

Spécifications fonctionnelles du système de gestion de pizzeria

Groupe OC Pizza

Table des matières

Contexte	3
Les acteurs en présence	4
Descriptif des fonctionnalités	5
Les fonctionnalités générales	5
Des fonctionnalités selon les acteurs	7
Scénarios utilisateurs	10
Le client	10
Le pizzaïolo	10
Le livreur	10
Cycle de vie des commandes	11
La réservation	11
La livraison	12

Contexte

Etant en plein essor, le groupe « OC Pizza » souhaite d'un système leur permettant d'améliorer le travail quotidien.

Le nouveau système doit prévoir :

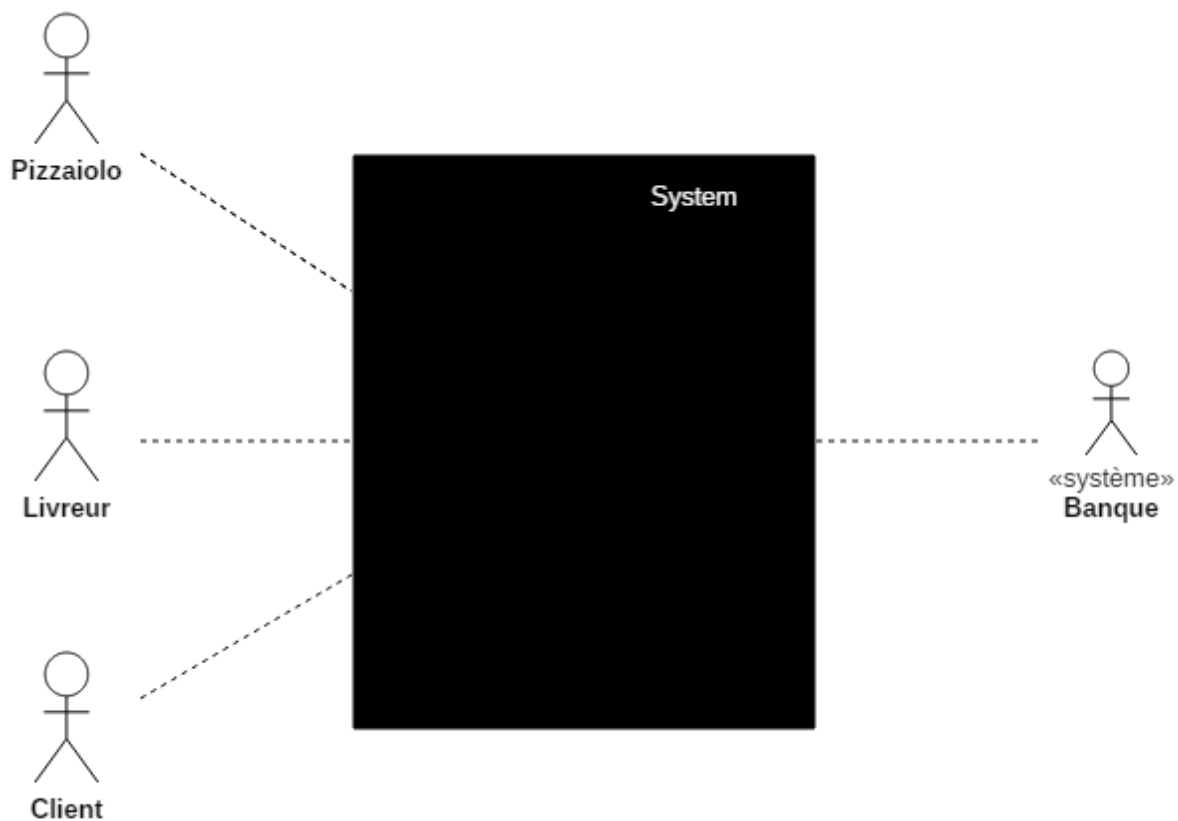
- un suivi en temps réel de la préparation des pizzas
- un suivi en temps réel des stocks
- une interface à destination des clients leur permettant de commander (ou modifier la commande), et de payer en ligne
- un aide mémoire à destination des pizzaïolo lors de la confection des pizzas

Les acteurs en présence

L'analyse menée a déterminé que trois acteurs interagissent dans le système. Il s'agit :

- du pizzaïolo (celui qui fait la pizza, et prépare en partie la commande)
- du livreur (celui qui prépare la commande, la livre, l'encaisse)
- du client (celui qui passe la commande)

Il y a un quatrième acteur, mais celui-ci est externe au système. Il s'agit de la banque, c'est-à-dire, l'acteur qui s'occupera d'enregistrer le paiement de la commande.



Descriptif des fonctionnalités

Les fonctionnalités générales

Les acteurs ont chacun des caractéristiques intrinsèques ce qui nécessite de réfléchir à des fonctionnalités qui leurs sont propres.

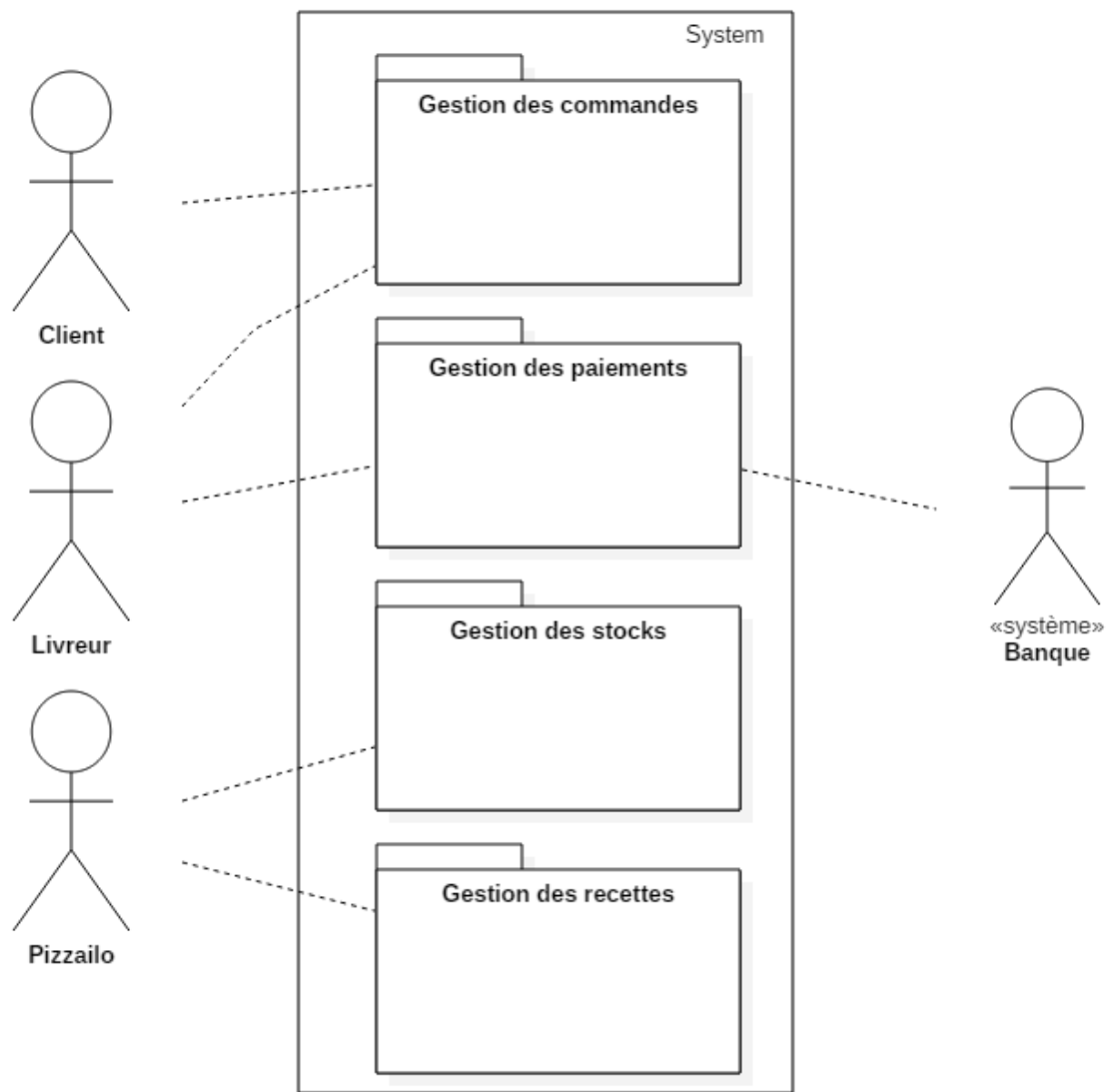
A partir de l'expression de vos besoins, nous avons pu établir ce tableau synthétique.

Acteurs	Fonctionnalités
Client doit pouvoir...	<ul style="list-style-type: none">• Commander une pizza• Modifier ou annuler sa commande• Enregistrer un paiement
Livreur doit pouvoir...	<ul style="list-style-type: none">• Enregistrer un paiement• Consulter un récapitulatif d'une commande
Pizzaïolo doit pouvoir...	<ul style="list-style-type: none">• Consulter les stocks• Recevoir une commande• Consulter les recettes• Mettre à jour l'historique des commandes

Dès lors, nous pouvons décomposer le système en plusieurs parties, qui seront les modules à développer.

Le système sera alors composé de :

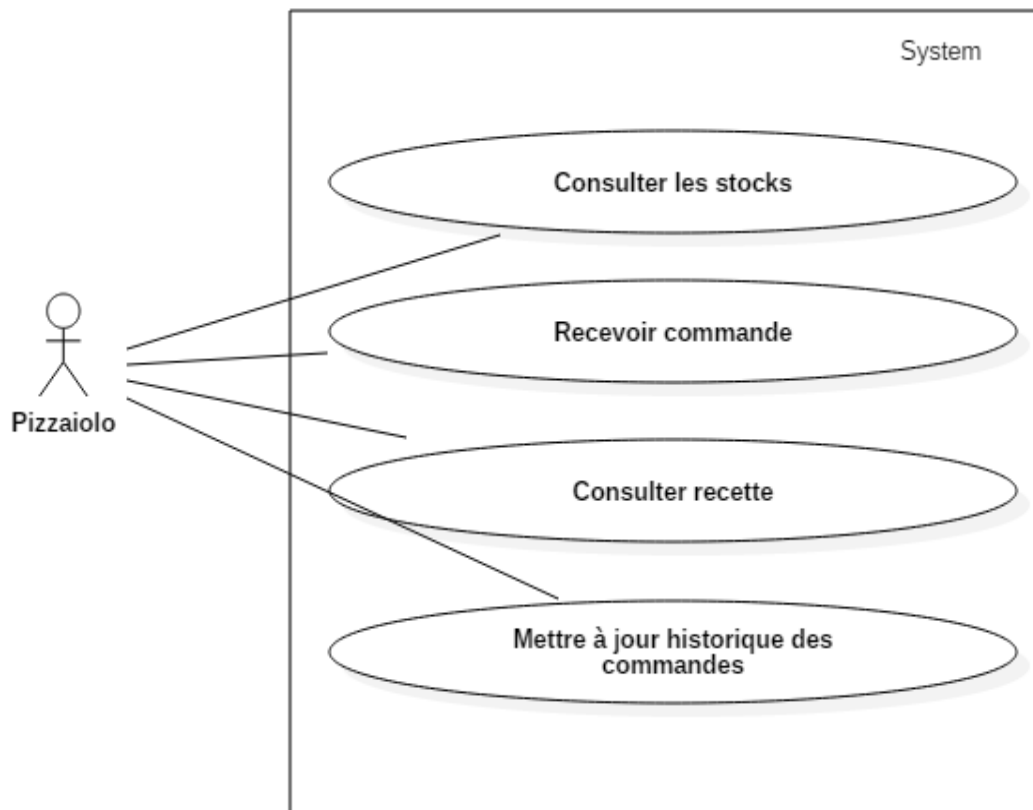
- un module pour **la gestion des commandes**
- un module pour **la gestion des stocks**
- un module pour **la gestion des recettes**
- un module pour **la gestion des paiements**



Le diagramme ci-dessus présente les fonctionnalités du système dans les grandes lignes. Le prochain diagramme lui présente les fonctionnalités par acteur.

Des fonctionnalités selon les acteurs

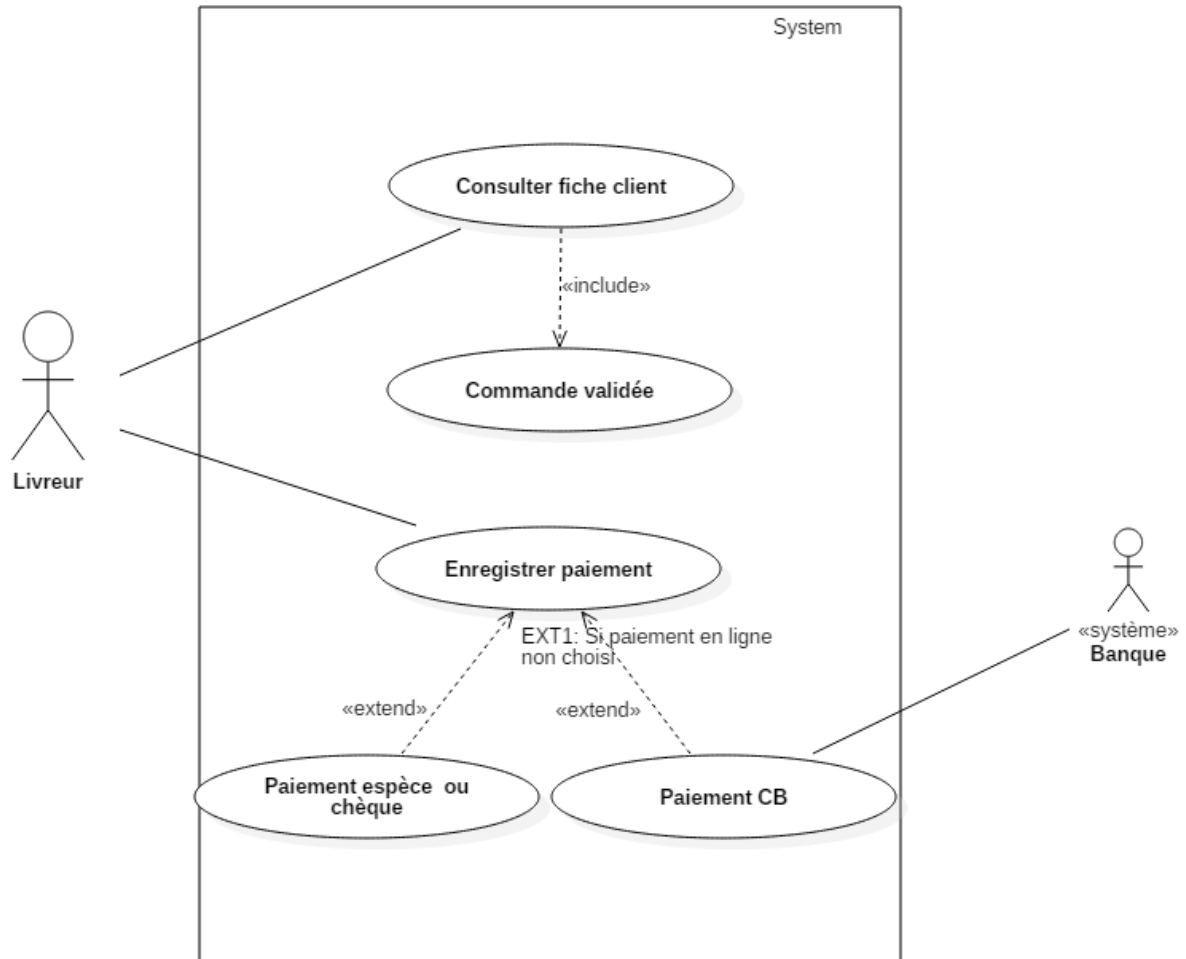
1. Le pizzaiolo



Récapitulatif :

1. Afficher aide-mémoire
2. Recevoir commande
3. Mettre à jour la progression des commandes
4. Consulter les stocks

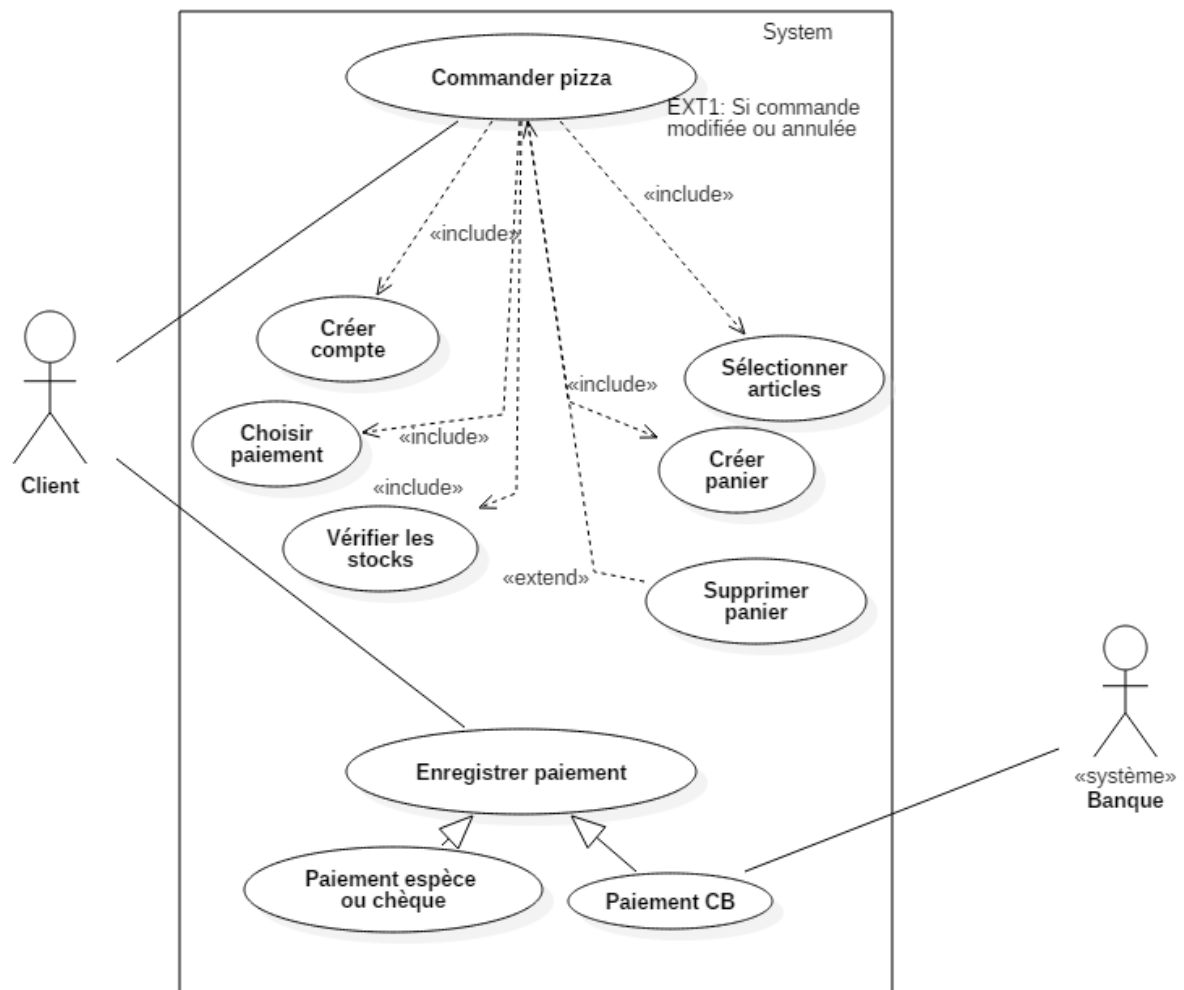
2. Le livreur



Récapitulatif :

1. Consulter détail de la commande
2. Encaisser paiement

3. Le client



Récapitulatif :

1. Consulter articles sur une page web
2. S'authentifier ou créer un compte
3. Choisir des articles et les ranger dans un panier
4. Choisir son mode de paiement
5. Payer sa commande
6. Annuler ou modifier la commande

Scénarios utilisateurs

Les scénarios utilisateurs permettent, en se mettant à la place des utilisateurs, de déterminer les usages qui seront faits du produit.

Le client

Martin souhaite une pizza. Il peut appeler la pizzeria pour commander par téléphone. Sinon, Martin peut commander sa pizza via le site internet où il trouvera un catalogue de tous les produits en vente. Une fois son ou ses articles choisis, il peut faire le choix de commander directement sur place, par téléphone ou enfin en ligne. Si la commande se fait en ligne, alors Martin doit dans un premier temps s'authentifier ou créer un compte si le sien n'existe pas. Seront saisies des informations comme son nom, son prénom, ou encore son adresse. Une fois le compte créé, Martin choisit les articles qu'il souhaite et les range dans son panier. Il mentionne le mode de livraison (livraison à domicile ou retrait en magasin) et de paiement (en ligne ou au moment de la livraison). Si le paiement est en ligne alors Martin sera redirigé vers une application externe qui enregistrera son paiement. Une fois la commande validée, cette-dernière est transmise à la pizzeria. Toutefois, Martin souhaite modifier sa commande. Il a un certain laps de temps pour le faire. Durant ce laps de temps, il a la possibilité de changer de pizza ou autre, mais aussi d'annuler sa commande.

Le pizzaiolo

Une fois que la commande est validée (après modification ou non par le client), elle est reçue par Luigi et ce-dernier fait la pizza. Au moment de la confection de la pizza, Luigi voit apparaître un aide-mémoire lui rappelant les ingrédients de la pizza commandée. Il peut le consulter ou pas. Quand la pizza est finie, Luigi met à jour l'historique pour signaler qu'elle est prête. Enfin, Luigi peut consulter les stocks à tout moment et voir leur évolution.

2.

Le livreur

Une fois la commande passée et réalisée, celle-ci s'affiche pour que Francky la consulte récapitulative. En effet, il reçoit une fiche avec le détail de la commande (articles commandés, adresse, nom...). Sur cette fiche est mentionné le mode de paiement et de livraison. Si le paiement a été fait en ligne et la livraison est

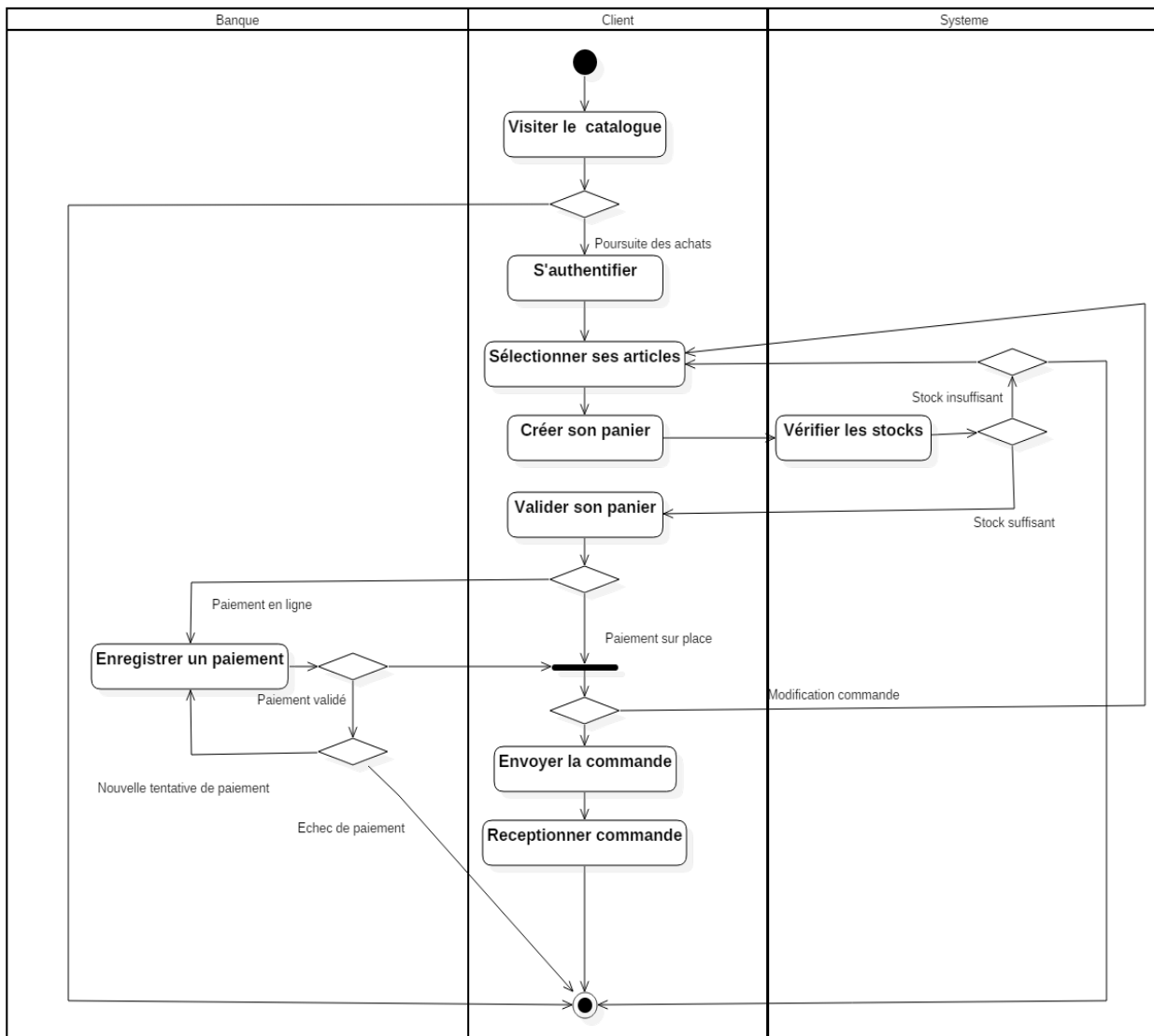
à domicile alors Francky devra livrer la pizza au domicile de Martin sans encaisser de paiement. Dans le cas contraire, Martin se rendra à la pizzeria et paiera sur place.

Cycle de vie des commandes

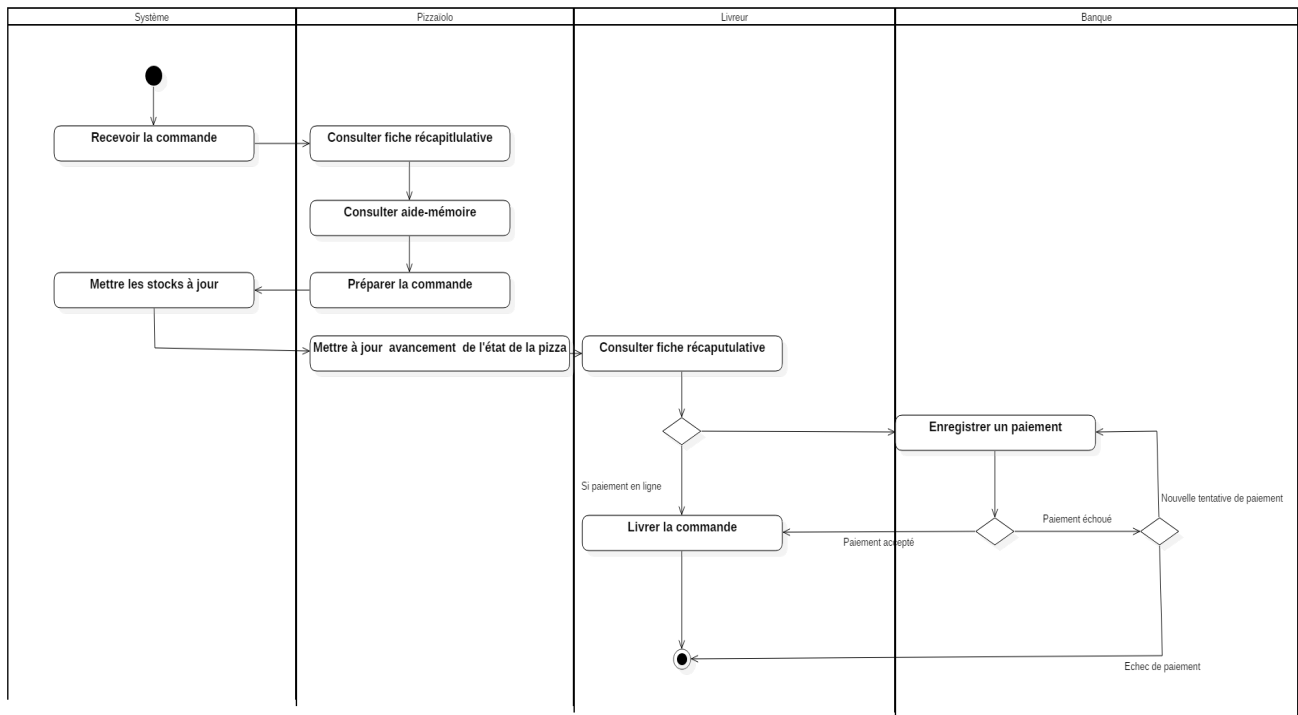
La réservation

Le client s'authentifie dans un premier temps. Une fois authentification réussie, il peut alors choisir les articles qu'il souhaite. Sa réservation ne sera validée que si les stocks sont suffisants. Ainsi, au moment de la réservation, le système estime les quantités de stocks disponibles. Si ces derniers sont suffisants alors le client peut valider sa réservation, sinon il devra choisir d'autres articles. Pour que sa commande soit validée et transmise à la pizzeria, il faut que le panier soit constitué et que le paiement soit accepté.

Si le client change d'avis, il a un temps de latence avant que celle-ci soit transmise à la pizzeria. Le client a alors la possibilité de modifier sa réservation (changer d'articles, ou en rajouter) ou encore de la supprimer. Une fois que la commande est transmise à la pizzeria, il ne sera plus possible de l'annuler ou de la modifier.



La livraison



La pizzeria reçoit la commande du client. Le pizzaiolo a une fiche qui détaille la commande et à la possibilité accéder à un aide-mémoire pour faire la pizza. Il s'affichera automatiquement en fonction de la pizza choisie. Quand la pizza est finie, le pizzaiolo l'indique et les stocks sont mis à jour automatiquement. La commande est transmise au livreur.

Quand la commande est prête, le livreur consulte la fiche qu'il a reçu précédemment. Sur cette fiche sont indiqués plusieurs éléments comme : le détail de la commande, des informations relatives au client (nom, adresse, etc), mais aussi le type de livraison (à domicile ou non), mais aussi le type de paiement (en ligne ou pas). En fonction de ces informations, le livreur pourra alors aviser.