



# OC PIZZA

## Application web de vente en ligne et logistique

Dossier de conception fonctionnelle

**VERSION 1.0**



**Auteur**

Mélanie OBRINGER

*Analyste-Programmeuse*

# TABLE DES MATIERES

<b>1 - VERSIONS.....</b>	<b>2</b>
<b>2 - INTRODUCTION.....</b>	<b>3</b>
<b>2.1 - OBJET DU DOCUMENT .....</b>	<b>3</b>
<b>2.2 - REFERENCES.....</b>	<b>3</b>
<b>2.3 - BESOIN DU CLIENT.....</b>	<b>3</b>
2.3.1 - CONTEXTE .....	3
2.3.2 - ENJEUX ET OBJECTIFS .....	3
<b>3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION.....</b>	<b>4</b>
<b>3.1 - LES PRINCIPES DE FONCTIONNEMENT .....</b>	<b>4</b>
3.1.1 - INTERFACE CLIENT .....	4
3.1.2 - INTERFACE OC PIZZA.....	4
3.1.3 - LE CYCLE DE VIE D'UNE COMMANDE .....	5
<b>3.2 - LES ACTEURS.....</b>	<b>6</b>
<b>3.3 - LES CAS D'UTILISATION GENERAUX .....</b>	<b>7</b>
<b>4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL.....</b>	<b>8</b>
<b>4.1 - REFERENTIEL.....</b>	<b>8</b>
<b>4.2 - PRESENTATION DES CLASSES .....</b>	<b>9</b>
4.2.1 - CLASSE « ACHETEUR » .....	9
2.3.2 - CLASSES « EMPLOYE » ET « CLIENTWEB » .....	9
2.3.3 - CLASSE « ADRESSE » .....	9
2.3.4 - CLASSE « POINTDEVENTE » .....	10
2.3.5 - CLASSE « COMMANDECLIENT » .....	10
2.3.6 - CLASSE « LIGNECOMMANDE».....	10
2.3.7 - CLASSE « ARTICLE » .....	11
2.3.8 - CLASSE « INGREDIENT».....	11
2.3.9 - CLASSE « STOCK » .....	11
<b>5 - LES WORKFLOWS .....</b>	<b>12</b>
<b>5.1 - LE DIAGRAMME D'ACTIVITE .....</b>	<b>12</b>
<b>6 - APPLICATION OC PIZZA .....</b>	<b>14</b>
<b>6.1 - PACKAGE INTERFACE CLIENT .....</b>	<b>14</b>
<b>6.2 - PACKAGE INTERFACE OC PIZZA .....</b>	<b>21</b>
<b>6.3 - LES REGLES DE GESTION GENERALES .....</b>	<b>36</b>
<b>7 - GLOSSAIRE .....</b>	<b>37</b>

# 1 - VERSIONS

AUTEUR	DATE	DESCRIPTION	VERSION
Mélanie OBRINGER	01/09/2019	Création du document	1.0

## 2 - INTRODUCTION

### 2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application d'OC Pizza.

L'objectif du présent document est de décrire en détail :

- Les différents acteurs interagissant avec le système informatique du groupe OC Pizza
- Les fonctionnalités du système

### 2.2 - Références

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

Projet 8 – Dossier_d_exploitation.pdf – 1.0	Dossier d'exploitation de l'application
Projet 8 – Dossier_de_conception_technique.pdf – 1.0	Dossier de conception technique de l'application

### 2.3 - Besoin du client

#### 2.3.1 Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor et 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 la fin de l'année.

#### 2.3.2 Enjeux et Objectifs

Suite aux besoins exprimés par les responsables du groupe « OC Pizza », le système doit comprendre :

- Une **interface OC Pizza** pour l'activité des différentes pizzerias pour les professionnels du groupe
- Une **interface client** pour les clients

Ce système informatique permettra de

#### Suivre en temps réel les commandes passées et en préparation

L'outil doit permettre au gérant, au pizzaiolo et au livreur de renseigner le client sur l'étape de sa commande :

**1) En attente, 2) en préparation, 3) terminée, 4) livrée**

#### Suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants

En fonction des commandes enregistrées, l'outil doit permettre au gérant et au pizzaiolo de connaître les ingrédients encore disponibles pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables

#### Proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza

La carte du groupe propose un choix de 10 pizzas déclinées en plusieurs tailles. Les recettes nécessitent une dizaine d'ingrédients différents. L'outil doit permettre d'afficher au pizzaiolo la recette de chaque pizza de façon simple et efficace (type procédure).

#### 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 ou directement à la livraison
- Modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée

## 3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

### 3.1 - Les principes de fonctionnement

---

#### 3.1.1 - Interface Client

Le client sélectionnera un point de vente ou indiquera dans le cas d'une livraison son adresse. Google Maps le dirigera vers le point de vente le plus proche.

Le client aura un catalogue de produits disponibles du point de vente en question sur la page d'accueil, il pourra constituer un panier puis passer commande en créant un compte ou en se connectant avec son identifiant et mot de passe.

Le paiement se fera par carte bancaire en ligne ou à réception de la commande.

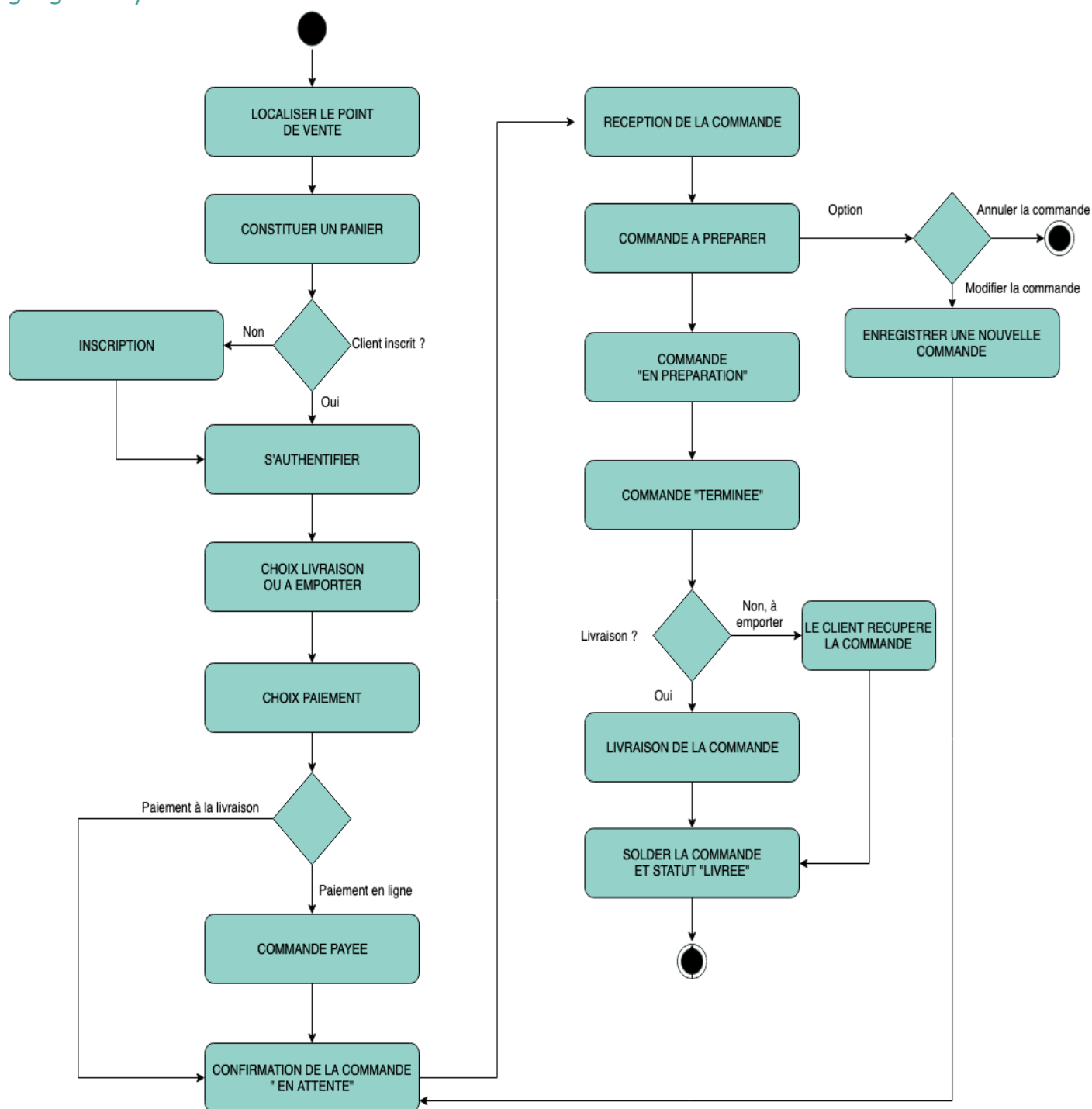
#### 3.1.2 - Interface OC Pizza

Les employés disposeront d'un Dashboard affichant les commandes afin de les préparer.

Ils changeront le statut au fur et à mesure de l'élaboration de celle-ci, ce qui permettra d'informer le client sur l'état d'avancement de celle-ci.

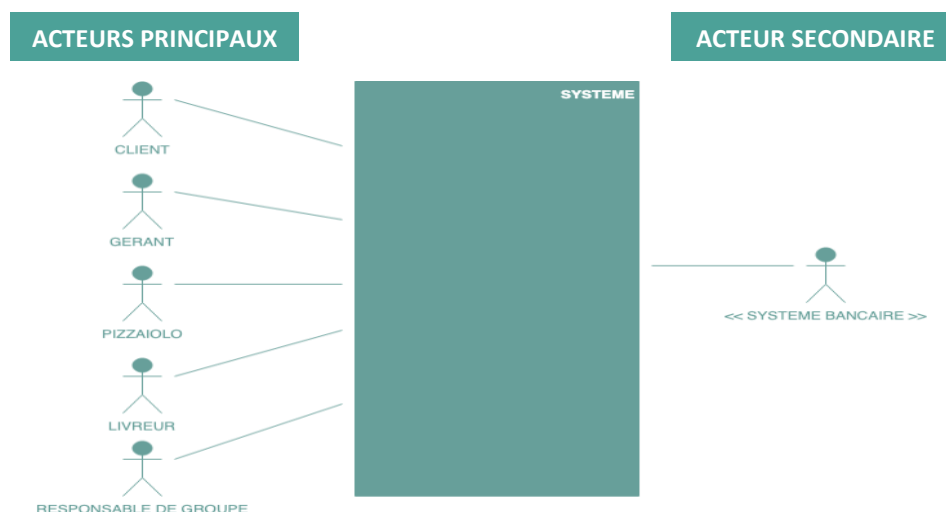
Le stock sera mis à jour en temps réel afin de prévoir le réapprovisionnement et bien sûr de proposer que les produits disponibles au client dans un souci de qualité et d'image.

### 3.1.3 - Le cycle de vie d'une commande



## 3.2 - Les acteurs

Le diagramme ci-dessous de contexte illustre les différents acteurs interagissant avec le système.

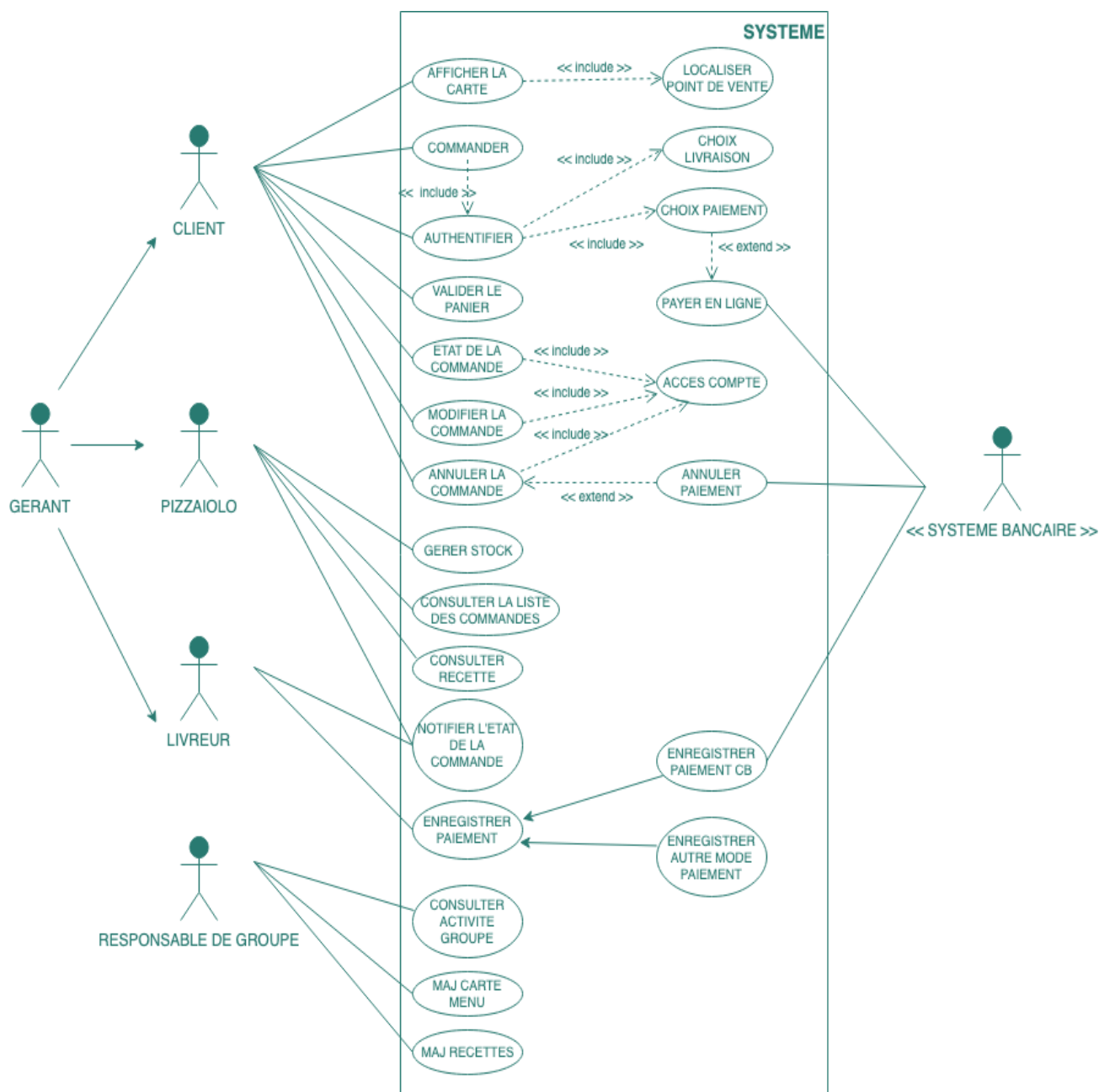


ACTEURS	FONCTIONNALITE
CLIENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consulter les pizzas disponibles</li> <li>Commander</li> <li>Créer un compte</li> <li>Choisir de payer en ligne ou à la livraison</li> <li>Suivre la commande en temps réel</li> <li>Modifier ou annuler la commande selon l'état d'avancement</li> </ul>
GERANT	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consulter la carte</li> <li>Prendre la commande d'un client</li> <li>Enregistrer ou annuler un paiement</li> <li>Consulter ou renseigner l'état d'avancement d'une commande</li> <li>Modifier ou annuler une commande</li> <li>Consulter les recettes des pizzas</li> <li>Visualiser le stock en temps réel</li> </ul>
PIZZAIOLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recevoir les commandes</li> <li>Accéder à l'aide-mémoire pour visualiser les recettes</li> <li>Visualiser le stock en temps réel</li> <li>Notifier l'avancement de la préparation « en préparation » ou « terminée »</li> </ul>
LIVREUR	<ul style="list-style-type: none"> <li>Notifier l'état d'avancement de la commande « livrée »</li> <li>Enregistrer le paiement (paiements à la livraison)</li> </ul>
LE RESPONSABLE DU GROUPE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consulter l'activité des pizzerias</li> <li>Mettre à jour la carte</li> <li>Rédiger l'aide-mémoire des pizzaiolos.</li> </ul>
<< SYSTEME BANCAIRE >>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La banque est sollicitée pour le paiement en CB</li> </ul>

### 3.3 - Les cas d'utilisation généraux

Le diagramme des cas d'utilisation ci-dessous illustre les diverses fonctions du système ainsi que les acteurs concernés.

**DIAGRAMME UML DES CAS D'UTILISATION**



Voir les fiches descriptives des cas d'utilisation à partir de la page 14

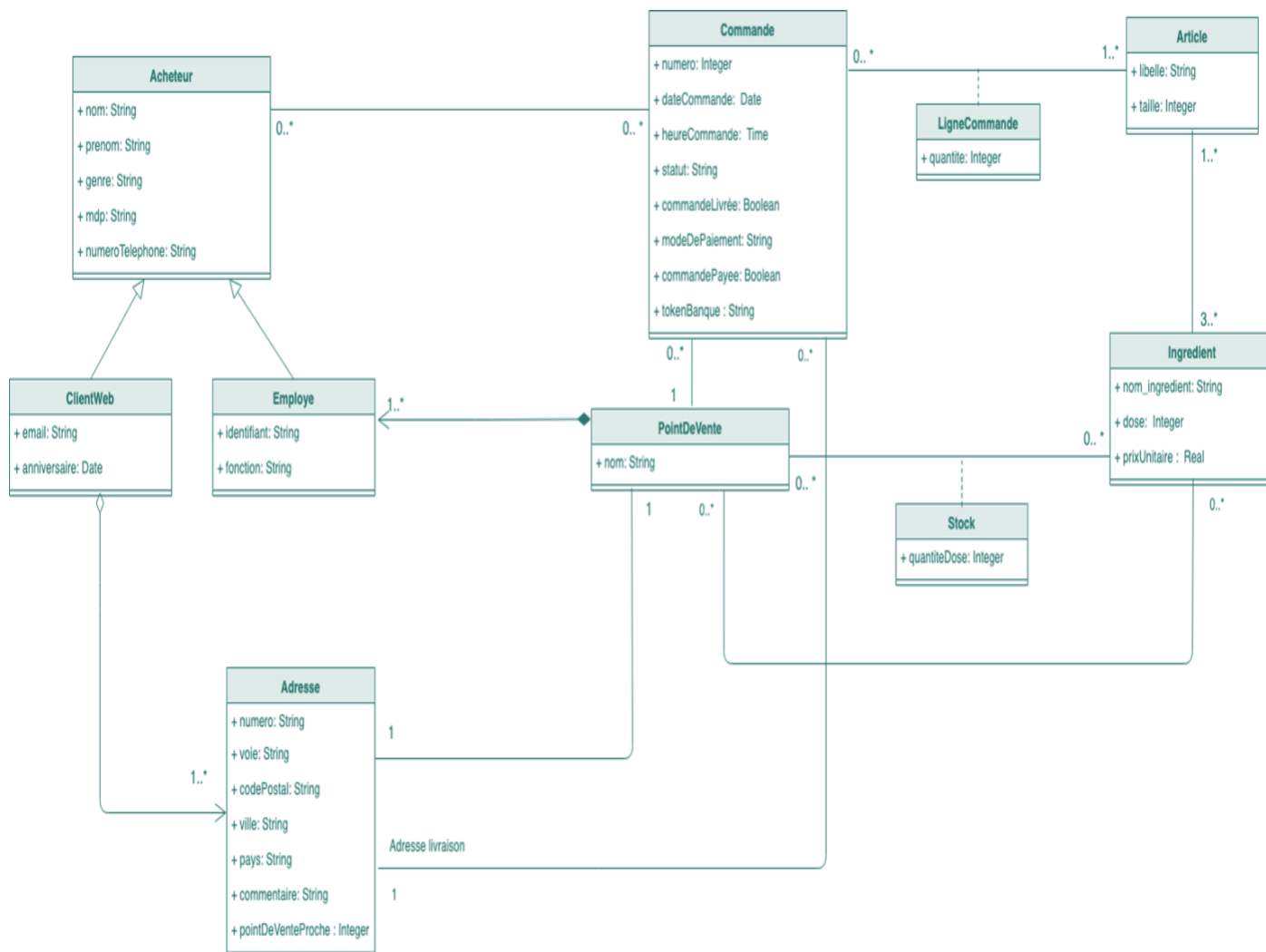


## 4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

### 4.1 - Référentiel

Le domaine fonctionnel du système OC Pizza établit l'ensemble des classes liées entre elles qui serviront de support à la programmation en Python et à la création du Modèle Physique de Données.

Le domaine fonctionnel est représenté par un diagramme UML, ici le **Diagramme de classes**.



## 4.2 - Présentation des classes

### 4.2.1 - Classe « Acheteur »

Cette classe regroupe les attributs communs à tous les « Acheteurs ».

Cette **classe mère est associée aux classes filles ClientWeb et Employé**.

Elle est aussi associée à la classe Commande (many-to-many), car l'« Acheteur » saisit une commande. Chaque Acheteur peut faire zéro ou une infinité de commandes (cardinalité 0..\*) et chaque commande peut être attribuée à un ou aucun Acheteur dans le cas d'une suppression de compte (cardinalité 0..\*)

ATTRIBUT	DESCRIPTION
Prenom	Prénom de l'Acheteur
Nom	Nom de l'Acheteur
Genre	Genre de l'Acheteur
Mdp	Mot de passe de l'Acheteur
NumeroTelephone	Numéro de téléphone de l'Acheteur

### 2.3.2 - Classes « Employé » et « ClientWeb »

**Ces deux classes héritent de la classe Acheteur**. Ce sont des **spécialisations de l'« Acheteur »**, association one-to-one, avec dans le premier cas les attributs des **ClientWeb** et dans le deuxième les attributs des **Employés** (utilisateurs salariés d'OC Pizza).

ATTRIBUT	DESCRIPTION
Email	Email du client Internet
Anniversaire	Date de naissance du client Internet

La classe **Employé** est associée à la classe **PointDeVente** par une association de composition (one to many) : les utilisateurs salariés des différentes pizzerias du groupe OC Pizza sont affectés à un point de vente.

ATTRIBUT	DESCRIPTION
Nom	Nom de l'employé
Fonction	Fonction de l'employé

### 2.3.3 - Classe « Adresse »

Cette classe regroupe tous les attributs des adresses soit des commandes soit des points de vente.

La classes **Adresse** a une association one to one avec la classe **PointDeVente** (chaque pizzeria possédant une adresse).

ATTRIBUT	DESCRIPTION
numero	Numero de l'adresse
voie	Voie de l'adresse
codePostal	Code postal de l'adresse
ville	Ville de l'adresse
pays	Pays de l'adresse
Commentaire	Complément lié à l'adresse
pointDeVenteProche	Indication de la pizzeria la plus proche de l'adresse indiquée

### 2.3.4 - Classe « PointDeVente »

Cette classe a pour seul attribut nom. Elle a des associations avec les classes **Employé**, **Adresse**, **Commande** et **Ingredient**.

Les deux premières associations ont été décrites ci-dessus. L'association avec **Commande**, de type one-to-many, relie la commande à un point de vente qui effectuera ladite commande.

Il y a donc aucune ou une infinité de commandes passées à une pizzeria donnée du groupe (cardinalité 0..\*) et chaque commande n'est affectée qu'à un seul point de vente (cardinalité 1).

ATTRIBUT	DESCRIPTION
nom	Nom du point de vente

### 2.3.5 - Classe « CommandeClient »

Cette classe regroupe les attributs nécessaires pour une commande de pizza(s). Elle a des associations avec les classes **Acheteur**, **PointDeVente**, **Adresse** et **Article**.

Les trois premières associations ont été décrites ci-dessus.

L'association avec Article (pizza) est de type many-to-many, avec la cardinalité 0..\*, car pour un article il peut y avoir 0 ou une infinité de commandes ; et la cardinalité 1..\*, car pour une commande il y a forcément au moins un article.

ATTRIBUT	DESCRIPTION
numero	Numéro de la commande
dateCommande	Date de la commande
heureCommande	Heure de la commande
statut	Statut de la commande
commandeLivree	Commande à livrer ou non : vrai ou faux
modePaiement	Mode de paiement choisi
commandePayee	Paiement effectué ou non : vrai ou faux
tokenBanque	Token renvoyé à la Banque après le paiement par CB (attribut non obligatoire car un autre mode peut être choisi)

### 2.3.6 - Classe « LigneCommande »

**LigneCommande** est une classe d'association, permettant d'ajouter l'attribut quantité à l'association entre les classes **Commande** et **Article** (type many-to-many).

Cette classe permet de comptabiliser pour une commande combien d'articles de tel type font partie du panier d'achat.

ATTRIBUT	DESCRIPTION
quantite	Quantité commandée pour un article donné

### 2.3.7 - Classe « Article »

Cette classe regroupe les attributs d'une pizza : le libellé et la taille. Elle a des associations avec les classes **Commande** et **Ingredient**. La première association a été décrite ci-dessus.

L'association avec **Ingredient** est de type many-to-many, avec la cardinalité 1..\*, car un ingrédient se retrouve dans au moins une pizza ou article ; et la cardinalité 1..\*, car une pizza ou article contient au moins 1 ingrédient.

Pour la taille (size) des pizzas, la taille « Grand format » est le double de la taille « Format normal » et aura donc le double de dose de tous les ingrédients.

ATTRIBUT	DESCRIPTION
libelle	Nom de l'article
taille	Format de l'article

### 2.3.8 - Classe « Ingredient »

Cette classe regroupe les attributs d'un article. Elle a des associations avec les classes **Article** (décrite ci-dessus) et **PointDeVente**.

L'association avec **PointDeVente** est de type **many-to-many** avec la **cardinalité 0..\* dans les deux sens**.

Chaque pizzeria (5 aujourd'hui, potentiellement plus dans le futur) stocke (Stocks) tous les types d'ingrédients qui sont nécessaires à la préparation des commandes.

Un ingrédient peut n'être dans aucune pizzeria en cas de rupture de stock générale, de même, dans une pizzeria il peut n'y avoir aucun ingrédient.

ATTRIBUT	DESCRIPTION
nom_ingredient	Nom de l'ingrédient
dose	Quantité de chaque ingrédient
prix_unitaire	Prix TTC de chaque ingrédient

### 2.3.9 - Classe « Stock »

**Stock** est une classe d'association, permettant d'ajouter l'attribut **quantiteDose** à l'association entre les classes **Ingredient** et **PointDeVente** (type many-to-many).

Cette classe permet de comptabiliser la quantité de doses de chaque ingrédient dans chaque pizzeria. Cette quantité peut être nulle en cas de rupture de stock.

ATTRIBUT	DESCRIPTION
quantite_dose	Quantité de doses d'un ingrédient dans chaque pizzeria du groupe

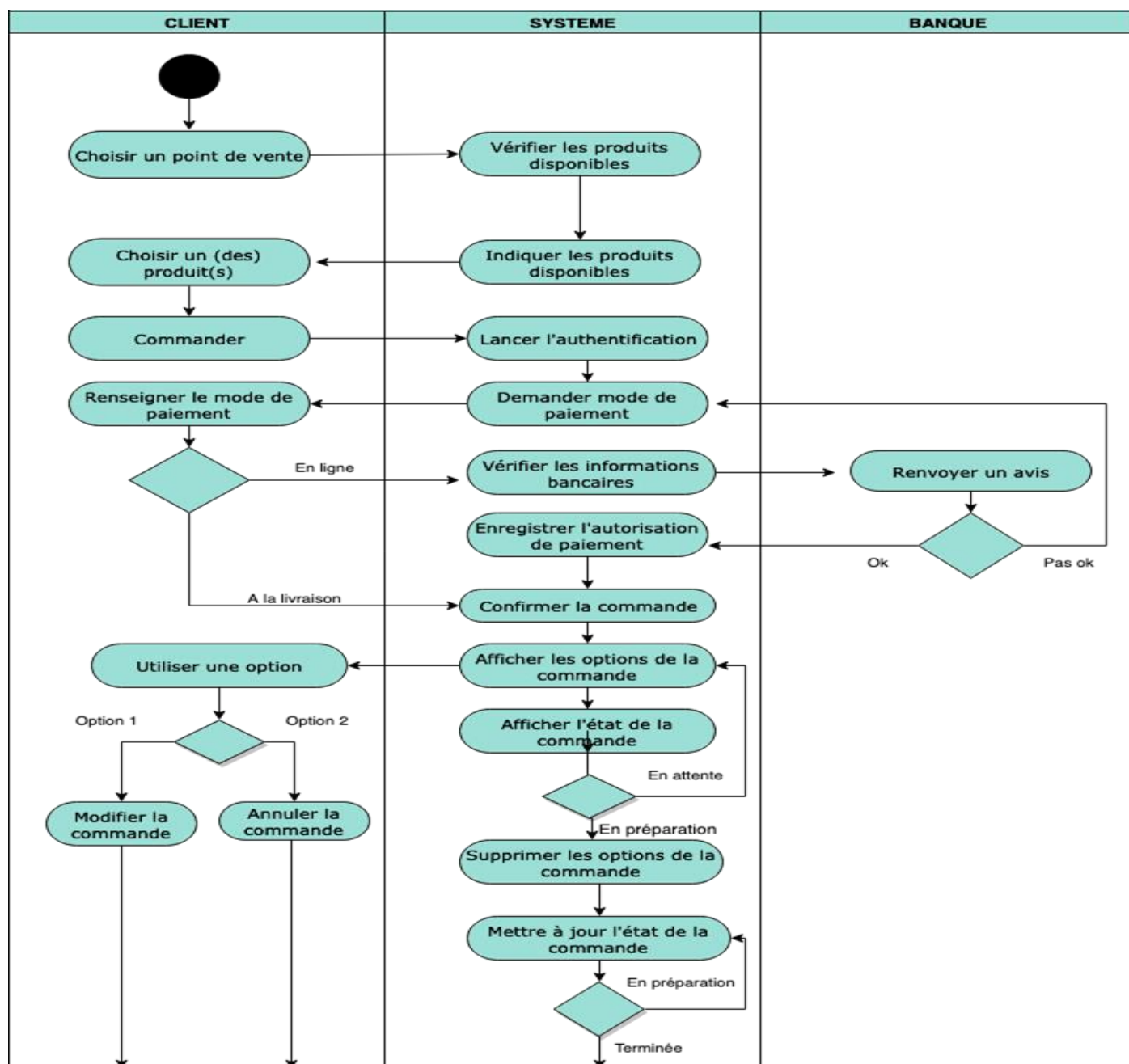
## 5 - LES WORKFLOWS

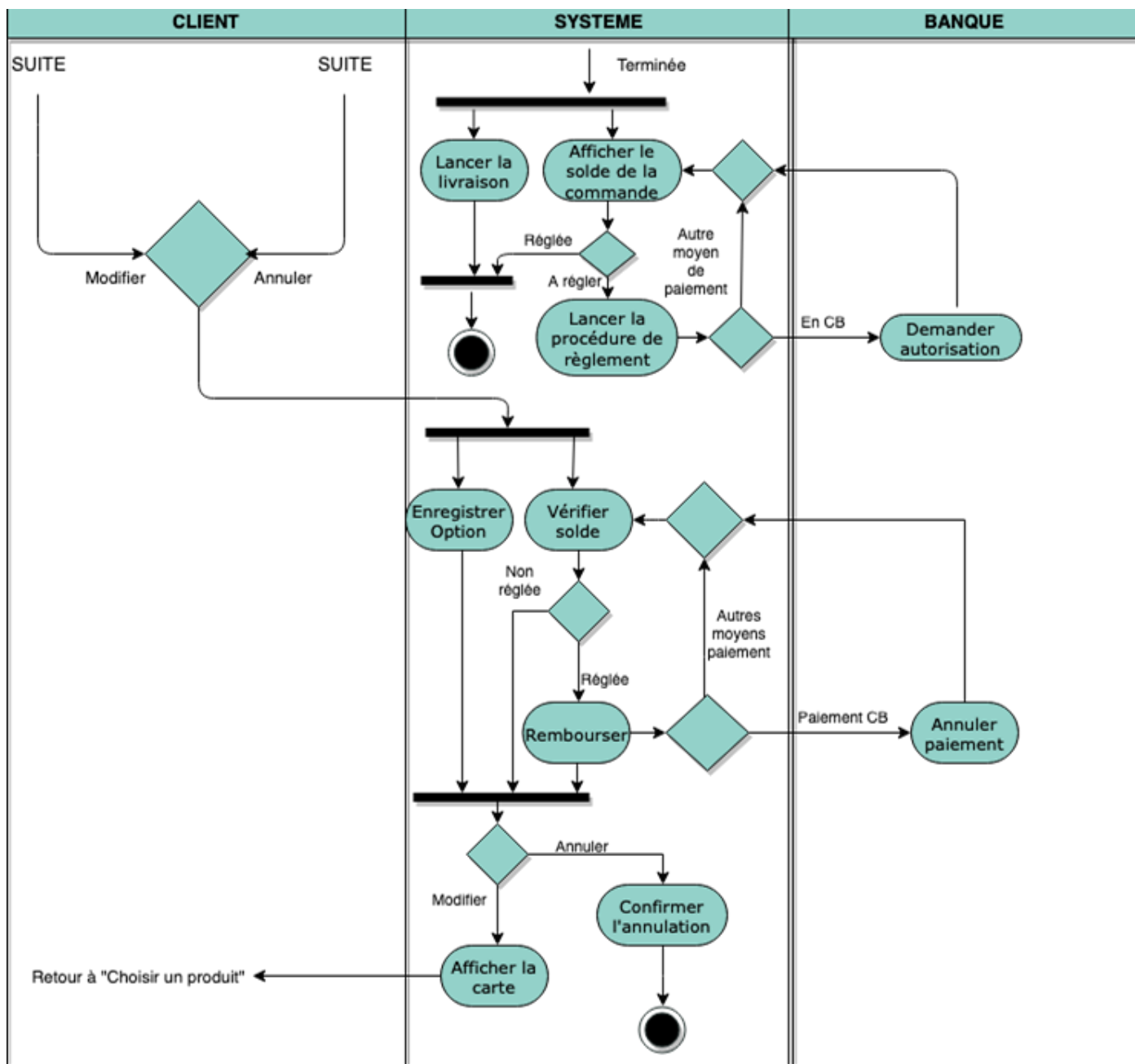
### 5.1 - Le diagramme d'activité

Les workflows représentent des flux de données entre les différentes étapes.

Le diagramme d'activité montre les différentes étapes du déroulement d'une commande.

Le client entre dans le système lorsqu'il sélectionne un produit, jusqu'à la sortie du système, quand le gérant (sur place) ou le livreur (à domicile) signale le produit comme étant livré. Ici, le gérant, le pizzaiolo et le livreur font partie du système en renseignant certaines étapes comme signaler l'état d'avancement d'un produit. Ce graphique montre également le rôle de la banque et son point d'entrée dans le processus.

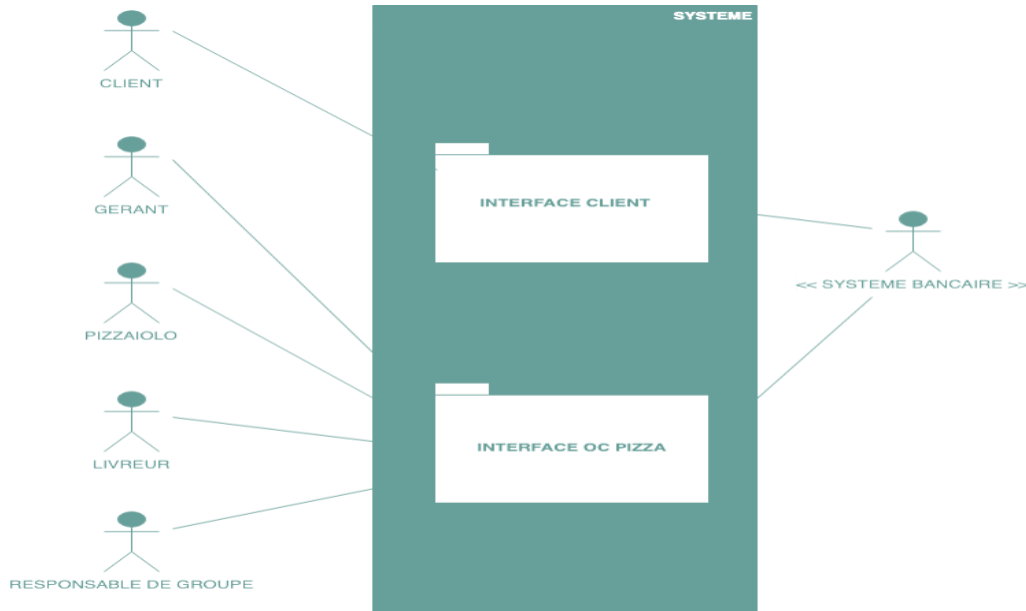




## 6 - APPLICATION OC PIZZA

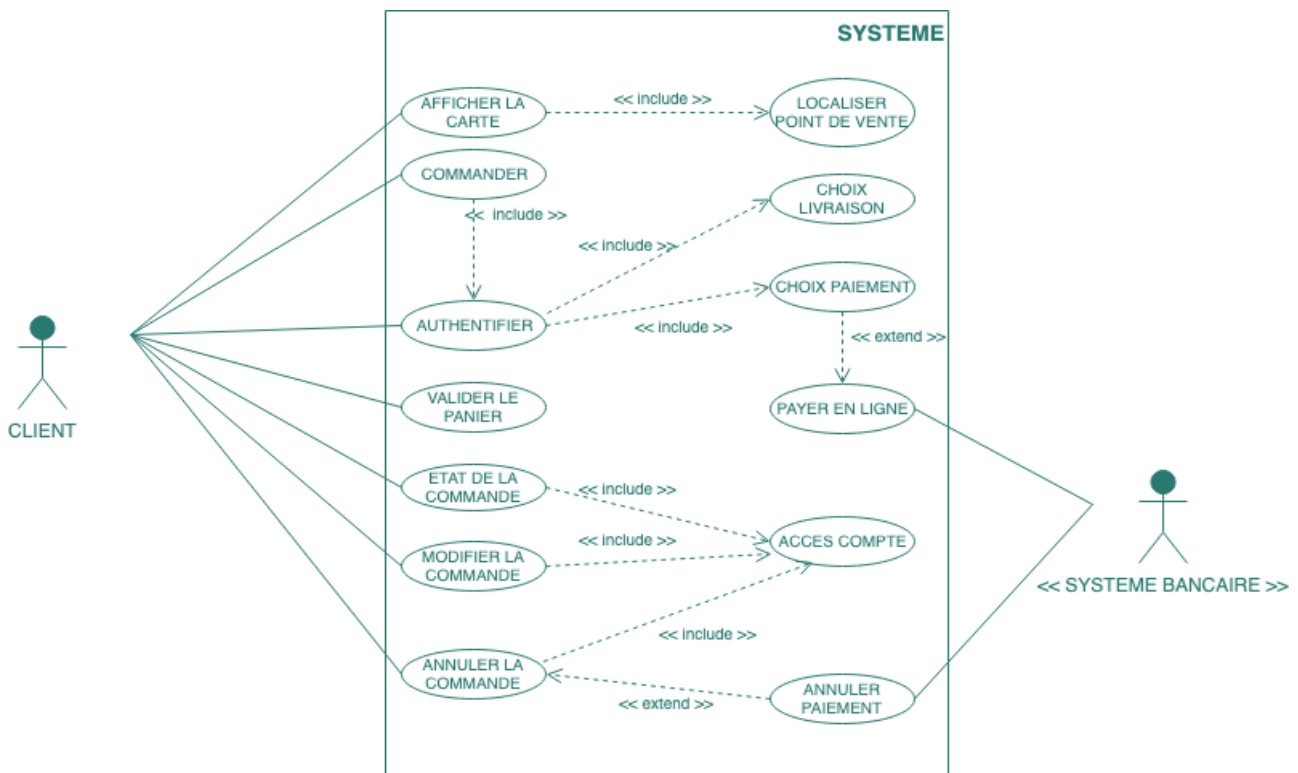
Le système comprend deux packages:

- Une interface OC Pizza pour l'activité des différentes pizzerias pour les professionnels du groupe
- Une interface client pour les clients



### 6.1 - Package Interface Client

#### 6.1.1 - Diagramme des cas d'utilisation (use case) et récapitulatif des fiches descriptives



## TABLEAU RECAPITULATIF

FONCTIONNALITE		NUMERO
INTERFACE CLIENT	AFFICHER LA CARTE	1A
INTERFACE CLIENT	COMMANDER	2A
INTERFACE CLIENT	CONSULTER LA COMMANDE	3A
INTERFACE CLIENT	MODIFIER UNE COMMANDE	4A
INTERFACE CLIENT	ANNULER UNE COMMANDE	5A

### 6.1.1.1.1 CAS D'UTILISATION AFFICHER LA CARTE

	PACKAGE	INTERFACE CLIENT
	N° DE CAS D'UTILISATION	1A
	NOM	AFFICHER LA CARTE
IDENTIFICATION	ACTEUR	Client (utilisateur)
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> souhaite consulter la carte d'OC Pizza. Il est sur la page d'accueil du site internet.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	Être sur la page d'accueil du site.
	DEMARRAGE	Le cas d'utilisation commence lorsque l' <u>utilisateur</u> clique sur "Consulter la carte".
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	1. Le <b>système</b> ouvre une fenêtre pop-up et demande à l' <u>utilisateur</u> de sélectionner le point de vente souhaité. 2. L' <u>utilisateur</u> sélectionne un point de vente 3. Le <b>système</b> affiche la carte des pizzas disponible du point de vente sélectionné. Chaque pizza est accompagnée de deux boutons : « Voir ce produit » et « Ajouter au panier ».
	SCENARIOS ALTERNATIFS	2.a L' <u>utilisateur</u> quitte le site Web
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	Fin au point 3 : L' <u>utilisateur</u> a accès à la liste des produits disponibles
	SCENARIO ALTERNATIF	Fin au point 2.a : Fin du cas d'utilisation
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
COMPLEMENT	ERGONOMIE	L'affichage des produits se fera par groupe de 10 produits. Il faudra permettre à l'utilisateur de pouvoir afficher tous les produits.
	PERFORMANCE ATTENDUE	Aucune
	PROBLEMES NON RESOLUS	Aucun



### 6.1.1.1.2 CAS D'UTILISATION COMMANDER

	PACKAGE	INTERFACE CLIENT
	N° DE CAS D'UTILISATION	2A
	NOM	COMMANDER
IDENTIFICATION	ACTEUR	Client (utilisateur)
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> souhaite, via le site internet, commander des produits.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> a sélectionné le point de vente de son choix.
	DEMARRAGE	L' <u>utilisateur</u> clique sur « Commander ce produit », bouton accolé à la pizza en question.
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le <b>système</b> demande à l'<u>utilisateur</u> de saisir son identifiant et son mot de passe ou de créer un compte. Dans le même temps, le <b>système</b> crée le panier du client avec les produits choisis.</li> <li>2. L'<u>utilisateur</u> saisit son identifiant, son mot de passe et valide. Il poursuivra ses achats ou clique sur « Confirmer le panier »</li> <li>3. Le <b>système</b> demande au client son choix de livraison : « A emporter » ou « Livraison à domicile ».</li> <li>4. L'<u>utilisateur</u> renseigne son choix de livraison et valide.</li> <li>5. Le <b>système</b> demande à l'<u>utilisateur</u> son choix de paiement : « Paiement en ligne » ou « Paiement à la livraison ».</li> <li>6. L'<u>utilisateur</u> choisit le paiement à la livraison et valide.</li> <li>7. Le <b>système</b> confirme à l'<u>utilisateur</u> sa commande par mail avec son choix de livraison, le solde de sa commande et l'heure de disponibilité ou de la livraison.</li> <li>8. Le <b>système</b> affiche le statut « Commande en attente ».</li> <li>9. Le <b>système</b> met à jour le stock</li> </ol>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	<p><b>L'<u>utilisateur</u> n'a pas de compte :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2a. L'<u>utilisateur</u> clique sur « Créer un compte ».</li> <li>2b. Le <b>système</b> lance la procédure « Créer un compte ».</li> <li>2c. L'<u>utilisateur</u> renseigne son identité, son âge, son adresse, son numéro de téléphone, son adresse mail, un identifiant, un mot de passe et valide.</li> <li>2d. Le <b>système</b> enregistre les données de l'<u>utilisateur</u> dans la base de données et envoie un mail de confirmation de création de compte.</li> </ol> <p><b>-&gt; Le scénario se poursuit à l'étape 3.</b></p> <p><b>L'<u>utilisateur</u> choisit de payer en ligne :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6a. L'<u>utilisateur</u> clique sur « Paiement en ligne ».</li> <li>6b. Le <b>système</b> lance la procédure « Paiement en ligne ».</li> <li>6c. L'<u>utilisateur</u> renseigne ses informations bancaires et valide.</li> <li>6d. Le <b>système</b> interroge la <b>banque</b> pour vérifier les informations bancaires du client.</li> <li>6e. La <b>banque</b> accepte le paiement.</li> <li>6f. Le <b>système</b> met le paiement en attente au cas où l'<u>utilisateur</u> change d'avis (modification de commande ou annulation avant le statut « en préparation »)</li> </ol> <p><b>-&gt; Le scénario se poursuit à l'étape 7.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6g. La <b>banque</b> refuse le paiement</li> </ol> <p><b>-&gt; Le scénario retourne à l'étape 5.</b></p>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. L'<u>utilisateur</u> quitte la page.</li> </ol>

FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	Pour rappel le <b>système</b> a enregistré la « commande en attente » et envoyé une notification par mail de confirmation de la commande. <b>Fin au point 9 Le système a mis à jour le stock.</b>
	SCENARIO ALTERNATIF	<b>Fin au point 2d.</b> : le compte client est créé, <b>reprise au point 3.</b> <b>Fin au point 6f.</b> : le paiement en ligne est enregistré, <b>reprise au point 7</b> <b>Fin au point 6g.</b> : le paiement en ligne a échoué, <b>poursuite du scénario au point 5</b> (Le <b>système</b> demande un choix de paiement)
	SCENARIOS D'EXCEPTION	<b>Fin au point 1.1</b> L' <u>utilisateur</u> a quitté la page, fin du cas d'utilisation « commander ».
COMPLEMENT	ERGONOMIE	La création du compte client doit se faire en maximum 3 étapes et celle du paiement en 2 maximum.
	PERFORMANCE ATTENDUE	Les informations doivent être enregistrées dans la base de données en 5 secondes maximum.
	PROBLEMES NON RESOLUS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- le client authentifié quitte le site sans valider sa commande doit on conserver son panier ? Doit-on lui envoyer un mail lui rappelant que sa commande n'est pas validée ?</li> <li>- Possibilité de créer une commande « express » à l'aide d'une commande déjà passée ?</li> <li>- Possibilité de s'inscrire à une newsletter pour bénéficier d'offres promotionnelles ?</li> </ul>

### 6.1.1.1.3 CAS D'UTILISATION CONSULTER LA COMMANDE

	PACKAGE	INTERFACE CLIENT
	N° DE CAS D'UTILISATION	3A
	NOM	CONSULTER LA COMMANDE
IDENTIFICATION	ACTEUR	<b>Client (utilisateur)</b>
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> peut consulter l'historique de ses commandes en cours et passées.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> doit s'authentifier et avoir passé une commande, sinon la liste des commandes est vide.
	DEMARRAGE	Être sur la page de consultation des commandes sur la page d'accueil du site et cliquer sur « Consulter mes commandes »
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	1. Le <b>système</b> affiche la liste des commandes. 2. L' <u>utilisateur</u> sélectionne une commande 3. Le <b>système</b> affiche l'état d'avancement de la commande du client. Le <b>système</b> peut renseigner 4 états possibles : « Commande en attente », « Commande en préparation », « Commande terminée » ou « Commande livrée ».
	SCENARIOS ALTERNATIFS	3.a Le statut de la commande est « Commande en attente », le <b>système</b> affiche les boutons « Modifier ma commande » et « supprimer ma commande ». -> <b>Fin du scénario</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	1.1 La liste des commandes est vide, le <b>système</b> affiche le bouton « Afficher le menu » -> <b>Fin du scénario</b>
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	<b>Fin au point 3</b> , le détail de la commande s'affiche.
	SCENARIO ALTERNATIF	<b>Fin au point 3a.</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	<b>Fin au point 1.1</b>
COMPLEMENT	ERGONOMIE	Présenter la liste des commandes par ordre chronologique de la plus récente à la plus ancienne
	PERFORMANCE ATTENDUE	NC
	PROBLEMES NON RESOLUS	Possibilité de repasser une commande passée avec ajout d'un bouton « Ajouter au panier » pour faciliter la saisie ?

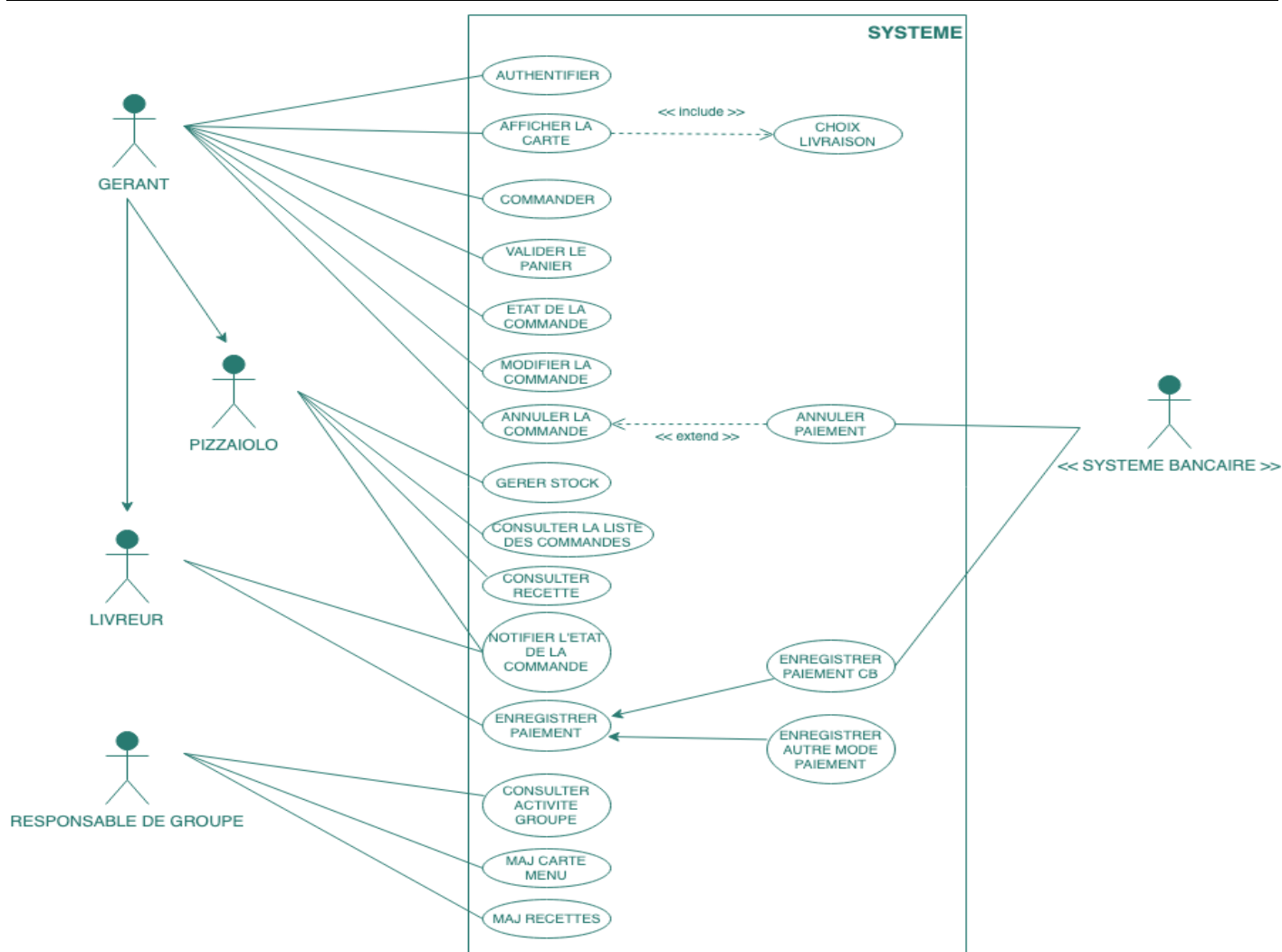
#### 6.1.1.1.4 CAS D'UTILISATION MODIFIER UNE COMMANDE

	PACKAGE	INTERFACE CLIENT
	N° DE CAS D'UTILISATION	4A
	NOM	MODIFIER LA COMMANDE
IDENTIFICATION	ACTEUR	Client (utilisateur)
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> a passé une commande via le site internet du groupe ; son statut est « en attente ». Durant cette phase, il a la possibilité de modifier ou d'annuler sa commande. Il donc souhaite modifier le contenu de sa commande, supprimer ou ajouter des produits.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> est authentifié et est sur la page « Consulter mes commandes »
	DEMARRAGE	La commande est en statut « en attente », et l' <u>utilisateur</u> a cliqué sur le bouton « Modifier ma commande »
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le <b>système</b> ouvre le panier du client qui présente un bouton « Ajouter un produit » afin d'ouvrir la carte. Chaque produit listé est accompagné d'un bouton « Supprimer » afin de supprimer un produit du panier.</li> <li>2. L'<u>utilisateur</u> clique sur « Ajouter un produit » et valide</li> <li>3. Le <b>système</b> affiche la carte des pizzas disponibles.</li> <li>4. L'<u>utilisateur</u> fait son choix et valide.</li> <li>5. Le <b>système</b> réajuste le panier du client puis recalcule le solde de la commande.</li> <li>6. L'<u>utilisateur</u> clique sur « Commander ce panier ».</li> <li>7. Le <b>système</b> vérifie le mode de paiement du client</li> <li>8. Le <b>système</b> confirme au client sa (nouvelle) commande, le nouveau délai recalculé, le choix de livraison et le (nouveau) solde. Le <b>système</b> met à jour le stock</li> </ol>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	<p>2a. L'<u>utilisateur</u> souhaite supprimer un produit en cliquant sur le bouton « Supprimer » -&gt; <b>Le scénario se poursuit à l'étape 5.</b></p> <p>7a. L'<u>utilisateur</u> a déjà réglé sa commande (il est pour l'instant en attente). Le <b>système</b> affiche le nouveau solde tenant compte des modifications. -&gt; <b>Le scénario se poursuit à l'étape 7.</b></p>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	Fin au point 8
	SCENARIO ALTERNATIF	Fin au point 2a, reprise au point 5, le panier est recalculé. Fin au point 7a, reprise au point 7, réajustement du paiement
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
COMPLEMENT	ERGONOMIE	Présenter la liste des commandes par ordre chronologique de la plus récente à la plus ancienne
	PERFORMANCE ATTENDUE	NC
	PROBLEMES NON RESOLUS	NC

#### 6.1.1.1.5 CAS D'UTILISATION ANNULER UNE COMMANDE

	PACKAGE	INTERFACE CLIENT
	N° DE CAS D'UTILISATION	5A
	NOM	ANNULER LA COMMANDE
IDENTIFICATION	ACTEUR	<b>Client (utilisateur)</b>
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> a passé une commande via le site internet du groupe qui est en attente. Il a la possibilité de modifier ou d'annuler celle-ci. Ici, l' <u>utilisateur</u> souhaite annuler sa commande.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> doit être authentifié.
	DEMARRAGE	Le cas d'utilisation commence lorsque l' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « Annuler ma commande », bouton présent dans fenêtre « Consulter mes commandes ».
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le <b>système</b> ouvre le panier du client. Le panier présente un bouton « Annuler ma commande ».</li> <li>2. L'<u>utilisateur</u> clique sur « Annuler ma commande ».</li> <li>3. Le <b>système</b> demande confirmation au client.</li> <li>4. L'<u>utilisateur</u> confirme son choix.</li> <li>5. Le <b>système</b> vérifie le mode de paiement du client, si ce dernier a opté pour le paiement à la livraison. -&gt; <b>Le scénario se poursuit à l'étape 7.</b></li> <li>6. Le <b>système</b> précise avoir annulé le paiement.</li> <li>7. Le <b>système</b> confirme au client l'annulation de sa commande. Dans le même temps, le système vide le panier et remet le solde à zéro. Le <b>système</b> met à jour le stock</li> </ol>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	5a. Le client a déjà réglé sa commande (il est pour l'instant en attente). Le <b>système</b> annule le paiement. -> <b>Le scénario se poursuit à l'étape 6.</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	<b>Fin au point 7</b>
	SCENARIO ALTERNATIF	<b>Fin au point 5a., reprise au point 6, le système annule le paiement.</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
COMPLEMENT	ERGONOMIE	NC
	PERFORMANCE ATTENDUE	NC
	PROBLEMES NON RESOLUS	En cas d'utilisation d'un code promotionnel, celui-ci reste-il valide ou est-il annulé en même temps que l'annulation de la commande ?

## 6.2 - Package Interface OC PIZZA



### 6.2.1 - Récapitulatif des cas d'utilisation de l'Interface OC PIZZA

PACKAGE	FONCTIONNALITE	NUMERO
INTERFACE OC PIZZA	AFFICHER LA CARTE	1B
INTERFACE OC PIZZA	COMMANDER	2B
INTERFACE OC PIZZA	CONSULTER LA COMMANDE	3B
INTERFACE OC PIZZA	MODIFIER UNE COMMANDE	4B
INTERFACE OC PIZZA	ANNULER UNE COMMANDE	5B
INTERFACE OC PIZZA	GERER LE STOCK	6
INTERFACE OC PIZZA	CONSULTER LA LISTE DES COMMANDES	7
INTERFACE OC PIZZA	CONSULTER UNE RECETTE	8
INTERFACE OC PIZZA	RENSEIGNER L'ETAT D'UNE COMMANDE	9A
INTERFACE OC PIZZA	RENSEIGNER L'ETAT D'UNE COMMANDE	9B
INTERFACE OC PIZZA	ENREGISTRER UN PAIEMENT	10
INTERFACE OC PIZZA	CONSULTER L'ACTIVITE DU GROUPE	11
INTERFACE OC PIZZA	METTRE A JOUR LA CARTE MENU	12
INTERFACE OC PIZZA	METTRE A JOUR UNE RECETTE	13

#### 6.2.1.1.1 CAS D'UTILISATION AFFICHER LA CARTE

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	1B
	NOM	AFFICHER LA CARTE
IDENTIFICATION	ACTEUR	Gérant (utilisateur)
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> souhaite consulter la carte d'OC Pizza. Il est sur l'outil de gestion propre aux salariés du groupe.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	Être authentifié et sur la page d'accueil de l'outil de gestion
	DEMARRAGE	Le cas d'utilisation commence lorsque le gérant clique sur « Consulter la carte ».
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	1. Le <b>système</b> affiche la carte des pizzas disponibles dans son point de vente. Chaque pizza est accompagnée de deux boutons : « Voir ce produit » et « Ajouter au panier ».
	SCENARIOS ALTERNATIFS	Aucun
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	1. L' <u>utilisateur</u> a accès à la liste des produits
	SCENARIO ALTERNATIF	Aucun
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
COMPLEMENT	ERGONOMIE	L'affichage des produits se fera par groupe de 10 produits. Il faudra permettre à l'utilisateur de pouvoir afficher tous les produits
	PERFORMANCE ATTENDUE	Aucune
	PROBLEMES NON RESOLUS	Aucun

### 6.2.1.1.2 CAS D'UTILISATION COMMANDER

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	2B
	NOM	COMMANDER
IDENTIFICATION	ACTEUR	<b>Gérant (utilisateur)</b>
	DESCRIPTION	Le client souhaite, par téléphone ou sur place, commander son panier. Le client indique à l' <u>utilisateur</u> pour finaliser sa commande, les produits souhaités et ses informations personnelles.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> s'est déjà authentifié à l'ouverture de l'outil de gestion.
	DEMARRAGE	L' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « Ajouter au panier ».
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'<u>utilisateur</u> est sur la fiche client ou la crée avec les données personnelles indiquées par le client. L'<u>utilisateur</u> enregistre dans le <b>système</b> la commande du client et la valide.</li> <li>2. Le <b>système</b> demande à l'<u>utilisateur</u> le choix de livraison du client : « à emporter » ou « Livraison à domicile ».</li> <li>3. L'<u>utilisateur</u> renseigne le choix de livraison du client et le valide.</li> <li>4. Le <b>système</b> demande à l'<u>utilisateur</u> le mode de paiement : « Paiement boutique » ou « Paiement à la livraison ».</li> <li>5. L'<u>utilisateur</u> renseigne le choix du client pour le paiement.</li> <li>6. Le <b>système</b> confirme à l'<u>utilisateur</u> la commande du client, le choix de livraison, le solde de sa commande et l'heure de disponibilité de la commande ou de livraison.</li> <li>7. Le <b>système</b> affiche le statut « Commande en attente ».</li> <li>8. Le <b>système</b> met à jour le stock.</li> </ol>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	<b>Le client n'a pas de compte pour une commande en livraison :</b> 2a. L' <u>utilisateur</u> clique sur « Créer un compte ». 2b. Le <b>système</b> lance la procédure « Créer un compte ». 2c. Le client indique à l' <u>utilisateur</u> son identité, son âge, son adresse, son numéro de téléphone, son adresse mail. Le <b>système</b> enregistre les données du client dans la base de données et confirme à l'écran la création de compte. <b>-&gt; Le scénario se poursuit à l'étape 3 avec le choix « livraison à domicile ».</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	<b>Fin au point 8.</b> Le <b>système</b> met à jour le stock <b>-&gt; La commande est enregistrée « en attente ».</b>
	SCENARIO ALTERNATIF	<b>Fin au point 2c.</b> Le compte client est créé dans la base de données. <b>Le scénario se poursuit à l'étape 3.</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
COMPLEMENT	ERGONOMIE	Création du compte client avec facilité pour la saisie de l'adresse (utilisation d'API)
	PERFORMANCE ATTENDUE	Enregistrement des informations en base de données en moins de 5 secondes.
	PROBLEMES NON RESOLUS	Recherche client ? (Par nom, adresse mail, téléphone ?)



### 6.2.1.1.3 CAS D'UTILISATION ETAT DE LA COMMANDE

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	3B
	NOM	CONSULTER LA COMMANDE
IDENTIFICATION	ACTEUR	Gérant (utilisateur)
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> peut consulter l'historique du client des commandes en cours et passées.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> doit s'authentifier et accéder à la liste des clients. Le client concerné doit avoir passé une commande, sinon la liste des commandes est vide.
	DEMARRAGE	Être sur la page de consultation des commandes du client concerné sur l'outil de gestion et cliquer sur « Consulter les commandes ».
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	1. Le <b>système</b> affiche la liste des commandes. 2. L' <u>utilisateur</u> sélectionne une commande 3. Le <b>système</b> affiche l'état d'avancement de la commande du client. Le <b>système</b> peut renseigner 4 états possibles : « Commande en attente », « Commande en préparation », « Commande terminée » ou « Commande livrée ».
	SCENARIOS ALTERNATIFS	3.a Le statut de la commande est « Commande en attente », le <b>système</b> affiche les boutons « Modifier ma commande » et « supprimer ma commande ». -> <b>Fin du scénario</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	1.1 La liste des commandes est vide, le <b>système</b> affiche le bouton « Afficher le menu » -> <b>Fin du scénario</b>
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	<b>Fin au point 3</b>
	SCENARIO ALTERNATIF	<b>Fin au point 3a.</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	<b>Fin au point 1.1</b>
COMPLEMENT	ERGONOMIE	Présenter la liste des commandes par ordre chronologique de la plus récente à la plus ancienne
	PERFORMANCE ATTENDUE	NC
	PROBLEMES NON RESOLUS	NC

#### 6.2.1.1.4 CAS D'UTILISATION MODIFIER UNE COMMANDE

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	4B
	NOM	MODIFIER LA COMMANDE
IDENTIFICATION	ACTEUR	Gérant (utilisateur)
	DESCRIPTION	Le client a passé une commande via l' <u>utilisateur</u> ; son statut est « en attente ». Durant cette phase, il y a la possibilité de modifier ou d'annuler la commande. Il donc souhaite modifier le contenu de la commande, supprimer ou ajouter des produits.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> est authentifié et est sur la page du client sur l'onglet « Consulter les commandes »
	DEMARRAGE	La commande est en statut « en attente », l' <u>utilisateur</u> a cliqué sur le bouton « Modifier la commande »
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le <b>système</b> ouvre le détail de la commande du client qui présente un bouton « Ajouter un produit » afin d'ouvrir la carte. Chaque produit listé est accompagné d'un bouton « Supprimer » afin de supprimer un produit du panier.</li> <li>2. L'<u>utilisateur</u> clique sur « Ajouter un produit » et valide</li> <li>3. Le <b>système</b> affiche la carte des pizzas disponibles.</li> <li>4. L'<u>utilisateur</u> fait son choix et valide.</li> <li>5. Le <b>système</b> réajuste la commande du client puis recalcule le solde.</li> <li>6. L'<u>utilisateur</u> clique sur « Commander ».</li> <li>7. Le <b>système</b> vérifie le mode de paiement sélectionné au départ.</li> <li>8. Le <b>système</b> confirme à l'<u>utilisateur</u>, le nouveau délai, la (nouvelle) commande, le choix de livraison et le (nouveau) solde. Le <b>système</b> met à jour le stock</li> </ol>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	<p>2a. L'<u>utilisateur</u> supprime un produit en cliquant sur le bouton « Supprimer »  -&gt; Le scénario se poursuit à l'étape 5.</p> <p>7a. L'<u>utilisateur</u> a déjà soldé la commande (pour l'instant en attente). Le <b>système</b> affiche le nouveau solde tenant compte des modifications. -&gt; Le scénario se poursuit à l'étape 7.</p>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	Fin au point 8
	SCENARIO ALTERNATIF	Fin au point 2a, reprise au point 5, le panier est recalculé. Fin au point 7a, reprise au point 7, réajustement du paiement
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
COMPLEMENT	ERGONOMIE	Présenter la liste des commandes par ordre chronologique de la plus récente à la plus ancienne
	PERFORMANCE ATTENDUE	NC
	PROBLEMES NON RESOLUS	NC

#### 6.2.1.1.5 CAS D'UTILISATION ANNULER UNE COMMANDE

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	5B
	NOM	ANNULER LA COMMANDE
IDENTIFICATION	ACTEUR	Gérant (utilisateur)
	DESCRIPTION	Le client a passé via l' <u>utilisateur</u> une commande par téléphone ou sur place qui est en attente. Le client a la possibilité de modifier ou d'annuler sa commande. Le client souhaite donc annuler sa commande.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> doit être authentifié sur l'outil de gestion
	DEMARRAGE	Le cas d'utilisation commence lorsque l' <u>utilisateur</u> à la demande du client clique sur le bouton « Annuler une commande », bouton présent sur la page du client dans l'onglet « Consulter les commandes ».
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le <b>système</b> ouvre le panier du client qui présente un bouton « Annuler la commande ».</li> <li>2. L'<u>utilisateur</u> clique à la demande du client sur « Annuler la commande ».</li> <li>3. Le <b>système</b> demande confirmation au gérant.</li> <li>4. L'<u>utilisateur</u> confirme le choix du client.</li> <li>5. Le <b>système</b> vérifie le mode de paiement du client, si ce dernier a opté pour le paiement à la livraison. -&gt; <b>Le scénario se poursuit à l'étape 7.</b></li> <li>6. Le <b>système</b> précise avoir annulé le paiement.</li> <li>7. Le <b>système</b> confirme à l'<u>utilisateur</u> l'annulation de la commande du client. Dans le même temps, le <b>système</b> efface le panier (temporaire) du client.</li> </ol>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	5a. Le client a déjà réglé sa commande (en attente), le <b>système</b> annule le paiement. -> <b>Le scénario se poursuit à l'étape 6.</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	Fin au point 7
	SCENARIO ALTERNATIF	<b>Fin au point 5a. reprise à point 6, le système annule le paiement</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
COMPLEMENT	ERGONOMIE	NC
	PERFORMANCE ATTENDUE	NC
	PROBLEMES NON RESOLUS	En cas d'utilisation d'un code promotionnel, celui-ci reste-il valide ou est-il annulé en même temps que l'annulation de la commande ?

#### 6.2.1.1.6 CAS D'UTILISATION GERER LE STOCK

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	6
	NOM	GERER LE STOCK
IDENTIFICATION	ACTEUR	<b>Pizzaiolo ou Gérant (utilisateur)</b>
	DESCRIPTION	L'utilisateur met le stock à jour sur l'outil selon les livraisons de marchandises. Il a la possibilité de signaler la rupture d'un produit (pizza). Les produits restants disponibles apparaîtront sur les Interfaces Client et d'OC PIZZA
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> est authentifié
	DEMARRAGE	L'utilisateur est sur le tableau de bord et clique sur le bouton « Gérer le stock »
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le <b>système</b> affiche la page « Gérer le stock ».</li> <li>2. Après avoir vérifié le bon de commande et la marchandise reçue, l'<u>utilisateur</u> clique dans le tableau de bord sur la photo de l'ingrédient.</li> <li>3. Le <b>système</b> affiche les détails du stock actuel de l'ingrédient sélectionné</li> <li>4. L'<u>utilisateur</u> clique sur le bouton « + » et une fenêtre s'ouvre pour pouvoir saisir dans le champ quantité le nombre reçu, puis valide.</li> <li>5. Le <b>système</b> enregistre et calcule les données.</li> <li>6. Le <b>système</b> met à jour les pizzas disponibles en fonction des ingrédients reçus et restants pour les produits paramétrés proposés sur les interfaces client et OC PIZZA.</li> </ol>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	<b>Un ingrédient n'est plus consommable ou manquant</b> 4a. L' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « - » et une fenêtre s'ouvre pour pouvoir saisir dans le champ quantité le nombre à supprimer du stock, puis valide. -> <b>reprise du scénario au point 5, puis poursuite au 6a.</b> 6a. Le <b>système</b> met à jour les produits disponibles restants sur les interfaces client et d'OC PIZZA, puis envoie une notification au Responsable du Groupe.
	SCENARIOS D'EXCEPTION	5.1. Le système envoie un message d'erreur et n'enregistre pas les données, <b>reprise au point 1</b>
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	<b>Fin au point 6</b> : Le stock est mis à jour.
	SCENARIO ALTERNATIF	<b>Fin au point 6a</b> : Le <b>système</b> désactive le bouton « Ajouter au panier » en face des produits indisponibles et met sur ceux-ci une bannière « En rupture pour le moment »
	SCENARIOS D'EXCEPTION	<b>Fin au point 5.1</b> , aucune donnée est enregistrée, <b>reprise au point 1</b>
COMPLEMENT	ERGONOMIE	Dans le cas où l'utilisateur ne saisit pas un chiffre pour les quantités reçues, le <b>système</b> affiche un message « Merci de saisir un nombre »
	PERFORMANCE ATTENDUE	Les échanges avec la base de données ne doivent pas bloquer la navigation de l' <u>utilisateur</u> pendant plus de 2 secondes.
	PROBLEMES NON RESOLUS	Faut-il prévoir une fonctionnalité pour le transfert de marchandises entre les points de vente ?

#### 6.2.1.1.7 CAS D'UTILISATION CONSULTER LA LISTE DES COMMANDES

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	7
	NOM	CONSULTER LA LISTE DES COMMANDES
IDENTIFICATION	ACTEUR	Pizzaiolo ou Gérant (utilisateur)
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> (généralement le pizzaiolo) est averti par le système de l'arrivée d'une nouvelle commande à préparer, il consulte le contenu de cette commande.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> est authentifié
	DEMARRAGE	Le cas d'utilisation commence lorsque l' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « Liste des commandes »
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	1. Le <b>système</b> affiche le tableau de bord les commandes dans l'ordre d'arrivée 2. L' <u>utilisateur</u> sélectionne la première commande « en attente » 3. Le <b>système</b> affiche le détail de la commande à réaliser par l' <u>utilisateur</u>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	Aucun
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	<b>Fin au point 3</b>
	SCENARIO ALTERNATIF	Aucun
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
COMPLEMENT	ERGONOMIE	Un bouton « Afficher la recette » est en face de chaque produit de la commande, ouvre une fenêtre pop-up avec la recette concernée et renvoie au cas d'utilisation « Afficher la recette »
	PERFORMANCE ATTENDUE	NC
	PROBLEMES NON RESOLUS	NC

#### 6.2.1.1.8 CAS D'UTILISATION CONSULTER UNE RECETTE

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	8
	NOM	CONSULTER UNE RECETTE
IDENTIFICATION	ACTEUR	<b>Pizzaiolo ou Gérant (utilisateur)</b>
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> souhaite consulter l'aide-mémoire des recettes mis à disposition pour les professionnels du groupe.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> doit être authentifié sur l'outil de gestion
	DEMARRAGE	Le cas d'utilisation commence lorsque l' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « Consulter une recette » de la page d'accueil de l'outil de gestion.
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	1. Le <b>système</b> affiche l'aide-mémoire rédigé par le responsable du groupe. 2. L' <u>utilisateur</u> clique sur la pizza concernée. 3. Le <b>système</b> affiche la recette de la pizza sélectionnée.
	SCENARIOS ALTERNATIFS	2a. l'utilisateur quitte la page.
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	<b>Fin au point 3</b>
	SCENARIO ALTERNATIF	<b>Fin au point 2a</b> : fin du cas d'utilisation
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
COMPLEMENT	ERGONOMIE	Présentation des recettes de façon ludique selon un modèle comme simplissime (image des ingrédients et peu de texte). Boutons « Revenir à l'accueil » et « Revenir sur la commande » présents sur la page de la recette.
	PERFORMANCE ATTENDUE	Affichage de la recette en maximum 2 secondes.
	PROBLEMES NON RESOLUS	Lorsque le produit n'est plus disponible (ou ingrédient) doit-il être indiqué sur la recette consultée (bannière rupture momentanée) ?

#### 6.2.1.1.9 CAS D'UTILISATION RENSEIGNER L'ETAT D'UNE COMMANDE

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	9A
	NOM	RENSEIGNER L'ETAT D'UNE COMMANDE
IDENTIFICATION	ACTEUR	Pizzaiolo ou Gérant (utilisateur)
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> (généralement le Pizzaiolo) reçoit la commande d'un client.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> est authentifié sur l'outil de gestion
	DEMARRAGE	Le cas d'utilisation commence lorsque l' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « Renseigner l'état d'une commande ».
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le <b>système</b> affiche le tableau de bord des commandes en cours.</li> <li>2. L'<u>utilisateur</u> clique sur la commande concernée et renseigne son nouvel état « Commande en préparation ».</li> <li>3. Le <b>système</b> affiche le nouvel état du panier.</li> <li>4. Le <b>système</b> désactive les options (boutons) « Modifier une commande » ou « Annuler une commande ».</li> </ol>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	2a. A la fin de la préparation de la commande, l' <u>utilisateur</u> renseigne « Commande terminée ». 2b. Le <b>système</b> affiche le nouvel état du panier. <b>-&gt; Fin du scénario.</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	<b>Fin au point 4</b>
	SCENARIO ALTERNATIF	<b>Fin au point 2b</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
COMPLEMENT	ERGONOMIE	Prévoir la sélection de l'état des commandes sous forme de liste déroulante
	PERFORMANCE ATTENDUE	NC
	PROBLEMES NON RESOLUS	NC

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	9B
	NOM	RENSEIGNER L'ETAT D'UNE COMMANDE
IDENTIFICATION	ACTEUR	Livreur ou Gérant (utilisateur)
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> vient de livrer une commande et met à jour l'outil de gestion.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> est authentifié sur l'outil de gestion
	DEMARRAGE	Le cas d'utilisation commence lorsque l' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « Renseigner l'état d'une commande ».
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	1. Le <b>système</b> affiche le tableau de bord des commandes en cours. 2. L' <u>utilisateur</u> clique sur la commande concernée et renseigne son nouvel état « Commande livrée ». 3. Le <b>système</b> affiche le nouvel état de la commande.
	SCENARIOS ALTERNATIFS	Aucun
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	Fin au point 3
	SCENARIO ALTERNATIF	Aucun
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Aucun
COMPLEMENT	ERGONOMIE	Prévoir la sélection de l'état de la commande sous forme de liste déroulante
	PERFORMANCE ATTENDUE	NC
	PROBLEMES NON RESOLUS	Prévoir un bouton « retour commande » si elle n'est pas acceptée par le client (non conforme par exemple) ?



### 6.2.1.1.10 CAS D'UTILISATION ENREGISTRER UN PAIEMENT

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	10
	NOM	ENREGISTRER UN PAIEMENT
IDENTIFICATION	ACTEUR	Livreur ou Gérant (utilisateur)
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> solde une commande dans le système
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> doit être authentifié
	DEMARRAGE	L' <u>utilisateur</u> est sur le tableau de bord des commandes, il sélectionne la commande du client concerné par le paiement
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le <b>système</b> affiche le tableau de bord des commandes</li> <li>2. L'<u>utilisateur</u> recherche et sélectionne la commande du client</li> <li>3. Le <b>système</b> affiche la « Commande terminée » et l'état de la commande « Impayée »</li> <li>4. L'<u>utilisateur</u> clique sur le bouton « Solder »</li> <li>5. Le <b>système</b> affiche une fenêtre avec le montant à régler, le mode de paiement</li> <li>6. L'<u>utilisateur</u> renseigne sélectionne le moyen de paiement</li> <li>7. L'<u>utilisateur</u> valide la saisie</li> <li>8. Le <b>système</b> enregistre les données relatives au paiement</li> <li>9. Le <b>système</b> affiche la « commande terminée » avec le statut « payée »</li> </ol>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	<p><b>Le client opte pour deux moyens de paiement</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6a. L'<u>utilisateur</u> renseigne le premier montant et sélectionne dans la liste déroulante le moyen de paiement</li> <li>6b. Le <b>système</b> affiche le solde à régler et le bouton « ajouter moyen de paiement »</li> <li>6c. L'<u>utilisateur</u> clique sur le bouton « ajouter moyen de paiement »</li> <li>6d. Le <b>système</b> affiche le solde et la liste déroulante des moyens de paiement</li> <li>6e. L'<u>utilisateur</u> sélectionne le deuxième moyen de paiement</li> </ol> <p>-&gt; <b>Le scénario se poursuit à l'étape 7</b></p>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	7.1 Le paiement ne s'enregistre pas, reprise au point 3
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	<b>Fin au point 9</b> : le paiement est enregistré dans la base de données
	SCENARIO ALTERNATIF	<b>Fin aux points 6e., reprise au point 7.</b> Le règlement « multiple » est enregistré
	SCENARIOS D'EXCEPTION	<b>Fin au point 7.1, reprise au point 3.</b> Le système revient sur l'état de la commande « Impayée »
COMPLEMENT	ERGONOMIE	L' <u>utilisateur</u> doit pouvoir enregistrer rapidement les informations
	PERFORMANCE ATTENDUE	Les échanges avec la base de données ne doivent pas bloquer la navigation de l' <u>utilisateur</u> pendant plus de 2 secondes.
	PROBLEMES NON RESOLUS	Pour établir la liste des moyens de paiement, quels sont ceux qui sont acceptés ? Procédures particulières ?

### 6.2.1.1.11 CAS D'UTILISATION CONSULTER L'ACTIVITE DU GROUPE

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	11
	NOM	CONSULTER L'ACTIVITE DU GROUPE
IDENTIFICATION	ACTEUR	Responsable du Groupe (utilisateur)
	DESCRIPTION	L' <u>utilisateur</u> peut suivre l'activité du groupe de pizzerias à court, moyen et long terme, grâce aux supports de reporting et des graphiques intégrés.
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> doit être authentifié et aller dans l'onglet « Accès Responsable »
	DEMARRAGE	Sur l'outil de gestion « OC Pizza », l' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « Suivi d'activité ».
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	1. Le <b>système</b> affiche la liste des points de vente, et propose de sélectionner un point de vente, plusieurs points de vente ou tous les points de vente. 2. L' <u>utilisateur</u> effectue sa sélection de point(s) de vente. 3. Le <b>système</b> propose de visualiser l'activité entre deux dates pour la sélection de point(s) de vente. 4. L' <u>utilisateur</u> indique la date de début et la date de fin 5. Le <b>système</b> interroge la base de données et effectue des calculs. 6. Le <b>système</b> affiche les graphiques de chiffre d'affaires, de répartition des commandes (en attente, en préparation, terminées, payées, annulées ou modifiées).
	SCENARIOS ALTERNATIFS	2a. et 4a. L' <u>utilisateur</u> décide de quitter la page en cours -> <b>Fin du cas d'utilisation</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	3.1 Le <b>système</b> affiche un message d'erreur à l'écran -> <b>Fin du cas d'utilisation</b> 5.1 Le <b>système</b> affiche un message d'erreur à l'écran -> <b>Reprise au cas 3</b>
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	<b>Fin au point 6</b>
	SCENARIO ALTERNATIF	<b>Fin aux points 2a. et 4a.</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	<b>Fin au point 3.1</b> <b>Fin au point 5.1, reprise au point 3</b> , le <b>système</b> revient à l'écran de sélection de dates
COMPLEMENT	ERGONOMIE	Possibilité de visualiser les graphiques sur une seule page d'écran d'ordinateur ou de façon simple sur smartphone (responsive design, possibilité de zoomer sur un graphique).
	PERFORMANCE ATTENDUE	L'interrogation de la base de données ne doit pas dépasser 5 secondes pour l'affiche du mois en cours
	PROBLEMES NON RESOLUS	Possibilité de suivre également de suivre l'activité du personnel (tri par nom ? Identifiant ?)

### 6.2.1.1.12 CAS D'UTILISATION METTRE A JOUR LA CARTE MENU

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	12
	NOM	METTRE A JOUR LA CARTE MENU
IDENTIFICATION	ACTEUR	Responsable du Groupe (utilisateur)
	DESCRIPTION	L' <i>utilisateur</i> met à jour la carte des produits pour l'ensemble des pizzerias. Il pourra modifier ou annuler un produit de la carte. L'annulation d'un produit apparaîtra uniquement sur les interfaces clients et des pizzerias. Le produit annulé sera visible dans l'onglet « Produits supprimés »
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <i>utilisateur</i> est authentifié et dans l'onglet « Accès Responsable »
	DEMARRAGE	L' <i>utilisateur</i> clique sur le bouton « MAJ carte menu ».
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le <b>système</b> affiche la liste des produits</li> <li>2. L'<i>utilisateur</i> clique sur « Ajouter un produit »</li> <li>3. Le <b>système</b> affiche une fenêtre avec les paramètres du produit à renseigner (nom, description, tarif, visuel, personnalisation client si autorisé, quantité approvisionnée, date de vente, rang dans la liste).</li> <li>4. L'<i>utilisateur</i> renseigne les paramètres et valide</li> <li>5. Le <b>système</b> propose un aperçu et demande à l'<i>utilisateur</i> de valider</li> <li>6. L'<i>utilisateur</i> confirme son choix</li> <li>7. Le <b>système</b> enregistre le nouveau produit dans la base de données</li> <li>8. Le <b>système</b> affiche la liste des produit mise à jour.</li> </ol>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	<p><b>L'utilisateur souhaite modifier un produit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2a. L'<i>utilisateur</i> clique sur le bouton « Modifier » en face du produit</li> <li>2b. Le <b>système</b> affiche les paramètres</li> <li>2c. L'<i>utilisateur</i> saisit ses modifications dans les paramètres à changer, <b>poursuite du scénario au point 4</b></li> </ol> <p><b>L'utilisateur souhaite annuler un produit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2a. L'<i>utilisateur</i> clique sur le bouton « Annuler » en face du produit</li> <li>2b. Le <b>système</b> indique un message « Etes-vous sûr de vouloir supprimer ce produit ? »</li> <li>2c. L'<i>utilisateur</i> confirme son choix, <b>poursuite du scénario au point 8</b></li> <li>8a. Le <b>système</b> affiche la liste des produits</li> </ol>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	<ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 Le <b>système</b> affiche un message d'erreur lors de la validation « Tous les paramètres ne sont pas correctement renseignés »</li> <li>4.2 L'<i>utilisateur</i> est invité à vérifier que les paramètres sont tous saisis et que la photo est bien en format JPEG ou PNG, <b>retour au point 3 du scénario.</b></li> </ol>
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	Fin au point 8, retour à la liste des produits (ajoutés et modifiés)
	SCENARIO ALTERNATIF	Fin au point 2c, après une confirmation de la suppression, <b>retour au point 8</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Fin au point 4.2, retour au point 3
COMPLEMENT	ERGONOMIE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Affichage des produits par rang, c'est-à-dire par visibilité sur les Interface. Possibilité de trier par nom ou date de mise en vente.</li> <li>- Ajout de l'état du produit (disponible ou indisponible)</li> <li>- Possibilité de choisir l'affichage des produits par 10 ou tous</li> <li>- Loupe de recherche intégrée</li> </ul>
	PERFORMANCE ATTENDUE	Les échanges avec la base de données ne doivent pas bloquer la navigation de l' <i>utilisateur</i> pendant plus de 2 secondes.
	PROBLEMES NON RESOLUS	NC

### 6.2.1.1.13 CAS D'UTILISATION METTRE A JOUR UNE RECETTE

	PACKAGE	INTERFACE OC PIZZA
	N° DE CAS D'UTILISATION	13
	NOM	METTRE A JOUR UNE RECETTE
IDENTIFICATION	ACTEUR	Responsable du Groupe (utilisateur)
	DESCRIPTION	L'utilisateur met à jour une recette de la carte et/ou ajoute un ingrédient. Il pourra modifier ou annuler une recette. L'annulation d'une recette apparaîtra uniquement sur l'interface des pizzerias. La recette annulée sera visible dans l'onglet « Recettes supprimées »
	AUTEUR	Mélanie OBRINGER
	DATE	01/09/2019
	PRE-CONDITIONS	L' <u>utilisateur</u> est authentifié et dans l'onglet « Accès Responsable »
	DEMARRAGE	L' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « MAJ recette ».
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le <b>système</b> affiche la liste recettes</li> <li>2. L'<u>utilisateur</u> clique sur « Ajouter une recette »</li> <li>3. Le <b>système</b> affiche une fenêtre avec les paramètres de la recette à renseigner (nom du produit, ingrédients et proportions, description des étapes, visuel final, rang dans la liste).</li> <li>4. L'<u>utilisateur</u> renseigne les paramètres et valide</li> <li>5. Le <b>système</b> propose un aperçu et demande à l'<u>utilisateur</u> de valider</li> <li>6. L'<u>utilisateur</u> confirme son choix</li> <li>7. Le <b>système</b> enregistre la nouvelle recette dans la base de données</li> <li>8. Le <b>système</b> affiche la liste des recettes mise à jour</li> </ol>
	SCENARIOS ALTERNATIFS	<b>L'utilisateur souhaite modifier une recette</b> 2a. L' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « Modifier » en face de la recette 2b. Le <b>système</b> affiche les paramètres 2c. L' <u>utilisateur</u> saisit ses modifications dans les paramètres à changer, <b>poursuite du scénario au point 4</b>
		<b>L'utilisateur souhaite supprimer une recette</b> 2a. L' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « Annuler » en face de la recette 2b. Le <b>système</b> indique un message « Etes-vous sûr de vouloir supprimer cette recette ? » 2c. L' <u>utilisateur</u> confirme son choix, <b>poursuite du scénario au point 8</b> 8a. Le <b>système</b> affiche la liste des recettes
		<b>L'utilisateur souhaite ajouter un nouvel ingrédient dans la liste prédéfinie</b> 2a. L' <u>utilisateur</u> clique sur le bouton « Ajouter nouvel ingrédient » dans la liste des recettes 2b. Le <b>système</b> ouvre une nouvelle fenêtre et demande la saisie de paramètres (le nom, caractéristiques, visuel, remarques) 2c. L' <u>utilisateur</u> saisit les informations et ajoute une photo (JPEG ou PNG), <b>reprise du scénario au point 1</b>
	SCENARIOS D'EXCEPTION	4.1 Le <b>système</b> affiche un message d'erreur lors de la validation « Tous les paramètres ne sont pas correctement renseignés » 4.2 L' <u>utilisateur</u> est invité à vérifier que les paramètres sont tous saisis et que la photo est bien en format JPEG ou PNG, <b>retour au point 3 du scénario.</b>
FIN ET POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	Fin au point 8, retour à la liste des recettes (ajoutées et modifiées)
	SCENARIO ALTERNATIF	Modification recette : Fin au point 2c, retour au point 4 Suppression recette : Fin au point 2c, reprise au point 8 Ajout nouvel ingrédient : Fin au point, retour au point 1
	SCENARIOS D'EXCEPTION	Fin au point 4.2, retour au point 3

COMPLEMENT	ERGONOMIE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Affichage des produits par rang, c'est-à-dire par visibilité sur l'Interface d'OC Pizza. Possibilité de trier par nom ou date de mise à jour.</li> <li>- Possibilité de choisir l'affichage de la liste des recettes par 10 ou tous</li> <li>- Loupe de recherche intégrée</li> </ul>
	PERFORMANCE ATTENDUE	Les échanges avec la base de données ne doivent pas bloquer la navigation de l' <u>utilisateur</u> pendant plus de 2 secondes.
	PROBLEMES NON RESOLUS	NC

## 6.3 - Les règles de gestion générales

### L'interface Client

Elle permet aux clients qui recherchent un restaurant aux alentours de pouvoir consulter les produits commercialisés par OC Pizza. Elle permet également de passer une commande en ligne et de la régler. Le client sélectionne les articles qu'il souhaite commander en les ajoutant au panier, il choisit parmi les options suivantes :

- Payer en ligne et retirer la commande en boutique.
- Payer en ligne et se faire livrer la commande.
- Payer à la livraison
- Le client a également la possibilité de consulter sa commande (son état et détails), la modifier ou l'annuler tant que celle-ci est « en attente ».

### L'interface OC PIZZA

Elle permet à l'équipe d'OC Pizza de travailler en coordination :

- Le **Gérant** saisit les commandes du client si celui-ci a choisi de commander par téléphone ou sur place.
- Il met à jour l'état de la commande et de l'encaissement.
- Le **Pizzaiolo** prépare les commandes et met à jour le statut de celles-ci. il peut consulter un aide-mémoire et la liste des commandes.
- Si le client a choisi de se faire livrer, le **Livreur** livre la commande du client. Il consulte les informations de la commande et recherche l'adresse de celui-ci via un système de navigation. Lors de la livraison, il peut intervenir auprès du client pour le faire régler, dans le cas où celui-ci a choisi de payer à la livraison. Il met à jour le statut de la commande en « livrée ».

## 7 - GLOSSAIRE

<b>Package</b>	Paquetage
<b>Use case</b>	Cas d'utilisation