

OC Pizza

Système de gestion de pizzerias

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur :
Maxime Point
Développeur

TABLE DES MATIERES

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 principes de fonctionnement.....	6
3.2 - Les acteurs	6
3.3 - Les cas d'utilisation généraux	7
4 - Le domaine fonctionnel.....	8
4.1 - Descriptifs des cas d'utilisation.....	8
4.1.1 - UC1 – Gérer la liste des pizzas mises en vente.	9
4.1.2 - UC2 – Modifier ou supprimer les différents types de compte du système.	10
4.1.3 - UC3 – Obtenir le CA et les statistiques du point de ventes.	11
4.1.4 - UC4 – Accéder à son compte / s'identifier.	12
4.1.4.1 - UC4.1 - Se connecter.....	12
4.1.4.2 - UC4.2 - Modifier son compte.....	13
4.1.4.3 - UC4.3 – Supprimer son compte	14
4.1.5 - UC5 – Encaisser un nouveau paiement.	15
4.1.6 - UC6 – Visualiser la liste des pizzas en ventes.....	16
4.1.7 - UC7 – Passer une commande.....	17
4.1.7.1 - UC7.1 – Choix des pizzas.....	17
4.1.7.2 - UC7.2 – Validation du panier	18
4.1.8 - UC8 – Payer en ligne.	19
4.1.9 - UC9 – Suivre le statut de la commande.....	20
4.1.10 - UC10 – Annuler la commande.....	21
4.1.11 - UC11 – Obtenir la recette d'une pizza.	22
4.1.12 - UC12 – Suivre et modifier le stock des ingrédients.	23
4.1.13 - UC13 – Suivre et modifier le statut des commandes.	24
5 - Cycle et processus des commandes	25
5.1 - Cycle de vie des commandes	26
5.2 - Processus d'identification / de connexion.....	27
5.3 - Processus de paiement	28
5.4 - Processus de suivi et de livraison.....	29

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
M.Point	09/09/2022	Création du document. Établi par rapport aux différents échanges avec le client.	1.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle du système informatique de gestion des pizzerias du groupe OC Pizza.

Les éléments du dossier découlent des différents échanges que nous avons eu avec les employés d'OC Pizza depuis le début de la collaboration.

L'objectif de ce document est de recenser en détails les fonctionnalités (en fonction des utilisateurs) qui seront développées dans ce système. Ce document évoluera avec le temps en fonction de nos différents échanges. Une fois la validation de ce document effectuée par les deux parties, le développement du système pourra alors commencer.

Par convention, ce projet de système informatique sera nommé « système » dans le reste du document.

2.2 - Références

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

1. **DCT** : Dossier de conception technique de l'application
2. **DE** : Dossier d'exploitation

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - 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 5 points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins 3 de plus d'ici 6 mois.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Le système informatique actuel d'OC Pizza 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.

Besoins exprimés par le client :

- 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

Date de livraison souhaitée du système informatique :

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

3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principes de fonctionnement

Comme nous avons pu le voir, le système permettra d'avoir une gestion centralisée de toutes les pizzerias, avec différentes fonctionnalités essentielles pour le groupe OC Pizza, leurs employés et leurs clients.

Notre proposition est de réaliser le système à partir d'un site internet, comprenant notamment un module de connexion. Chaque utilisateur connecté sera caractérisé par « son type de compte » (par défaut celui-ci sera de type « client »).

Si un utilisateur connecté est de type « client », l'utilisateur aura accès normalement au site internet afin qu'il puisse commander des pizzas. Si l'utilisateur est d'un autre type (c.a.d. si c'est un employé d'OC Pizza : gérant du groupe OC Pizza, responsable d'un point de ventes, pizzaiolo ou livreur), il sera redirigé vers un back office, c'est-à-dire une plateforme « employés » avec des fonctionnalités spécifiques en fonction de son type de compte.

3.2 - Les acteurs

Gérant du groupe : acteur gérant les différents points de ventes. Il est responsable de la bonne gestion du groupe OC Pizza. Cet acteur aura accès au back office « employés » du futur système, avec tous les droits.

Responsable pizzeria / point de ventes : acteur responsable d'un seul point de ventes du groupe (c.a.d. une seule pizzeria). Il est responsable de la bonne gestion de ce point de ventes. Cet acteur aura accès au back office « employés » du futur système, avec tous les droits sur ce point de ventes uniquement.

Livreur : acteur ayant pour mission de livrer les pizzas aux clients. Cet acteur aura accès au back office « employés » du futur système, mais n'aura pas tous les droits.

Pizzaiolo : acteur ayant pour mission de cuisiner les pizzas. Cet acteur aura accès au back office « employés » du futur système, mais n'aura pas tous les droits.

Clients : acteur commandant une ou des pizzas, ayant accès au site internet normalement mais pas au back-office « employés ».

3.3 - Les cas d'utilisation généraux

Vous trouverez ci-dessous un diagramme résumant les cas d'utilisation généraux du système que nous avons recensés pour chaque acteur.

Diagramme UML des cas d'utilisation (UC) généraux.



4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Descriptifs des cas d'utilisation

Dans cette partie, nous fournissons une description de chaque cas d'utilisation que nous avons évoqué en amont dans le diagramme UML des cas d'utilisation généraux (UC1, UC2 ...).

Dans chacun des scénarios ci-dessous, une trame de couleur a été réalisée pour plus de compréhension. Les textes en bleu détaillent en effet les actions de l'utilisateur, tandis que les textes en noir, détaillent les actions du système.

De plus, il est à noter que tous les cas d'utilisation ci-dessous ont comme précondition que l'utilisateur doit être connecté à internet pour pouvoir effectuer ces scénarios.

4.1.1 - UC1 – Gérer la liste des pizzas mises en vente.

Identifiant	UC1
Description	Gérer la liste des pizzas mises en vente.
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté et de type « Gérant du groupe OC Pizza ».
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche le back office2. L'utilisateur clique sur l'onglet « Gestion des pizzas »3. Le système affiche la liste des pizzas4. L'utilisateur clique sur « ajouter une pizza »5. Le système affiche un formulaire avec différents champs (image, titre, description, ingrédient et quantité, recette etc)6. L'utilisateur remplit les champs puis valide l'ajout de la pizza7. Le système met à jour la liste des pizzas8. L'utilisateur sélectionne une pizza9. Le système affiche les détails de la pizzas10. L'utilisateur clique sur « supprimer cette pizza »11. Le système demande une confirmation à l'utilisateur12. L'utilisateur confirme la suppression de la pizza13. Le système met à jour la liste des pizzas14. L'utilisateur sélectionne une pizza15. Le système affiche les détails de la pizzas16. L'utilisateur clique sur « modifier cette pizza »17. Le système affiche le formulaire remplis avec les différents champs (image, titre, description, ingrédient et quantité)18. L'utilisateur modifie certains champs puis valide les changements19. Le système demande une confirmation à l'utilisateur20. L'utilisateur confirme la modification de la pizza21. Le système met à jour la liste des pizzas
Résultat	L'utilisateur a modifié la liste des pizzas et le système s'est mis à jour.
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

4.1.2 - UC2 – Modifier ou supprimer les différents types de compte du système.

Identifiant	UC2
Description	Modifier ou supprimer les différents types de compte (employé ou client) du système.
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté et de type « Gérant du groupe OC Pizza ».
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche le back office2. L'utilisateur clique sur l'onglet « Gestion des comptes »3. Le système affiche la liste des comptes4. L'utilisateur sélectionne un compte5. Le système affiche les détails de ce compte6. L'utilisateur clique sur « supprimer ce compte »7. Le système demande une confirmation à l'utilisateur8. L'utilisateur confirme la suppression de ce compte9. Le système met à jour la liste des comptes 10. L'utilisateur sélectionne un compte11. Le système affiche les détails de ce compte12. L'utilisateur clique sur « modifier ce compte »13. Le système affiche le formulaire rempli avec les différents champs (nom, Prénom, type de compte, point de ventes ...)14. L'utilisateur change le type de compte en le passant de « livreur » à « pizzaiolo », puis valide les changements.15. Le système demande une confirmation à l'utilisateur16. L'utilisateur confirme la modification du compte17. Le système met à jour la liste des comptes
Résultat	L'utilisateur a pu modifier la liste des comptes et le système s'est mis à jour.
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

4.1.3 - UC3 – Obtenir le CA et les statistiques du point de ventes.

Identifiant	UC3
Description	Obtenir le CA et les statistiques du point de ventes.
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté et de type « Gérant du groupe OC Pizza » ou « Responsable pizzeria ».
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche le back office2. L'utilisateur clique sur l'onglet « Statistiques des points de ventes »3. Le système affiche la liste des points de vente accessibles à l'utilisateur (tous les points de vente si l'utilisateur est de type « gérant du groupe OC Pizza », ou seulement le point de ventes du responsable de la pizzeria si l'utilisateur est de type « Responsable pizzeria »)4. L'utilisateur sélectionne un point de ventes5. Le système affiche les statistiques de ce point de ventes (CA, nombre de client, nombre de pizzas vendues, panier moyen etc) avec plusieurs filtres temporels disponibles.6. L'utilisateur sélectionne le filtre « Aujourd'hui »7. Le système affiche les statistiques du point de ventes en fonction du filtre
Résultat	L'utilisateur a pu obtenir les statistiques d'un point de ventes.
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

4.1.4 - UC4 – Accéder à son compte / s'identifier.

4.1.4.1 - UC4.1 - Se connecter

Identifiant	UC4
Description	Se connecter à son compte / S'identifier
Pré-conditions	Néant
Données en entrée	Identifiant et mot de passe.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur le bouton « se connecter » sur le site internet du groupe2. Le système affiche la page de connexion3. L'utilisateur remplit les champs identifiant et mot de passe4. Le système vérifie si les champs sont correctes puis valide la connexion si c'est bien le cas5. Le système vérifie le type de compte. Si le compte n'est pas de type clients, le système redirige vers la plateforme « employé » avec les différentes fonctionnalités en fonction du type d'utilisateur. S'il est de type client, dans ce cas, le système affiche la page suivante (ou la page d'accueil du site).
Résultat	L'utilisateur s'est connecté.
Erreurs	Etape 4 : les informations données par l'utilisateur peuvent être mauvaises. Dans ce cas, le système affiche un message d'erreur et redirige l'utilisateur sur l'étape 2.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Etape 3 : L'utilisateur clique sur « créer un compte ». Le système affiche un formulaire d'inscription. L'utilisateur remplit les champs puis valide son inscription. Le système confirme son inscription puis redirige l'utilisateur sur l'étape 2.• Etape 3 : L'utilisateur clique sur « Mot de passe oublié ». Le système envoie un mail avec un lien pour modifier son mot de passe. L'utilisateur remplit les champs pour modifier son mot de passe. Le système confirme la modification puis redirige l'utilisateur sur l'étape 2.

4.1.4.2 - UC4.2 - *Modifier son compte*

Identifiant	UC4.2
Description	Modifier son compte
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur « mon compte »2. Le système affiche la page du compte de l'utilisateur3. L'utilisateur clique sur « modifier mon compte »4. Le système affiche le formulaire remplis avec les différents champs (Nom, Prénom, ...)5. L'utilisateur modifie certains champs puis valide les changements6. Le système demande une confirmation à l'utilisateur7. L'utilisateur confirme la modification du compte8. Le système met à jour le compte
Résultat	L'utilisateur a modifié son compte.
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

4.1.4.3 - UC4.3 – Supprimer son compte

Identifiant	UC4.3
Description	Supprimer son compte
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur « mon compte »2. Le système affiche la page du compte de l'utilisateur3. L'utilisateur clique sur « supprimer mon compte »4. Le système demande une confirmation à l'utilisateur5. L'utilisateur confirme la suppression de ce compte6. Le système affiche la page d'accueil du système
Résultat	L'utilisateur a supprimé son compte.
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

4.1.5 - UC5 – Encaisser un nouveau paiement.

Identifiant	UC5
Description	Encaisser un nouveau paiement
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté et de type « Responsable pizzeria » ou « livreur ».
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche le back office2. L'utilisateur clique sur « liste des commandes »3. Le système affiche la liste des commandes de son point de ventes4. L'utilisateur clique sur la commande souhaitée5. Le système affiche les détails de la commande6. L'utilisateur clique sur « effectuer un paiement »7. Le système affiche la somme à régler par le client, ainsi que différentes propositions pour le type de paiement8. L'utilisateur choisit le type de paiement (CB, espece, ticket restaurant etc) et valide.9. Le système confirme le nouveau paiement, et passe la commande à « payé »
Résultat	L'utilisateur a encaissé un nouveau paiement.
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

4.1.6 - UC6 – Visualiser la liste des pizzas en ventes.

Identifiant	UC6
Description	Visualiser la liste des pizzas en ventes
Pré-conditions	Néant
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur arrive sur la page d'accueil du systeme2. Le système affiche la liste des pizzerias3. L'utilisateur selectionne la pizzeria souhaitée4. Le système affiche la liste des pizzas disponibles en fonction du stock
Résultat	L'utilisateur a visualisé la liste des pizzas disponibles.
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

4.1.7 - UC7 – Passer une commande.

4.1.7.1 - UC7.1 – Choix des pizzas

Identifiant	UC7.1
Description	Choix des pizzas (passer une commande)
Pré-conditions	[UC6] : Visualiser la liste des pizzas en ventes
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur une pizza2. Le système affiche les détails de la pizza (ingrédients etc)3. L'utilisateur clique sur « revenir à la liste des pizzas »4. Le système affiche la liste des pizzas disponibles en fonction du stock5. L'utilisateur clique sur le bouton « ajouter au panier » situé en dessous d'une pizza6. Le système met à jour le panier de l'utilisateur, le stock des ingrédients et la liste des pizzas disponibles7. L'utilisateur clique une nouvelle fois sur le bouton « ajouter au panier » situé en dessous d'une autre pizza8. Le système met à jour le panier de l'utilisateur, le stock des ingrédients et la liste des pizzas disponibles9. L'utilisateur clique sur « Supprimer une pizza du panier »10. Le système met à jour le panier de l'utilisateur, le stock des ingrédients et la liste des pizzas disponibles11. L'utilisateur clique sur le « + » en-dessous d'une pizza dans son panier, afin de rajouter cette même pizza à son panier12. Le système met à jour le panier de l'utilisateur, le stock des ingrédients et la liste des pizzas disponibles
Résultat	L'utilisateur a choisi ses pizzas.
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

4.1.7.2 - UC7.2 – Validation du panier

Identifiant	UC7.2
Description	Validation du panier (passer une commande)
Pré-conditions	[UC7.1] : choix des pizzas
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur « valider le panier »2. Le système affiche une popup permettant à l'utilisateur de choisir la date et l'heure qu'il souhaite pour récupérer sa commande3. L'utilisateur choisit la date et l'heure4. Le système affiche une popup permettant à l'utilisateur de choisir le type de commande souhaitée (à emporter ou livraison)5. L'utilisateur choisit son type de commande6. Le système affiche une page de connexion / d'identification, si l'utilisateur n'est pas déjà connecté, sinon le système affiche un bouton « passer au paiement »
Résultat	L'utilisateur a validé son panier.
Erreurs	Néant
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Etape 1 : L'utilisateur clique sur « annuler le panier ». Le système met à jour le panier de l'utilisateur, le stock des ingrédients et la liste des pizzas disponibles• Etape 1 : L'utilisateur clique sur « Retour à la liste des pizzas disponibles ». Le système affiche la liste des pizzas disponibles en fonction du stock.

4.1.8 - UC8 – Payer en ligne.

Identifiant	UC8
Description	Payer en ligne
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté et de type « Responsable pizzeria » ou « Client » et [UC7] passer une commande
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur « passer au paiement »2. Le système affiche la page avec les options de paiement3. L'utilisateur sélectionne le type de paiement « payé en ligne »4. Le système affiche la page de paiement avec les informations de la CB à remplir.5. L'utilisateur remplit les informations de la CB.6. Le système envoie une demande à la banque. La banque accorde la paiement.7. Le système affiche un message de paiement accepté.
Résultat	L'utilisateur a choisi son mode de paiement, et payé (optionnel).
Erreurs	Etape 6 : L'autorisation bancaire a échoué. Le système affiche un message d'erreur, puis affiche de nouveau l'écran avec les options de paiement (étape 2).
Variantes	Etape 3 : L'utilisateur choisit l'option paiement à la livraison. Le système affiche un message de validation de la commande.

4.1.9 - UC9 – Suivre le statut de la commande.

Identifiant	UC9
Description	Suivre le statut de la commande (sans modification)
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté et de type « Responsable pizzeria » ou « Client », avoir effectué une commande validée.
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur « dernières commandes effectuées »2. Le système affiche la liste des commandes3. L'utilisateur sélectionne la commande souhaitée4. Le système affiche les détails de la commande avec notamment le statut de la commande
Résultat	L'utilisateur suit le statut de sa commande
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

4.1.10 - UC10 – Annuler la commande.

Identifiant	UC10
Description	Annuler la commande
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté et de type « Responsable pizzeria » ou « Client », avoir effectué une commande validée.
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur « dernieres commandes effectuées »2. Le système affiche la liste des commandes3. L'utilisateur selectionne la commande souhaitée4. Le système affiche les détails de la commande avec notamment son statut de type « Validé »5. L'utilisateur clique sur « annuler la commande »6. Le système affiche une popup de confirmation7. L'utilisateur confirme vouloir annuler la commande8. Le système met à jour le panier de l'utilisateur, le stock des ingrédients et la liste des pizzas disponibles9. Le syteme rembourse le client si la commande a déjà été réglée en ligne.10. Le système affiche un message de confirmation d'annulation de commande.11. Le système met à jour le statut de la commande à « annulée »
Résultat	L'utilisateur a annuler ou modifier la commande
Erreurs	Néant
Variantes	Etape 4. : Le système affiche les détails de la commande avec notamment son statut d'un autre type que « validé ». Le système bloque les boutons « annuler la commande » et « modifier la commande ».

4.1.11 - UC11 – Obtenir la recette d'une pizza.

Identifiant	UC11
Description	Obtenir la recette d'une pizza
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté et de type « Pizzaiolo »
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur selectionne son point de ventes2. Le système affiche les différentes options de son point de ventes3. L'utilisateur clique sur « dernieres commandes »4. Le système affiche la liste des commandes5. L'utilisateur selectionne la commande souhaitée6. Le système affiche les détails de la commande avec notamment un bouton « Recette de la pizza » en dessous de chaque pizza.7. L'utilisateur clique sur « Recette de la pizza »8. Le système affiche la recette de la pizza
Résultat	L'utilisateur a obtenu la recette d'une pizza
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

4.1.12 - UC12 – Suivre et modifier le stock des ingrédients.

Identifiant	UC12
Description	Suivre et modifier le stock des ingrédients
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté et de type « Responsable pizzeria » ou « Pizzaiolo » ou encore « Gérant du groupe OC Pizza ».
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur selectionne son point de ventes2. Le système affiche les différentes options de son point de ventes3. L'utilisateur clique sur « Gestion des stocks »4. Le système affiche la listes des ingrédients avec la quantité restantes pour chaque ingrédient5. L'utilisateur clique sur « + » ou « - » a coté de chaque ingrédient pour faire varier les quantités6. Le système met à jour le stock des ingrédients et la liste des pizzas disponibles
Résultat	L'utilisateur a obtenu et / ou modifier le stock des ingrédients
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

4.1.13 - UC13 – Suivre et modifier le statut des commandes.

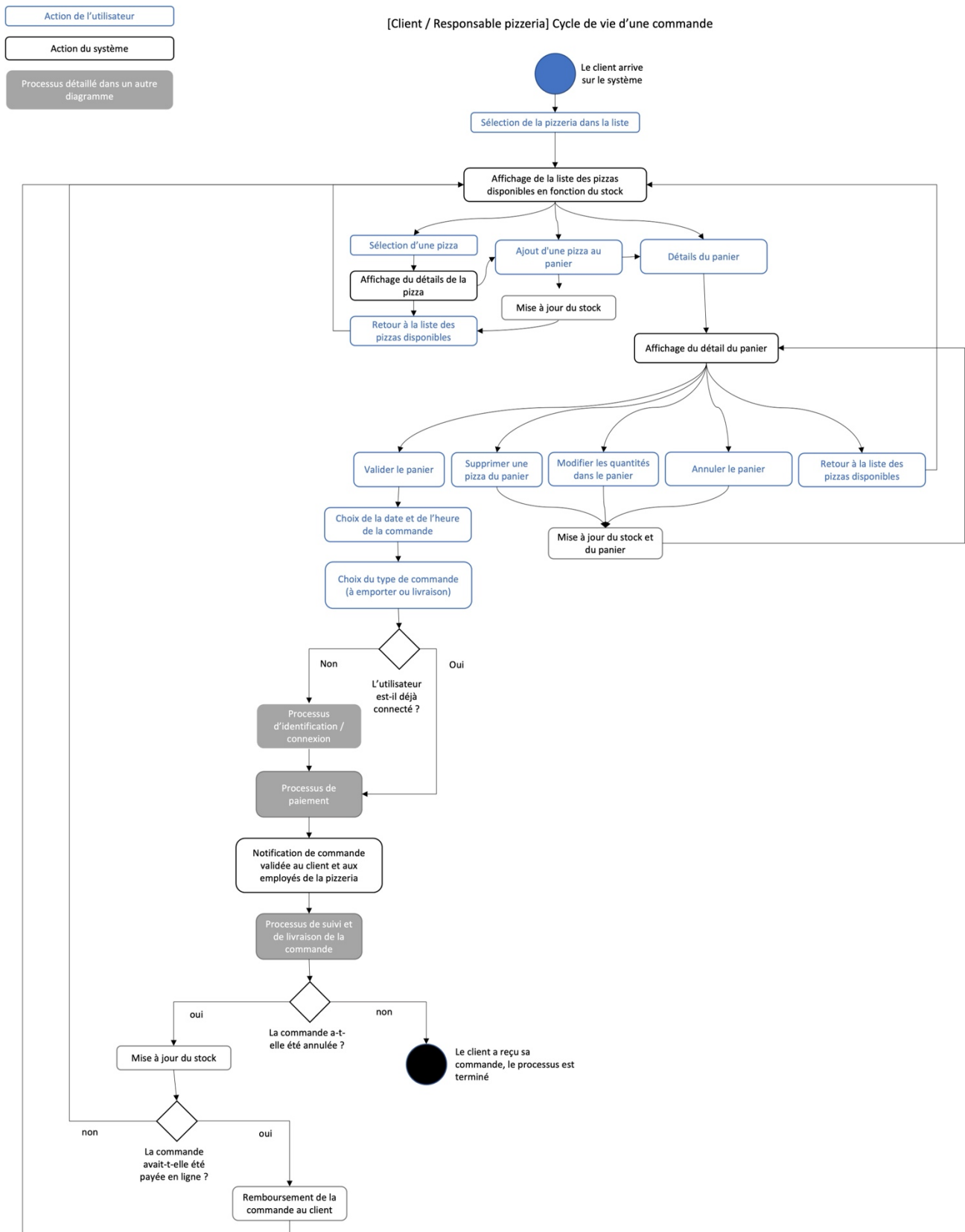
Identifiant	UC13
Description	Suivre et modifier le statut des commandes
Pré-conditions	[UC4.1] : utilisateur connecté et de type « Responsable pizzeria » ou « Pizzaiolo » ou encore « Gérant du groupe OC Pizza » ou « livreur »
Données en entrée	Néant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur selectionne son point de ventes2. Le système affiche les différentes options de son point de ventes3. L'utilisateur clique sur « Listes des commandes »4. Le système affiche la listes des commandes5. L'utilisateur clique sur la commande souhaitée6. Le système affiche les détails de la commande avec notamment son statut.7. L'utilisateur clique sur la modifié le statut et choisit le statut souhaité.8. Le système affiche les détails de la commande avec son statut mis à jour.
Résultat	L'utilisateur à suivi et/ou modifié le statut de la commande
Erreurs	Néant
Variantes	Néant

5 - CYCLE ET PROCESSUS DES COMMANDES

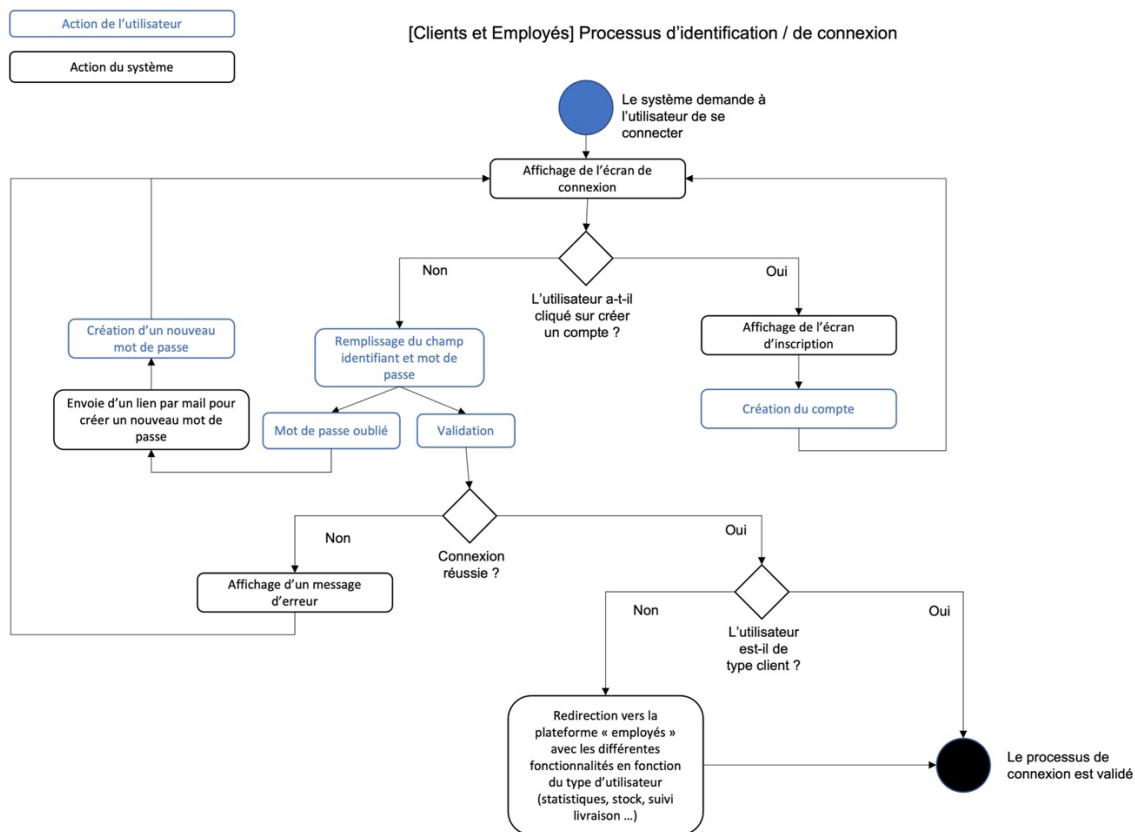
Dans cette dernière partie, nous vous présentons différents diagrammes résumant le cycle de vie des commandes. Ces diagrammes ont été réalisés grâce aux différents échanges que nous avons pu avoir ensemble et à notre compréhension de votre besoin.

Il est à noter que pour une question de clarté, nous avons utilisé la même trame de couleur que pour la description de cas d'utilisation de la partie précédente. Les rectangles de couleur bleu concernent donc les actions de l'utilisateur, et les rectangles de couleur noir symbolisent les actions du système. Enfin, les rectangles de couleur gris signifient ici que ce sont des étapes complexes que vous pouvez retrouver de façon détaillée dans un autre diagramme.

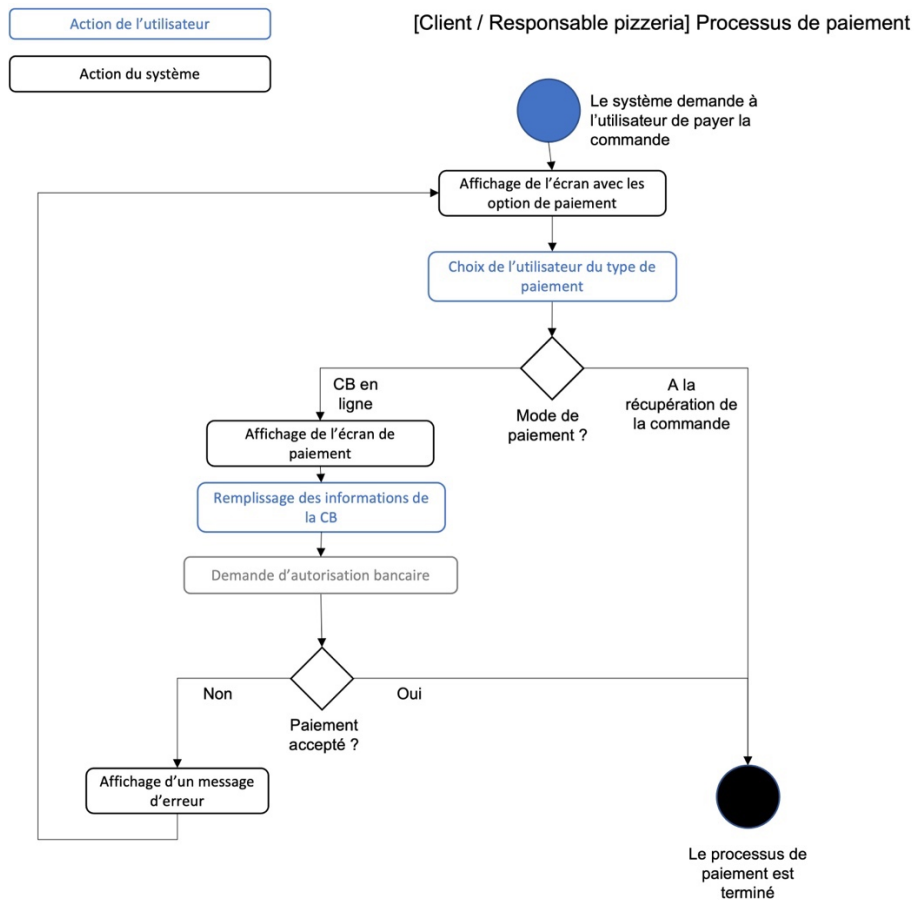
5.1 - Cycle de vie des commandes



5.2 - Processus d'identification / de connexion



5.3 - Processus de paiement



5.4 - Processus de suivi et de livraison

