|  |  |
| --- | --- |
| Une image contenant texte, tableau blanc  Description générée automatiquement  Spécifications fonctionnelles | Projet  Système de gestion centralisé de plusieurs pizzerias  Auteur  Mickaël HORN – Développeur d’Applications junior  Société  IT Consulting & Development |

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc101810956)

[Besoins 2](#_Toc101810957)

[Acteurs 3](#_Toc101810958)

[User stories 3](#_Toc101810959)

[Scénario 1 3](#_Toc101810960)

[Scénario 2 3](#_Toc101810961)

[Scénario 3 4](#_Toc101810962)

[Scénario 4 4](#_Toc101810963)

[Scénario 5 5](#_Toc101810964)

[Cycle de vie d’une commande 5](#_Toc101810965)

[Non-goals 5](#_Toc101810966)

# Introduction

OC Pizza est un groupe récent de pizzeria qui connait un franc succès et se développe rapidement.

Fondé par Franck et Lola, OC Pizza est spécialisé dans les livraisons et dans les pizzas à emporter.

Actuellement, le groupe comporte 5 points de ventes et a pour projet d’en ouvrir 3 supplémentaires d’ici 6 mois.

## Besoins

OC Pizza cherche à changer de système informatique car il ne correspond plus aux besoins du groupe.  
En effet, le système actuel ne permet pas de gérer de manière centralisée les différentes pizzerias.

Les responsables ne peuvent pas suivre correctement ce qui se passe dans les points de ventes et les livreurs n’ont pas la possibilité d’indiquer en temps réel que la livraison a bien été effectuée.

Voici une liste exhaustive des besoins du groupe :

* Améliorer la gestion des commandes en passant par le cycle de vie complet, c’est-à-dire la réception, la préparation et pour finir, la livraison
* Avoir un suivi en temps réel des commandes en préparation et en livraison
* Disposer du stock en direct pour savoir quelles pizzas peuvent être réalisées ou non
* Mise en place d’un site Internet
  + Passer des commandes
  + Payer en ligne
  + Modifier ou annuler la commande si elle n’a pas encore été préparée
* Aider les pizzaiolos en leur proposant un aide-mémoire qui contiendra la recette de chaque pizza

# Acteurs

Les différents acteurs de ce système sont :

1. Clients
2. Pizzaiolos
3. Livreurs
4. Responsables
5. Réceptionniste

# User stories

## Scénario 1

Jean, étudiant en développement d’applications, adore commander sa pizza préférée en milieu de semaine, afin de se réconforter de toutes les difficultés rencontrées.

Il se rend alors sur le site d’OC Pizza, consulte le menu et choisi sa pizza fétiche, la 4 fromages.  
Il clique alors sur le bouton « Commander » et comme il n’a pas d’espèces, procède au paiement par carte bancaire.

Cependant, à peine 5 minutes plus tard, d’un sursaut, Jean prend conscience qu’il a oublié de demander à retirer le roquefort de sa pizza !

Il se saisi alors de son smartphone, s’empresse de revenir sur le site Internet, consulte sa commande et la modifie, comme elle n’a pas encore été préparée.

Ouf, Jean est soulagé, un peu plus et son plaisir de la semaine était ruiné.

Quelques minutes se passent, la porte sonne, le livreur remet à Jean sa pizza et il peut alors entamer la deuxième partie de la semaine en étant serein.

## Scénario 2

Chez OC Pizza, une nouvelle pizzaiola du nom de Laura, entame son premier jour et est bien décidée à marquer les esprits.

Elle enchaîne alors les commandes d’une main de maître, en consultant son petit aide-mémoire jusqu’à recevoir une certaine commande d’une pizza 4 fromages.

Elle prend connaissance de cette commande, mais doit d’abord terminer celle d’avant.

Au moment où elle s’apprête à enchaîner sur la 4 fromages, elle reçoit sur son terminal une alerte stipulant une modification du client, qui ne veut pas de roquefort.

Elle valide la modification, réalise la commande, pour la donner au livreur.

## Scénario 3

Clara, la réceptionniste du tout premier point de vente ouvert, commence sa soirée paisiblement en vérifiant que tout est en place.

La soirée démarre avec les premières commandes des clients.  
Parmi eux, un client demande une pizza au saumon.

Clara vérifie le stock en temps réel pour savoir s’il est possible de confectionner cette pizza.

Et là, malheur ! Il n’y a plus de saumon.

Clara en informe le client, qui, rabat joie, commande finalement une calzone.

Clara reçoit quelques minutes après cet échange tendu, un appel du même client apparemment affamé, désirant savoir ou était le livreur.

Notre réceptionniste consulte alors la position du livreur grâce à la technologie GPS et informe le client qu’il est sur le point d’arriver.

Le livreur remet la pizza au client, qui paye à la livraison et indique grâce à son application, qu’il a terminé sa livraison.

## Scénario 4

Clément, qui a une vie bien remplie du fait de son métier de chef de projet, n’a pas beaucoup de temps pour lui.

Pour une fois, il peut terminer le travail plus tôt et saisit alors cette chance pour rentrer immédiatement chez lui, s’installer sur son canapé et commander une pizza directement sur le site OC Pizza.

Le téléphone sonne, le nom de son collègue apparaît à l’écran.

Clément, ayant un très mauvais pressentiment, décroche et entend la voix fébrile de son interlocuteur, l’informant d’un gros problème sur un projet en production.

Il doit alors revenir au plus vite sur les lieux, annulant alors sa commande et par la même occasion, sa soirée rêvée depuis de nombreuses semaines…

## Scénario 5

Samantha, responsable d’un des points de vente, reçoit un coup de téléphone d’un autre OC Pizza situé à quelques minutes.

La responsable au bout du fil indique que son restaurant est débordé de commandes, et demande s’il est possible que Samantha lui mette à disposition un livreur supplémentaire.

Samantha consulte alors le nombre de commande en préparation et le nombre de livreur disponibles.

Elle envoie alors un livreur en renfort comme son point de vente est assez calme.

# Cycle de vie d’une commande

# Non-goals