



# OC PIZZA

Dossier de conception fonctionnelle

Version 10.9

**Auteur**  
Michael Favre  
*Maître d'oeuvre*



# TABLE DES MATIERES

<b>1 -Versions .....</b>	<b>3</b>
<b>2 -Introduction .....</b>	<b>4</b>
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
<b>3 -Description générale de la solution.....</b>	<b>5</b>
3.1 -Les principe de fonctionnement .....	5
3.2 -Les acteurs.....	5
3.3 -Les cas d'utilisation généraux .....	5
<b>4 -Le domaine fonctionnel .....</b>	<b>6</b>
4.1 -Référentiel.....	6
4.1.1 -Règles de gestion .....	6
4.2 -Package X .....	6
<b>5 -Les workflows .....</b>	<b>7</b>
5.1 -Le workflow XXX .....	7
<b>6 -Application Web .....</b>	<b>8</b>
6.1 -Les acteurs.....	8
6.2 -Les cas d'utilisation .....	8
6.3 -Les règles de gestion générales .....	8
6.4 -Le workflow XXX .....	8
<b>7 -Composant XXX.....</b>	<b>9</b>
<b>8 -Glossaire .....</b>	<b>10</b>



# 1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Michael Favre	28/01/2018	Description fonctionnelle de la conception de l'application	0.1



## 2 - INTRODUCTION

### 2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application

Objectif du document est de décrire les fonctionnalités sur la base

Les éléments des présents dossiers découlent :

- D'entretiens avec le client
- De la rédaction du cahier des charges

### 2.2 - Références

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

1. **DCT – OC Pizza** : Dossier de conception technique de l'application

### 2.3 - Besoin du client

#### 2.3.1 - Contexte

Ce document a pour but de définir les spécifications fonctionnelles du système de gestion de OC Pizza dans le cadre d'une restructuration technologique, afin de mieux répondre aux besoins des clients de l'entreprise.

#### 2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Le projet a pour but de faire évoluer le système informatique déjà en place par OC Pizza afin de permettre à l'entreprise une meilleure gestion de ses équipes et restaurants axé sur une fluidité des informations entre l'entreprise, ses fournisseurs et ses clients. Pour cela, OC Pizza doit pouvoir avoir accès à :

- Gestion des commandes : Pouvoir commander en ligne, au restaurant et au téléphone
- Suivi des commandes en temps réel : Pouvoir suivre les commandes du début à la fin
- Gestion des stocks en temps réel : Pouvoir gérer les stocks de manière à éviter les manques et à limiter les excès



- Paiement en ligne : Pouvoir utiliser un système bancaire sécurisé ou pouvoir payer à la livraison
- Annulation/modification des commandes : Pouvoir gérer les annulations et les modifications sans pénaliser l'ordre de production
- Aide-mémoire recette employés : Pouvoir donner accès aux informations rapidement et efficacement aux équipes cuisine



## 3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

### 3.1 - Les principes de fonctionnement

Le système s'accentuera sur trois points, à savoir la gestion de prise des commandes en ligne, la gestion des stocks, la gestion du status de la commande. Il est composé de trois interfaces accessibles depuis le client, les restaurants et l'administration du groupe d'OC Pizza. Le système est basé sur un site web responsive tous supports confondus (avec un accès client et un accès interne dédiée à OC Pizza).

### 3.2 - Les acteurs

#### 1) Les acteurs principaux :

##### 1.1) Le client

- a) Le client membre du site d'OC Pizza qui bénéficie des tous les services d'OC Pizza, à savoir, la livraison à domicile, le paiement en ligne, les promotions.
- b) Le client visiteur du site qui peut commander des articles mais sans bénéficier de tous les services que propose OC Pizza.

##### 1.2) OC Staff

- a) L'équipe OC Vente qui le lien entre les clients et les autres équipes du restaurant et qui se compose des vendeurs/serveurs).
- b) L'équipe OC Cuisine qui se compose de cuisiniers.
- c) L'équipe OC Livraison qui est la partie livraison des commandes.

##### 1.3) Administration

- a) La direction du groupe OC Pizza.
- b) L'équipe commercial du groupe. c) L'équipe Ressources Humaine du groupe.

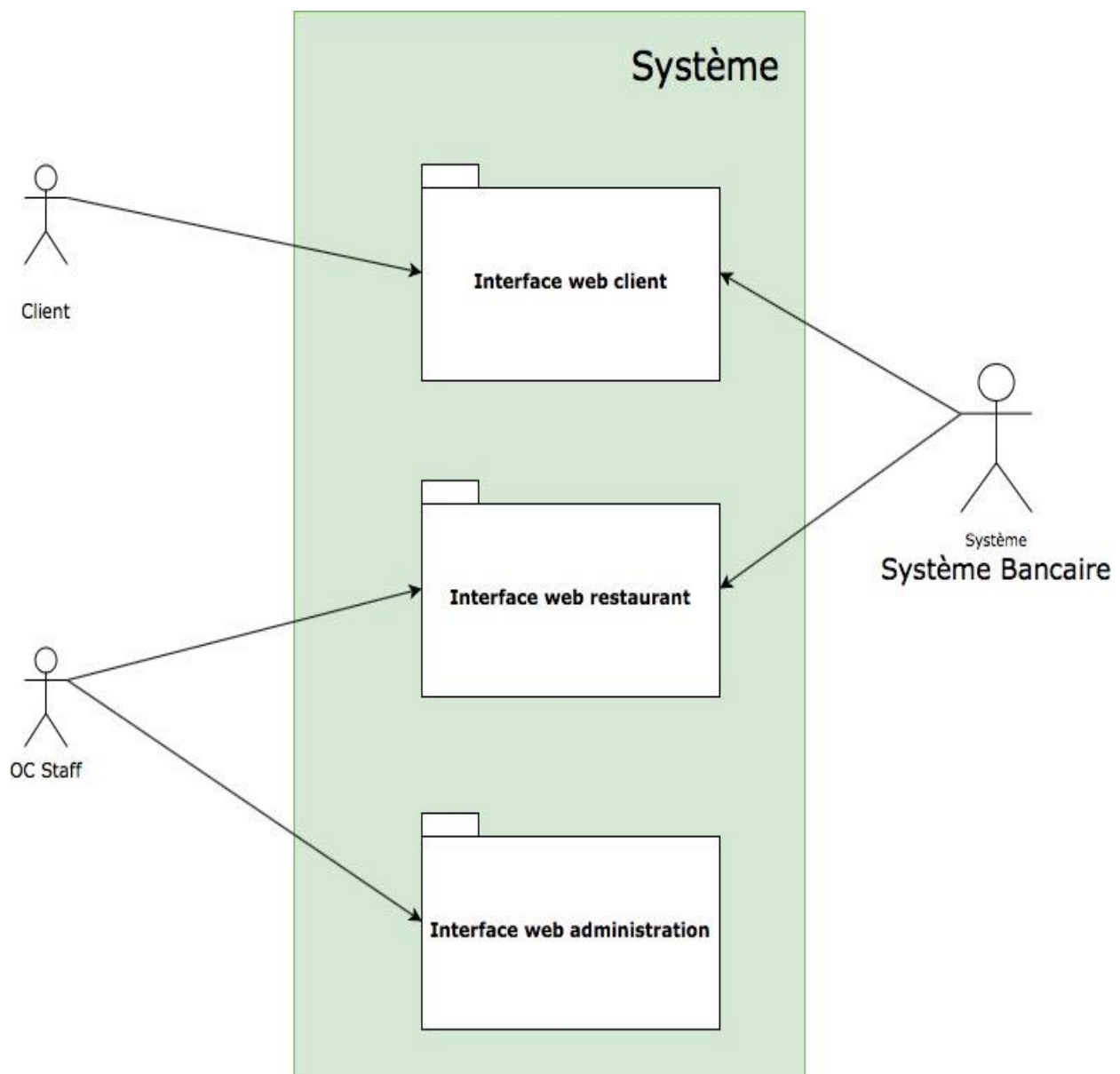
#### 2) Les acteurs secondaires

- a) La base de données qui est le serveur central du groupe OC Pizza qui regroupe toutes les données du site.
- b) Le système bancaire qui est le partenaire bancaire du groupe OC Pizza.



### 3.3 - Les cas d'utilisation généraux

#### *Diagramme de cas d'utilisation*





Client	Le client est soit un membre soit un visiteur
OC Staff	Ensemble de Team vente, team cuisine, team livraison
Système	Le logiciel de solution
Système bancaire	Le système bancaire utilisé par OC Pizza pour les règlements en ligne





## 4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

### 4.1 - Référentiel

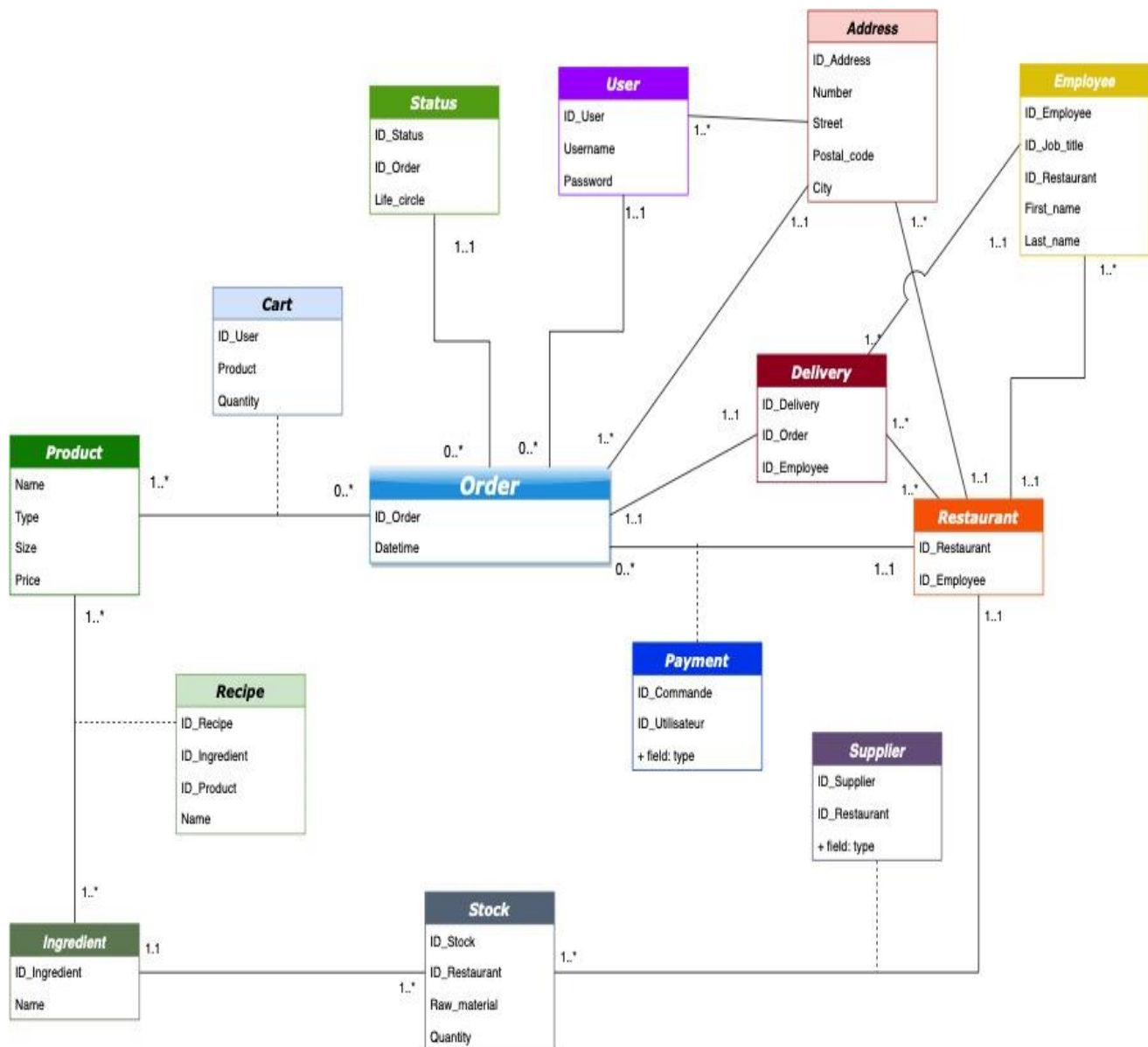


Diagramme UML de classes

Le diagramme de classes est un schéma utilisé pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que les différentes relations entre celles-ci.



### **4.1.1 - Règles de gestion**

### **4.1.2 - Utilisateur**

Un client est créé dans la base lorsque celui-ci suit les instructions pour créer un compte avec ses informations personnelles (nom, prénom, adresse, ...)

### **4.1.3 - Commande**

Une commande est créée lorsqu'un client confirme sa volonté de valider les articles et/ou services sélectionnés par ses soins par le biais de l'interface web

### **4.1.4 - Adresse**

Une adresse est créée lorsqu'un client a validé son inscription lors de la création de son compte par l'interface dédiée. Par ailleurs, quand un nouveau restaurant est mis au jour, son adresse est entrée dans cette classe

### **4.1.5 - Restaurant**

Un restaurant est créé lorsque la direction le souhaite par son entrée dans la base par son identification préalablement choisie

### **4.1.6 - Employé**

Un compte employé est créé lorsque nouvel employé intègre le groupe. On lui crée un compte dédié et unique à sa personne avec son titre de poste, ses identifiants et son lieu de travail. Cela permet de cibler son affectation précise et également d'établir les restrictions d'accès à certaines données (e.g. un cuisinier ne pourra pas accéder avec ses identifiants à l'interface OC Admin ou encore à l'interface IC avec tout ce que cela comprend)

### **4.1.7 - Livraison**

Une livraison est créée dès lors qu'une commande est à son tour créée avec l'option « livraison » cochée, autrement c'est le client qui se déplace au restaurant pour récupérer sa commande. Une fois la livraison confirmée, un livreur est affecté à cette mission de livraison muni de la commande, de l'adresse de livraison et équipé de son matériel fourni lors de sa prise de fonction, à savoir, un smartphone



#### **4.1.8 - Paiement**

Un paiement est créé lorsqu'une commande est créée. Il y a trois méthodes de paiement ;

- Paiement en ligne : le client décide de régler ses achats par le biais du système bancaire mis en place par le groupe (banque partenaire d'OC Pizza et/ou par un service bancaire externe tel que Paypal)
- Paiement à la livraison : le client décide de régler ses achats à la livraison par le biais du livreur affecté à cette mission par espèces et/ou muni de son smartphone pour un règlement par carte avec lecteur de terminal
- Paiement sur place au restaurant choisi préalablement par le client : le client vient régler ses achats au restaurant

#### **4.1.9 - Fournisseur**

Un fournisseur est créé lorsqu'un restaurant est créé et qu'une commande est créée. Le restaurant fait appelle au fournisseur dès lors qu'il souhaite commander un/des produit(s) pour ses besoins

#### **4.1.10 - Stock**

Un stock est créé quand un restaurant est créé. Il permet au restaurant de mesurer la quantité de matières premières nécessaires à la fabrication de ses produits et donc d'anticiper les excès et les pénuries grâce à l'application qui alerte en temps réel les niveaux de chaque matière première

#### **4.1.11 - Ingrédient**

Un ingrédient est créé dès lors qu'un produit est créé. Il comprend le nom du produit, la quantité nécessaire à la fabrication de celui-ci et au décompte du stock

#### **4.1.12 - Recettes**

Une recette est créée quand OC Pizza service commercial a décidé de créer une nouvelle recette pour un produit et qu'un ingrédient est disponible.



#### **4.1.13 - Produit**

Un produit est créé lorsqu'une recette est créée. Il comprend le nom du produit, les ingrédients pour le produit, la durée de fabrication du produit et le type de produit

#### **4.1.14 - Panier**

Un panier est créé quand un produit est disponible et qu'un client a sélectionné un produit. Il comprend le nom et la quantité du produit

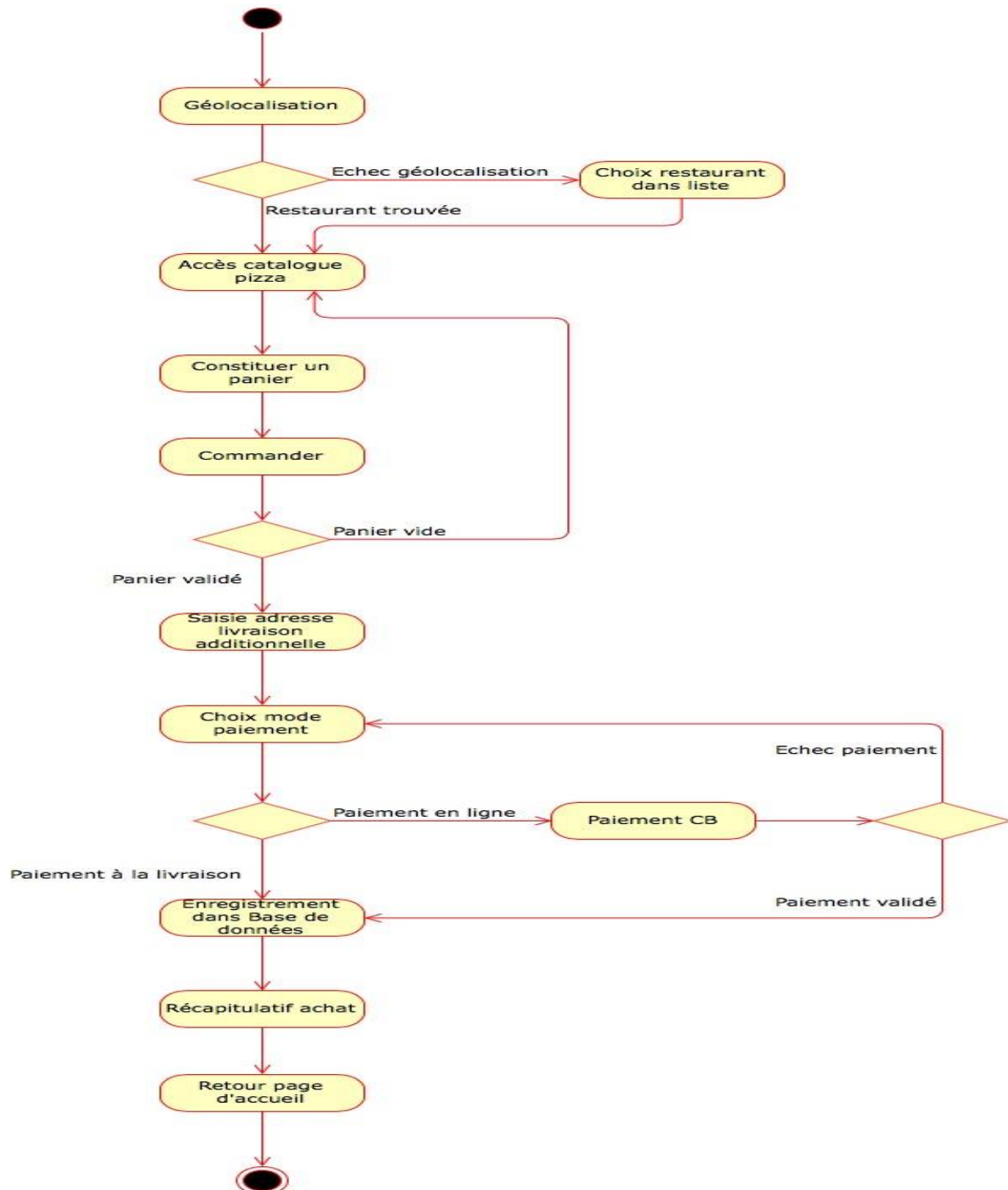
#### **4.1.15 - Status**

Un status est créé lorsqu'un client a validé une commande. Le cycle de vie de la commande est alors enclenché afin de suivre l'évolution de la commande de sa conception à la livraison.



# 5 - LES WORKFLOWS

## 5.1 - Le workflow de passage de commande coté client





## 5.2 - Le workflow de traitement de commande coté OC Staff





## 6 - APPLICATION WEB

Introduction, objectifs...

### 6.1 - Les cas d'utilisation

#### 6.1.1 - Package Client

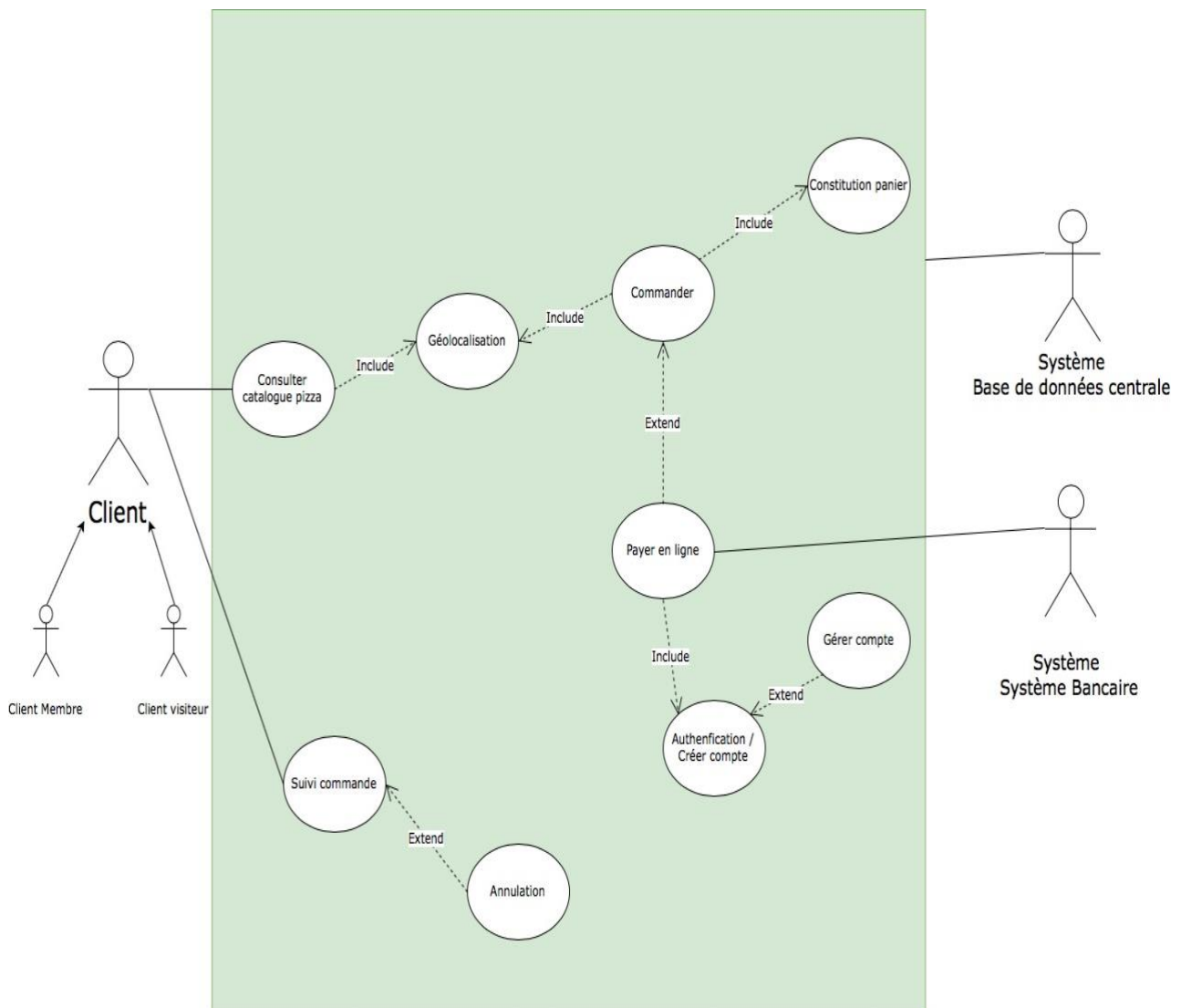


Diagramme UML de cas d'utilisation coté client



Client	Le client est soit un membre soit un visiteur
Client Membre	L'utilisateur est authentifié
Client Visiteur	L'utilisateur n'est pas authentifié
Base de données	Stockage et rapatriement de l'intégralité de données brutes ou d'informations en rapport avec OC Pizza
Système bancaire	Le système bancaire utilisé par OC Pizza pour les règlements en ligne
Consulter catalogue pizza	L'utilisateur doit consulter les articles en vente
Géolocalisation	L'utilisateur doit avoir une adresse de livraison
Commander	L'utilisateur doit avoir constitué un panier d'achats
Constituer panier	L'utilisateur doit sélectionner des articles pour constituer un panier
Payer en ligne	L'utilisateur doit avoir des coordonnées bancaires L'utilisateur doit être authentifié
Authentification	L'utilisateur doit utiliser ses identifiants
Créer compte	L'utilisateur doit remplir le formulaire d'inscription et créer des identifiants
Gérer compte	L'utilisateur doit avoir un compte





### 6.1.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation "Suivi de la commande »

Suivi de la commande		
<b>Número</b>	2	
<b>Nom</b>	Suivi de la commande	
<b>Auteur (s)</b>	Client	
<b>Description succincte</b>	Accès au suivi de la commande du client par le client	
<b>Pré-conditions</b>	Commande en cours	
<b>Démarrage</b>	Le client clique sur « Suivi commande »	
<b>Le dialogue : le scénario nominal</b>		
Étape du scénario	<b>Utilisateur</b>	<b>Système</b>
1.		Le système vérifie que le client est connecté par le biais de son compte
2.		Le système consulte la base de données sur la liste des commandes en cours
3.		Le système affiche la liste des commandes en cours
<b>Le dialogue : les scénarios d'exception</b>		
Étape du scénario	<b>Utilisateur</b>	<b>Système</b>
1.a		Le système n'accède pas à la requête du client tant que celui-ci n'ait pas connecté
<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 1 sur décision de l'utilisateur	
<b>Post- conditions</b>	Aucun	
<b>Compléments</b>		
Ergonomie	Le client accède à son compte et clique sur l'option « Suivi de commande ». Une page s'affiche, et par le biais de petites animations, le client peut suivre le cycle de vie de sa commande	
Performance attendue	La procédure doit être utilisable immédiatement dans le système pour permettre au client de suivre l'évolution de sa commande	
Problèmes non résolus	Doit-on intégrer un système de mise à jour de l'évolution de la commande du client par un système de SMS envoyé au client (Commande validée, commande en cours de préparation, commande terminée, commande en cours de livraison) ?	



### 6.1.1.2 - Cas d'utilisation "Commander"

Commander		
Numéro	3	
Nom	Commander	
Acteur (s)	Client	
Description succincte	Le client décide de commander en ligne	
Pré-conditions	Avoir constitué un panier	
Démarrage	L'utilisateur a cliqué sur « Commander ».	
Le dialogue : le scénario nominal		
Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Le système vérifie que le panier n'est pas vide
2.		Le système affiche une page récapitulative
3.	Le client s'authentifie ou crée un compte	
4.		Le système demande confirmation de l'adresse de livraison
5.	Le client confirme ou entre une adresse de livraison	
6.		Le système affiche la confirmation de la commande
7.		Le système interroge le client sur son mode de règlement
8.	Le client choisit le paiement en ligne	
9.		Le système renvoi le client sur la page de règlement en ligne
Le dialogue : le scénario nominal		
Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.a	Le client entre des données bancaires erronées	
5.b		Le système affiche une page d'erreur
9.		Le système renvoi l'utilisateur sur la page de paiement
	Scénario nominal : aux points 3, 5 sur décision de l'utilisateur	
Fin		
Le dialogue : les scénarios alternatifs		
Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.a	Le client ne s'authentifie pas ou ne crée pas de compte	
5.a	Le client ne valide pas ses informations personnelles	
8.a	Le client choisit de payer à la livraison	
9.a		Le système renvoi le client à la page récapitulative
Post-conditions		
OC Staff est informé des commandes validées et peut établir un ordre de priorité selon les commandes si paiement à la livraison		

## 6.1.2 - Package OC Staff

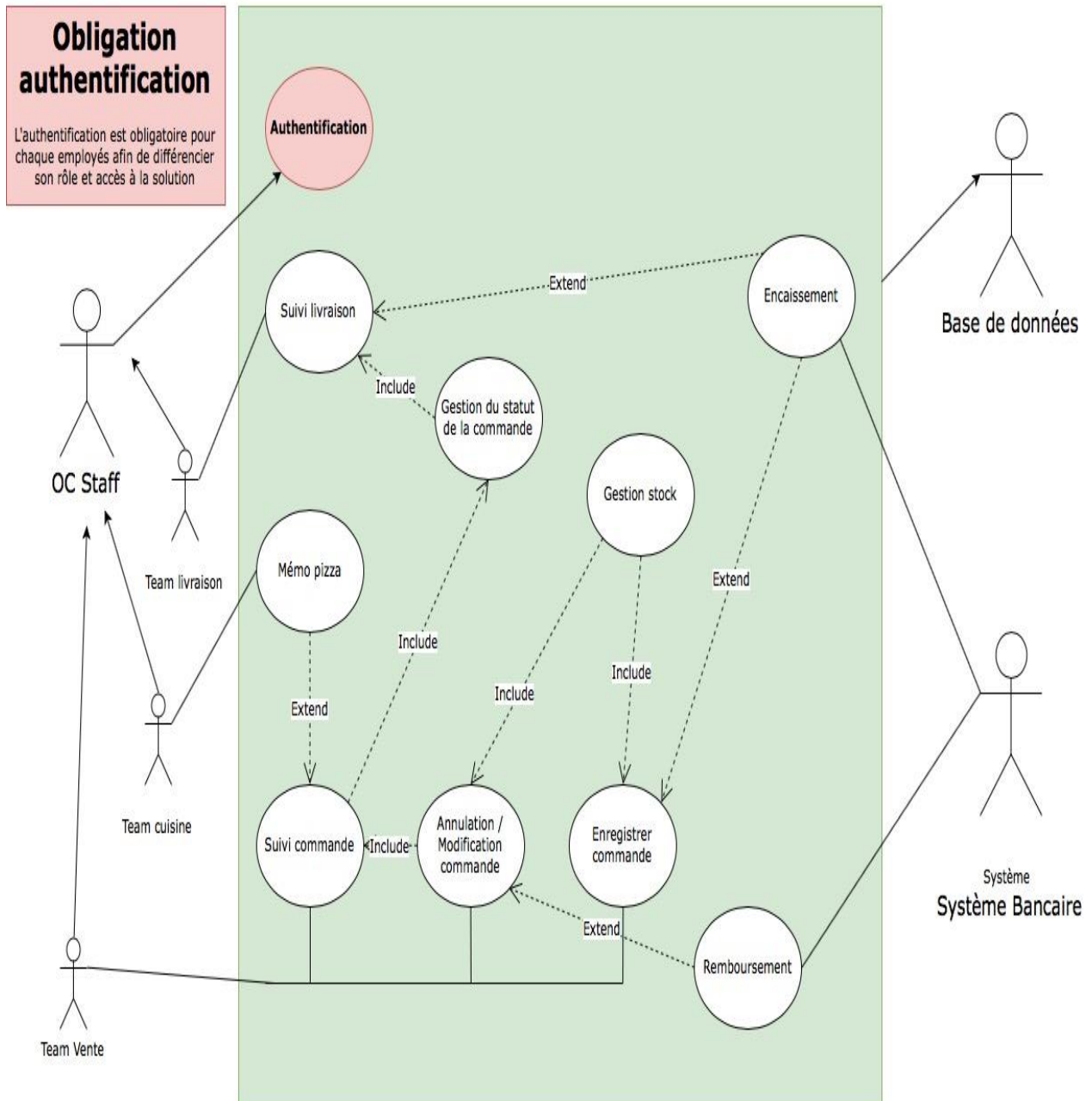


Diagramme UML de cas d'utilisation coté restaurant



OC Staff	Ensemble de Team vente, team cuisine, team livraison
Team vente	Équipe dédiée à la vente
Team cuisine	Équipe dédiée à la cuisine
Team livraison	Équipe dédiée à la livraison
Base de données	Stockage et de retrouver l'intégralité de données brutes ou d'informations en rapport avec OC Pizza
Système bancaire	Le système bancaire utilisé par OC Pizza pour les règlements en ligne
Authentification	L'utilisateur doit obligatoirement Authentifier utiliser ses identifiants pour être connecté
Suivi livraison	Suivre l'acheminement d'une commande à son destinataire
Gestion du statut de la commande	Gestion du statut d'une commande (possibilité de modification par équipe)
Gestion stock	Gestion du stock en temps réel
Encaissement	Règlement des achats (paiement en ligne et/ou à la livraison)
Mémo pizza	Recette de pizza
Suivi commande	Suivre le cycle de vie d'une commande



### 6.1.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation "Gestion de stock »

Gestion du stock		
Numéro	5	
Nom	Gestion du stock	
Acteur(s)	OC Staff	
Description succincte	La gestion du stock par OC Staff	
Pré-conditions	Avoir une commande enregistrée	
Démarrage	OC Vente consulte le stock en cliquant sur « Gestion du stock »	
Le dialogue : le scénario nominal		
Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Le système met à jour dans la base de données le stock après chaque commande
2.	OC Vente clique sur « Gestion du stock »	
3.		Le système affiche une page indiquant chaque niveau de chaque ingrédients
4	OC Vente clique sur « Commander ingrédient » si le niveau est faible	
5		Le système envoie un message au fournisseur pour commander du stock
6		Le système envoie également cette même requête à au serveur de OC Pizza pour traçabilité
Le dialogue : les scénarios alternatifs		
Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a	OC Vente ne consulte pas la gestion du stock	
4.a	OC Vente ne commande pas de stock	
7.a		Le système ne peut pas continuer la procédure
Fin		
Scénario nominal : aux points 2, 4 décision de l'utilisateur		
Post-conditions		
Le stock est actualisé		
Compléments		
Ergonomie	La page devra afficher les quantités de chaque ingrédient, les dates de péremption, la date des dernières livraisons et un bouton « Commander ingrédient » à droite de l'ingrédient en question	
Performance attendue	La mise à jour et la commande de stock doivent être toutes les deux des procédures rapide	
Problèmes non résolus	Doit-on mettre une alarme dès que le stock d'un ingrédient dépasse une certaine limite ?	



## 6.1.2.2 - UC1 – Cas d'utilisation "Gestion du status de la commande »

Gestion du status de la commande		
Numéro	7	
Nom	Gestion du status de la commande	
Acteur(s)	OC Vente et OC Livraison	
Description succincte	La gestion du status de la commande par OC Staff	
Pré-conditions	Commande validée et en cours de préparation	
Démarrage	OC Vente souhaite changer le status d'une commande	
Le dialogue : le scénario nominal		
Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.	OC Vente clique sur « Commandes en cours »	
2.		Le système interroge la base de données sur la dernière mise à jour des commandes en cours
3.		Le système affiche la liste des commandes en cours de préparation, terminées, en cours de livraison, livrées
4	OC Vente clique sur les commandes en cours pour avoir en détails leurs avancements	
5		Le système affiche les détails des commandes en cours demandées
6	OC Vente clique sur « Changer de status »	
7		Le système affiche un choix de status
8	OC Vente sélectionne un status d'une commande	
9		Le système change le status de la commande
Post-conditions		
Le status de la commande est change		
Compléments		
Ergonomie		
Performance attendue	La procédure entre la consultation des commandes en cours par OC Vente et affichage des	
Problèmes non résolus	Doit-on établir un système d'alerte lorsqu'une commande termine une étape de fabrication,	

### 6.1.3 - Package OC Admin

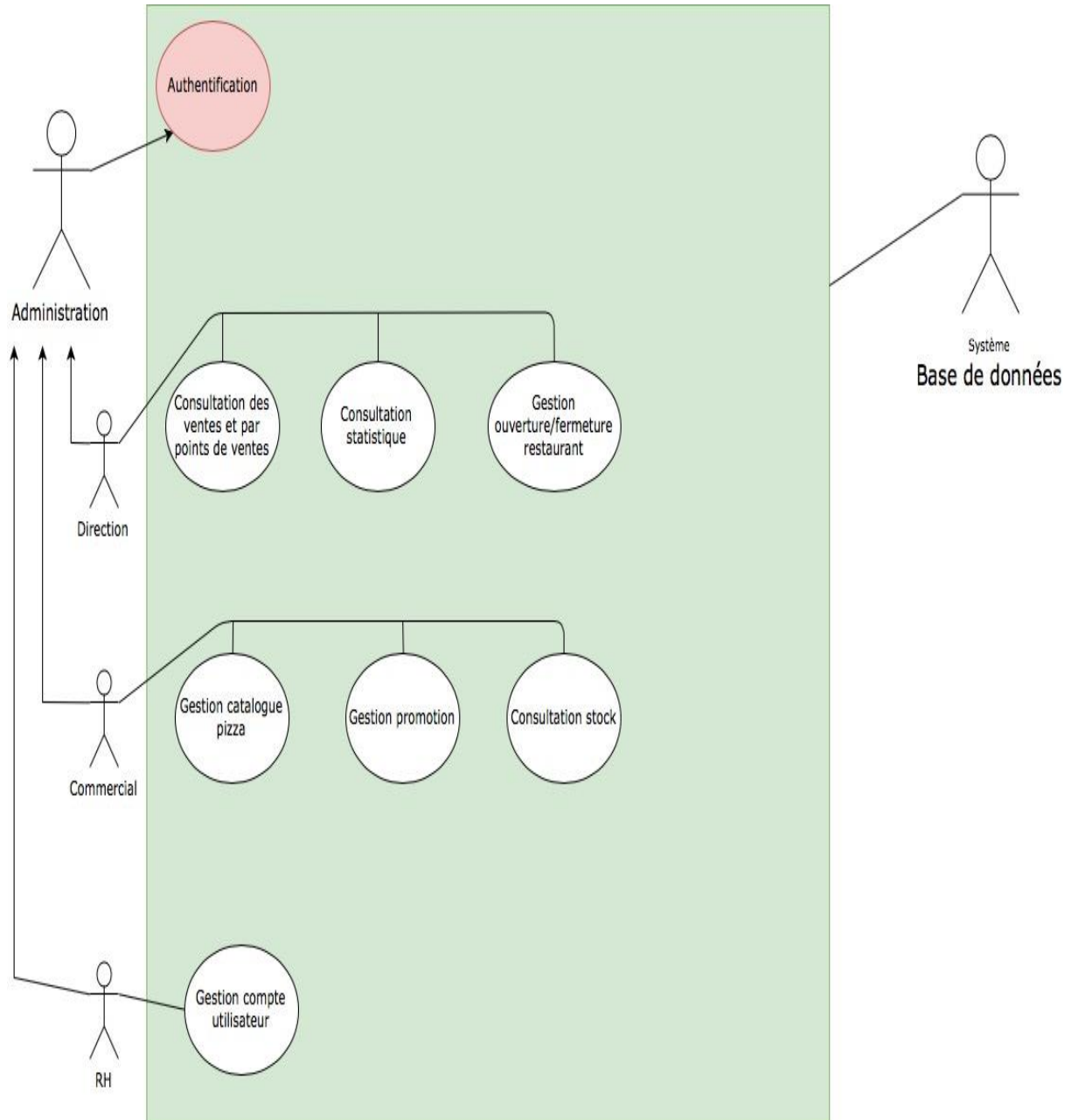


Diagramme UML de cas d'utilisation coté administration



Administration	Regroupement de Direction/Commercial/RH
Direction	Direction de l'entreprise OC Pizza
Commercial	Département commercial de l'entreprise OC Pizza
RH	Ressources humaines de l'entreprise OC Pizza
Consultation des ventes et par points de ventes	Consultation des ventes par restaurant
Consultation statistique	Consultation des statistiques de chaque restaurant de OC Pizza
Gestion ouverture / fermeture	Gestion de l'ouverture ou la fermeture restaurant de restaurant OC Pizza
Gestion catalogue pizza	Gestion des nouveautés ou rétractation des anciennes pizzas
Gestion promotion	Gestion des promotions pour les restaurant
Consultation stock	Consultation du stock utilisé par chaque restaurant
Gestion compte utilisation	Gestion des comptes employés par l'équipe RH de OC Pizza
Base de données	Stockage et de retrouver l'intégralité de données brutes ou d'informations en rapport avec OC Pizza





## 7 - GLOSSAIRE