interface de livraison doit être simplissime pour des raisons de sécurité et d'efficacité.

Prévoir un mode de paiement espèce...

Performance attendue

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus



6.12 - Cas d'utilisation 13 – Ajouter une pizza

Titre: Modifier le menu - ajouter une pizza (Package interface Administrateur)
Résumé: Liste des actions réalisées par L'Administrateur pour ajouter une pizza au menu
Acteurs : Administrateur (A), Système (S), Base de données (BDD)
Pré-condition(s):
 L'administrateur est authentifié
Déclencheur:
 0. L'Administrateur souhaite ajouter une pizza

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. A va sur consulter le Menu 3. A choisi ajouter une pizza 6. A donne un nom 7. A donne un prix 8. A clique sur ajouter une photo 10. A donne le chemin d'une photo 12. A choisit les ingrédients dans une liste déroulante 13. A entre une recette 14. A appuie sur ajouter 16. A confirme l'ajout 19. A entre le numéro d'index souhaité et appuie sur prévisualiser 21. A confirme la position	2. S affiche fait appel à la fonction Consulter le menu 4. S fait appel à la fonction ajouter une pizza 5. S affiche une page avec des champs Input: Nom, prix, photos, recette, ingrédients, 9. S affiche un Pop up (uploader une photo) 11. S affiche une barre de progression 15. S affiche une fenêtre récapitulative et demande confirmation de l'ajout 17. S envoie vers BDD la nouvelle pizza. 18. S affiche une fenêtre demandant à quel position souhaitez vous placez la nouvelle pizza 20. S affiche le menu mis à jour et demande confirmation de la position 22. S affiche le menu mis à jour

Scénario Alternatifs

3a. A Ne clique pas sur ajouter pizza 6a. A donne un nom avec des chiffres 6b. A laisse le champ vide 7a. A donne un prix avec une	5a. BDD ne réponds pas 17a. La BDD ne répond pas
---	---

chaîne de caractère 7b. A laisse le champ vide 10a. La photo ajoutée n'est pas aux dimensions 10b. La photo est trop lourde 12a. L'ingrédient n'est pas dans les stocks 12b. A n entre pas d'ingrédient 13a. A laisse le champ vide 19a. A laisse le champ vide 19b. Entre une lettre	
---	--

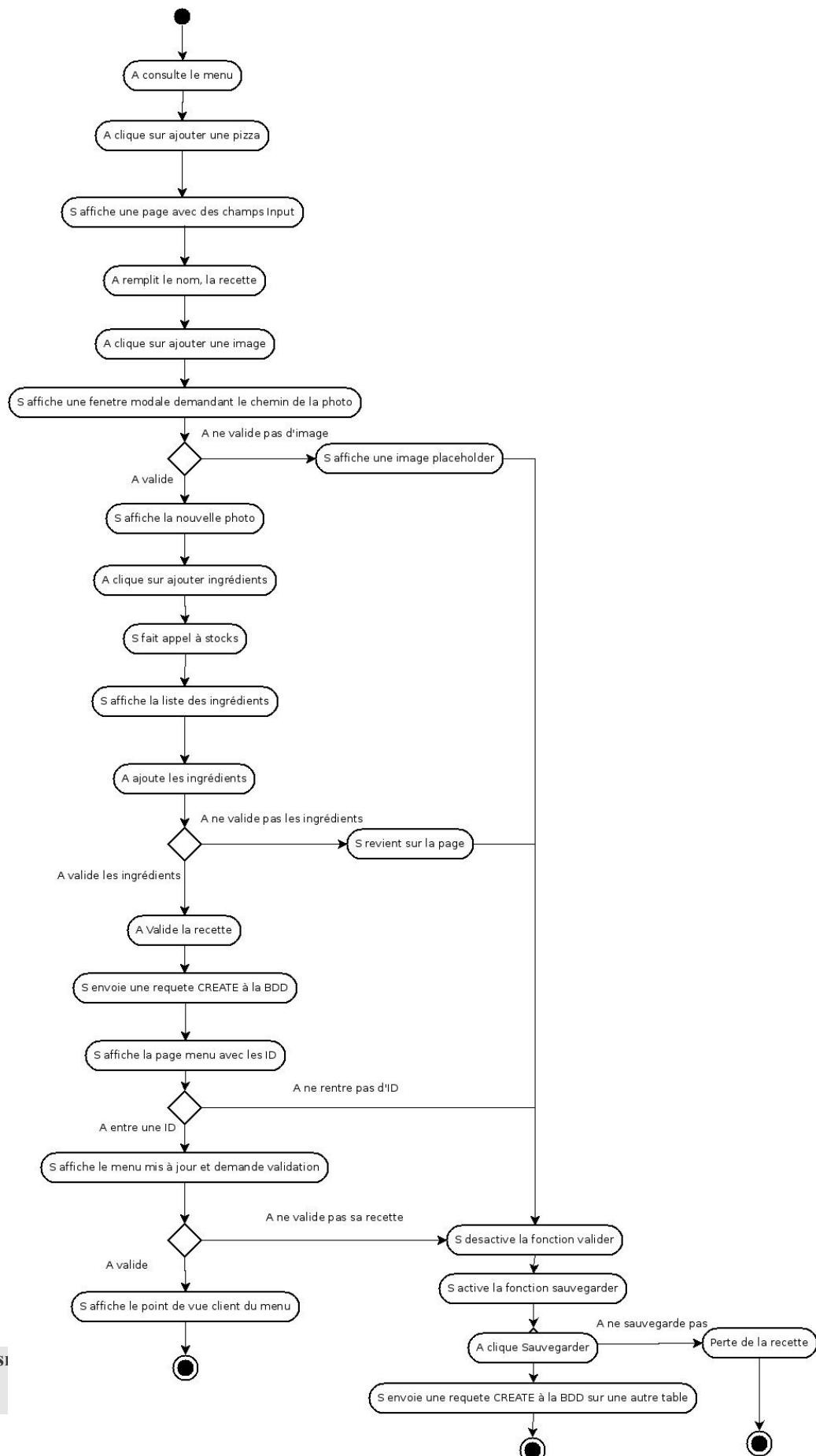
Action de fin:

Scénario nominal 3,14, 21 sur décision de l'Administrateur.

Post-condition(s):

Affichage du menu

COMPLÉMENTS Ergonomie Prévoir un système de tag pour les ingrédients
Performance attendue L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel
Problèmes non résolus



6.13 - Cas d'utilisation 14 – Supprimer une pizza

Titre: Modifier le menu - supprimer une pizza (Package interface Administrateur)
Résumé: Liste des actions réalisées par L'Administrateur pour supprimer une pizza au menu
Acteurs : Administrateur (A), Système (S), Base de données (BDD)
Pré-condition(s):
 L'administrateur est authentifié
Déclencheur:
 0. L'Administrateur souhaite supprimer une pizza

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. A va sur consulter le Menu 3. A choisi supprimer une pizza 6. A confirme la suppression 9. A confirme la suppression de la BDD	2. S affiche fait appel à la fonction Consulter le menu 4. S fait appel à la fonction supprimer une pizza 5. S affiche une fenêtre de demande confirmation de suppression 7. S met à jour vers BDD le nouveau menu 8. S affiche une fenêtre demandant souhaitez vous enlever cette pizza de la BDD 10. S envoie une requête DELETE à la BDD 11. S affiche le menu mis à jour

Scénario Alternatifs

9a. A souhaite conserver la pizza dans la BDD mais ne pas l'afficher dans le menu	7a. BDD ne réponds pas 10a. La BDD ne répond pas
---	---

Action de fin:

Scénario nominal 3,6 sur décision de l'Administrateur.

Post-condition(s):

Affichage du menu

COMPLÉMENTS

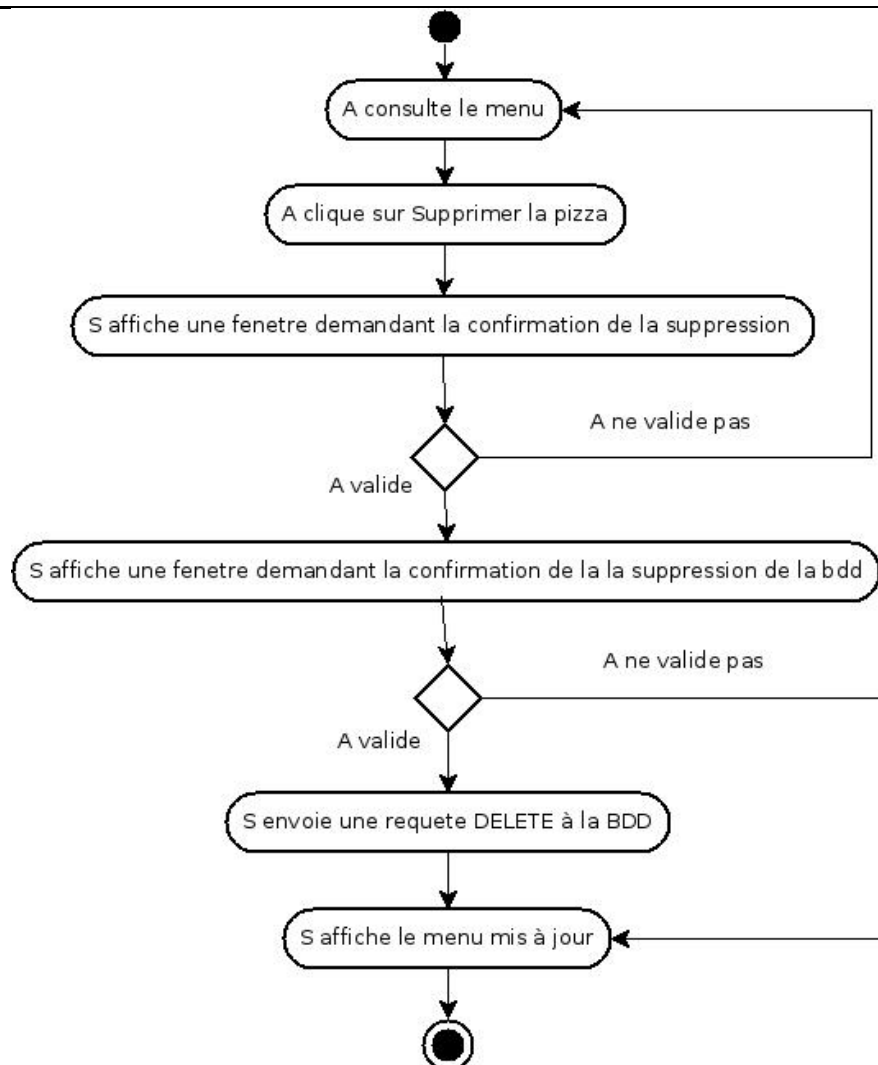
Ergonomie

Prévoir un système de tag pour les ingrédients**Performance attendue**

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus

Cette opération doit être faite hors des horaires d'ouverture



6.14 - Cas d'utilisation 14 – Ajouter un ingrédient

Titre: Ajouter un ingrédient (Package interface Administrateur)

Résumé: Liste des actions réalisées par L'Administrateur pour ajouter un ingrédient

Acteurs : Administrateur (A), Système (S), Base de données (BDD)

Pré-condition(s):

L'administrateur est authentifié

Déclencheur:

0. L'Administrateur souhaite ajouter un ingrédient

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. A va sur Consulter le stock 3. A choisi ajouter un ingrédient 6. A confirme l'ajout	2. S affiche fait appel à la fonction Consulter le stock 4. S fait appel à la fonction ajouter ingrédient 5. S affiche une fenêtre de demande confirmation d'ajout 7. S met à jour vers BDD la nouvelle liste d'ingrédients 8. S affiche définitivement le stock

Scénario Alternatifs

6a. A ne confirme pas	7a. BDD ne réponds pas
-----------------------	------------------------

Action de fin:

Scénario nominal 3,6 sur décision de l'Administrateur.

Post-condition(s):

Affichage du menu

COMPLÉMENTS

Ergonomie

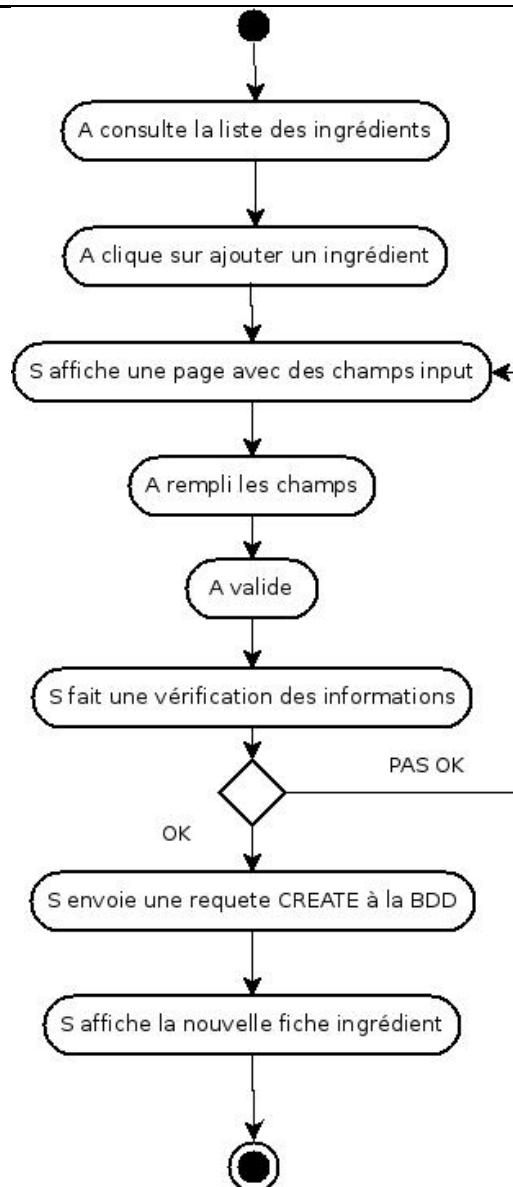
Prévoir un système de tag pour les ingrédients

Performance attendue

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus

Cette opération doit être faite hors des horaires d'ouverture



6.15 - Cas d'utilisation 16 – Supprimer un ingrédient

Titre: supprimer un ingrédient (Package interface Administrateur)

Résumé: Liste des actions réalisées par L'Administrateur pour supprimer un ingrédient

Acteurs : Administrateur (A), Système (S), Base de données (BDD)

Pré-condition(s):

L'administrateur est authentifié

Déclencheur:

0. L'Administrateur souhaite supprimer un ingrédient

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. A va sur consulter le stock 3. A choisi supprimer un ingrédient 6. A confirme la suppression 9. A confirme la suppression de la BDD	2. S affiche fait appel à la fonction Consulter le stock 4. S fait appel à la fonction supprimer un ingrédient 5. S affiche une fenêtre de demande confirmation de suppression 7. S met à jour vers BDD le stock 8. S affiche une fenêtre demandant souhaitez vous enlever cet ingrédient de la BDD 10. S envoie une requête DELETE à la BDD 11. S affiche le stock mis à jour

Scénario Alternatifs

9a. A souhaite conserver l'ingrédient BDD mais ne pas l'afficher dans le stock	7a. BDD ne réponds pas 10a. La BDD ne répond pas
--	---

Action de fin:

Scénario nominal 3,6 sur décision de l'Administrateur.

Post-condition(s):

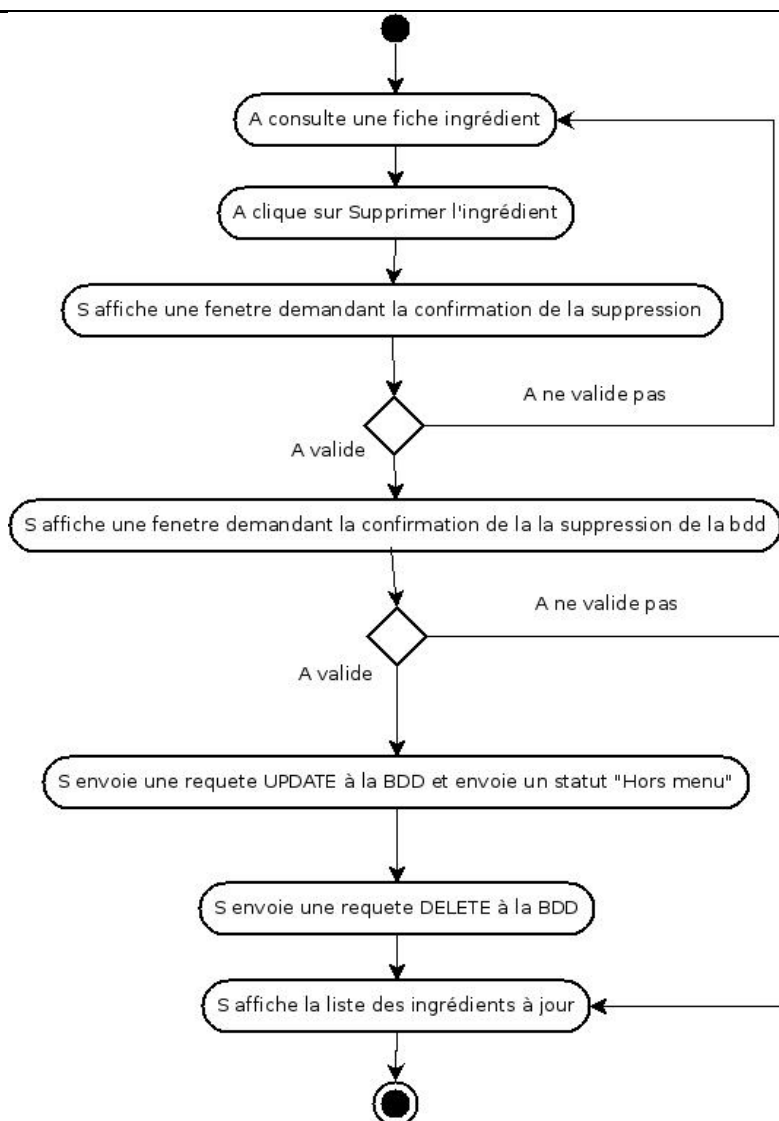
Affichage du menu

COMPLÉMENTS**Ergonomie****Prévoir un système de tag pour les ingrédients****Performance attendue**

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus

Cette opération doit être faite hors des horaires d'ouverture



6.16 - Cas d'utilisation 17 – Ajouter une boutique

Titre: Ajouter une boutique (Package interface Administrateur)

Résumé: Liste des actions réalisées par L'Administrateur pour ajouter une boutique

Acteurs : Administrateur (A), Système (S), Base de données (BDD), système géolocalisation et carte (GeoLoc)

Pré-condition(s):

L'administrateur est authentifié et consulte la liste des boutiques

Déclencheur:

0. L'Administrateur souhaite ajouter une boutique

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. A consulte la liste des boutique et clique sur ajouter une boutique 4. A entre un nom de boutique, une adresse et des horaires d'ouverture 6. A confirme l'ajout	2. S affiche fait appel à la fonction ajouter boutique 3. S affiche une fenêtre avec des champs inputs 5. S affiche une page récapitulative des informations et demande la confirmation de l'ajout 7. S envoie les données à la BDD 8. S affiche une fenêtre de confirmation 9. S fait appel à Geoloc qui renvoie la carte de situation 10. S affiche la page boutique du back office

Scénario Alternatifs

4a. S entre une adresse non valide 4b. S entre des horaires incohérents	5a. BDD ne réponds pas 7a. La BDD ne répond pas 9a. Geoloc ne réponds pas
--	---

Action de fin:

Scénario nominal 4 sur décision de l'Administrateur.

Post-condition(s):

Affichage de la page boutique

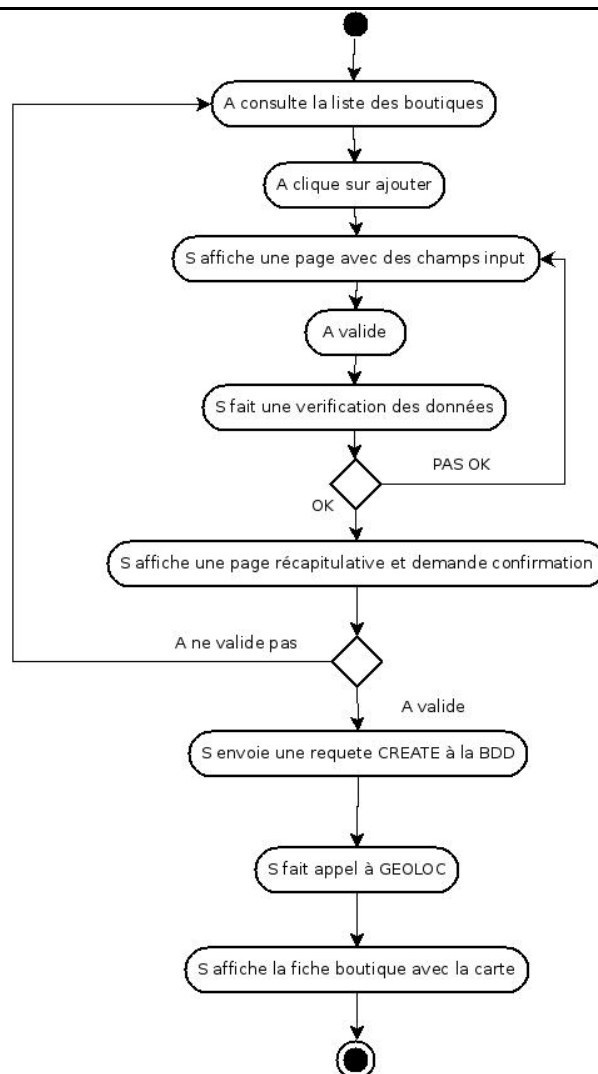
COMPLÉMENTS

Ergonomie**Prévoir un système de tag pour les ingrédients****Performance attendue**

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus

Cette opération doit être faite hors des horaires d'ouverture



6.17 - Cas d'utilisation 18 – Supprimer une boutique

Titre: Supprimer une boutique (Package interface Administrateur)

Résumé: Liste des actions réalisées par L'Administrateur pour supprimer une boutique

Acteurs : Administrateur (A), Système (S), Base de données (BDD)

Pré-condition(s):

L'administrateur est authentifié et consulte la liste des boutiques

Déclencheur:

0. L'Administrateur souhaite supprimer une boutique

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. A consulte la liste des boutiques et clique sur une boutique 3. A s sélectionne supprimer 5. A confirme la suppression	2. S affiche fait appel à la fonction consulter boutique 4. S affiche une demande de confirmation 6. S envoie les données envoie une requête DELETE à la BDD 8. S affiche une fenêtre de confirmation de suppression 10. S affiche la page liste des boutiques du back office

Scénario Alternatifs

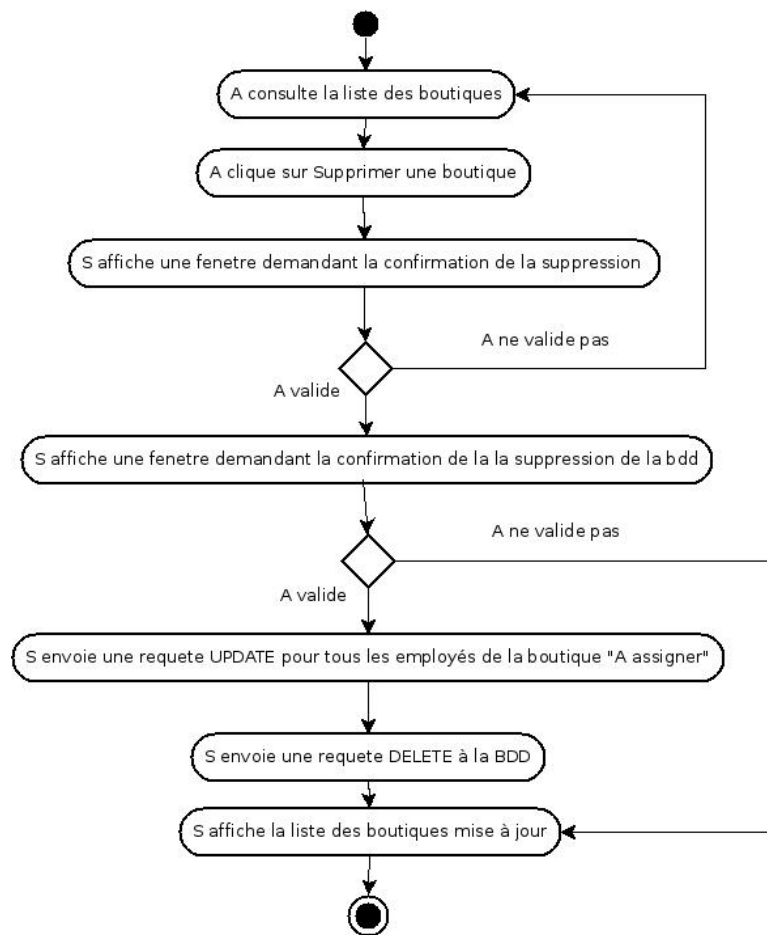
	6a. BDD ne réponds pas
--	------------------------

Action de fin:

Scénario nominal 3,5 sur décision de l'Administrateur.

Post-condition(s):

Affichage de la page boutique



6.18 - Cas d'utilisation 19 – Ajouter un Employé

Titre: Ajouter un employé(Package interface Administrateur)

Résumé: Liste des actions réalisées par L'Administrateur pour ajouter un employé

Acteurs : Administrateur (A), Système (S), Base de données (BDD), système géolocalisation et carte (GeoLoc)

Pré-condition(s):

L'administrateur est authentifié et consulte la liste des employés

Déclencheur:

0. L'Administrateur souhaite ajouter un employé

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. A clique sur ajouter un employé 4. A entre un nom, une adresse, un numéro de SS. 6. A confirme l'ajout 9. A sélectionne une fonction et une boutique et valide	2. S affiche fait appel à la fonction ajouter employé 3. S affiche une fenêtre avec des champs inputs 5. S affiche une page récapitulative des informations et demande la confirmation de l'ajout 7. S envoie les données à la BDD 8. S affiche une demandant d'assigner un role (commercial, livreur, cuisinier) et une boutique 9. S envoie un message de confirmation et récapitule les fonctions et lieu de travail

Scénario Alternatifs

4a. S entre des informations non valides	7a. La BDD ne répond pas
--	--------------------------

Action de fin:

Scénario nominal 4,6,9 sur décision de l'Administrateur.

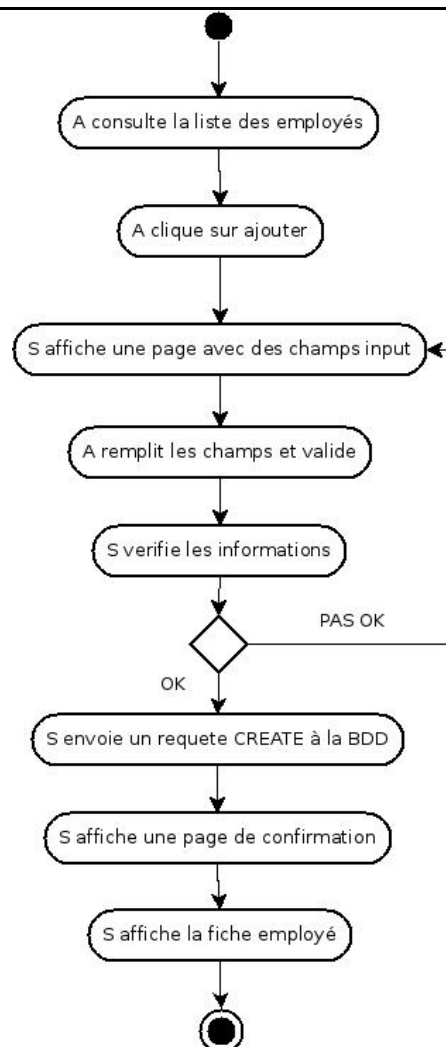
Post-condition(s):

Affichage de la liste des employés

COMPLÉMENTS

Ergonomie**Prévoir un système de tag pour les ingrédients****Performance attendue**

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus

6.19 - Supprimer un employé

Titre: Supprimer une boutique (Package interface Administrateur)

Résumé: Liste des actions réalisées par L'Administrateur pour supprimer un employé

Acteurs : Administrateur (A), Système (S), Base de données (BDD)

Pré-condition(s):

L'administrateur est authentifié et consulte la liste des employés

Déclencheur:

0. L'Administrateur souhaite supprimer un employé

Scénario nominal

Action du (des) acteur(s)	Action du système
1. A sélectionne un employé 3. A s sélectionne supprimer 5. A confirme la suppression	2. S affiche fait appel à la fonction consulter fiche employé 4. S affiche une demande de confirmation 6. S envoie les données envoie une requête DELETE à la BDD 8. S affiche une fenêtre de confirmation de suppression 10. S affiche la page liste des employés du back office

Scénario Alternatifs

	6a. BDD ne réponds pas
--	------------------------

Action de fin:

Scénario nominal 3,5 sur décision de l'Administrateur.

Post-condition(s):

Affichage de la page liste des employés

COMPLÉMENTS

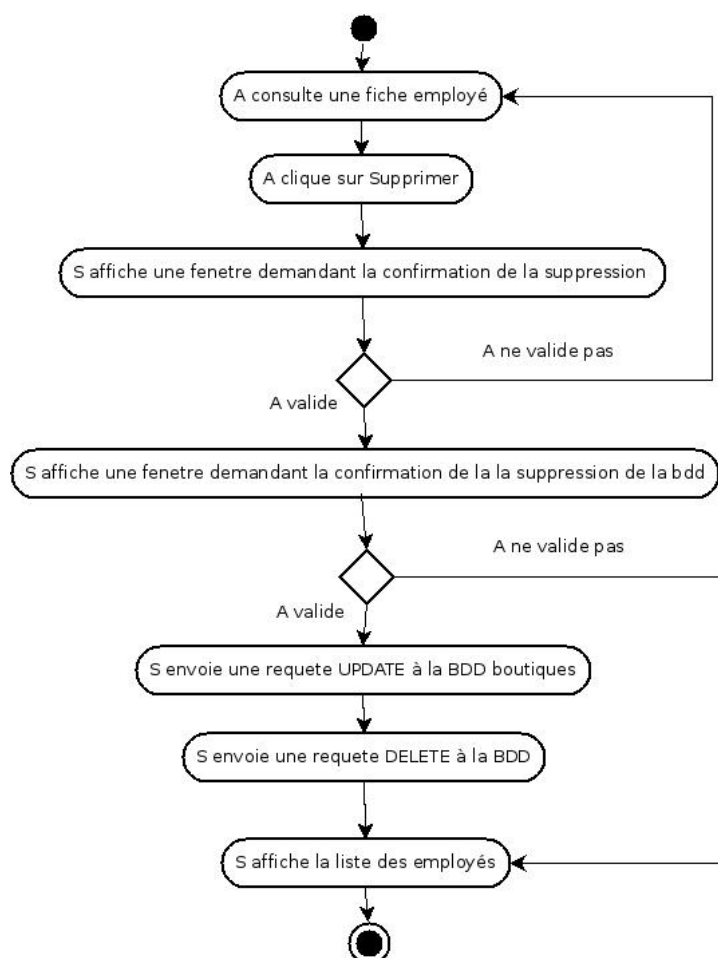
Ergonomie

Prévoir un système de tag pour les ingrédients

Performance attendue

L'affichage de la page doit se faire en quasi temps réel

Problèmes non résolus



6.20 - Description des fournitures

La maîtrise d'ouvrage remettra au maître d'œuvre :

- Le code source
- Les accès administrateur
- Une documentation complète
- Un disque dur avec une copie du site, une copie des applications, une copie de la BDD