



# OC Pizza

## Application web OC Pizza

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1

**Auteur**

Decroix Nicolas

*Développeur Android*

## TABLE DES MATIÈRES

<b>1 - 1 - Versions.....</b>	<b>5</b>
<b>2 - 2 - Introduction.....</b>	<b>6</b>
2.1 - Objet du document.....	6
2.2 - Références.....	6
2.3 - Besoin du client.....	7
2.3.1 - Contexte.....	7
2.3.2 - Enjeux et Objectifs.....	7
<b>3 - 3 - Description générale de la solution.....</b>	<b>8</b>
3.1 - Les acteurs.....	8
3.2 - Les principes de fonctionnement.....	9
3.3 - Les cas d'utilisation généraux.....	10
3.3.1 - Diagramme de cas d'utilisation du package: Gestion des commandes.....	10
3.3.2 - Diagramme de cas d'utilisation du package : Gestion des stocks.....	11
3.3.3 - Diagramme de cas d'utilisation du package : Gestion administrative.....	11
3.3.4 - Diagramme de cas d'utilisation du package : Authentification.....	12
<b>4 - 4 - Le domaine fonctionnel.....</b>	<b>13</b>
4.1 - Référentiel.....	13
4.1.1 - Diagramme UML de classes.....	13
4.1.2 - Règles de gestion.....	13
4.1.2.1 - User.....	14
4.1.2.2 - Authenticate.....	14
4.1.2.3 - Customer.....	14
4.1.2.4 - Commercial.....	14
4.1.2.5 - Deliveryman.....	14
4.1.2.6 - Pizzaiolo.....	14
4.1.2.7 - Manager.....	14
4.1.2.8 - Address.....	14
4.1.2.9 - Order.....	15
4.1.2.10 - Payment.....	15
4.1.2.11 - Bank.....	15
4.1.2.12 - Basket.....	15
4.1.2.13 - BasketLigne.....	15
4.1.2.14 - Category.....	15
4.1.2.15 - Pizza.....	16
4.1.2.16 - Ingredient.....	16
4.1.2.17 - Stock.....	16
4.1.2.18 - SaleStore.....	16
4.1.2.19 - Suplier.....	16
4.2 - Package Gestion des commandes.....	17
4.3 - Package Gestion des stocks.....	17
4.4 - Package Gestion administrative.....	18
4.5 - Package Authentification.....	18
<b>5 - 5 - Workflow du cycle de vie d'une commande.....</b>	<b>20</b>
<b>6 - 6 - Cas d'utilisation package: gestion des commandes.....</b>	<b>21</b>
6.1 - Les acteurs.....	21

6.2 - Le diagramme de cas d'utilisation.....	21
6.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1 : Consulter le catalogue.....	22
6.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation 2 : Effectuer une commande.....	23
6.2.3 - UC3 – Cas d'utilisation 3 : Sélectionner un client.....	24
6.2.4 - UC4 – Cas d'utilisation 4 : Constituer un panier.....	25
6.2.5 - UC5 – Cas d'utilisation 5 : Saisir les informations de livraison.....	26
6.2.6 - UC6 – Cas d'utilisation 6 : Paiement.....	27
6.2.7 - UC7 – Cas d'utilisation 7 : Consulter les commandes.....	28
6.2.8 - UC8 – Cas d'utilisation 8 : Annuler une commande.....	29
6.2.9 - UC9 – Cas d'utilisation 9 : Modifier une commande.....	30
6.2.10 - UC10 – Cas d'utilisation 10 : Commencer une préparation.....	31
6.2.11 - UC11 – Cas d'utilisation 11 : Terminer une préparation.....	31
6.2.12 - UC12 – Cas d'utilisation 12 : Préparer une livraison.....	32
6.2.13 - UC13 – Cas d'utilisation 13: Terminer une livraison.....	33
6.3 - Les workflows.....	34
6.3.1 - Cas d'utilisation 1: Consulter le catalogue.....	34
6.3.2 - Cas d'utilisation 2: Effectuer une commander.....	35
6.3.3 - Cas d'utilisation 3: Sélectionner un client.....	36
6.3.4 - Cas d'utilisation 4: Constituer un panier.....	37
6.3.5 - Cas d'utilisation 5: Saisir les informations de livraison.....	38
6.3.6 - Cas d'utilisation 6: Paiement.....	39
6.3.7 - Cas d'utilisation 7: Consulter les commandes.....	40
6.3.8 - Cas d'utilisation 8: Annuler une commande.....	41
6.3.9 - Cas d'utilisation 9: Modifier une commande.....	42
6.3.10 - Cas d'utilisation 10: Commencer une préparation.....	43
6.3.11 - Cas d'utilisation 11: Terminer une préparation.....	44
6.3.12 - Cas d'utilisation 12: Préparer une livraison.....	45
6.3.13 - Cas d'utilisation 13: Terminer une livraison.....	46
<b>7 - 7 - Cas d'utilisation package: gestion des stocks.....</b>	<b>47</b>
7.1 - Les acteurs.....	47
7.2 - Le diagramme de cas d'utilisation.....	47
7.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1 : Consulter la liste des ingrédients en stock.....	48
7.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation 2 : Consulter la liste des pizzas réalisables.....	49
7.2.3 - UC3 – Cas d'utilisation 3 : Ajouter des ingrédients.....	50
7.2.4 - UC4 – Cas d'utilisation 4 : Aide-mémoire.....	50
7.2.5 - UC5 – Cas d'utilisation 5 : Consulter les stocks du groupe.....	51
7.3 - Les workflows.....	52
7.3.1 - Cas d'utilisation 1: Consulter la liste des ingrédients en stock.....	52
7.3.2 - Cas d'utilisation 2: Ajouter des ingrédients.....	53
7.3.3 - Cas d'utilisation 3: Consulter la liste des pizzas réalisables.....	54
7.3.4 - Cas d'utilisation 4: Aide-mémoire.....	55
7.3.5 - Cas d'utilisation 5: Consulter la liste des stocks du groupe.....	56
<b>8 - 8 - Cas d'utilisation package: Gestion administrative.....</b>	<b>57</b>
8.1 - Les acteurs.....	57

8.2 - Le diagramme de cas d'utilisation.....	57
8.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1 : Consulter le chiffre d'affaire.....	58
8.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation 2 : Consulter les pizzas vendus.....	59
8.2.3 - UC3 – Cas d'utilisation 3 : Ajouter une pizza au catalogue.....	60
8.2.4 - UC4 – Cas d'utilisation 4 : Supprimer une pizza du catalogue.....	61
8.3 - Les workflows.....	62
8.3.1 - Cas d'utilisation 1: Consulter le chiffre d'affaire.....	62
8.3.2 - Cas d'utilisation 2: Suivi des ventes.....	63
8.3.3 - Cas d'utilisation 3: Ajouter des pizzas au catalogue.....	64
8.3.4 - Cas d'utilisation 4: Supprimer une pizza du catalogue.....	65
<b>9 - 9 - Cas d'utilisation package: Authentification.....</b>	<b>66</b>
9.1 - Les acteurs.....	66
9.2 - Le diagramme de cas d'utilisation.....	66
9.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1 : Créer un compte client.....	67
9.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation 2 : S'authentifier.....	68
9.2.3 - UC3 – Cas d'utilisation 3 : Créer un compte employé.....	69
9.3 - Les workflows.....	70
9.3.1 - Cas d'utilisation 1: Créer un compte client.....	70
9.3.2 - Cas d'utilisation 2: S'authentifier.....	71
9.3.3 - Cas d'utilisation 3: Créer un compte employé.....	72

## 1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Decroix Nicolas	29/01/2020	Création du document	1.0.0

## 2 - INTRODUCTION

### 2.1 - Objet du document

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

L'objectif du document consiste en la définition du fonctionnement et des fonctionnalités du système de gestion informatique du groupe OC Pizza. Il prend en compte les besoins du groupe ainsi que de ses utilisateurs.

Les éléments du présent dossier découlent :

- de l'identification des acteurs du système de gestion
- de l'étude du domaine fonctionnel

### 2.2 - Références

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

1. DCT – 1.0.0 : Dossier de conception technique.
2. DE – 1.0.0 : Dossier d'exploitation.

## 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. Le groupe souhaite mettre en place un système informatique sur-mesures, déployé dans toutes ses pizzerias afin d'avoir une gestion plus efficiente de ces derniers.

### 2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Les enjeux et objectifs du groupe OC Pizza sont :

- d'être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation;
- de suivre en temps réel les commandes passées et en préparation;
- de suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables;
- de 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'il le souhaite, sinon, ils paieront directement à la livraison
  - modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée
- de proposer un aide mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza
- d'informer ou notifier les clients sur l'état de leur commande

## 3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

La solution commence par l'identification des acteurs du système à partir de l'objectif du groupe OC Pizza. De par cette identification il en résulte les besoins de tous les acteurs qui sont ensuite regroupés par package. Lorsque tous les packages sont identifiés, commencent la description des cas d'utilisation, description textuelle appuyée d'un diagramme.

### 3.1 - Les acteurs

Les acteurs sont les entités impliquées dans le système de gestion. Ils peuvent être internes au groupe OC Pizza, comme un client ou externe comme une banque.

Les acteurs ayant été identifiés pendant l'étude du domaine fonctionnel :

- **Visiteur** : Utilisateur visitant les sites afin de parcourir le catalogue de pizzas.
- **Client** : Utilisateur inscrit comme client ayant pour but d'effectuer une commande.
- **Pizzaïolo** : Employé en charge de la préparation des commandes.
- **Livreur** : Employé qui effectue la livraison des commandes terminées.
- **Responsable** : Responsable du groupe de pizzerias.
- **Système bancaire** : Système permettant la gestion du paiement des commandes.



## 3.2 - Les principes de fonctionnement

### 3.2.1 Authentification

L'authentification d'un utilisateur sur le système permet de fournir une interface utilisateur avec différentes fonctionnalités en fonction du type d'utilisateur.

### 3.2.2 Commande

La gestion des commandes permet à un client de commander une ou plusieurs pizzas sur le site du groupe, il lui sera aussi possible de modifier ou annuler sa commande.

Un employé doit être en mesure de prendre la commande pour un client et de gérer cette dernière.

La commande d'un client sera en attente de préparation afin de permettre aux pizzaiolos de commencer la préparation de celle-ci.

Après préparation, la commande passera à l'état d'en attente de livraison permettant au livreur de livrer la commande au client.

À la livraison si le client n'a pas réglé la commande en amont c'est au livreur qu'il effectue le paiement et la commande passe à l'état de livrée.

### 3.2.3 Stock

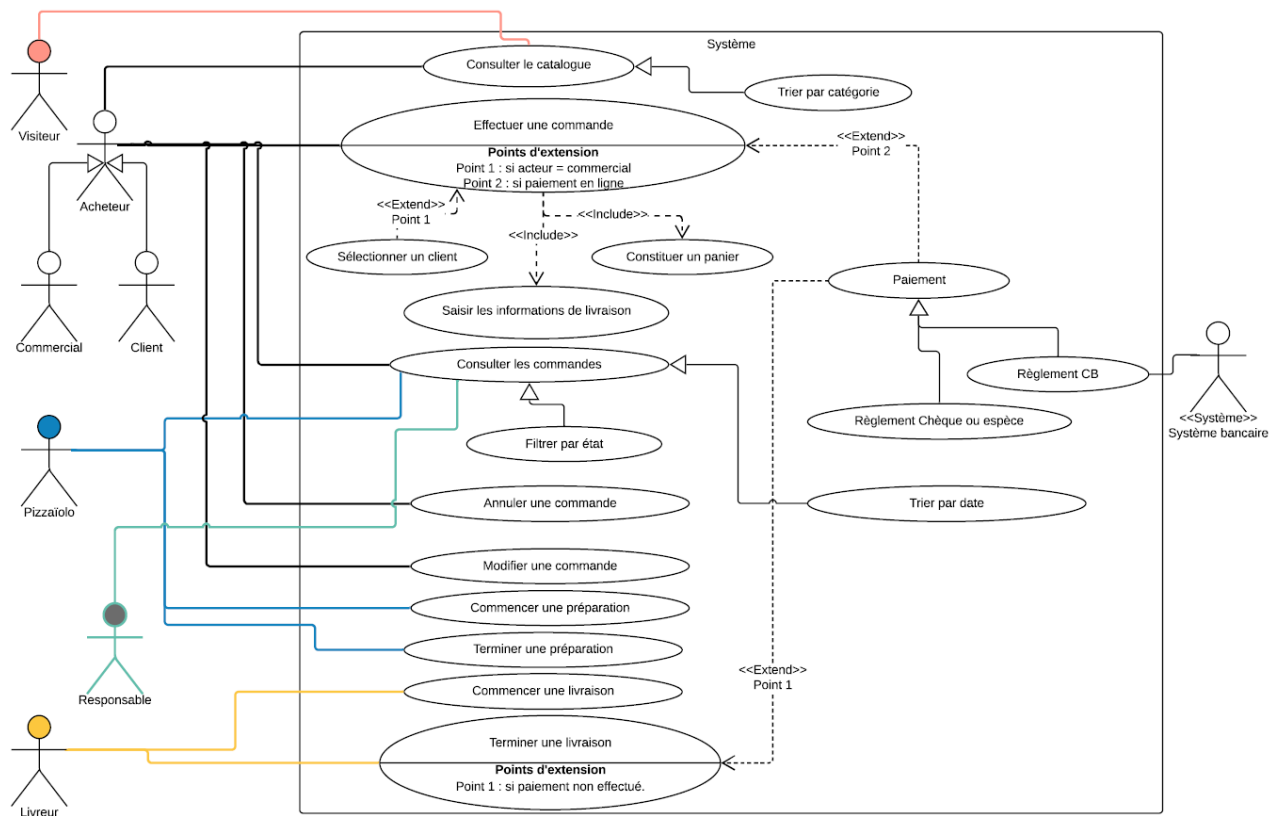
La gestion des stocks offre une interface de suivi pour le pizzaiolo ainsi que le responsable. L'affichage des pizzas dans le catalogue du site se fait en fonction de l'état du stock réel.

*exemple : si le stock d'un ingrédient d'une pizza est épuisé, la pizza est marquée comme indisponible.*

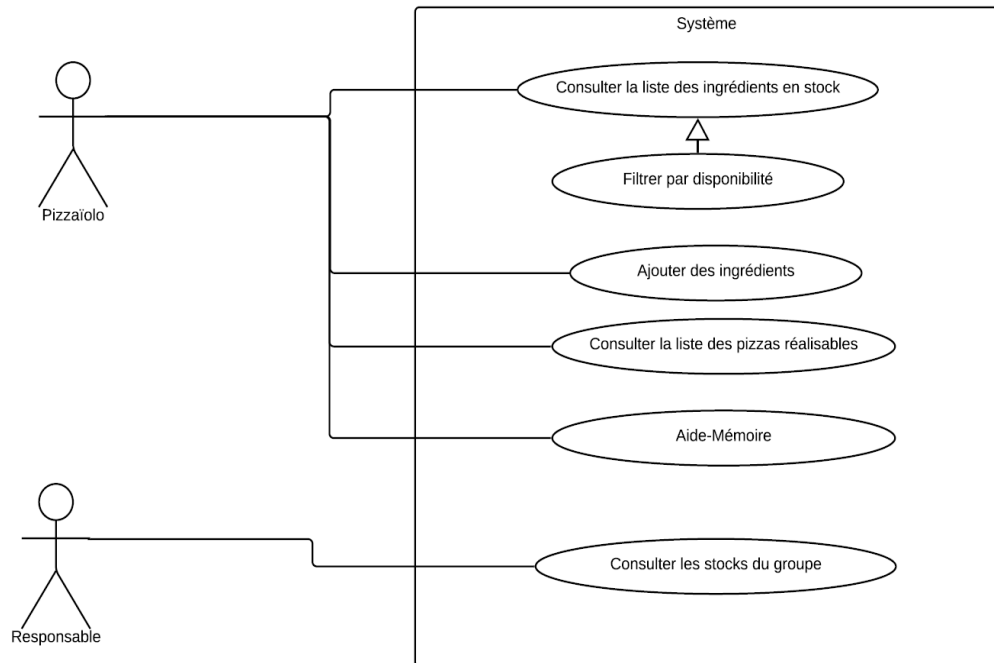
### 3.2.4 Administration

La gestion administrative offre une interface administrative au responsable du point de vente pour avoir un suivi du chiffre d'affaires et des produits les plus vendus ainsi que de permettre des actions comme l'ajout ou la suppression des pizzas du catalogue.

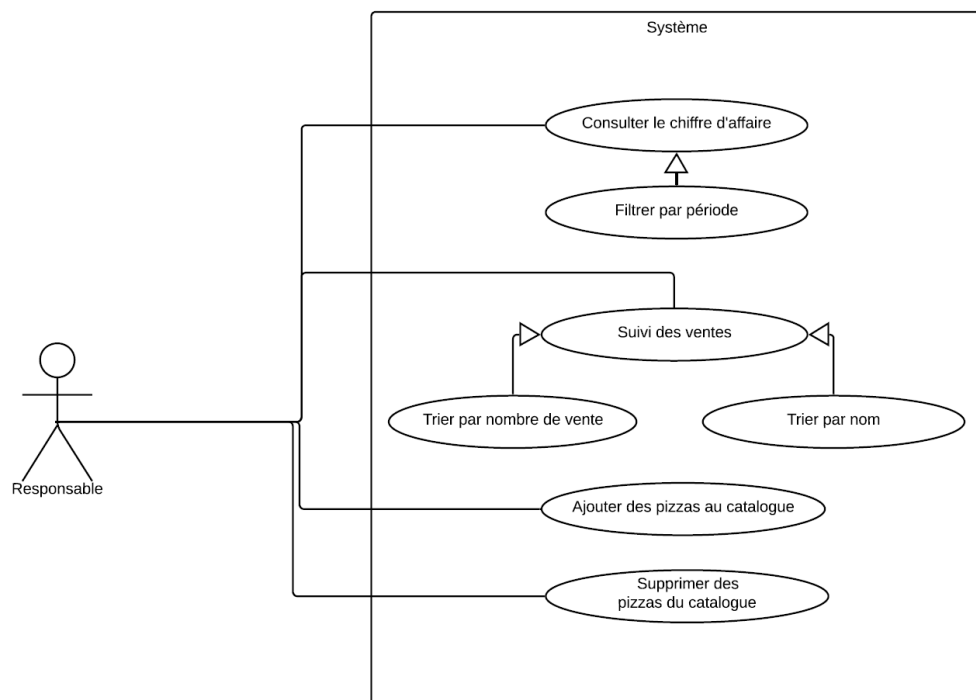
### 3.3.1 - Diagramme de cas d'utilisation du package: Gestion des commandes



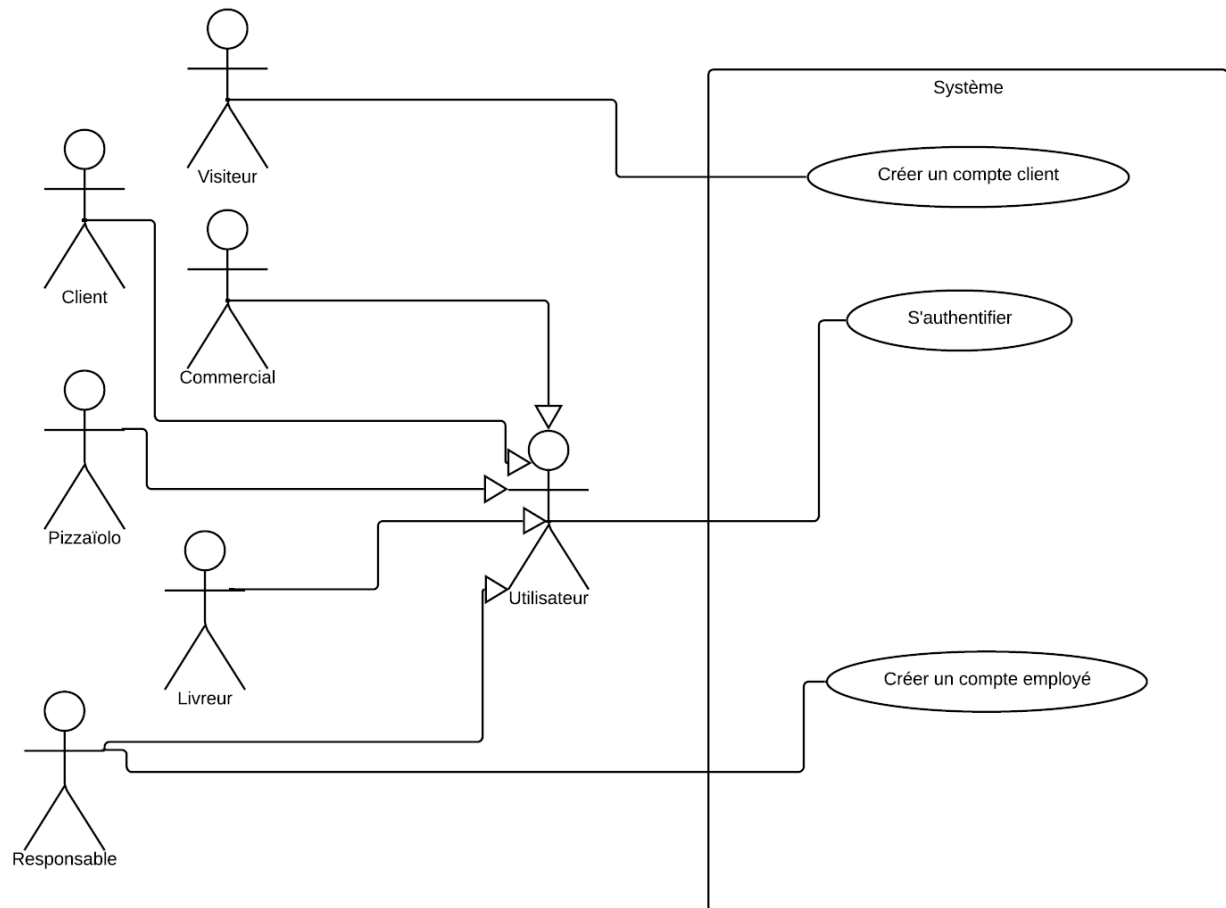
### 3.3.2 - Diagramme de cas d'utilisation du package : Gestion des stocks



### 3.3.3 - Diagramme de cas d'utilisation du package : Gestion administrative



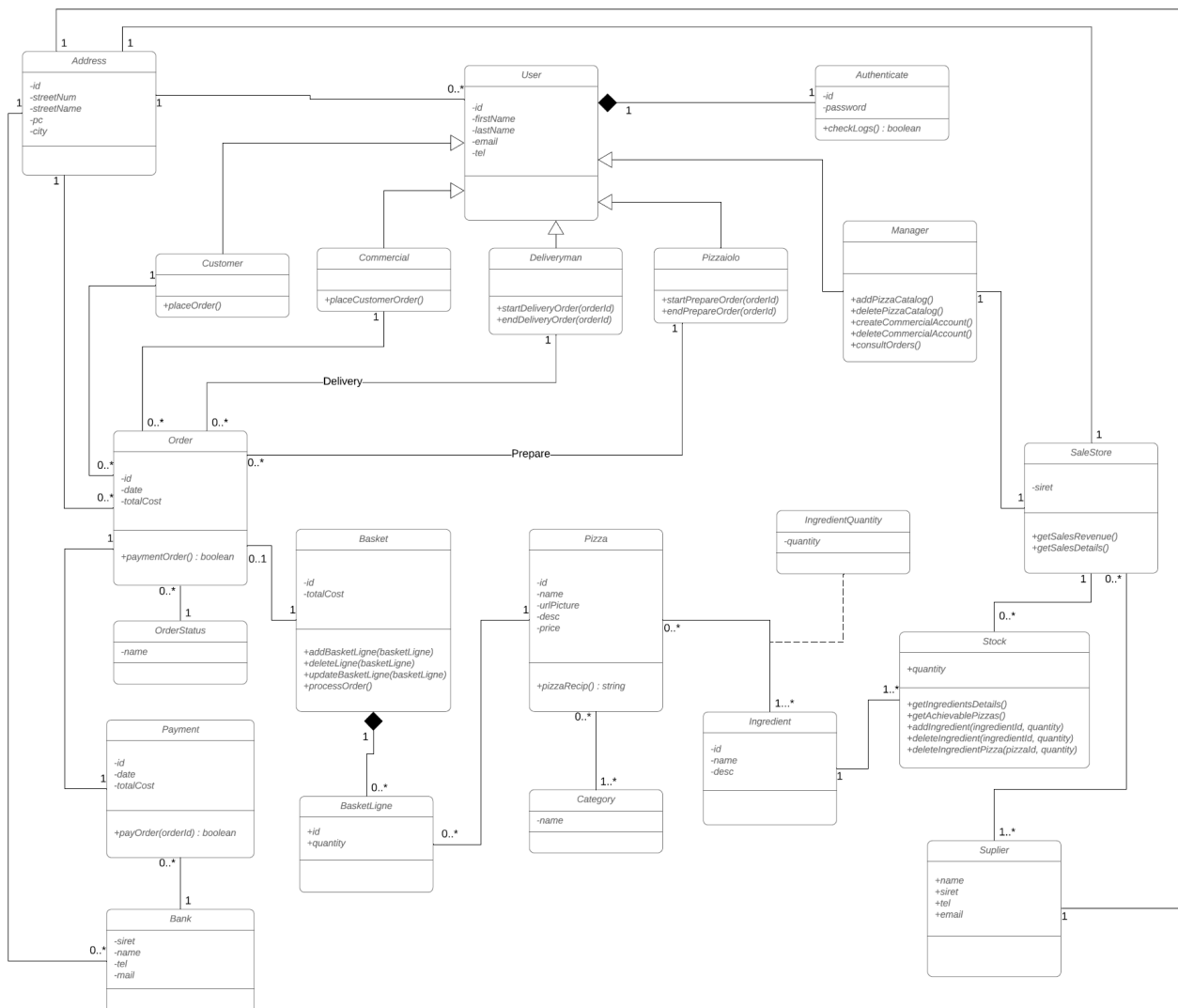
### 3.3.4 - Diagramme de cas d'utilisation du package : Authentification



## 4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

### 4.1 - Référentiel

#### 4.1.1 - Diagramme UML de classes



Le diagramme de classes représente les classes et les interfaces intervenant dans le système de gestion du groupe. Il permet de représenter les entités du système et d'identifier les différents types de relation entre ces dernières.

#### 4.1.2 - Règles de gestion

Les règles de gestion sont les règles qui régissent les relations entre les classes.



#### 4.1.2.1 - User

**Adresse:** Un utilisateur est logé à une seule adresse et une adresse peut logger une à plusieurs utilisateurs.

**Authenticate:** Un utilisateur dispose d'une seule authentification et une authentification est dépendante d'un seul utilisateur. La suppression d'un utilisateur doit engendrer la suppression de son authentification.

#### 4.1.2.2 - Authenticate

**User:** une authentification est dépendante d'un seul utilisateur et un utilisateur dispose d'une seule authentification. La suppression d'un utilisateur doit engendrer la suppression de son authentification.

#### 4.1.2.3 - Customer

**Order:** un client peut effectuer plusieurs commandes mais une commande est effectuée par un seul client.

#### 4.1.2.4 - Commercial

**Order:** un commercial peut effectuer plusieurs commandes mais une commande est effectuée par un seul commercial.

#### 4.1.2.5 - Deliveryman

**Order:** Un livreur peut livrer plusieurs commandes mais une commande peut être livrée que par un seul livreur.

#### 4.1.2.6 - Pizzaiolo

**Order:** Un pizzaiolo peut préparer plusieurs pizzas mais une pizza est préparée par seulement un pizzaiolo.

#### 4.1.2.7 - Manager

**Manager:** un responsable gère un point de vente et un point de vente est géré par un seul responsable.

#### 4.1.2.8 - Address

**User:** Un utilisateur est logé à une seule adresse et une adresse peut logger une à plusieurs utilisateurs.

**SaleStore:** Une adresse situe un seul point de vente et un point de vente est situé par une seule adresse.

**Suplier:** Une adresse situe un seul fournisseur et un fournisseur est situé par une seule adresse.

**Bank:** Une adresse situe une seule banque et une banque est située par une seule adresse.

**Order:** Une adresse renseigne une seule adresse de livraison d'une commande et une commande disposent d'une seule adresse de livraison.



#### 4.1.2.9 - Order

**Customer:** un client peut effectuer plusieurs commandes mais une commande est effectuée par un seul client.

**Commercial :** un commercial peut effectuer plusieurs commandes mais une commande est effectuée par un seul commercial.

**Deliveryman:** Un livreur peut livrer plusieurs commandes mais une commande peut être livrée que par un seul livreur.

**Pizzaiolo:** Un pizzaiolo peut préparer plusieurs pizzas mais une pizza est préparée par seulement un pizzaiolo.

**Payment :** Une commande est payée une seule fois et un paiement paie une seule commande.

**OrderStatus :** Une commande est dans un seul état et un état référence plusieurs commandes.

**Basket :** Une commande dispose d'un seul panier et un panier constitue une seule commande.

**Address :** une commande dispose d'une seule adresse de livraison et une adresse peut référencer plusieurs adresses.

#### 4.1.2.10 - Payment

**Order :** Une commande est payée une seule fois et un paiement paie une seule commande.

**Bank :** Un paiement est géré par une seule banque et une banque peut gérer plusieurs paiements.

#### 4.1.2.11 - Bank

**Payment :** Un paiement est géré par une seule banque et une banque peut gérer plusieurs paiements.

#### 4.1.2.12 - Basket

**Order :** Une commande dispose d'un seul panier et un panier constitue une seule commande.

**BasketLigne :** Un panier peut être constitué de plusieurs lignes de panier et une ligne de panier est contenue dans un seul panier.

#### 4.1.2.13 - BasketLigne

**Basket :** Un panier peut être constitué de plusieurs lignes de panier et une ligne de panier est contenue dans un seul panier.

**Pizza :** Une ligne de panier fait référence à une pizza et une pizza peut être référencée dans plusieurs lignes de panier.

#### 4.1.2.14 - Category

**Pizza :** une catégorie peut référencer plusieurs pizzas et une pizza dispose d'une à plusieurs catégories.



#### 4.1.2.15 - Pizza

**BasketLigne** : Une ligne de panier fait référence à une pizza et une pizza peut-être référencée dans plusieurs lignes de panier.

**Category** : une catégorie peut référencer plusieurs pizzas et une pizza dispose d'une à plusieurs catégories.

**Ingredient** : Une pizza est faite à partir de plusieurs ingrédients (dont chacun fait référence à une quantité) et un ingrédient peut être contenu (dans une certaine quantité) dans plusieurs pizzas.

#### 4.1.2.16 - Ingredient

**Pizza** : Une pizza est faite à partir de plusieurs ingrédients (dont chacun fait référence à une quantité) et un ingrédient peut être contenu (dans une certaine quantité) dans plusieurs pizzas.

**Stock** : Un stock fait référence à un seul ingrédient et un ingrédient est référencé dans un ou plusieurs stocks.

#### 4.1.2.17 - Stock

**Ingredient** : Un stock fait référence à un seul ingrédient et un ingrédient est référencé dans un ou plusieurs stocks.

**SaleStore** : Un stock fait partie d'un seul point de vente et un point de vente peut contenir plusieurs stocks.

#### 4.1.2.18 - SaleStore

**Stock** : Un stock fait partie d'un seul point de vente et un point de vente peut contenir plusieurs stocks.

**Suplier** : Un point de vente est approvisionné par un à plusieurs fournisseurs et un fournisseur peut approvisionner plusieurs points de vente.

**Manager** : Un point de vente est géré par un seul manager et un manager gère un seul point de vente.

**Adresse** : Un point de vente dispose d'une seule adresse et une adresse fait référence à un seul point de vente

#### 4.1.2.19 - Suplier

**SaleStore** : Un point de vente est approvisionné par un à plusieurs fournisseurs et un fournisseur peut approvisionner plusieurs points de vente.

**Adresse** : Un fournisseur dispose d'une seule adresse et une adresse fait référence à un seul fournisseur.



## 4.2 - Package Gestion des commandes

Le package gestion des commandes regroupe les fonctionnalités relatives à l'achat d'une ou plusieurs pizzas et leurs relations avec les différents acteurs du système (visiteur, commercial, client, pizzaiolo, responsable, livreur, système bancaire).

### Les fonctionnalités sont les suivantes:

- **Consulter le catalogue** : Parcourir la liste des pizzas proposées.
- **Effectuer une commande** : commander une ou plusieurs pizzas.
- **Sélectionner un client** : Sélection du client pour qui le commercial effectue une commande.
- **Constituer un panier** : Sélectionner les éléments que l'on souhaite commander.
- **Saisir les informations de livraison** : Saisie des coordonnées de livraison de la commande.
- **Paiement** : Effectuer le règlement de la commande.
- **Consulter les commandes** : Affichage de la liste des commandes suivant le type d'utilisateur.
- **Annuler une commande** : Annulation d'une commande non préparée.
- **Modifier une commande** : Modification d'une commande non préparée et non payée.
- **Commencer une préparation** : Commencer la préparation d'une commande en attente.
- **Terminer une préparation** : Terminer une commande en préparation.
- **Commencer une livraison** : Commencer la livraison d'une commande terminée.
- **Terminer une livraison** : Effectuer le paiement de la commande si nécessaire et notifier la livraison de la commande.

## 4.3 - Package Gestion des stocks

Le package gestion des stocks regroupe les fonctionnalités liées à la gestion des stocks et leurs relations avec les différents acteurs du système (pizzaiolo, responsable).

### Les fonctionnalités sont les suivantes:

- **Consulter la liste des ingrédients en stock** : Affichage de chaque ingrédient ainsi que sa

quantité.

- **Ajouter des ingrédients** : Ajout d'ingrédients dans le stock de provision.
- **Consulter la liste des pizzas réalisables** : Affichage de toutes les pizzas réalisables suivant l'état du stock.
- **Aide-mémoire** : Affichage des recettes de chaque pizza.
- **Consulter les stocks du groupe** : Affichage de l'état des stocks du groupe pour les responsables.

## 4.4 - Package Gestion administrative

Le package gestion administrative représentant les fonctionnalités liées à la gestion administrative et leurs relations avec l'acteur du système "Responsable".

### Les fonctionnalités sont les suivantes:

- **Consulter le chiffre d'affaires** : Consulter le chiffre d'affaires du groupe avec possibilité de filtrer par périodes.
- **Suivi des ventes** : Suivi des ventes de chaque pizza.
- **Ajouter des pizzas au catalogue** : ajout d'une ou plusieurs pizzas dans le catalogue de vente.
- **Supprimer des pizzas du catalogue** : Suppression d'une ou plusieurs pizzas du catalogue de vente.

## 4.5 - Package Authentification

Le package authentification représentant les fonctionnalités liées à l'authentification et leurs relations avec les acteurs du système (visiteur, client, commercial, pizzaïolo, livreur, responsable).

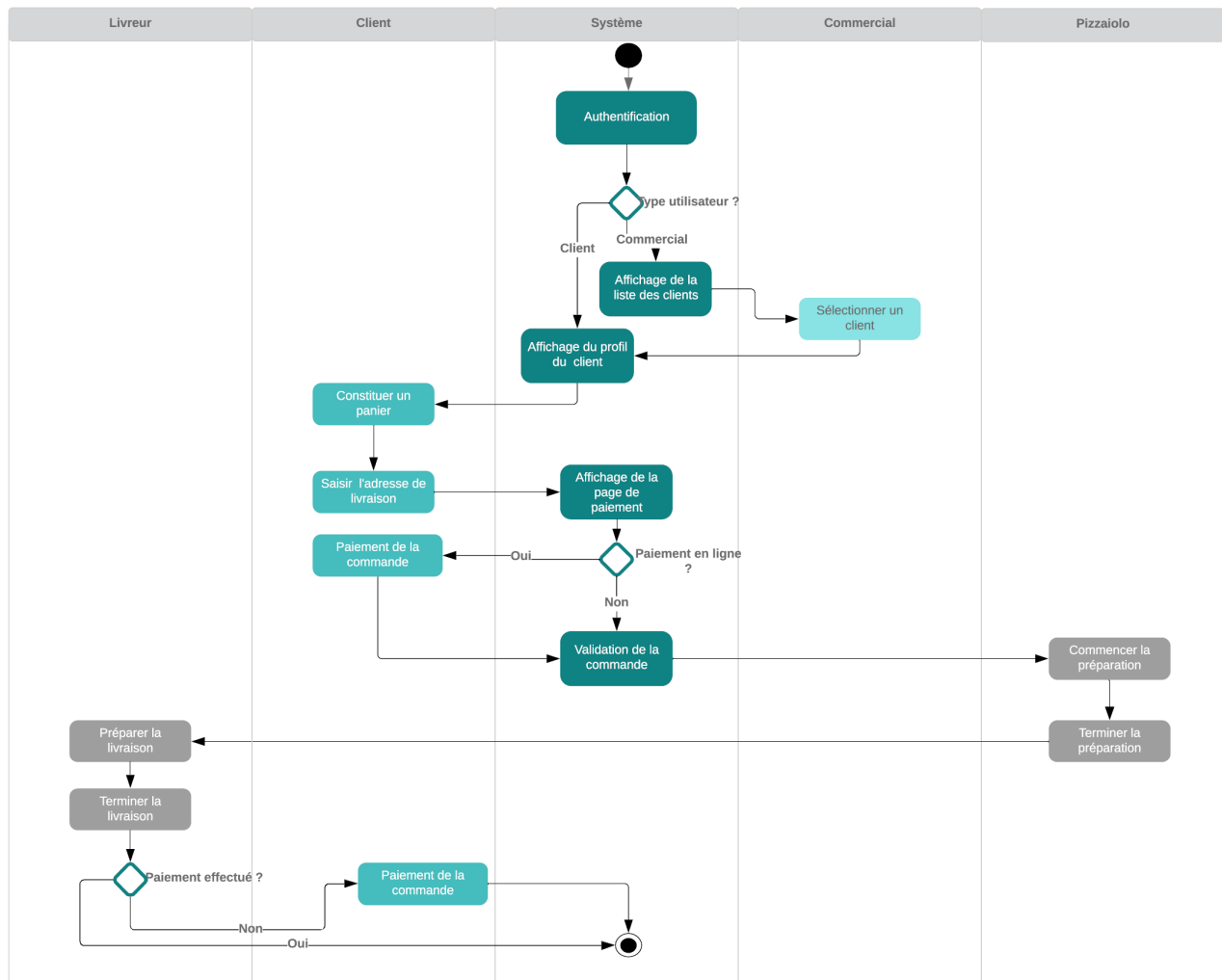
### Les fonctionnalités sont les suivantes:

- **Créer un compte client** : Permet à un visiteur de créer un compte client afin de passer une commande.
- **S'authentifier** : Connexion de l'utilisateur au système.



- **Créer un compte employé** : Ajout par le responsable d'un compte employé.

## 5 - WORKFLOW DU CYCLE DE VIE D'UNE COMMANDE



Le diagramme de cas d'utilisation du package gestion des commandes représente les fonctionnalités liées à la gestion des commandes et leurs relations avec les différents acteurs du système (visiteur, commercial, client, pizaiolo, responsable, livreur, système bancaire). Il a pour objectif de représenter tous les cas d'utilisations liés à une prise de commande par un client.

Visiteur, commercial, client, pizzaiolo, responsable, livreur, système bancaire.

[illegible]

### 6.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1 : Consulter le catalogue

Identifiant	UC1 – Consulter le catalogue
Acteur(s)	Acheteur (Client ou commercial) et visiteur.
Description	Les visiteurs, clients et commerciaux des pizzerias doivent pouvoir consulter le catalogue de pizzas.
Pré-conditions	Aucune
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page <<Consultation catalogue>>
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche une page contenant une description est une photo de toutes les pizzas disponible.</li> <li>2. L'utilisateur peut filtrer par catégorie.</li> <li>3. L'utilisateur choisit une catégorie.</li> <li>4. Le système recherche les pizzas qui appartiennent à cette catégorie.</li> <li>5. Le système affiche une description est une photo pour chaque pizza appartenant à cette catégorie.</li> <li>6. L'utilisateur peut sélectionner une des pizzas affichées.</li> <li>7. Le système affiche les informations détaillées de la pizza choisie.</li> <li>8. L'utilisateur peut ensuite quitter cette description détaillée.</li> <li>9. Le système retourne à l'affichage des pizzas appartenant à la catégorie précédemment sélectionnée.</li> </ol>
Scénario d'exception	Aucun
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>3a. L'utilisateur décide de quitter la consultation du catalogue.</li> <li>6a. L'utilisateur décide de quitter la consultation du catalogue.</li> <li>6b. L'utilisateur décide de changer de catégorie de pizza.</li> <li>8b. L'utilisateur décide de changer de catégorie de pizza.</li> <li>8a. L'utilisateur décide de quitter la consultation du catalogue.</li> </ol>
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 2, 3, 6, 8 sur décision de l'utilisateur.

### 6.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation 2 : Effectuer une commande

Identifiant	UC2 – Effectuer une commande
Acteur(s)	Acheteur (Client ou commercial).
Description	L'enregistrement d'un achat doit être possible en ligne par un client et par un commercial.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que client ou commercial (Cas d'utilisation <<S'authentifier >> - package <<Authentification>>)
Démarrage	L'utilisateur veut effectuer une commande.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système vérifie si l'utilisateur est un client ou un commercial.</li> <li>2. Si l'utilisateur est un commercial, le système fait appel au cas d'utilisation interne &lt;&lt;sélectionner un client&gt;&gt;</li> <li>3. Le système affiche les informations du client.</li> <li>4. Le système fait appel au cas d'utilisation interne &lt;&lt; constituer un panier&gt;&gt;</li> <li>5. Le système fait appel au cas d'utilisation interne &lt;&lt;saisir les informations de livraison&gt;&gt;</li> <li>6. Le système demande à l'utilisateur si paiement en ligne ou à la réception de la livraison.</li> <li>7. Si l'utilisateur choisit le paiement en ligne, le système fait appel au cas d'utilisation interne &lt;&lt;règlement&gt;&gt;.</li> <li>8. Le système enregistre définitivement l'achat</li> <li>9. Le système affiche un récapitulatif de l'achat</li> </ol>
Scénario d'exception	<p>7a. L'enregistrement du règlement n'a pas réussi, le système indique à l'utilisateur que le règlement a échoué et envoie un mail récapitulatif au responsable (arrêt du cas d'utilisation).</p> <p>8a. L'enregistrement de l'achat n'a pas réussi, le système indique à l'utilisateur que l'achat n'a pas abouti et envoie un mail récapitulatif au responsable (arrêt du cas d'utilisation).</p>
Fin	<u>Scénario d'exception</u> : après le point 6 ou 7, si l'enregistrement du règlement ou de l'achat définitif ne réussit pas.
Postconditions	<p><u>Scénario nominal</u> : l'achat et son règlement a été enregistrés en base de données.</p> <p><u>Scénario d'exception</u> : un récapitulatif de l'achat a été envoyé au responsable.</p>

### 6.2.3 - UC3 – Cas d'utilisation 3 : Sélectionner un client

Identifiant	UC3 – Sélectionner un client.
Acteur(s)	Commercial.
Description	Un commercial doit pouvoir sélectionner un client après son authentification.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que commercial (Cas d'utilisation <<S'authentifier>> - package <<Authentification>>)
Démarrage	Le commercial sélectionne un client pour procéder à sa commande.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche une liste de tous les clients.</li> <li>2. L'utilisateur sélectionne un client.</li> <li>3. Le système affiche les informations du client.</li> </ol>
Scénario d'exception	Aucun
Scénario alternatif	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : à l'étape 2, sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : affichage des informations du client.



#### 6.2.4 - UC4 – Cas d'utilisation 4 : Constituer un panier

Identifiant	UC4 – Constituer un panier.
Acteur(s)	Acheteur (Client ou commercial).
Description	La constitution d'un panier doit être possible par un client et par un commercial.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que client ou commercial ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier&gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> )
Démarrage	L'utilisateur procède à l'achat d'une ou plusieurs pizzas.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'utilisateur ajoute une pizza dans le panier.</li> <li>2. Le système enregistre la pizza dans le panier.</li> <li>3. Le système propose à l'utilisateur de continuer ses achats ou de passer au paiement de la commande.</li> <li>4. L'utilisateur passe au paiement de la commande.</li> </ol>
Scénario alternatif	4a L'utilisateur continue ses achats.
Scénario d'exception	2a L'enregistrement de la pizza dans le panier n'a pas réussi, le système indique à l'utilisateur que l'ajout au panier a échoué et envoie un mail récapitulatif au responsable (arrêt du cas d'utilisation).
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 1 et 4, sur décision de l'utilisateur. <u>Scénario d'exception</u> : après le point 2, si l'ajout de la pizza au panier ne réussit pas.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : l'ajout de la pizza au panier a réussi. <u>Scénario d'exception</u> : un récapitulatif de l'exception a été envoyé au responsable.

### 6.2.5 - UC5 – Cas d'utilisation 5 : Saisir les informations de livraison

Identifiant	UC5 – Saisir les informations de livraison.
Acteur(s)	Acheteur (Client ou commercial).
Description	La saisie des informations de livraison doit être possible par un client et par un commercial.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que client ou commercial ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier&gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ) et avoir constitué un panier ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;Constituer un panier&gt;&gt; - package &lt;&lt;Gestion des commandes&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur saisit ses informations de livraison pendant le processus d'achat.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la page de saisie d'une adresse.</li> <li>2. L'utilisateur remplit les champs de saisie.</li> <li>3. Le système vérifie tous les champs.</li> <li>4. Le système enregistre l'adresse.</li> <li>5. Le système passe au règlement de l'achat.</li> </ol>
Scénario alternatif	2a L'utilisateur quitte la saisie de l'adresse. 3a Le système indique les erreurs de saisie.
Scénario d'exception	2a L'enregistrement de l'adresse n'a pas réussi, le système indique à l'utilisateur que la saisie de l'adresse a échoué et envoie un mail récapitulatif au responsable (arrêt du cas d'utilisation).
Fin	<u>Scénario nominal</u> : à l'étape 2, sur décision de l'utilisateur. <u>Scénario d'exception</u> : après le point 4, si l'enregistrement de l'adresse ne réussit pas.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : l'enregistrement de l'adresse a réussi. <u>Scénario d'exception</u> : l'enregistrement de l'adresse n'a pas réussi, un récapitulatif de l'exception a été envoyé au responsable.

### 6.2.6 - UC6 – Cas d'utilisation 6 : Paiement

Identifiant	UC6 – Paiement.
Acteur(s)	Acheteur (Client ou commercial).
Description	Le règlement d'un achat doit être possible par un client.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que client ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier &gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ) et avoir saisi une adresse de livraison ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;Saisir les informations de livraison&gt;&gt; - package &lt;&lt;Gestion des commandes&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur paie un achat.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système demande si l'utilisateur paie maintenant ou à la livraison.</li> <li>2. L'utilisateur paie directement en ligne.</li> <li>3. Le système appelle un module de paiement sécurisé.</li> <li>4. L'utilisateur saisit ses coordonnées bancaires.</li> <li>5. Le système demande l'autorisation à la banque.</li> <li>6. Le système demande une confirmation par code SMS.</li> <li>7. L'utilisateur saisit le code reçu par SMS.</li> <li>8. Le système enregistre la transaction bancaire.</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	5a Le paiement a échoué, le système indique à l'utilisateur que le paiement a échoué et envoie un mail récapitulatif au responsable (arrêt du cas d'utilisation).
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 2, 4, 6 sur décision de l'utilisateur. <u>Scénario d'exception</u> : après le point 4, si l'enregistrement de l'adresse ne réussit pas.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : l'enregistrement du paiement a réussi. <u>Scénario d'exception</u> : le règlement a échoué, envoie d'un récapitulatif au responsable.

### 6.2.7 - UC7 – Cas d'utilisation 7 : Consulter les commandes

Identifiant	UC7 – Consulter les commandes.
Acteur(s)	Acheteur (Client ou commercial), Responsable.
Description	La consultation des commandes doit être possible par le client pour connaître l'état de sa/ses commande(s), par le commercial pour suivre l'état des commandes de la pizzeria et par le responsable pour avoir une vue d'ensemble sur toutes les commandes du groupe.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que client, commercial ou responsable ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier &gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur a demandé à afficher le catalogue de pizzas.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système vérifie le type d'utilisateur et affiche les commandes en condition (client : Ses commandes, Commercial : toutes les commandes de la pizzeria, Responsable : toutes les commandes du groupe).</li> <li>2. L'utilisateur filtre par état.</li> <li>3. Le système applique le filtre sur la liste.</li> <li>4. L'utilisateur sélectionne une commande.</li> <li>5. Le système affiche les informations détaillées de la commande.</li> <li>6. L'utilisateur retourne à la liste des commandes.</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 2, 4, 6 sur décision de l'utilisateur. 13
Postconditions	Aucune

### 6.2.8 - UC8 – Cas d'utilisation 8 : Annuler une commande

Identifiant	UC8 – Annuler une commande.
Acteur(s)	Acheteur (Client ou commercial).
Description	L'annulation d'une commande doit être possible tant que la préparation n'a pas commencé.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que client ou commercial ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier&gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur demande l'annulation d'une commande.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système vérifie le type d'utilisateur et affiche les commandes non préparées en condition (client : Ses commandes, commercial : toutes les commandes de la pizzeria).</li> <li>2. L'utilisateur annule une commande.</li> <li>3. Le système supprime la commande de la base de données.</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	3a Suppression de la commande impossible, état passé en préparation pendant la tentative de suppression.
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 2, 4, 6 sur décision de l'utilisateur. <u>Scénario d'exception</u> : après le point 3.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : Suppression de la commande avec succès.

### 6.2.9 - UC9 – Cas d'utilisation 9 : Modifier une commande

Identifiant	UC9 – Modifier une commande.
Acteur(s)	Acheteur (Client ou commercial).
Description	La modification d'une commande doit être possible si le client n'a pas réglé la commande et que la préparation n'a pas commencée.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que client ou commercial ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier&gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur demande la modification d'une commande.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système vérifie le type d'utilisateur et affiche les commandes (En attente de préparation) et non payées en condition (client : Ses commandes, commercial : toutes les commandes de la pizzeria).</li> <li>2. L'utilisateur sélectionne une commande.</li> <li>3. Le système change l'état de la commande (En cours de modification).</li> <li>4. Le système retourne sur le catalogue avec la liste des éléments de la commande dans le panier.</li> <li>5. L'utilisateur supprime un élément du panier.</li> <li>6. L'utilisateur ajoute une pizza au panier.</li> <li>7. L'utilisateur valide la modification de la commande.</li> <li>8. Le système change l'état de la commande (En attente de préparation).</li> </ol>
Scénario alternatif	2a L'utilisateur quitte la modification d'une commande. 4a L'utilisateur annule la modification de la commande. 5a L'utilisateur annule la modification de la commande. 6a L'utilisateur annule la modification de la commande.
Scénario d'exception	3a Modification de l'état de la commande impossible, passé en préparation pendant la tentative de modification.
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 2, 5, 6 et 7 sur décision de l'utilisateur. <u>Scénario alternatif</u> : aux étapes 2, 4, 5 et 6. Scénario d'exception : après le point 3.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : Modification de la commande avec succès.

### 6.2.10 - UC10 – Cas d'utilisation 10 : Commencer une préparation

Identifiant	UC10 – Commencer une préparation.
Acteur(s)	Pizzaïolo.
Description	Le Pizzaïolo doit avoir connaissance des pizzas qu'il doit préparer.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Pizzaïolo ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier &gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	Le Pizzaïolo demande les pizzas à préparer.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche toutes les commandes en attente de préparation.</li> <li>2. L'utilisateur sélectionne les commandes pour la préparation.</li> <li>3. Le système change l'état des commandes (En préparation).</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : à l'étape 1 sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : Modification de la commande avec succès.

### 6.2.11 - UC11 – Cas d'utilisation 11 : Terminer une préparation

Identifiant	UC11 – Terminer une préparation.
Acteur(s)	Pizzaïolo.
Description	Le Pizzaïolo doit notifier les pizzas dont il a terminé la préparation.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Pizzaïolo ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier &gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	Le Pizzaïolo demande les pizzas en cours de préparation.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche toutes les commandes en préparation.</li> <li>2. L'utilisateur sélectionne les commandes terminer.</li> <li>3. Le système change l'état des commandes (En attente de livraison).</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : à l'étape 1 sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : Modification de la commande avec succès.

### 6.2.12 - UC12 – Cas d'utilisation 12 : Préparer une livraison

Identifiant	UC12 – Préparer une livraison.
Acteur(s)	Livreur.
Description	Le livreur doit avoir connaissance des pizzas en attente de livraison
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que livreur ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier&gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur demande les commandes en attente de livraison.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche toutes les commandes dans l'état : En attente de livraison.</li> <li>2. Le livreur sélectionne une ou plusieurs commandes.</li> <li>3. Le livreur enregistre les commandes pour la livraison.</li> <li>4. Le système enregistre et change l'état des commandes (En cours de livraison).</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 2, 3 sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : Modification de l'état de la commande avec succès.

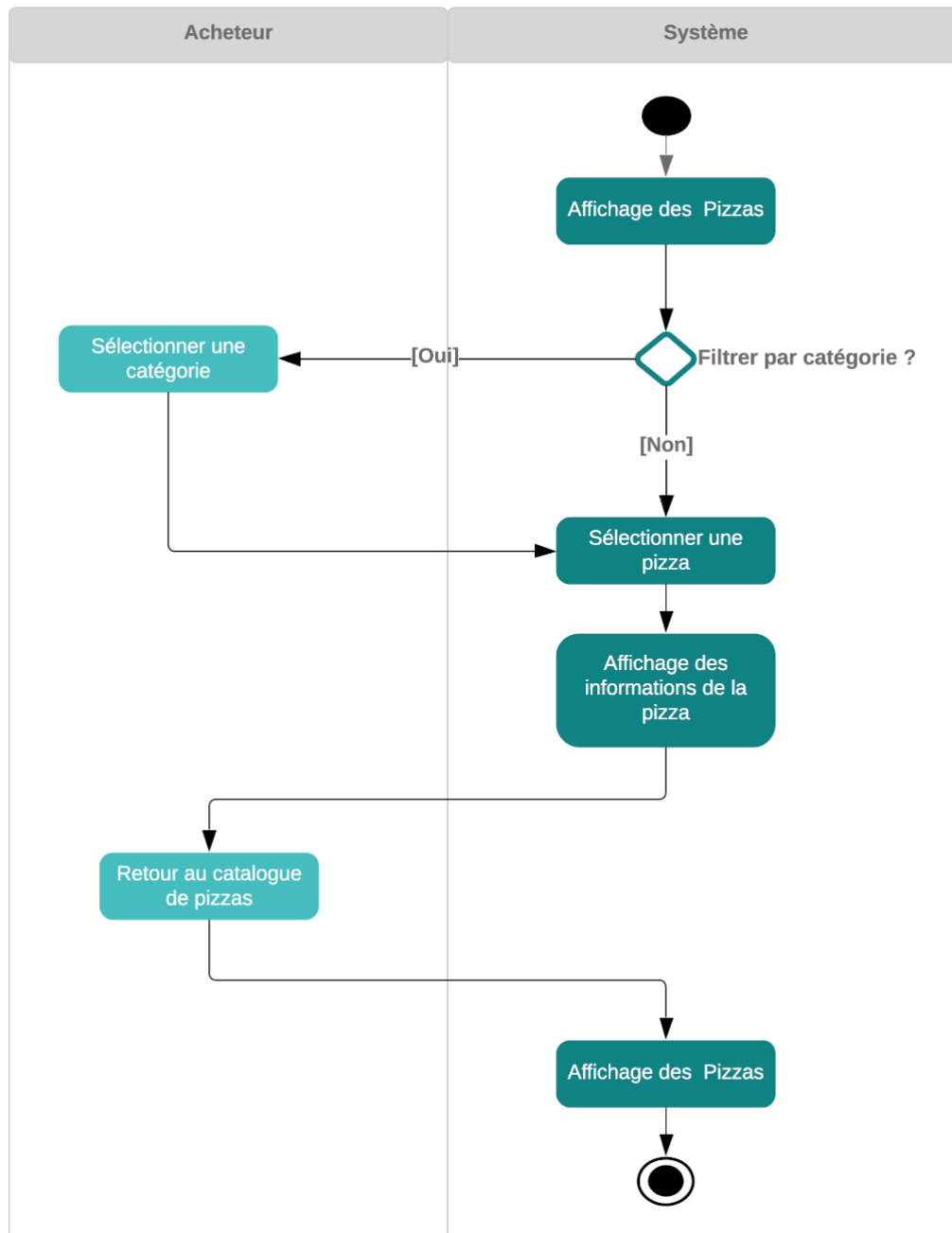


### 6.2.13 - UC13 – Cas d'utilisation 13: Terminer une livraison

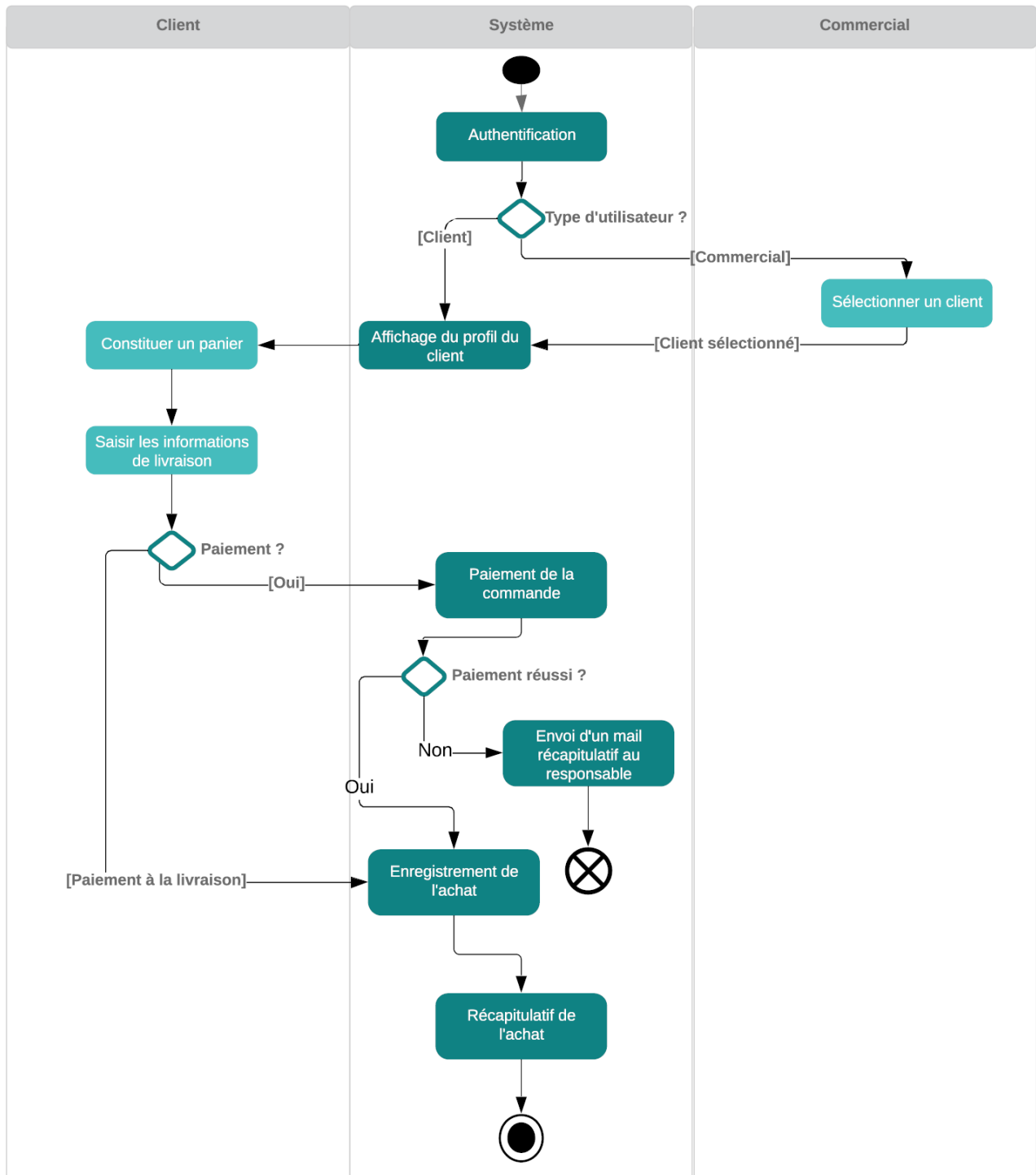
Identifiant	UC13 – Terminer une livraison.
Acteur(s)	Livreur.
Description	Le livreur doit notifier chaque livraison terminée.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que livreur ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier&gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur demande les commandes en cours de livraison.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le livreur effectue le paiement sinon effectué.</li> <li>2. Le livreur effectue la livraison.</li> <li>3. Le système affiche toutes les commandes dans l'état : En cours de livraison.</li> <li>4. Le livreur sélectionne la commande.</li> <li>5. Le livreur fait signer la commande au client.</li> <li>6. Le système enregistre et change l'état de la commande (Commande livrée).</li> </ol>
Scénario alternatif	1a le livreur est dans l'impossibilité de livrer la commande.
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 2, 3, 4, 5 sur décision de l'utilisateur. <u>Scénario alternatif</u> : à l'étape 1.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : Modification de l'état de la commande avec succès.

## 6.3 - Les workflows

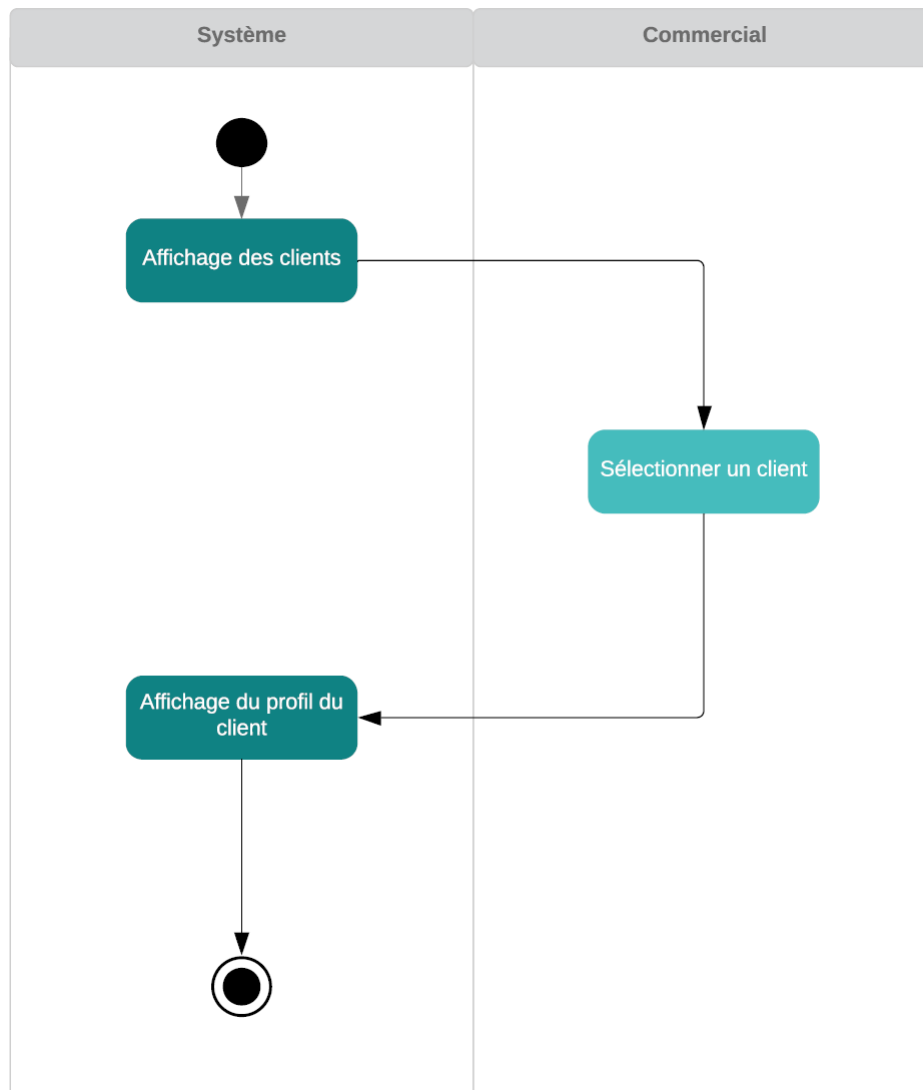
### 6.3.1 - Cas d'utilisation 1: Consulter le catalogue



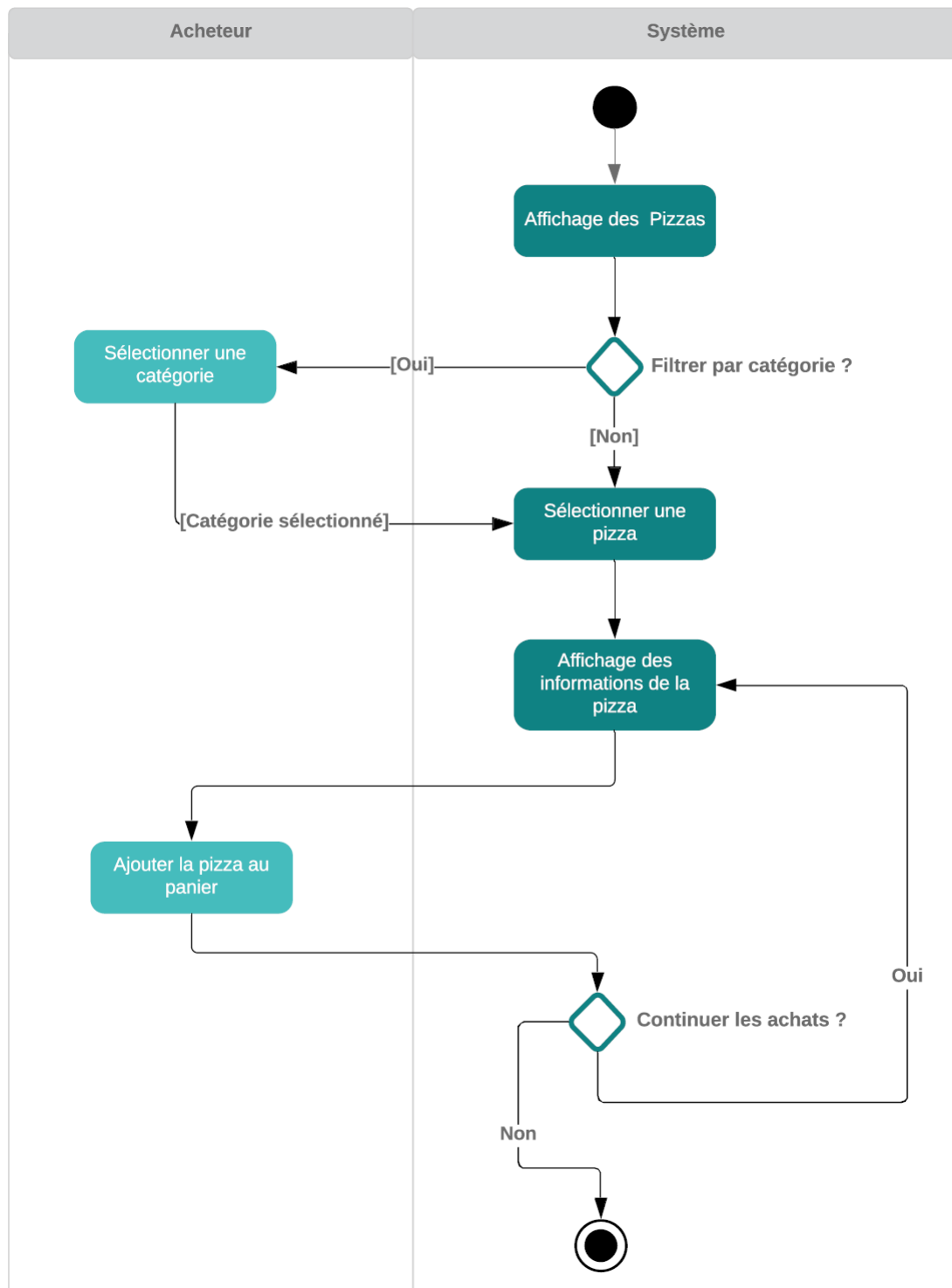
### 6.3.2 - Cas d'utilisation 2: Effectuer une commande



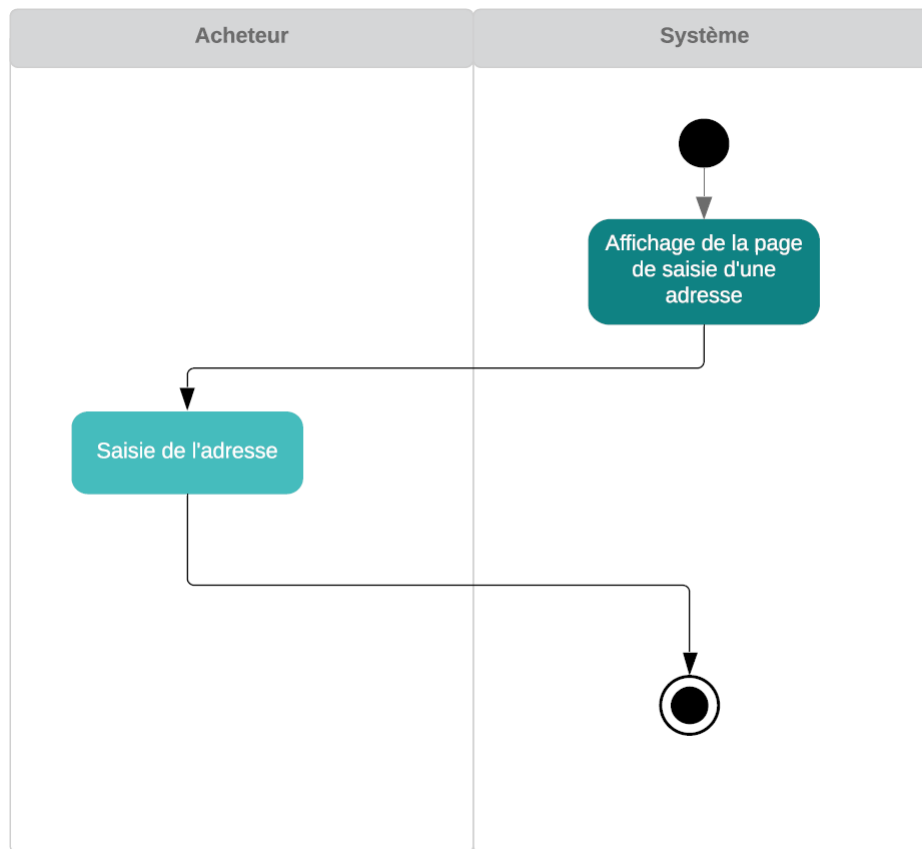
### 6.3.3 - Cas d'utilisation 3: Sélectionner un client



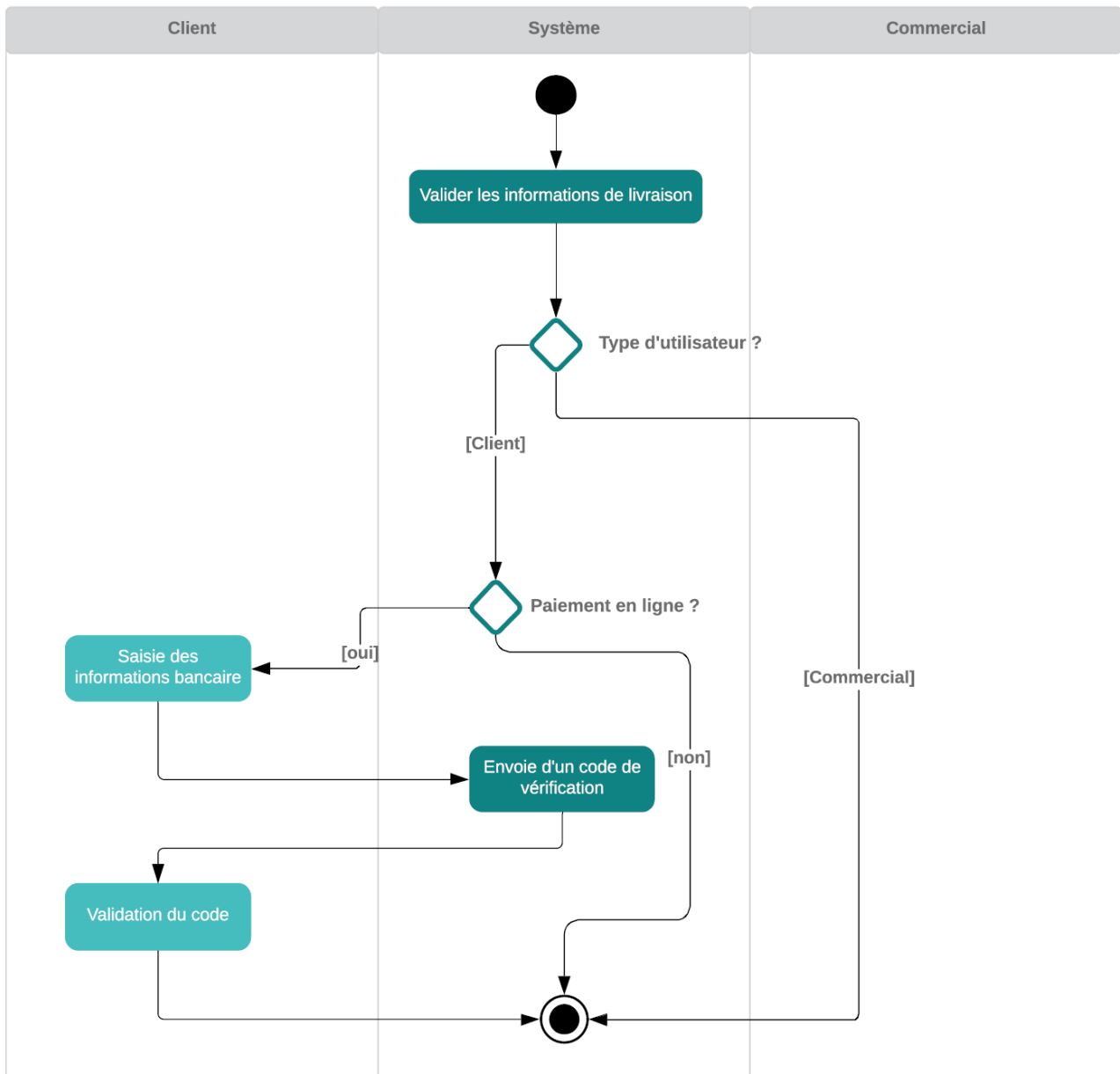
### 6.3.4 - Cas d'utilisation 4: Constituer un panier



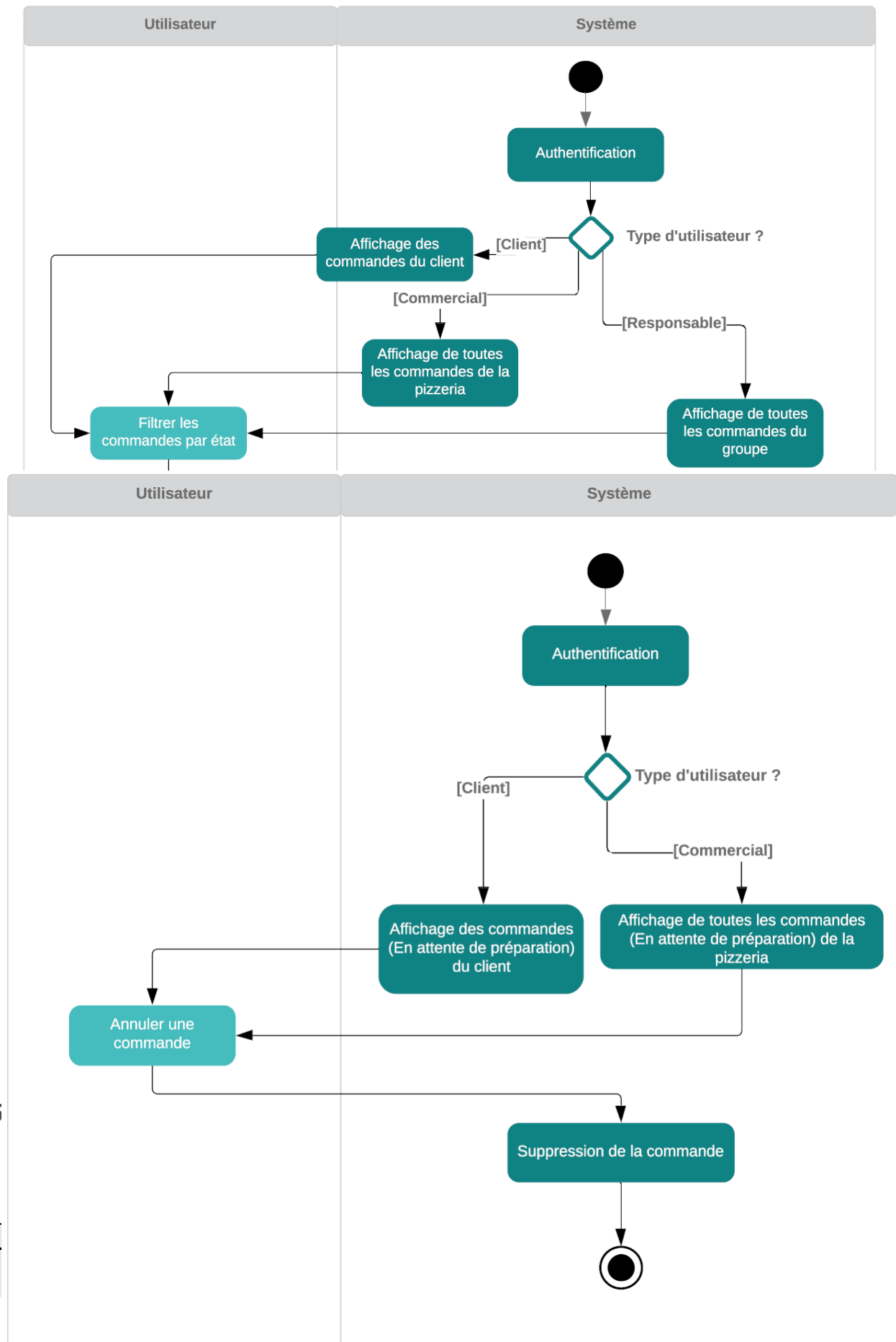
### 6.3.5 - Cas d'utilisation 5: Saisir les informations de livraison



### 6.3.6 - Cas d'utilisation 6: Paiement

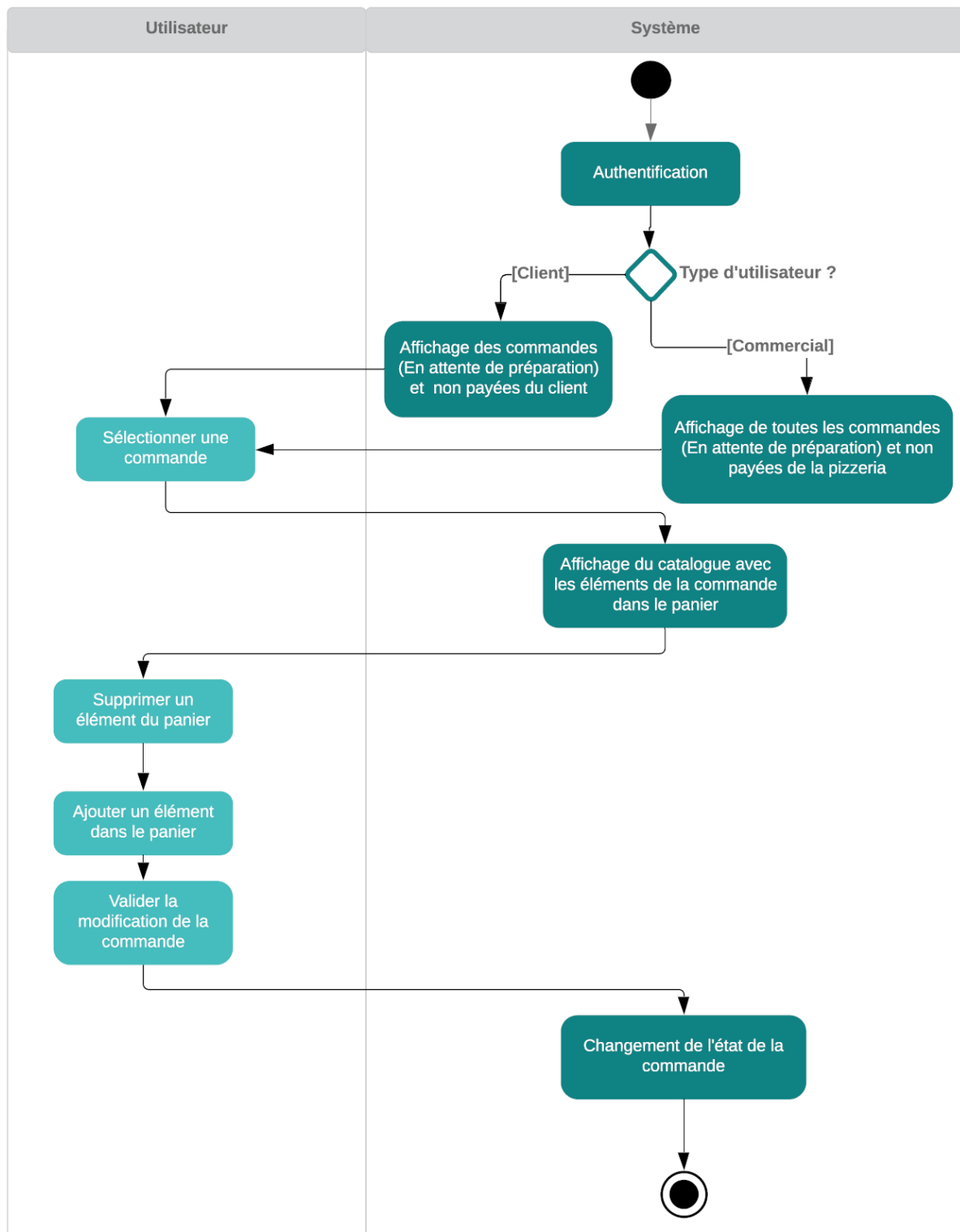


### 6.3.7 - Cas d'utilisation 7: Consulter les commandes

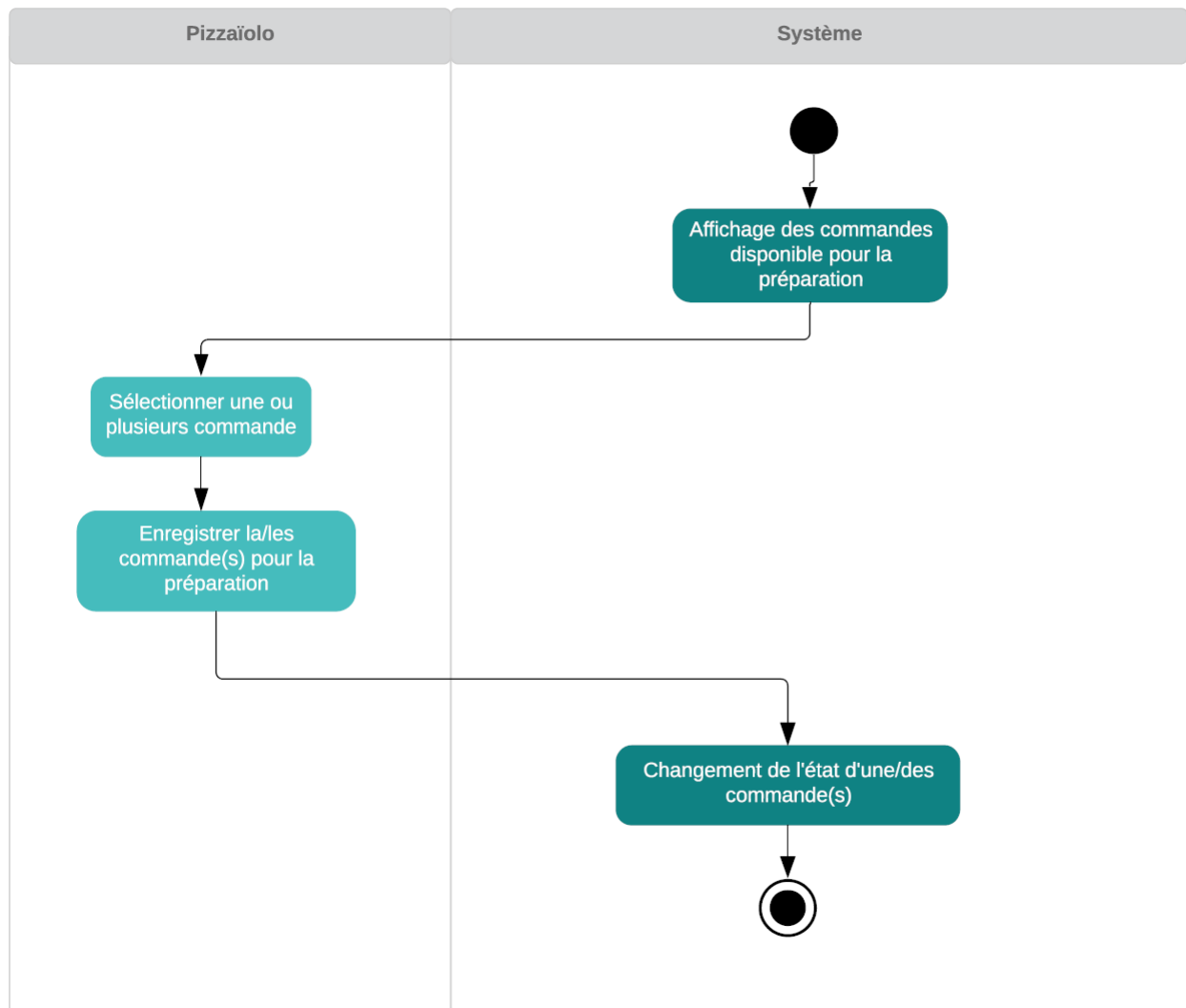




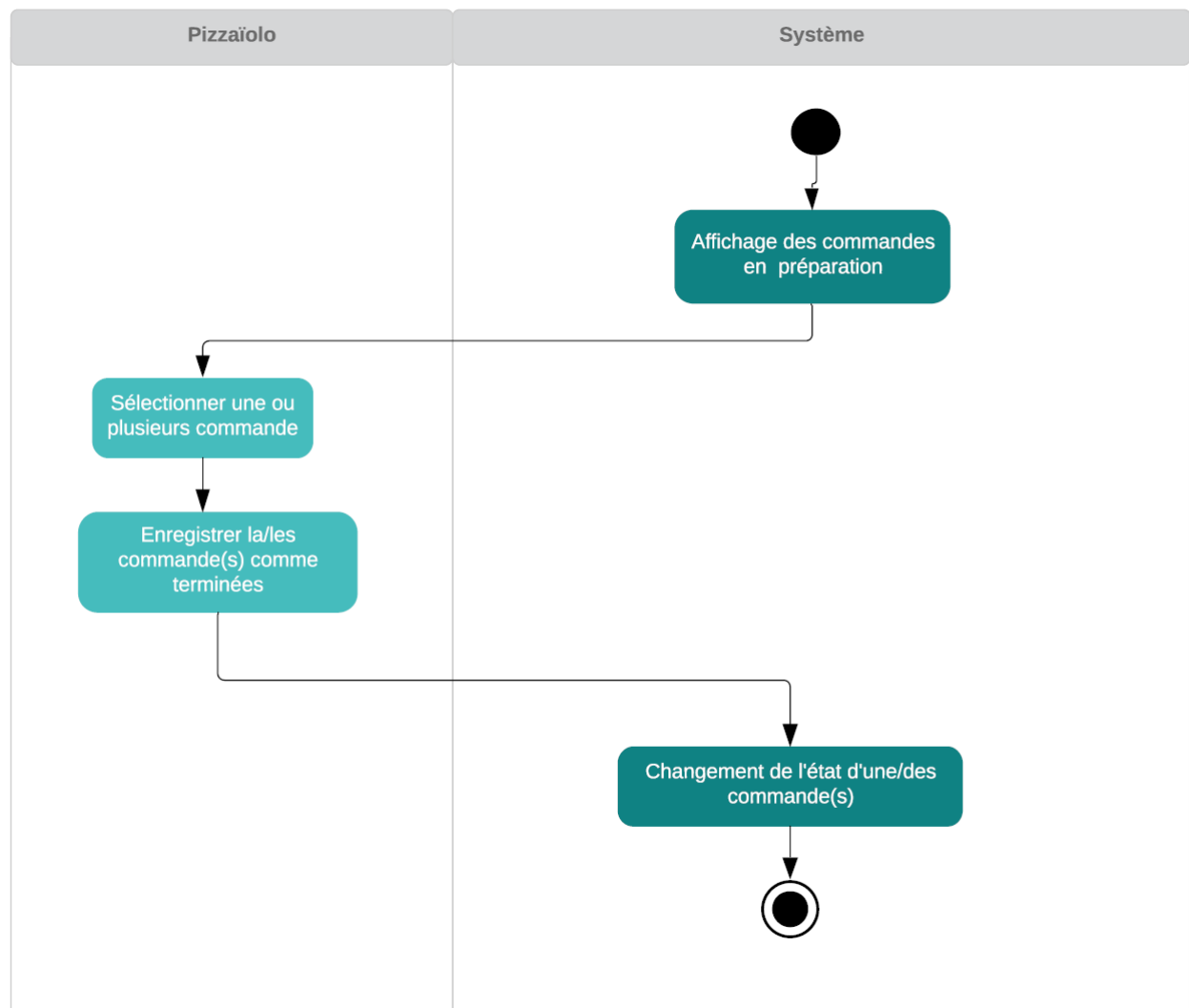
### 6.3.9 - Cas d'utilisation 9: Modifier une commande



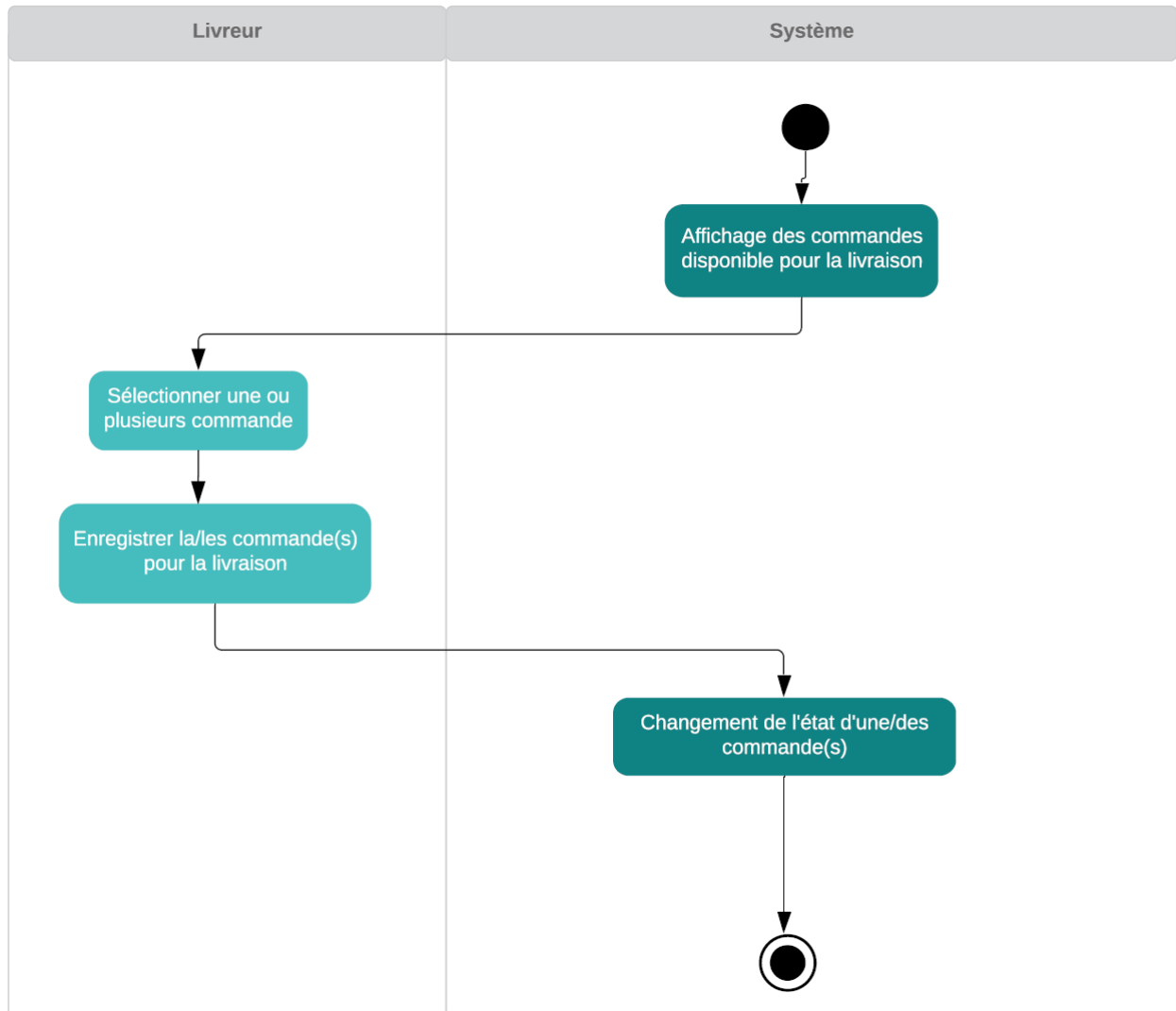
### 6.3.10 - Cas d'utilisation 10: Commencer une préparation



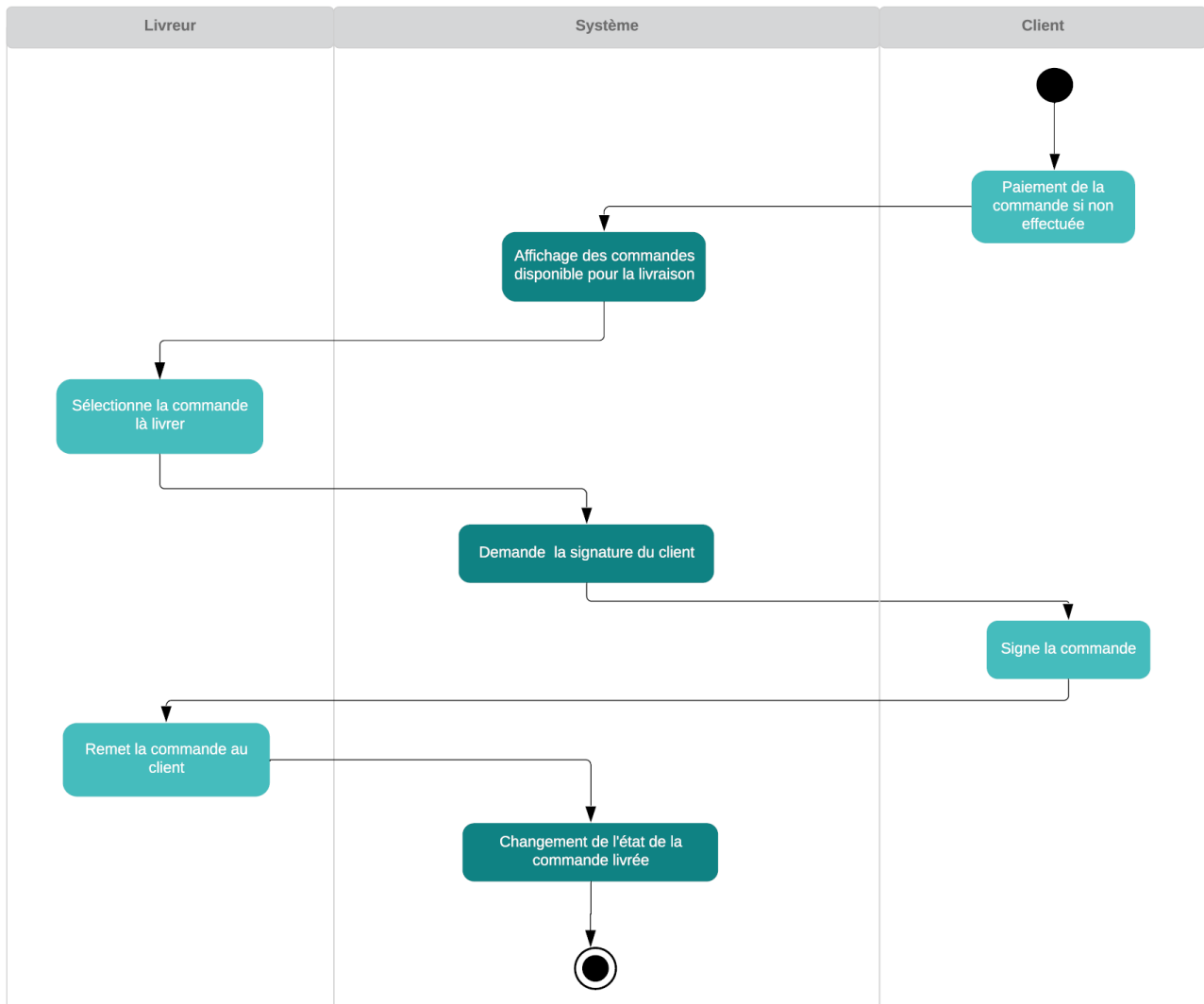
### 6.3.11 - Cas d'utilisation 11: Terminer une préparation



### 6.3.12 - Cas d'utilisation 12: Préparer une livraison



## 6.3.13 - Cas d'utilisation 13: Terminer une livraison



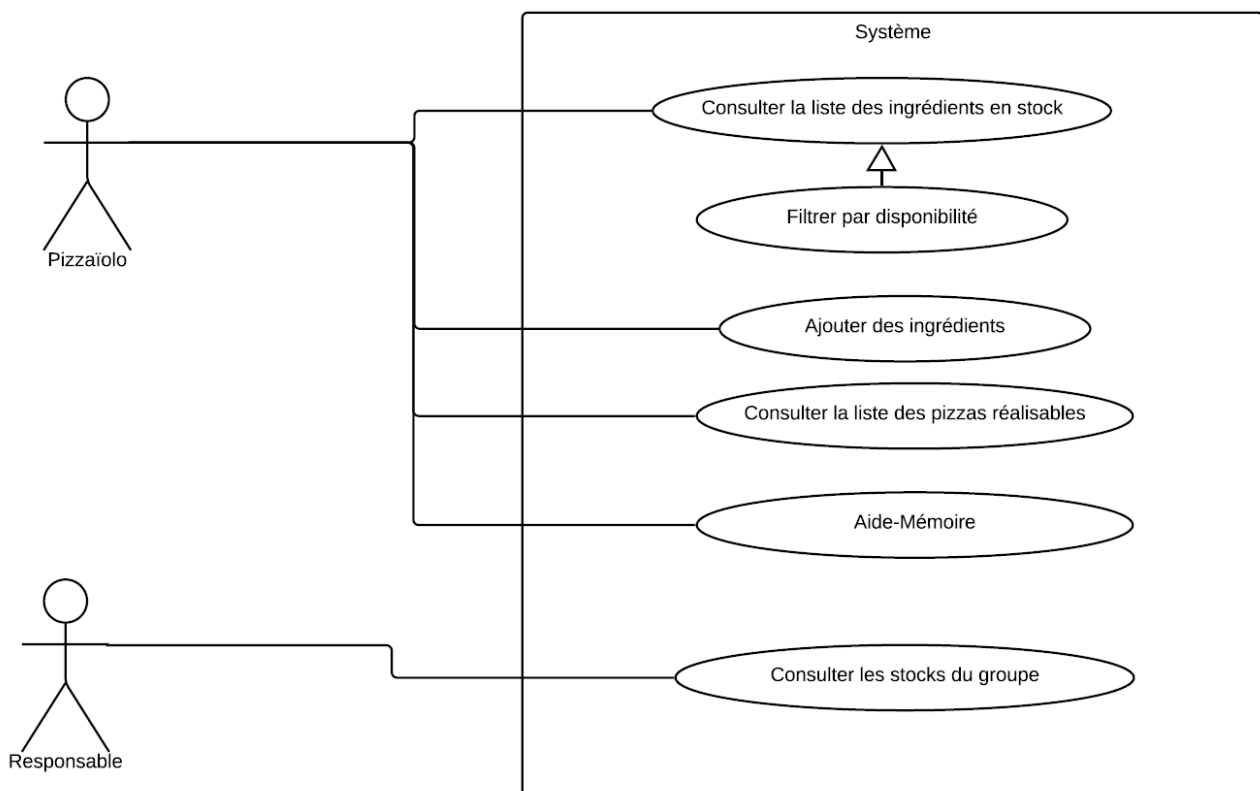
## 7 - CAS D'UTILISATION PACKAGE: GESTION DES STOCKS

Le diagramme de cas d'utilisation du package (Gestion des stocks) représentant les fonctionnalités liées à la gestion des stocks et leurs relations avec les différents acteurs du système (pizzaiolo, responsable).

### 7.1 - Les acteurs

Pizzaiolo, responsable.

### 7.2 - Le diagramme de cas d'utilisation



### 7.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1 : Consulter la liste des ingrédients en stock

Identifiant	UC1 – Consulter la liste des ingrédients en stock
Acteur(s)	Pizzaïolo.
Description	Les Pizzaïolos doivent pouvoir suivre les stocks en temps réel.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Pizzaïolo ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier &gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur a demandé la liste des ingrédients en stock.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des ingrédients.</li> <li>2. L'utilisateur trie par disponibilité.</li> <li>3. Le système affiche la liste des ingrédients par disponibilité.</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : à l'étape 2, sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	Liste des ingrédients affichés avec succès.

### 7.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation 2 : Consulter la liste des pizzas réalisables

Identifiant	UC2 – Consulter la liste des pizzas réalisables
Acteur(s)	Pizzaïolo.
Description	Les Pizzaïolos doivent avoir connaissance des pizzas réalisables
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Pizzaïolo ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier &gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur a demandé la liste des pizzas réalisables .
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des pizzas réalisables.</li> <li>2. L'utilisateur trie par disponibilité.</li> <li>3. Le système affiche la liste des pizzas par disponibilité.</li> <li>4. L'utilisateur sélectionne une pizza.</li> <li>5. Le système affiche les informations détaillées de la pizza.</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 2, 4 sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	affichage des pizzas réalisables avec succès. 35



### 7.2.3 - UC3 – Cas d'utilisation 3 : Ajouter des ingrédients

Identifiant	UC3 – Ajouter des ingrédients
Acteur(s)	Pizzaïolo.
Description	le Pizzaïolo doit pouvoir ajouter des stocks de provision.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Pizzaïolo ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier &gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	Le Pizzaïolo enregistre les provisions réelles dans le système.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la page d'ajout d'ingrédients.</li> <li>2. L'utilisateur saisit le nom et la quantité ajouté.</li> <li>3. Le système enregistre l'ajout.</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : à l'étape 2, sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	Ingrédient ajouté en stock.

#### 7.2.4 - UC4 – Cas d'utilisation 4 : Aide-mémoire

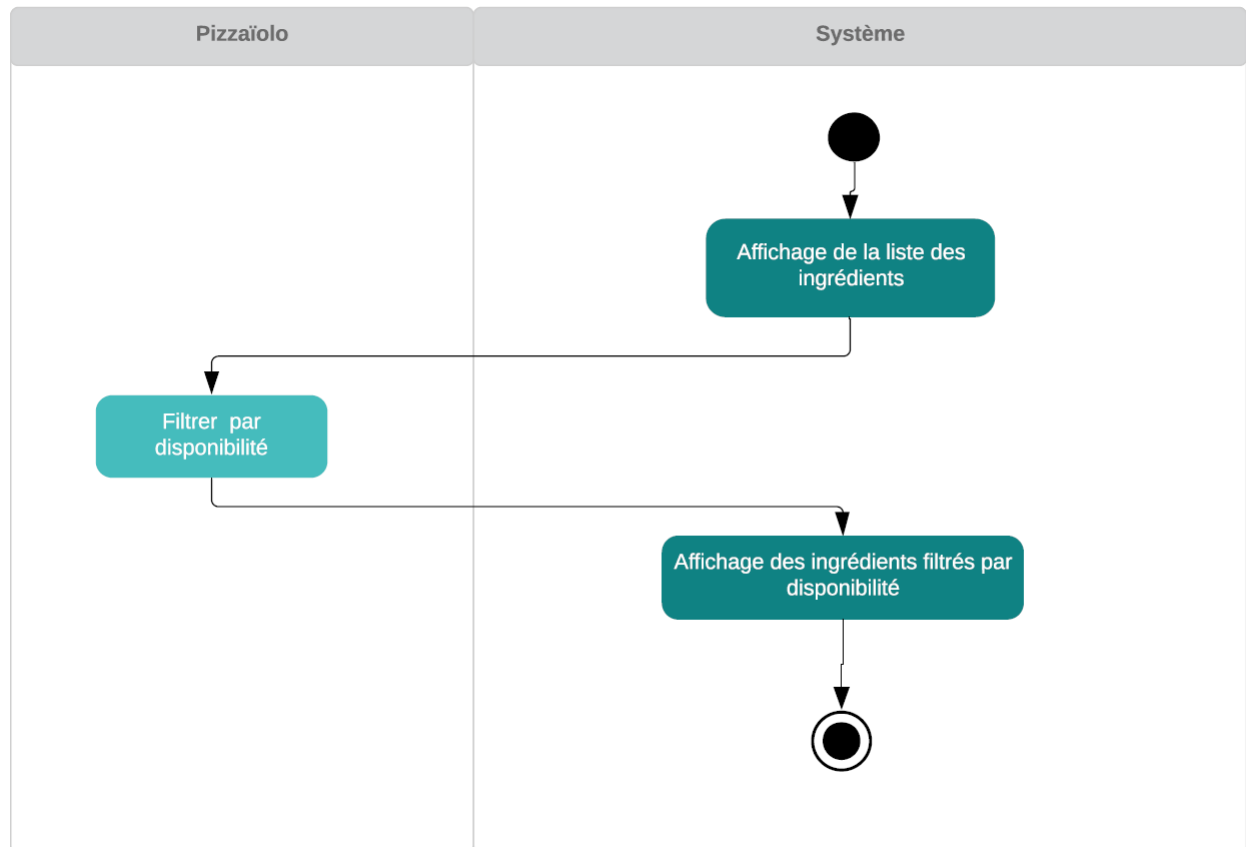
Identifiant	UC4 – Aide-mémoire
Acteur(s)	Pizzaïolo.
Description	le Pizzaïolo doit pouvoir lire la recette d'une pizza.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Pizzaïolo ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier &gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	Le Pizzaïolo demande à consulter la recette d'une pizza.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des pizzas.</li> <li>2. L'utilisateur trie par catégorie.</li> <li>3. Le système affiche les pizzas triées par catégorie.</li> <li>4. L'utilisateur sélectionne une pizza.</li> <li>5. Le système affiche la recette de la pizza.</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 2, 4 sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	Recette de la pizza affichée

### 7.2.5 - UC5 – Cas d'utilisation 5 : Consulter les stocks du groupe

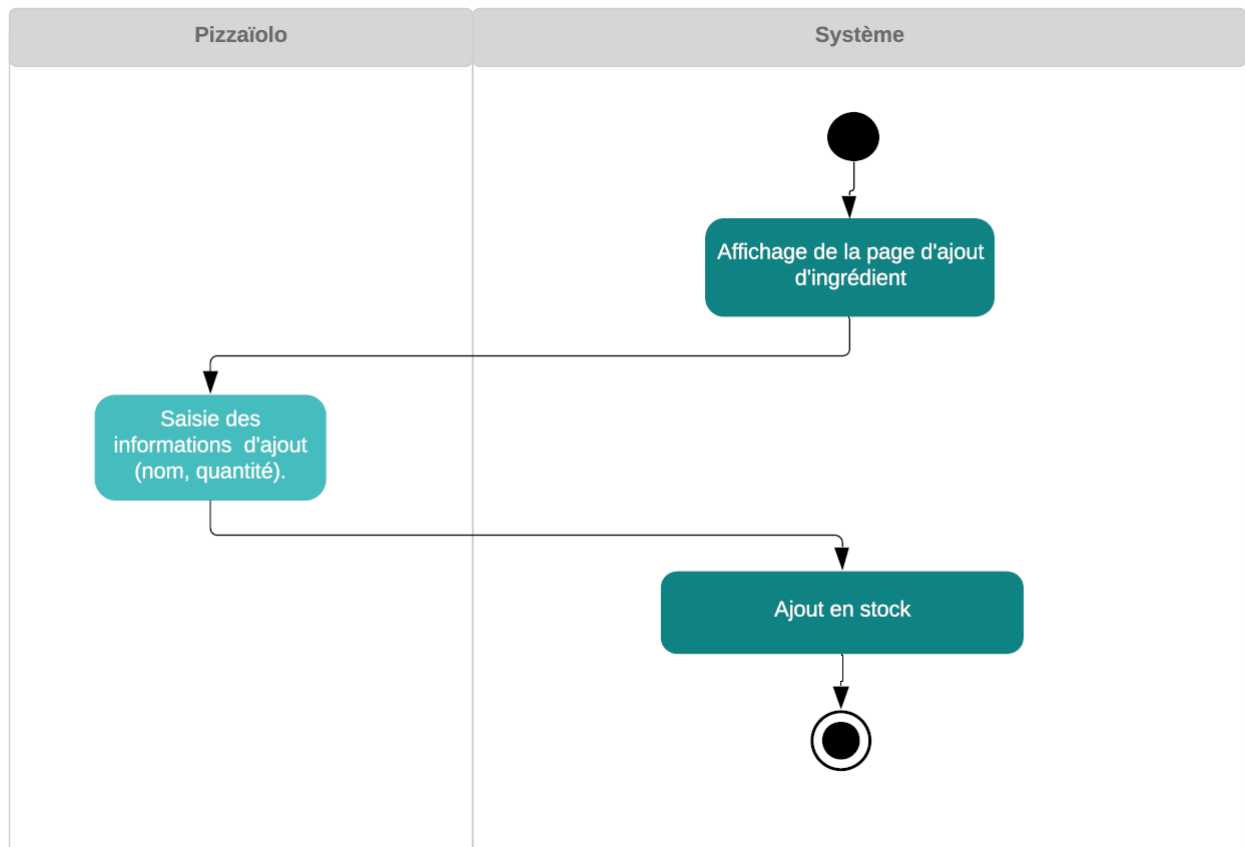
Identifiant	UC5 – Consulter les stocks du groupe
Acteur(s)	Responsable.
Description	Les responsables doivent pouvoir suivre les stocks du groupe en temps réel.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que responsable (Cas d'utilisation <<S'authentifier>> - package <<Authentification>>).
Démarrage	L'utilisateur a demandé la liste des stocks du groupe.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des pizzerias du groupe.</li> <li>2. L'utilisateur sélectionne une pizzeria.</li> <li>3. Le système affiche l'état du stock (Ingrédient et quantité).</li> <li>4. L'utilisateur retourne sur la sélection d'une pizzeria.</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 2 et 4, sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	Liste des ingrédients affichés avec succès.

## 7.3 - Les workflows

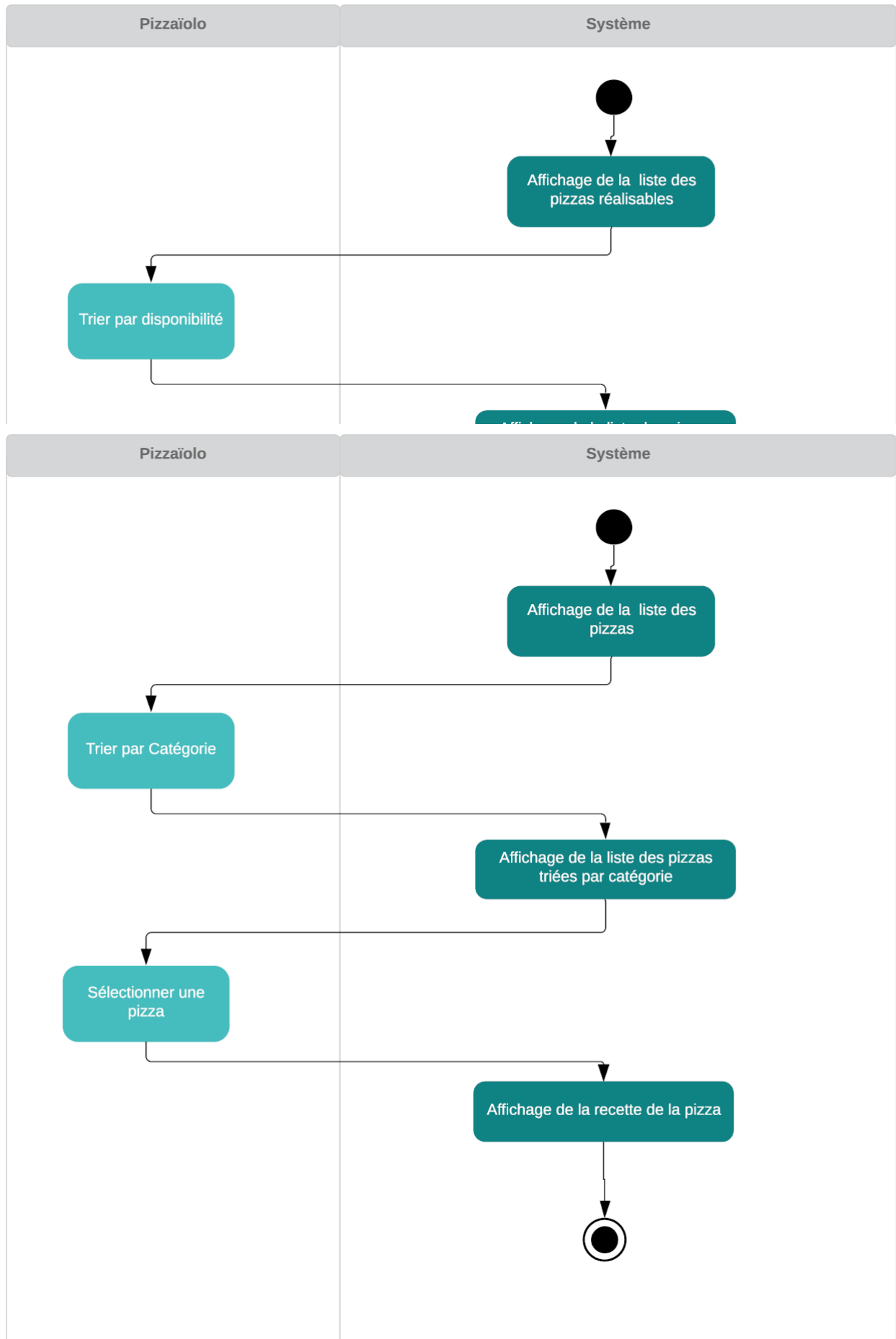
### 7.3.1 - Cas d'utilisation 1: Consulter la liste des ingrédients en stock



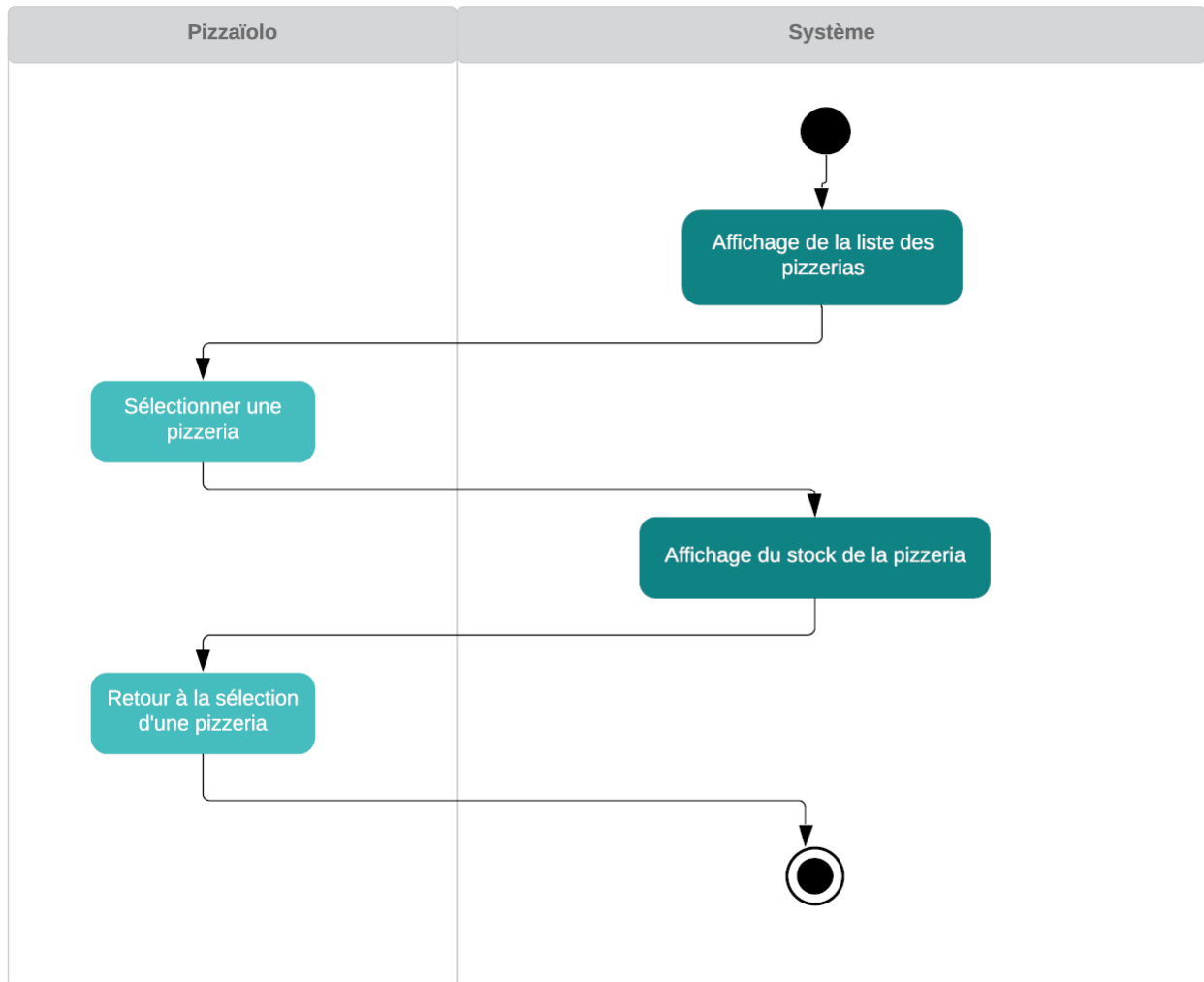
### 7.3.2 - Cas d'utilisation 2: Ajouter des ingrédients



### 7.3.3 - Cas d'utilisation 3: Consulter la liste des pizzas réalisables



### 7.3.5 - Cas d'utilisation 5: Consulter la liste des stocks du groupe



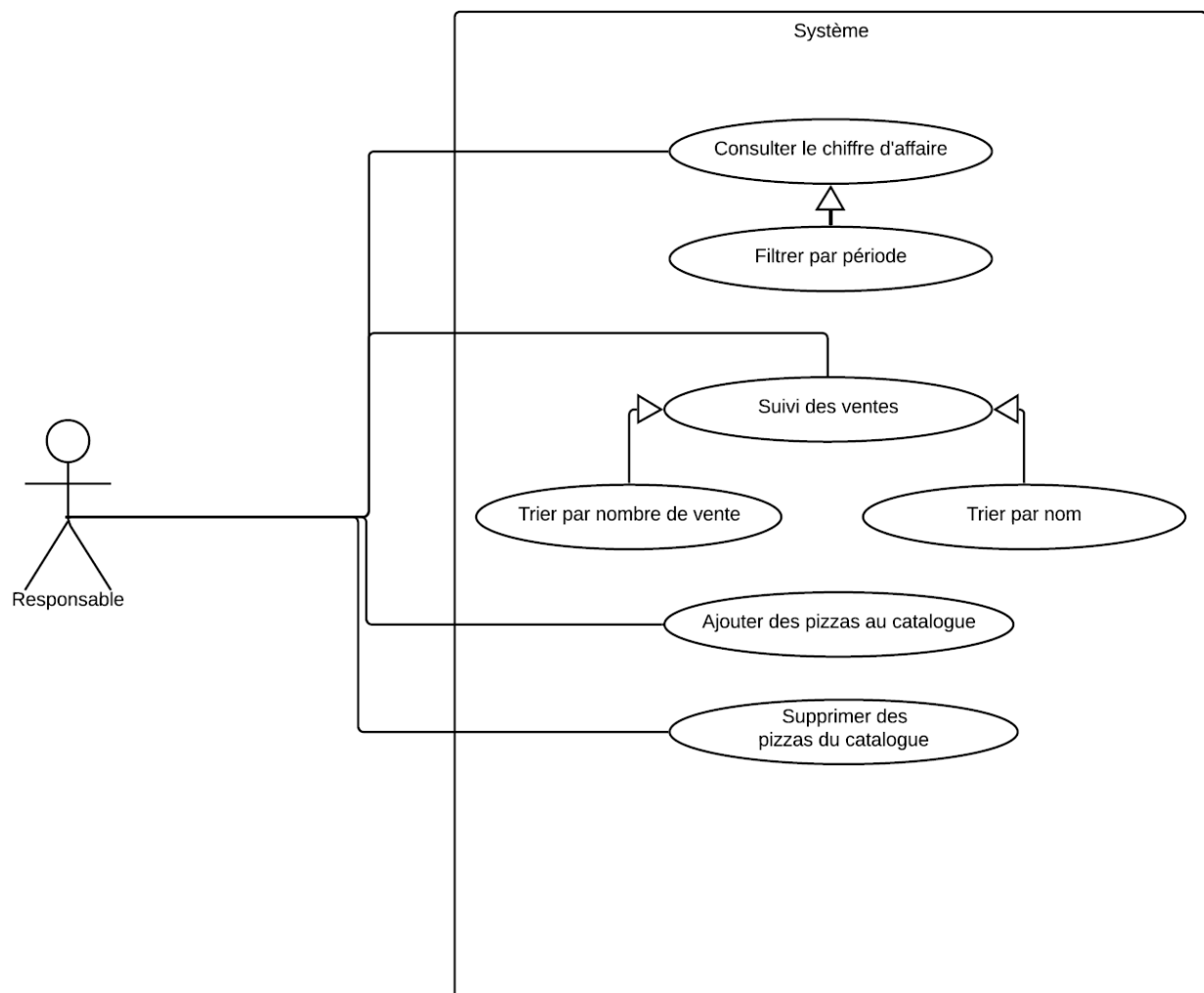
## 8 - CAS D'UTILISATION PACKAGE: GESTION ADMINISTRATIVE

Diagramme de cas d'utilisation du package gestion administrative, représentant les fonctionnalités liées à la gestion administrative et leurs relations avec l'acteur du système "Responsable".

### 8.1 - Les acteurs

Responsable.

### 8.2 - Le diagramme de cas d'utilisation





### 8.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1 : Consulter le chiffre d'affaire

Identifiant	UC1 – Consulter le chiffre d'affaires
Acteur(s)	Responsable.
Description	Le responsable doit avoir un suivi du chiffre d'affaires.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que responsable ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier &gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentication&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur demande le résultat du chiffre d'affaires de l'entreprise.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche le chiffre d'affaires du groupe.</li> <li>2. L'utilisateur trie par période.</li> <li>3. Le système affiche le chiffre d'affaires par période.</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : à l'étape 2, sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	Affichage du chiffre d'affaires avec succès.

### 8.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation 2 : Consulter les pizzas vendus

Identifiant	UC2 – Consulter les pizzas vendues
Acteur(s)	Responsable.
Description	Le responsable doit avoir un suivi des ventes.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que responsable ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier &gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur demande l'affichage des pizzas les plus vendues.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des pizzas.</li> <li>2. L'utilisateur trie par vente.</li> <li>3. Le système trie les pizzas par nombre de ventes et affiche le résultat</li> </ol>
Scénario alternatif	2a L'utilisateur trie par nom 3a Le système trie les pizzas par nom et affiche le résultat
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : à l'étape 2, sur décision de l'utilisateur. <u>Scénario alternatif</u> : aux étapes 2 et 3, sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	Affichage des pizzas les plus vendues avec succès.

### 8.2.3 - UC3 – Cas d'utilisation 3 : Ajouter une pizza au catalogue

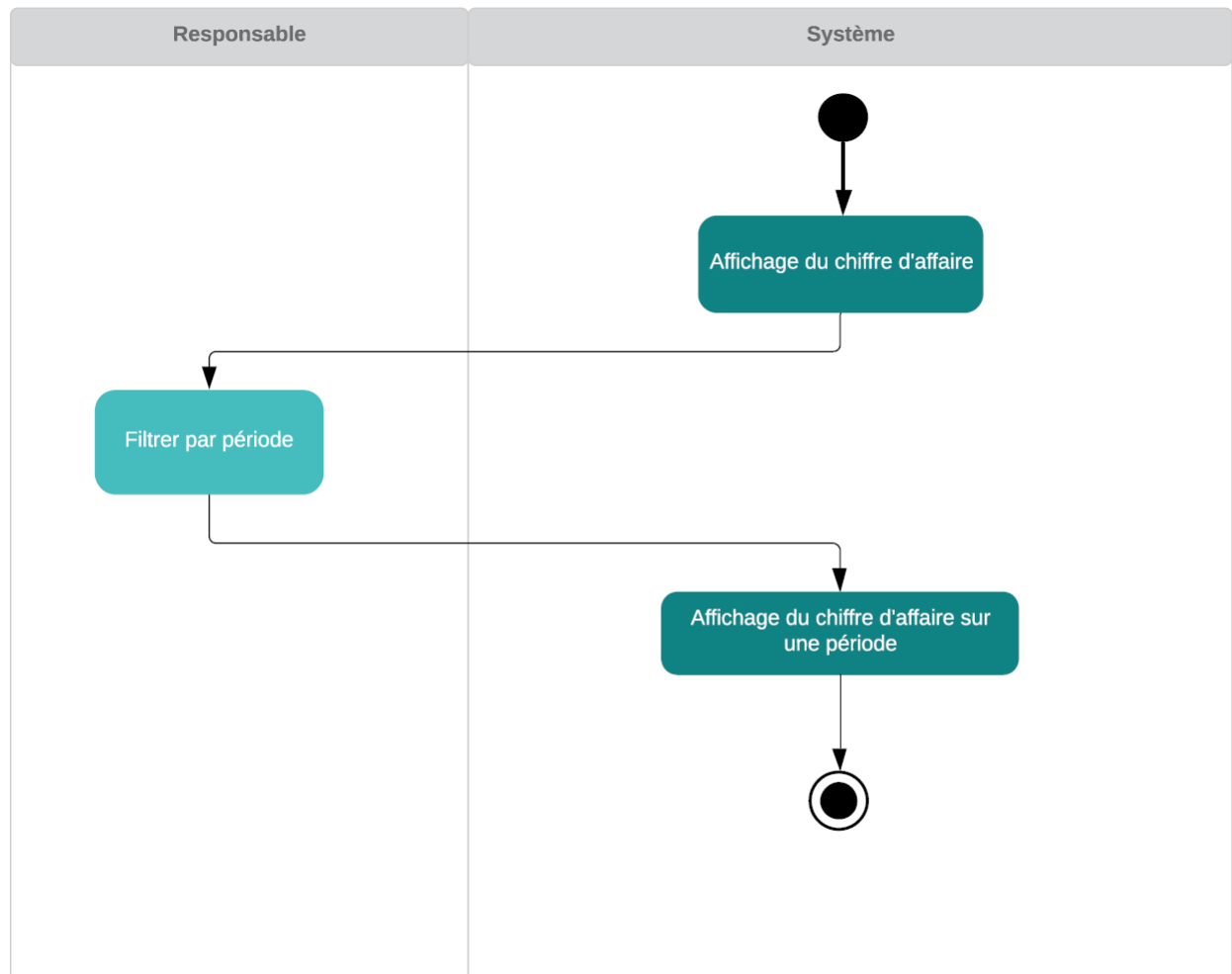
Identifiant	UC3 – Ajouter une pizza au catalogue
Acteur(s)	Responsable.
Description	Le responsable doit pouvoir ajouter des pizzas au catalogue.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que responsable (Cas d'utilisation <<S'authentifier >> - package <<Authentication>>).
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page d'ajout d'une pizza au catalogue.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la page d'ajout d'une pizza.</li> <li>2. L'utilisateur remplit les informations de la pizza.</li> <li>3. Le système ajoute la pizza au catalogue de vente.</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : à l'étape 2, sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	Pizza ajouté au catalogue avec succès.

#### 8.2.4 - UC4 – Cas d'utilisation 4 : Supprimer une pizza du catalogue

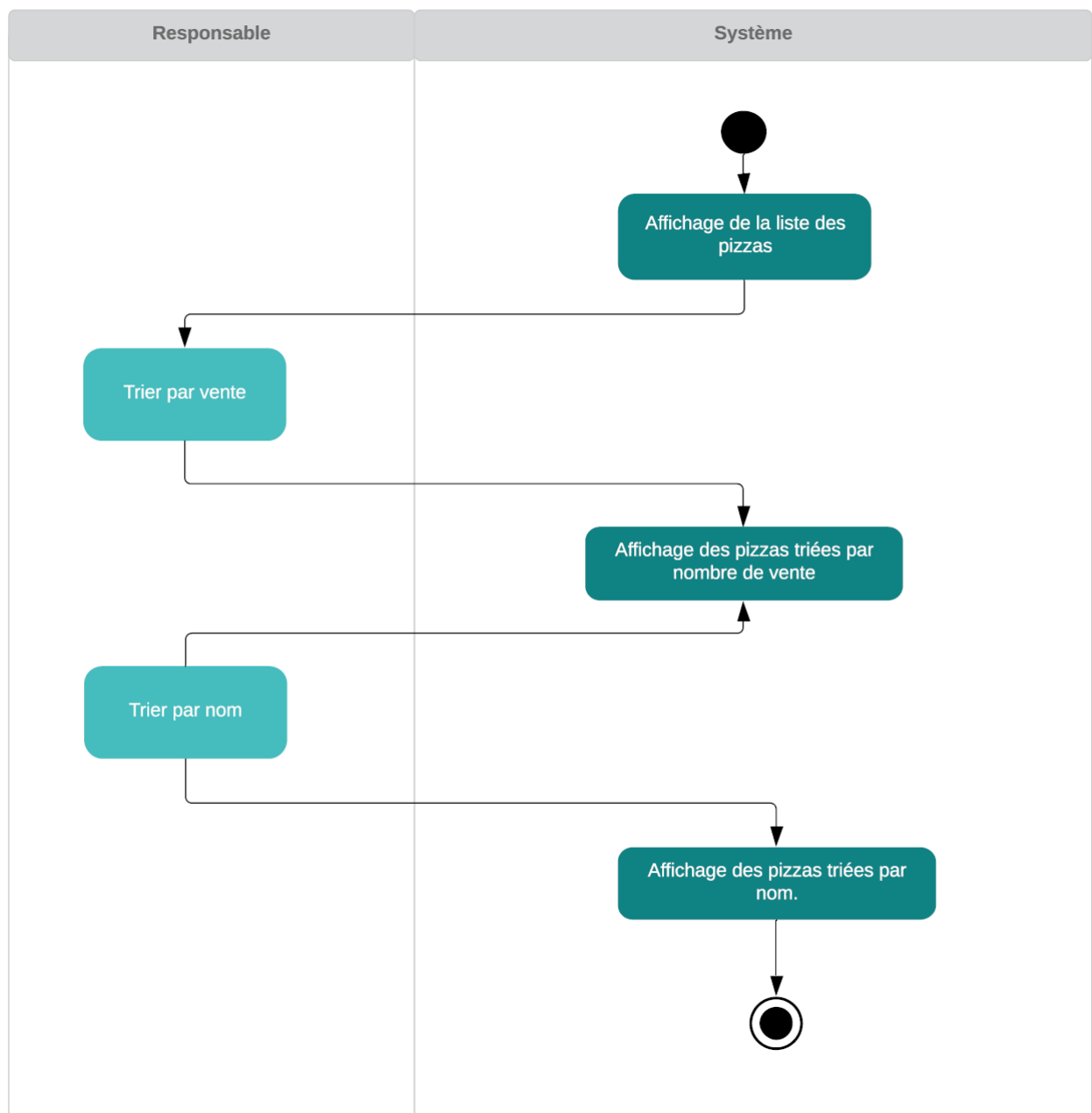
Identifiant	UC4 – Supprimer une pizza du catalogue
Acteur(s)	Responsable.
Description	Le responsable doit pouvoir supprimer des pizzas du catalogue.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que responsable ( <i>Cas d'utilisation &lt;&lt;S'authentifier &gt;&gt; - package &lt;&lt;Authentification&gt;&gt;</i> ).
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page de suppression des pizzas du catalogue.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des pizzas du catalogue.</li> <li>2. L'utilisateur sélectionne les pizzas à supprimer.</li> <li>3. Le système supprime les pizzas du catalogue.</li> </ol>
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : à l'étape 2, sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	La pizza n'est plus affichée dans le catalogue.

## 8.3 - Les workflows

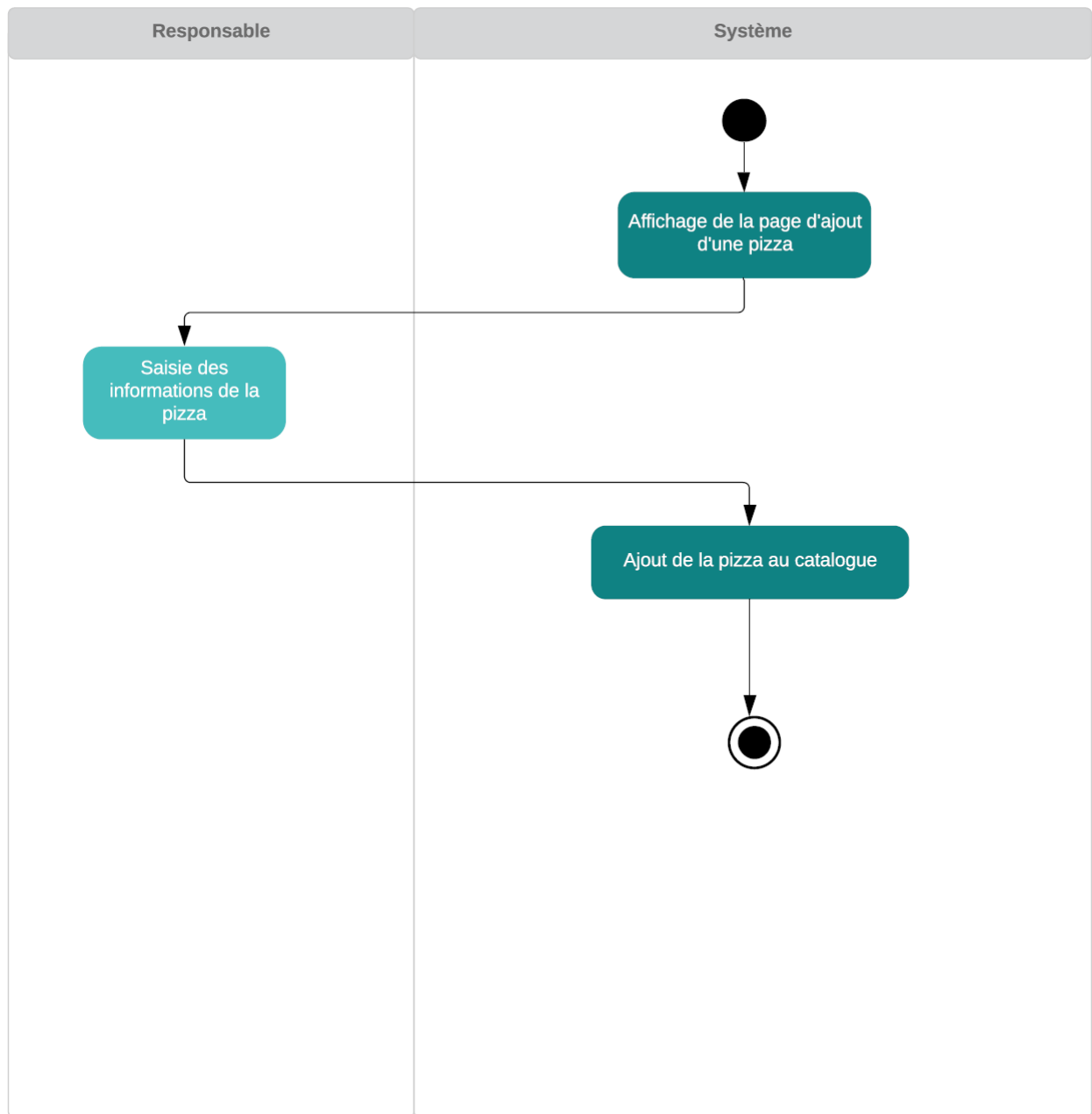
### 8.3.1 - Cas d'utilisation 1: Consulter le chiffre d'affaire



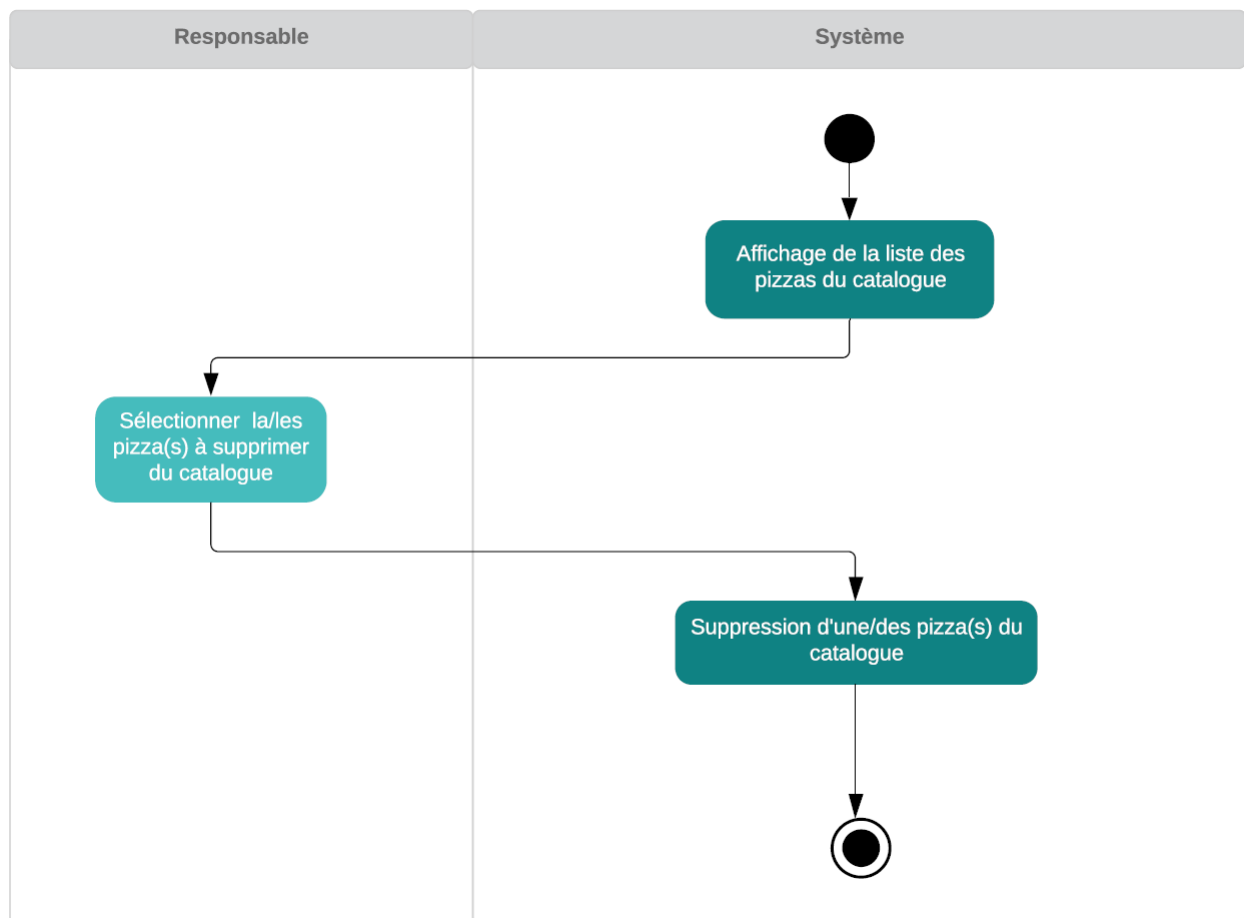
### 8.3.2 - Cas d'utilisation 2: Suivi des ventes



### 8.3.3 - Cas d'utilisation 3: Ajouter des pizzas au catalogue



### 8.3.4 - Cas d'utilisation 4: Supprimer une pizza du catalogue





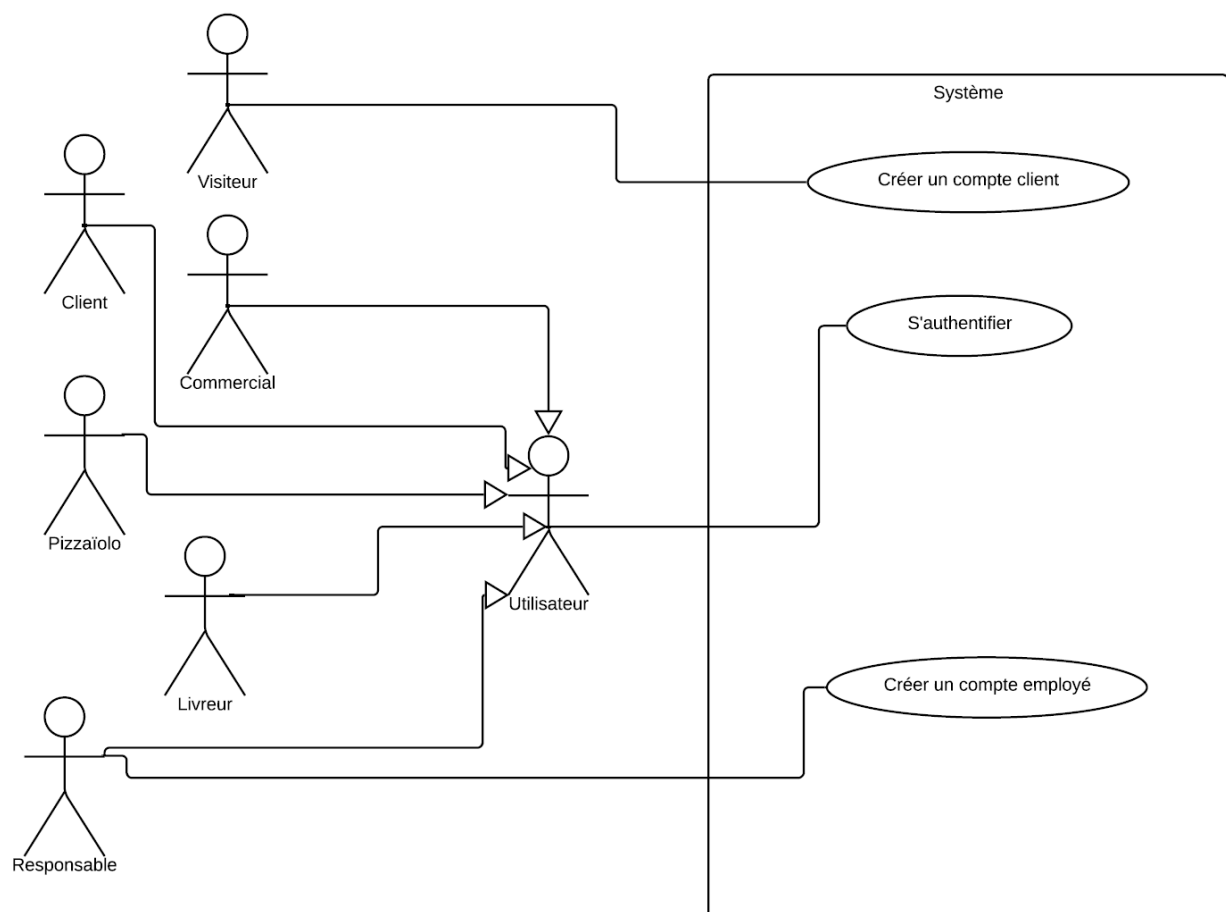
## 9 - CAS D'UTILISATION PACKAGE: AUTHENTIFICATION

Diagramme de cas d'utilisation du package authentification, représentant les fonctionnalités liées à l'authentification et leurs relations avec les acteurs du système (visiteur, client, commercial, pizzeraïolo, livreur, responsable).

### 9.1 - Les acteurs

Visiteur, client, commercial, pizzeraïolo, livreur, responsable

### 9.2 - Le diagramme de cas d'utilisation



### 9.2.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1 : Créer un compte client

Identifiant	UC1 – Créer un compte client
Acteur(s)	Visiteur.
Description	Les visiteurs doivent pouvoir créer un compte client.
Pré-conditions	Aucune
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page de création d'un compte
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la page de création d'un compte.</li> <li>2. L'utilisateur saisit son adresse mail et son mot de passe.</li> <li>3. Le système vérifie les informations.</li> <li>4. Le système demande une confirmation par mail.</li> <li>5. L'utilisateur confirme en cliquant sur le lien reçu par mail.</li> <li>6. Le système affiche la page de profil de l'utilisateur.</li> </ol>
Scénario alternatif	2a L'utilisateur retourne sur la page d'authentification.
Scénario d'exception	5a L'utilisateur ne reçoit pas de mail de confirmation.
Fin	<u>Scénario nominal</u> : aux étapes 2 et 5 sur décision de l'utilisateur. <u>Scénario alternatif</u> : à l'étape 2. <u>Scénario d'exception</u> : à partir du point 5.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : Création du profil avec succès.

### 9.2.2 - UC2 – Cas d'utilisation 2 : S'authentifier

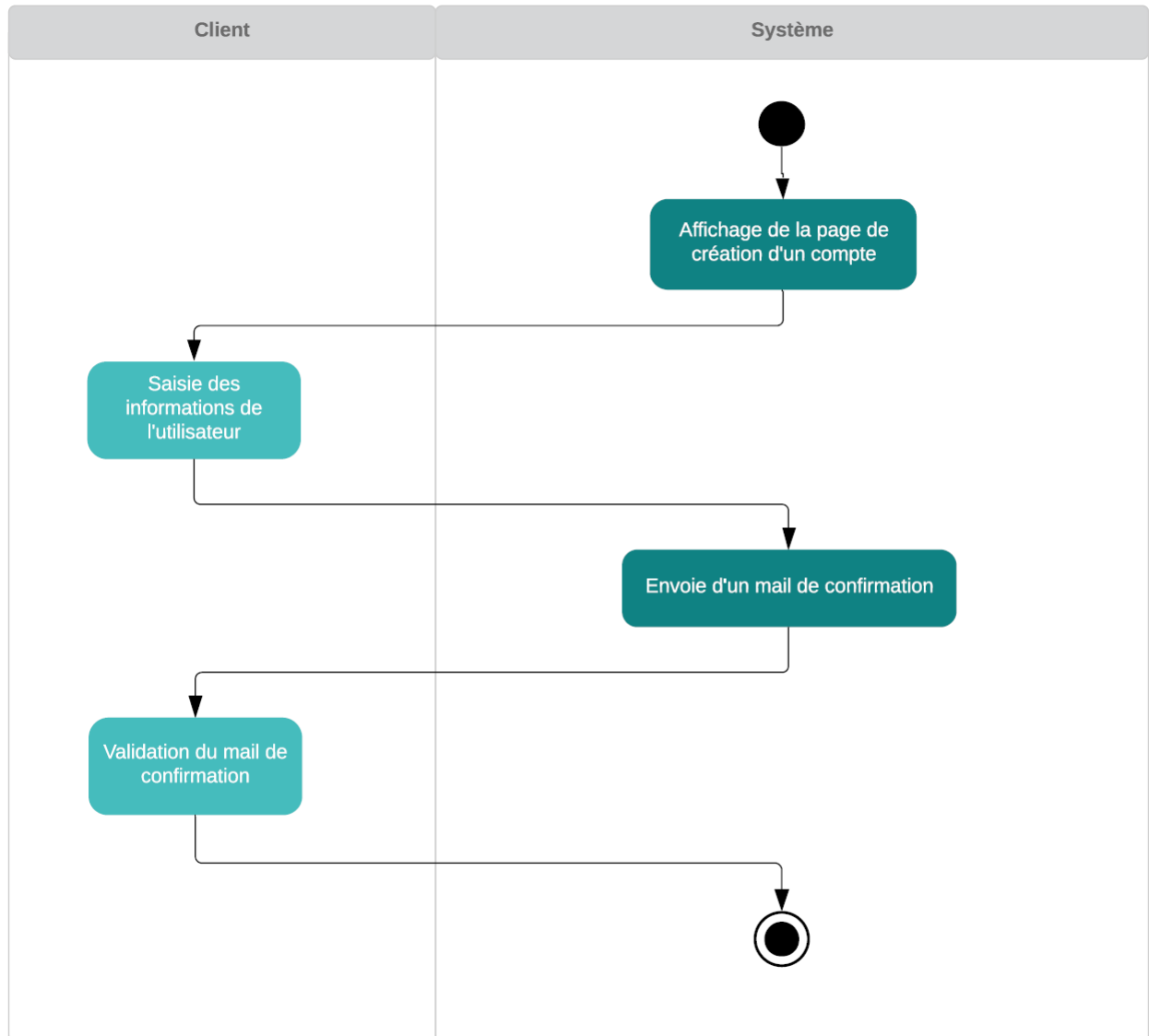
Identifiant	UC2 – S'authentifier
Acteur(s)	Pizzaïolo, Responsable, Commercial, Client, Livreur.
Description	Les acteurs doivent pouvoir s'authentifier et accéder à leur profil.
Pré-conditions	Avoir un compte.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page de connexion.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la page de connexion.</li> <li>2. L'utilisateur saisit son identifiant et mot de passe.</li> <li>3. Le système vérifie les données saisies.</li> <li>4. Le système affiche le profil de l'utilisateur.</li> </ol>
Scénario alternatif	4a Le système indique que le compte n'existe pas.
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<u>Scénario nominal</u> : à l'étape 2 sur décision de l'utilisateur. <u>Scénario alternatif</u> : à l'étape 4.
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : Affichage du profil avec succès.

### 9.2.3 - UC3 – Cas d'utilisation 3 : Créer un compte employé

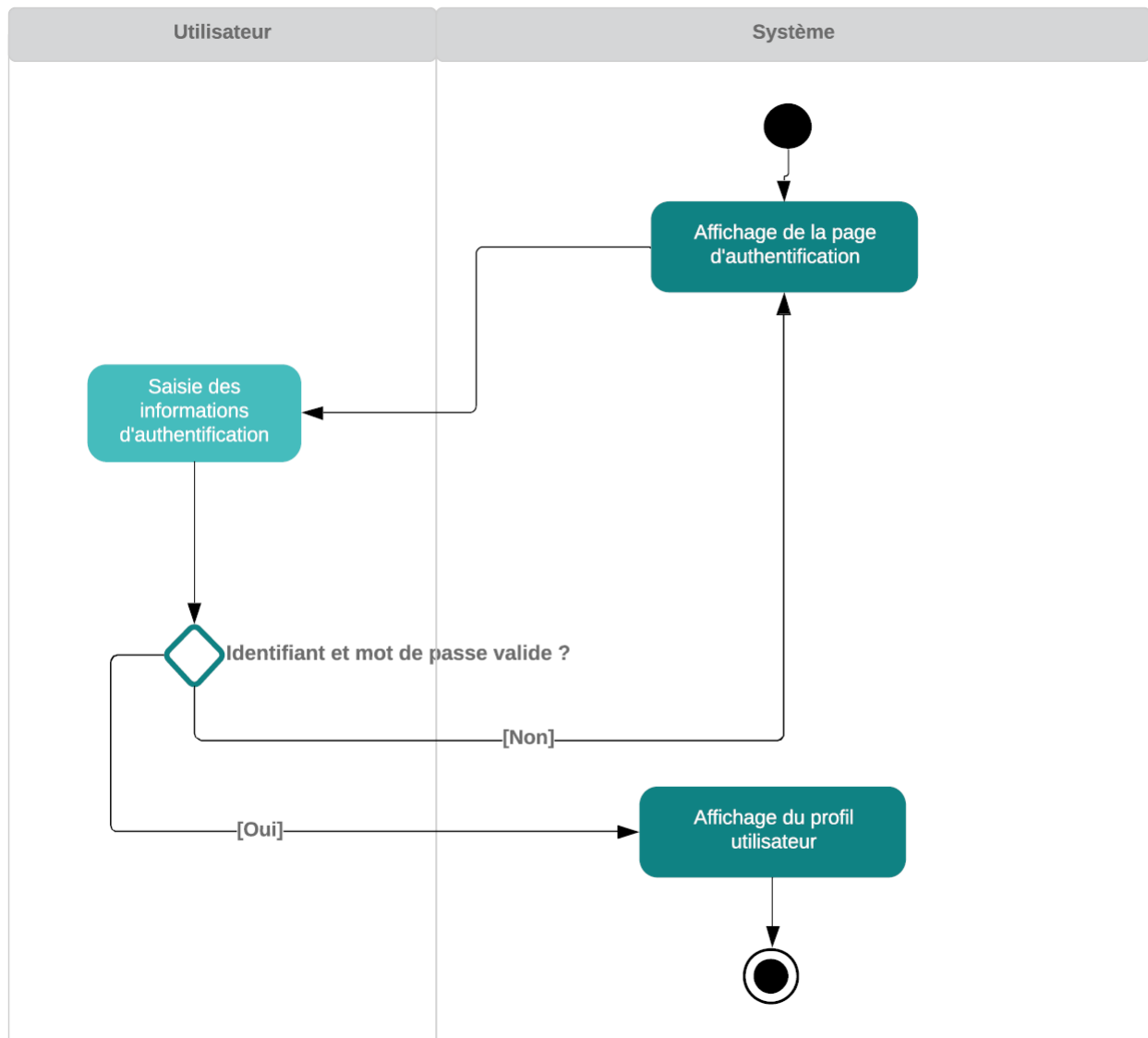
Identifiant	UC3 – Créer un compte employé
Acteur(s)	Responsable.
Description	Le responsable doit pouvoir créer un compte pour les employés du groupe.
Pré-conditions	L'utilisateur doit avoir un compte administrateur.
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page de création d'un compte employé.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la page de création d'un compte employé.</li> <li>2. L'utilisateur saisit les informations du profil de l'employé.</li> <li>3. L'utilisateur valide les informations saisies.</li> <li>4. Le système vérifie les informations.</li> <li>5. Le système envoie un mail à l'employé avec un mot de passe provisoire.</li> <li>6. Le système affiche la page de profil de l'utilisateur.</li> <li>7. L'utilisateur retourne sur la page de création d'un compte employé</li> </ol>
Scénario alternatif	<p>2a L'utilisateur retourne sur la page d'authentification. 3a L'utilisateur retourne sur la page d'authentification. 4a Le système notifie d'une erreur dans les informations saisies.</p>
Scénario d'exception	Aucun
Fin	<p><u>Scénario nominal</u> : à l'étape 2 sur décision de l'utilisateur.</p> <p><u>Scénario alternatif</u> : à l'étape 4.</p>
Postconditions	<u>Scénario nominal</u> : Affichage du profil avec succès.

## 9.3 - Les workflows

### 9.3.1 - Cas d'utilisation 1: Créer un compte client



### 9.3.2 - Cas d'utilisation 2: S'authentifier



### 9.3.3 - Cas d'utilisation 3: Créer un compte employé

