



Société : OC Pizza

-

Système de gestion informatique

Spécifications fonctionnelles



Table des matières

| | |
|--|----|
| I. Cadrage du projet..... | 3 |
| I.1 Contexte de l'entreprise..... | 3 |
| I.2 Objectifs et enjeux..... | 3 |
| I.3 Livrables..... | 3 |
| I.4 Présentation de l'équipe..... | 4 |
| II. Recueil des besoins..... | 5 |
| II.1 Les besoins explicites..... | 5 |
| II.2 Les besoins implicites..... | 5 |
| III. Les utilisateurs..... | 6 |
| III.1 Diagramme de contexte..... | 6 |
| III.2 Les personas..... | 7 |
| IV. Les fonctionnalités du système..... | 13 |
| IV.1 Liste des fonctionnalités..... | 13 |
| Afin d'établir la liste des fonctionnalités du futur système, nous allons dans un premier temps les..... | 13 |
| IV.2 diagramme des cas d'utilisation..... | 15 |
| IV.3 User Stories..... | 18 |
| IV.3.1 Epic Story I..... | 18 |
| IV.3.2 Epic Story I Bis..... | 21 |
| IV.3.3 Epic Story II..... | 23 |
| IV.3.4 Epic Story III..... | 26 |
| IV.3.5 Epic Story IV..... | 28 |
| IV.3.6 Epic Story V..... | 31 |
| IV.3.7 Epic Story VI..... | 33 |
| IV.3.8 Epic Story VII..... | 35 |
| IV.3.9 User Stories non classées..... | 38 |
| IV.4 Le cycle de vie des commandes..... | 40 |
| V. La solution technique..... | 41 |



I. Cadrage du projet

I.1 Contexte de l'entreprise

La société OC Pizza est une jeune chaîne de pizzeria spécialisée dans la livraison ou la vente à emporter.

Les deux créateurs du groupe, Franck et Lola, souhaitent ouvrir 3 points de vente supplémentaires d'ici 6 mois, portant le nombre total de points de vente à 8.

Pour mener à bien ce développement, il est nécessaire au groupe de centraliser les données de ses points de vente, par l'intermédiaire d'un système informatique robuste. Cela permettra aux deux patrons d'avoir une vision globale du fonctionnement de chaque pizzeria, afin d'améliorer la gestion de la société.

De plus, ce système permettra d'améliorer l'efficacité des salariés en ayant un suivi en temps réel des livraisons.

I.2 Objectifs et enjeux

Objectifs :

Fournir à OC Pizza une solution clé en main, permettant aux clients d'effectuer leurs commandes en ligne, tout en centralisant les données du groupe dans un système de gestion d'entreprise.

Enjeux :

- Rester compétitif face à la concurrence dense du milieu dans lequel évolue OC Pizza
- Augmenter la zone de chalandise de la société en proposant un site de vente en ligne
- Augmenter l'efficacité interne en améliorant la réactivité et la gestion des commandes
- Consolider les données du groupe pour avoir un meilleur pilotage d'entreprise

I.3 Livrables

- Un site de e-commerce
- Une base de données clients et une base de données pizzas
- Une application à destination des salariés, pour gérer le cycle de vie des commandes
- Un tableau de bord de pilotage mis à disposition des dirigeants



I.4 Présentation de l'équipe

La société IT Consulting & Development est composée d'une vingtaine d'employés. Comprenant toutes les compétences nécessaires à la réalisation de projets informatiques tels que le développement logiciel/mobile/web. Nous utilisons la méthodologie Scrum pour la gestion de nos projets de développement. L'équipe attribuée au projet d'OC Pizza sera constituée de 6 personnes :

- **Un Scrum Master** : Chloé, en charge du coaching de l'équipe de développement, elle facilite et anime l'application de la méthodologie Scrum.
- **Un Product Owner** : Nicolas, il sera votre contact privilégié, il représente la vision d'OC Pizza et priorise les axes de développement.
- **Un architecte d'application** : Roberto
- **Un développeur frontend** : Eva
- **Un développeur backend** : Antoine
- **Un développeur full-stack** : Pierre



II. Recueil des besoins

II.1 Les besoins explicites

Voici la liste des besoins exprimés directement par le client, OC Pizza :

- Suivi en temps réel des commandes passées, en préparation et en livraison
- Suivi en temps réel du stock d'ingrédients restants, afin d'afficher la disponibilité des pizzas
- Mise en place d'un site de e-commerce pour que les clients puissent passer leurs commandes, payer en ligne s'ils le veulent (sinon à la livraison), et modifier ou annuler leur commande tant qu'elle n'a pas été préparée
- Afficher un aide-mémoire aux pizzaiolos concernant les recettes de chaque pizza
- Avoir un système de gestion centralisé pour les 8 pizzerias du groupe
- Les livreurs doivent pouvoir indiquer en temps réel que la livraison est effectuée

II.2 Les besoins implicites

Voici la liste des besoins qui n'ont pas directement été exprimés par le client, mais qui sont néanmoins induits :

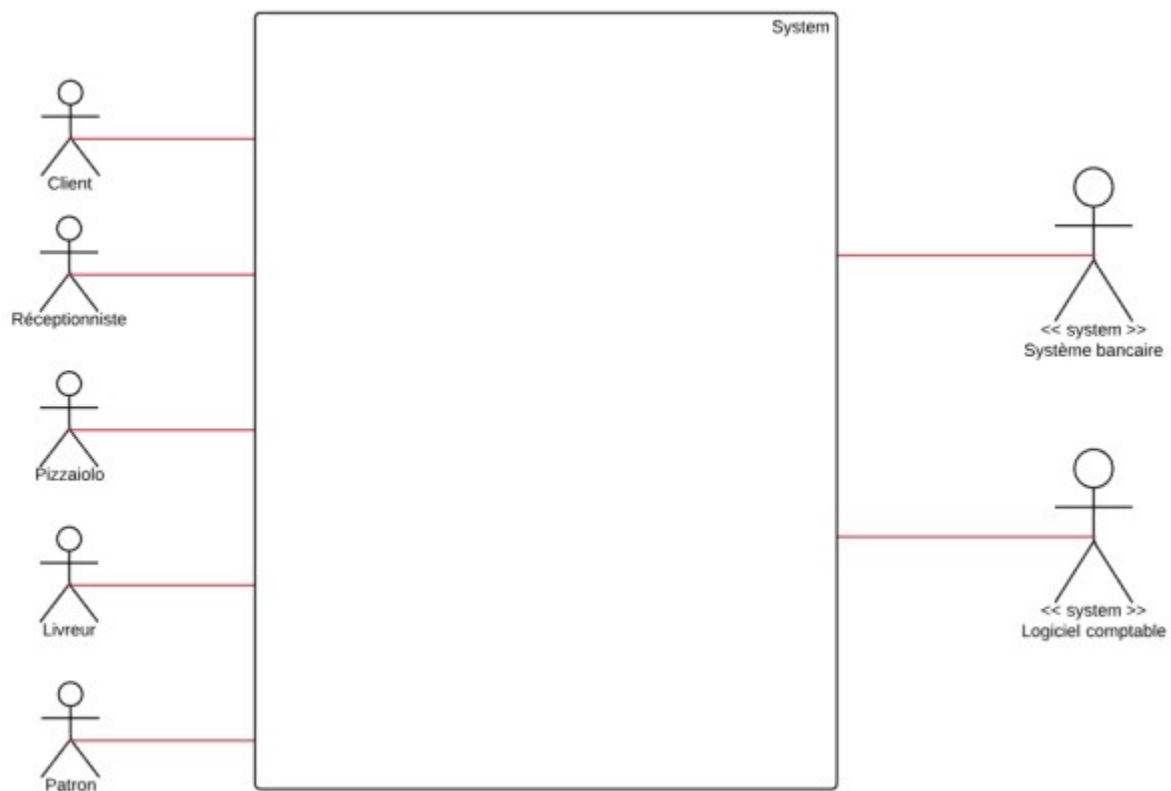
- Les livreurs doivent pouvoir indiquer quel moyen de paiement a été utilisé (dans le cas où la commande n'est pas réglée en ligne)
- Les livreurs ont besoin d'une application mobile pour indiquer en temps réel les informations de livraison
- Les clients doivent pouvoir se connecter à leur espace personnel (retenir infos bancaires + historique commandes)
- Besoin que le système soit évolutif, dans le cas où de nouvelles pizzerias seraient ouvertes
- Chaque responsable de pizzeria doit pouvoir connecter le système de son point de vente de manière indépendante
- L'accès réservé aux patrons du groupe doit permettre de consulter un tableau de bord de pilotage



III. Les utilisateurs

III.1 Diagramme de contexte

Le diagramme suivant représente tous les futurs utilisateurs du système, qu'ils soient externes ou internes à OC Pizza. Sont également représenté(s) le(s) autre(s) système(s) au(x)quel(s) peut faire appel le système commandé par OC Pizza.





III.2 Les personas

Afin de définir aux mieux les fonctionnalités et cas d'usage du système à réaliser, nous définissons ici des personas.

Ce sont des personnes fictives, stéréotypées, qui seront amenées à utiliser le système d'OC Pizza. En nous mettant dans la peau de ces personas, nous pouvons envisager tous les cas d'usage possible, du point de vue de l'utilisateur.

Concernant le projet d'OC Pizza, nous pensons à 6 personas différents, les voici :



Kévin

21 ans, étudiant en biologie

« Les pâtes c'est bon, les pizzas c'est meilleur ! »

Aisance numérique : ● ● ● ●

Fréquence de commande : Environ deux fois par semaine

Kévin est étudiant, il entame cette année son master en biologie. Entre ses études, ses activités sportives et ses sorties entre amis, Kévin n'a pas de temps à consacrer à la préparation de ses repas. Et en toute honnêteté, il n'aime pas cuisiner ! Ainsi, comme beaucoup d'étudiants, il commande régulièrement des repas à livrer, et notamment des pizzas ! Kévin est un jeune très connecté, il est un grand client des plateformes de commande/livraison.

| | |
|---|--|
| Buts clés : <ul style="list-style-type: none">▪ Consacrer son temps libre à ses activités diverses▪ Faire au plus pratique, en allant vers le tout connecté▪ Etre livré à domicile pour ne pas se déplacer | Personnalité : <ul style="list-style-type: none">▪ Hyper-connecté▪ Aime sortir avec ses amis, consacrer son temps libre à des divertissements▪ Un peu fainéant concernant les tâches quotidiennes |
|---|--|



Sébastien

38 ans, ingénieur et père de famille

« Mon boulot est prenant, il arrive que je sorte tard du travail »

Aisance numérique : ● ● ○ ○

Fréquence de commande : Environ une fois par semaine

Sébastien est ingénieur, son métier le passionne, et il arrive régulièrement qu'il doive prolonger ses journées afin de tenir les délais de ses projets.

Egalement père de famille, il a deux enfants d'une dizaine d'années. Sa femme, Marie, est infirmière et travaille régulièrement le soir.

Ainsi, lorsque Sébastien termine tard le travail, il n'est pas rare que part manque de temps pour cuisiner, il appelle la pizzeria pour le repas du soir. Il récupère sa commande sur le chemin du retour.

Buts clés :

- Nourrir sa famille
- Gagner du temps sur la préparation du repas
- Faire au plus pratique, optimiser son temps et son trajet

Personnalité :

- Responsable, passionné et impliqué dans son travail
- Pragmatique
- Utilise beaucoup son téléphone, il a une liste de contacts à rallonge



Sandrine

30 ans, manager chez OC Pizza

« Le service client est notre priorité »

Aisance numérique : ● ● ● ●
Fréquence d'utilisation
du futur système : ● ● ● ●

Sandrine est manager chez OC Pizza, elle a débuté sa carrière professionnelle dans le groupe, et a évolué en interne.

Elle connaît tous les processus de la société sur le bout des doigts, c'est une vraie référente pour son équipe.

Lors des pics d'affluence, elle joue aussi le rôle de réceptionniste, pour délester un peu les membres de son équipe.

Pour Sandrine, il ne fait aucun doute qu'un système informatique récent permettrait de gagner en efficacité, mais aussi d'améliorer l'image de marque du groupe

Buts clés :

- Améliorer les conditions de travail de son équipe
- Valoriser l'image d'OC Pizza
- Gagner en efficience, pour consacrer davantage de ressources au service client

Personnalité :

- Management paternaliste
- Réel couteau-suisse, elle est hyper polyvalente
- Joviale et motivante, elle a une prestance qui fédère les membres de son équipe



Damien

28 ans, pizzaiolo chez OC Pizza

« Un système numérique
améliorerait le service »

Aisance numérique :



Fréquence d'utilisation



du futur système :

Damien est pizzaiolo dans la société OC Pizza depuis 5 ans. Il maîtrise le processus de gestion des commandes et de préparation des pizzas à la perfection. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle il en a également vu les limites.

Selon Damien, un système de gestion de commande numérique permettrait d'améliorer l'efficacité des pizzaiolos. Notamment concernant la priorisation des pizzas à préparer et les recettes qui changent régulièrement.

Buts clés :

- Proposer le meilleur service possible
- Travailler dans des conditions optimales
- Eviter les ruptures de stock, qui mettent les pizzaiolos dans l'embarras

Personnalité :

- Généreux, rigoureux et méticuleux
- Tendance à vouloir maximiser sa performance au travail
- Impliqué dans son entreprise



Chloé

23 ans, livreuse chez OC Pizza

« De nos jours, tout livreur devrait utiliser le numérique »

Aisance numérique :



Fréquence d'utilisation
du futur système :



Chloé est étudiante, elle travaille chez OC Pizza depuis quelques mois afin de financer son parcours universitaire. Elle a l'habitude de ce genre de boulot étudiant, qu'elle a déjà réalisé dans différentes sociétés de restauration rapide.

Jusqu'ici Chloé avait l'habitude d'utiliser des applications numériques pour suivre les états de livraison. Elle considère qu'OC Pizza devrait utiliser ce type d'outils afin de gagner en compétitivité et en attractivité.

Buts clés :

- Moderniser les processus d'OC Pizza
- Améliorer ses conditions de travail
- Aider à la conduite du changement, et être force de proposition

Personnalité :

- Hyperactive, entreprenante et chaleureuse
- Opportuniste
- Regorge d'idées nouvelles



Lola

42 ans, co-fondatrice d'OC Pizza

« Notre groupe évolue bien, il faut maintenant nous structurer »

Aisance numérique : ● ● ● ○
Fréquence d'utilisation
du futur système : ● ● ● ○

Lola est la co-fondatrice d'OC Pizza, entrepreneuse dans l'âme, elle met toute son énergie au développement de sa société.

Avec l'agrandissement de son entreprise, elle décide désormais de consacrer d'avantage de ressources à la transition numérique de sa chaîne de pizzerias.

Elle espère ainsi gagner en compétitivité face aux autres concurrents du secteur, déjà très présents sur le web.

Le système qu'elle imagine lui permettra également d'analyser quantitativement les performances de son entreprise.

Buts clés :

- Gagner en compétitivité
- Développer sa société, et la moderniser
- Avoir des données fiables et exploitables de la performance de ses points de vente

Personnalité :

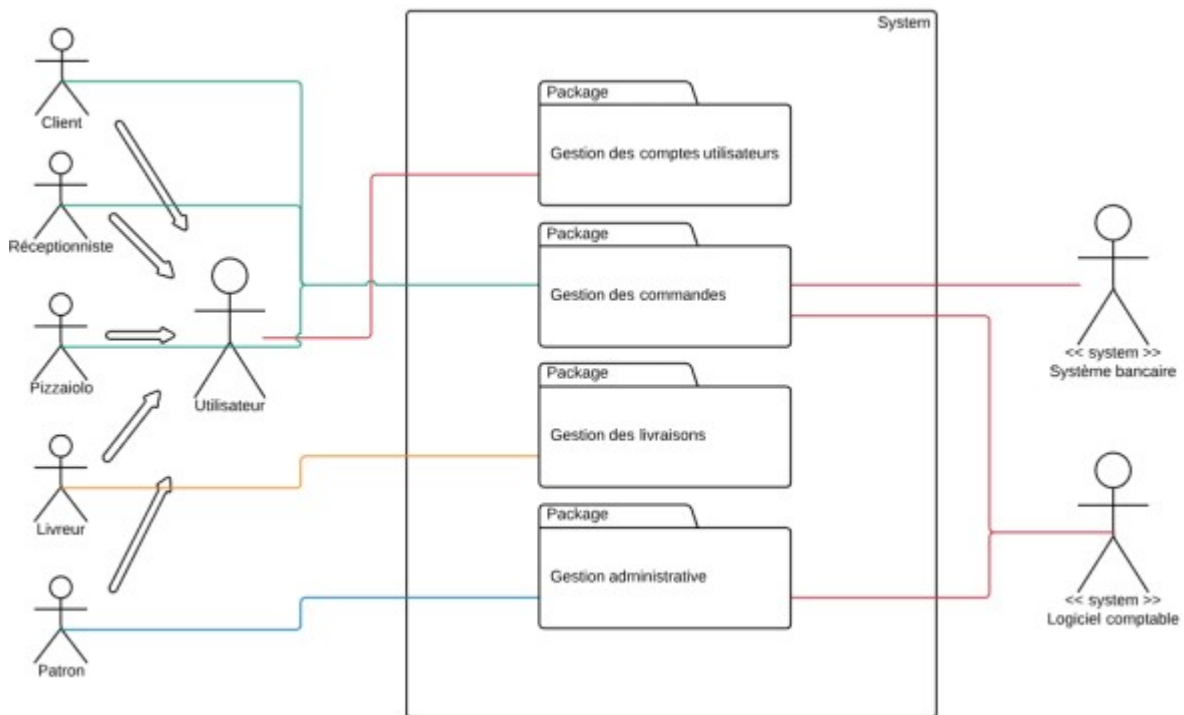
- Entrepreneuse, ambitieuse et mordue de travail
- Pragmatique et à l'écoute des conseils pertinents
- Femme moderne et en phase avec son temps



IV. Les fonctionnalités du système

IV.1 Liste des fonctionnalités

Afin d'établir la liste des fonctionnalités du futur système, nous allons dans un premier temps les regrouper dans des grandes catégories appelées packages, à travers le diagramme de package suivant :



Voici maintenant les différentes fonctionnalités que nous trouverons dans chacun des packages :

Gestion des sessions utilisateurs

Clients :

- Créer un compte client
- Se connecter/déconnecter à son compte client
- Modifier ses informations personnelles
- Supprimer son compte client

Points de vente (un compte utilisateur par point de vente) :

- Se connecter/déconnecter à la session du point de vente
- Modifier les informations

**Livreurs (un compte par livreur) :**

- Créer son compte livreur
- Se connecter/déconnecter à son compte livreur
- Modifier ses informations

Compte gérant (pour les co-fondateurs) :

- Se connecter/déconnecter au compte gérant
- Modifier ses informations

Gestion des commandes**Pour les clients :**

- Commander une pizza en ligne
 - Consulter la liste des pizzas
 - Constituer son panier
 - Choisir un lieu de livraison
 - Choisir un moyen de paiement
 - Effectuer son paiement en ligne
- Consulter son historique de commandes
- Consulter le statut de la commande

Pour les employés (réceptionniste et pizzaiolo) :

- Enregistrer une commande
- Consulter la liste des commandes en attente
- Consulter les recettes de pizza
- Notifier lorsque la préparation d'une commande commence
- Notifier lorsque qu'une pizza est prête
- Indiquer si un ingrédient arrive en rupture de stock (système automatisé + possibilité d'indication part un utilisateur)

Gestion des livraisons :

- Consulter la liste des livraisons en attente
- Prendre une livraison en attente
- Indiquer lorsque la livraison est effectuée, et indiquer le moyen de paiement si paiement sur place
- Confirmer que le paiement a été effectué

Gestion administrative :

- Consulter le tableau de bords de pilotage de chaque point de vente
- Consulter le tableau de bord de pilotage global de la société
- Consulter la liste des clients (mails et statistiques de consommation)

Étant donné que nous employons une méthodologie agile pour le développement de nos projets, cette liste peut être amenée à évoluer en fonction des différents allers-retours entre IT Consulting et OC Pizza.



IV.2 diagramme des cas d'utilisation

Nous allons représenter, via différents diagrammes, le contenu des packages vus précédemment, afin de définir des cas d'utilisation du système demandé. « Qui devra pouvoir faire quoi grâce au logiciel ? »

Un cas d'utilisation est un lot d'actions que devront réaliser les utilisateurs (fonctionnalité).

Diagramme des cas d'utilisation du package « Gestion des comptes utilisateurs »

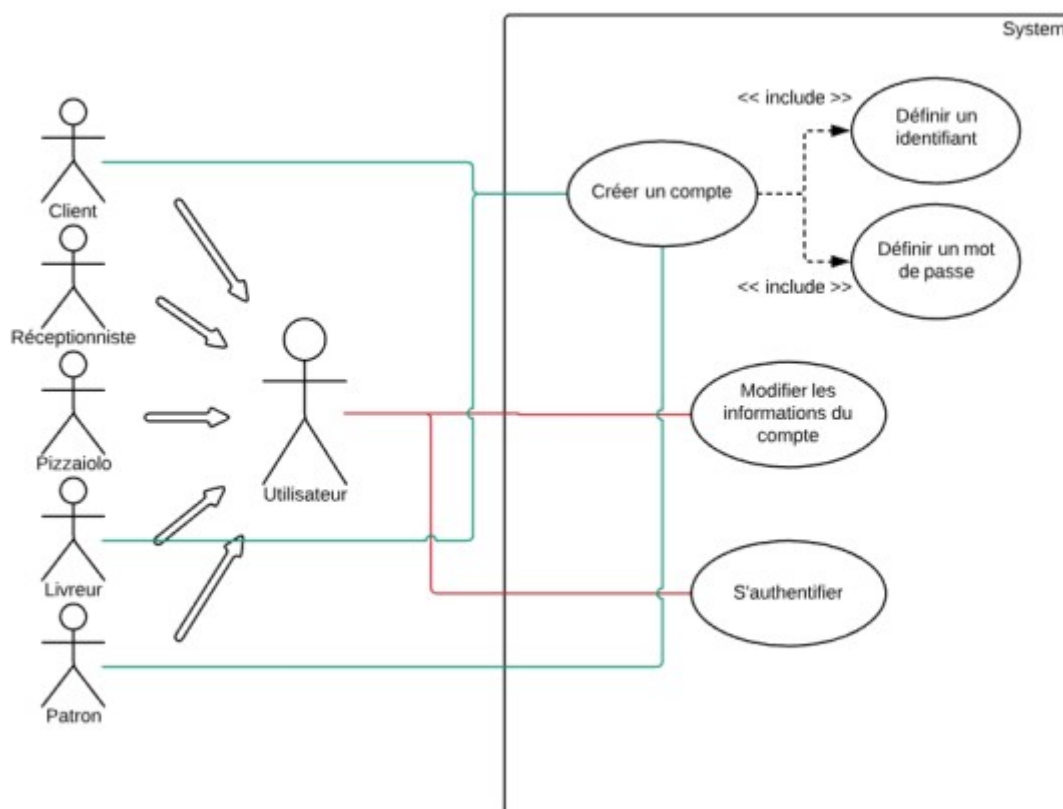




Diagramme des cas d'utilisation du package « Gestion des commandes »

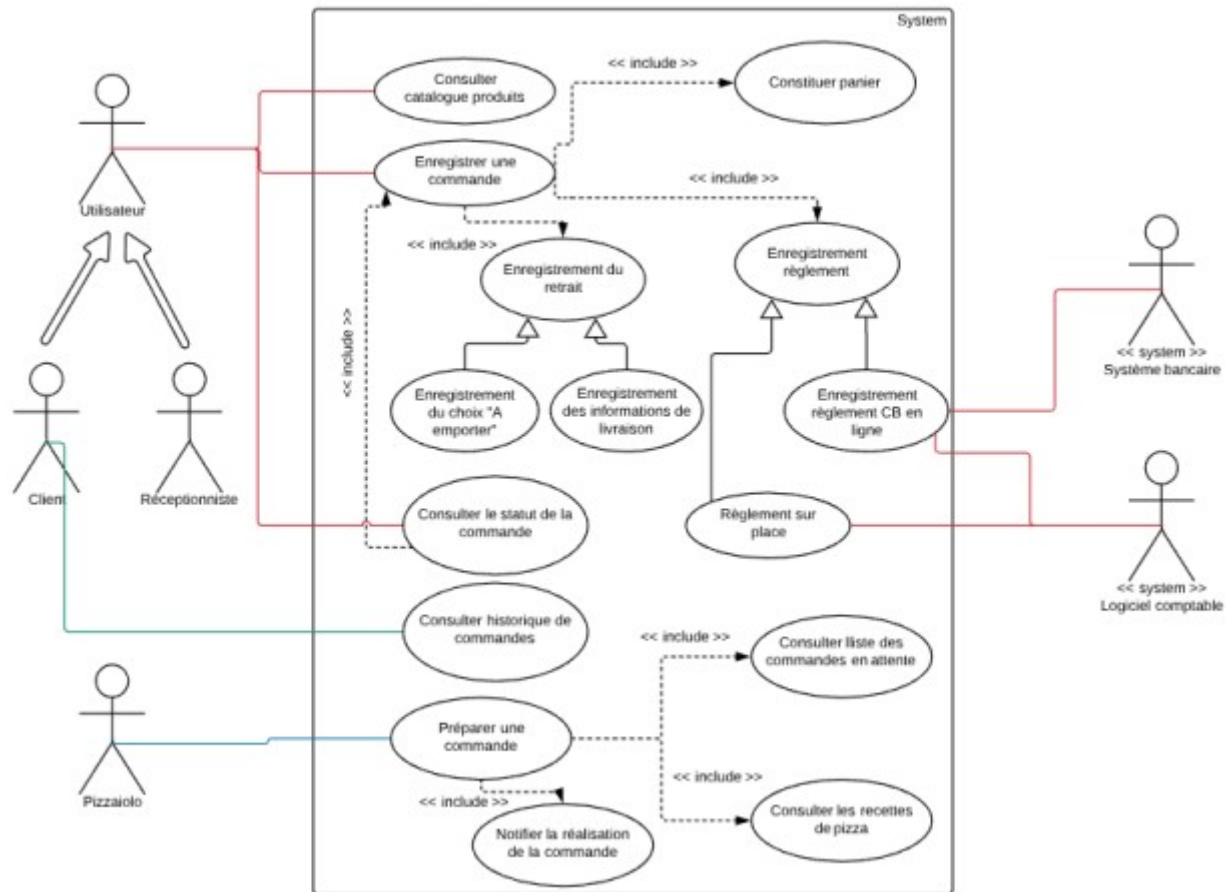




Diagramme des cas d'utilisation du package « Gestion des livraisons »

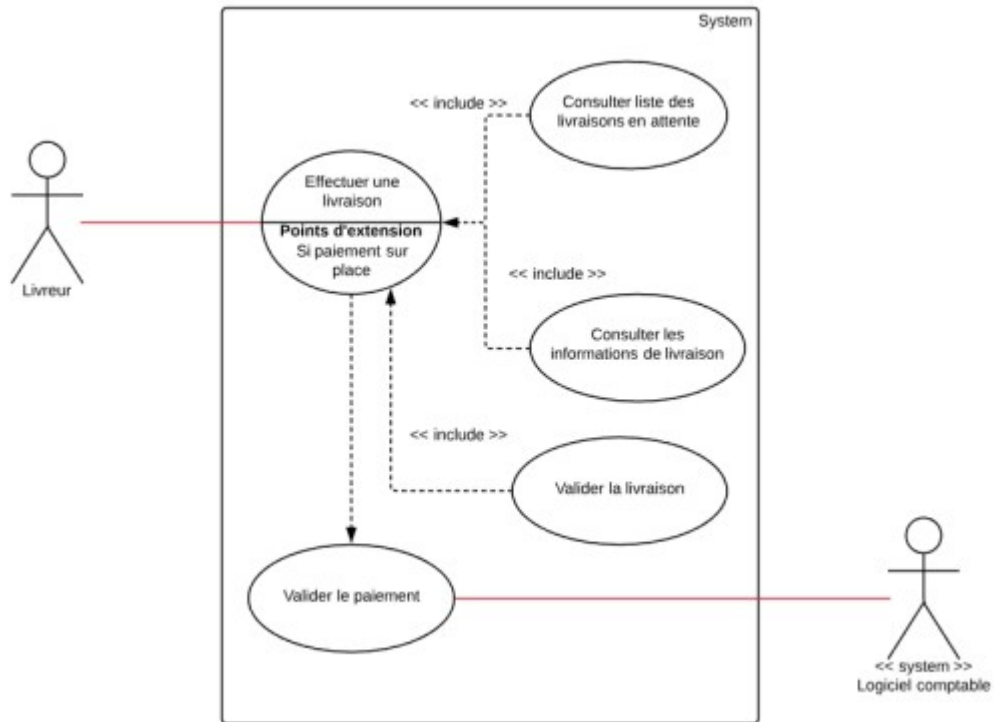
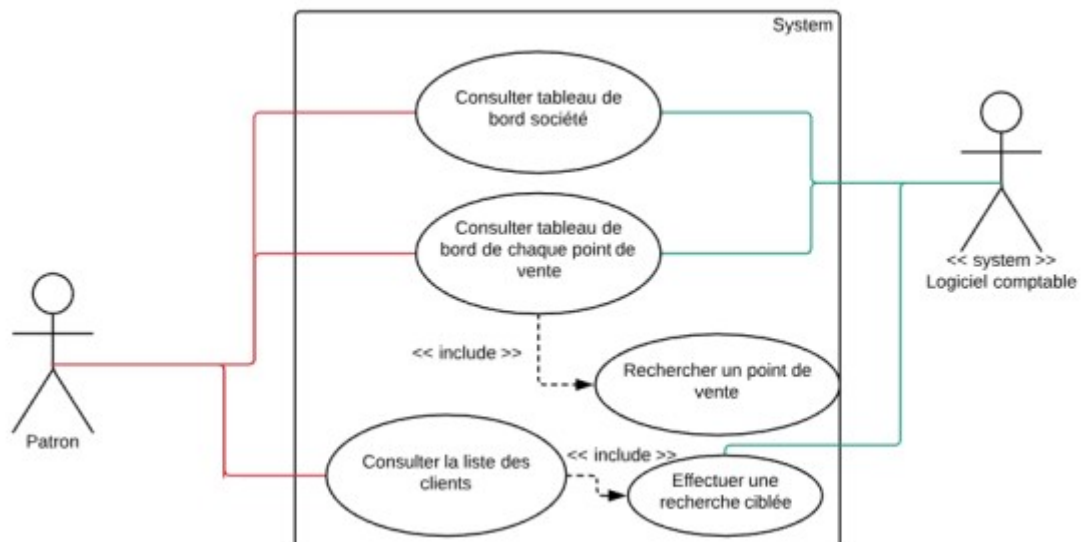


Diagramme des cas d'utilisation du package « Gestion administrative »





IV.3 User Stories

Afin de décrire plus précisément chacune des fonctionnalités ci-dessus, nous allons utiliser des User Stories. Le but étant de nous placer du point de vue de l'utilisateur, pour décrire les fonctionnalités de manière simple et intuitive.

Nous allons regrouper ces User Stories par grandes familles, appelées Epic Stories.

Voici les Epic Stories que nous allons détailler par la suite :

- Epic Story I – Créer un compte client
- Epic Story I Bis – Créer un compte livreur
- Epic Story II – Commander une pizza par internet
- Epic Story III – Commander une pizza par téléphone
- Epic Story IV – Préparer une commande
- Epic Story V – Effectuer une livraison
- Epic Story VI – Consulter les données clients
- Epic Story VII – Consulter les tableaux de bord de la société
- User stories non classées

IV.3.1 Epic Story I

| EPIC STORY I Créer un compte utilisateur | | Protagoniste : Kévin |
|---|--|--|
| <i>« Kévin vient de découvrir la pizzeria OC Pizza. Il a vu qu'il pouvait commander directement sur leur site, il décide de créer un compte. »</i> | | Scénario alternatif : <ul style="list-style-type: none">▪ Kévin peut choisir d'enregistrer un moyen de paiement |
| Critères d'acceptation : <ul style="list-style-type: none">▪ Kévin ouvre la page internet d'OC Pizza▪ Il clique sur le « Créer un compte »▪ Il remplit le formulaire d'inscription▪ Il valide le formulaire et les informations fournies▪ Il reçoit un mail de confirmation▪ Il clique sur le lien de vérification du mot de passe▪ Kévin est maintenant inscrit sur OC Pizza | | Décomposition 5 en User Stories : <ul style="list-style-type: none">▪ US I.1▪ US I.2▪ US I.3▪ US I.4▪ US I.5 |



USER STORY I.1

Créer un compte OC Pizza

Protagoniste : Kévin

« Kévin a vu l'enseigne OC Pizza dans sa ville, sur la vitrine était indiqué qu'il pouvait commander en ligne. Arrivé chez lui il s'empresse de se rendre sur le site de la pizzeria. »

Critères d'acceptation :

- Kévin arrive sur la page d'accueil du site OC Pizza
- Il clique sur le bouton en haut à droite « Créer un compte »
- Un formulaire d'inscription s'affiche

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Créer un compte »
- Quand il se trouve sur la page d'accueil
- Alors le formulaire d'inscription s'affiche

Scénario d'alternatif :

- Kévin change d'avis, il quitte le site OC Pizza

USER STORY I.2

Remplir le formulaire d'inscription

Protagoniste : Kévin

« Kévin doit maintenant remplir le formulaire d'inscription. »

Critères d'acceptation :

- Kévin se trouve sur le formulaire d'inscription
- Il renseigne un identifiant, son adresse mail, son numéro de téléphone et il choisit un mot de passe (champs obligatoires)
- Il renseigne ensuite son adresse (champ obligatoire)
- Il valide le formulaire en cliquant sur le bouton « Valider »

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Valider »
- Quand il a fini de remplir le formulaire
- Alors il passe à l'étape suivante, l'enregistrement d'un moyen de paiement

Scénario d'alternatif :

- Kévin change d'avis, il quitte le site OC Pizza

Scénarios d'exceptions :

- Il n'y a pas d'enseigne dans la ville de Kévin, un message d'erreur lui indique que son adresse n'est pas livrable
- Kévin a oublié de remplir un champ obligatoire, le bouton « Valider » affiche un message d'erreur demandant de renseigner tous les champs



USER STORY I.3

Enregistrer un moyen de paiement

Protagoniste : Kévin

« Kévin a validé le formulaire d'inscription, mais ce n'est pas terminé. Il a maintenant la possibilité d'enregistrer un moyen de paiement. »

Critères d'acceptation :

- Kévin a le choix entre « Enregistrer un moyen de paiement » et « Passer cette étape »
- Il choisit d'enregistrer un moyen de paiement en cliquant sur le bouton correspondant
- Il remplit ses informations de CB et clique sur « Valider »
- Le site fait une vérification auprès de la banque de Kévin, puis valide son moyen de paiement

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Valider »
- Quand il a fini de renseigner ses informations bancaires
- Alors il passe à l'étape suivante, la confirmation de l'inscription

Scénario d'alternatif :

- Kévin change d'avis, il quitte le site OC Pizza
- Kévin ne souhaite pas enregistrer de mode de paiement, il passe l'étape

Scénarios d'exceptions :

- La vérification bancaire n'aboutit pas, Kévin peut choisir de passer cette étape, ou de réessayer plus tard

USER STORY I.4

Finaliser son inscription

Protagoniste : Kévin

« Kévin a rempli tous les critères pour son inscription, il aimerait maintenant pouvoir la finaliser. »

Critères d'acceptation :

- La vérification bancaire a fonctionné
- Une fenêtre récapitulative des informations saisies s'affiche à l'écran
- Kévin clique sur le bouton « Finaliser l'inscription »
- Un pop-up apparaît « Merci pour votre inscription. Un mail de vérification vous a été envoyé. »
- Kévin clique sur le bouton « Fermer », pour fermer le pop-up

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Fermer »
- Quand il a pris connaissance du message du pop-up
- Alors le pop-up se ferme et la page d'accueil du site s'affiche

Scénario d'alternatif :

- Kévin change d'avis, il quitte le site OC Pizza



USER STORY I.5

Vérification de l'adresse mail

Protagoniste : Kévin

« Kévin a finalisé son inscription sur le site OC Pizza. Il doit toutefois consulter sa boîte mail afin de vérifier que son adresse email est bien valide. »

Critères d'acceptation :

- Kévin se connecte à sa boîte mail
- Il ouvre le mail d'OC Pizza
- Il clique sur le lien disponible
- Le site OC Pizza s'ouvre dans un nouvel onglet
- Kévin voit en haut à droite qu'il est bien connecté à son compte
- Le pop-up suivant apparaît « Votre adresse mail a été vérifiée avec succès »
- Kévin est maintenant inscrit sur OC Pizza

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur le lien de vérification
- Quand il a consulté le mail d'OC Pizza
- Alors un onglet OC Pizza s'ouvre pour confirmer la vérification

Scénario d'exception :

- Kévin est tête en l'air, il a oublié d'effectuer la vérification. A sa prochaine tentative de connexion au site, un message d'erreur lui demandera de vérifier son adresse mail

IV.3.2 Epic Story I Bis

EPIC STORY I Bis

Créer un compte livreur

Protagoniste : Chloé et Sandrine

« Chloé est la nouvelle recrue d'OC Pizza, elle a un CDD de quelques mois pour un poste de livreur. Pour exercer sa fonction, elle doit en premier lieu créer son compte livreur »

Critères d'acceptation :

- Sandrine envoie à Chloé un lien, via le logiciel de la société
- En cliquant sur le lien, Chloé télécharge l'interface mobile du logiciel
- En ouvrant l'application, elle crée son compte livreur
- Elle remplit le formulaire d'inscription
- Ca y est, Chloé peut commencer à travailler !

Décomposition 2 en User Stories :

- US I Bis.1
- US I Bis.2



USER STORY I Bis.1

Envoi du lien de téléchargement

Protagoniste : Chloé et Sandrine

« Sandrine doit faire parvenir à Chloé le lien permettant de télécharger l'application mobile pour livreurs »

Critères d'acceptation :

- Sandrine se rend sur l'accueil du logiciel d'OC Pizza
- Elle clique sur le bouton « Nouveau livreur »
- Dans le champ qui apparaît, elle rentre le numéro de téléphone de Chloé
- Puis elle clique sur le bouton « Valider »
- Chloé reçoit un sms avec le lien de téléchargement
- Elle clique sur le lien et l'application s'installe sur son téléphone

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur le lien de téléchargement
- Quand le sms est reçu
- Alors l'application s'installe sur le mobile

Scénario d'exception :

- Chloé ne reçoit pas le mail. Sandrine doit réitérer l'action.

USER STORY I Bis.2

Création du compte livreur

Protagoniste : Chloé

« Chloé doit maintenant créer son compte livreur sur l'application mobile. Pour cela elle lance l'application »

Critères d'acceptation :

- Chloé lance l'application mobile
- Elle clique ensuite sur « Créer un compte livreur »
- Un formulaire apparaît, elle le remplit (nom, prénom, numéro contrat de travail)
- Elle choisit ensuite un mot de passe
- Puis, elle clique sur « Confirmer »
- Le message suivant s'affiche « Création de compte réussie »

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Confirmer »
- Quand le formulaire est complété
- Alors l'application affiche un message de confirmation



IV.3.3 Epic Story II

EPIC STORY II Commander une pizza par internet

Protagoniste : Kévin

« Ce soir, Kévin doit regarder le match, c'est un bon prétexte pour ne pas cuisiner ! Il souhaite donc commander une pizza, et être livré à domicile. »

Critères d'acceptation :

- Kévin se trouve sur la page d'accueil d'OC Pizza
- En temps que client fidèle, il s'authentifie sur son compte
- Il constitue son panier de commande
- Il valide son panier
- Il choisit d'être livré
- Il choisit un mode de paiement : par CB en ligne
- Il reçoit un mail de confirmation
- Il clique ensuite sur « Etat de la commande » pour suivre en temps réel l'avancement de sa commande

Scénarios alternatifs :

- Kévin a du liquide sur lui, il souhaite régler directement le livreur
- Kévin n'a pas encore de compte chez OC Pizza, mais il souhaite commander rapidement

Décomposition 5 en User Stories :

- US II.1
- US II.2
- US II.3
- US II.4
- US II.5

USER STORY II.1 Authentification sur son compte client

Protagoniste : Kévin

« Afin de commander sa pizza, Kévin doit s'authentifier sur son compte OC Pizza. Cela lui évitera d'avoir à renseigner à nouveau ses informations de paiement ! »

Critères d'acceptation :

- Kévin se trouve sur la page d'accueil d'OC Pizza
- Il clique sur le bouton « Connexion »
- Sur la nouvelle page affichée, Kévin renseigne son identifiant et son mot de passe
- Il valide avec le bouton « Se connecter »
- Il se retrouve sur la page d'accueil d'OC Pizza, en étant authentifié.

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Se connecter »
- Quand il a fini de renseigner ses IDs
- Alors son prénom apparaît désormais en haut de l'écran

Scénarios alternatifs :

- Kévin change d'avis, finalement il fera des pâtes. Il quitte la page avant d'avoir renseigné ses IDs
- Kévin est tête en l'air, il a oublié ses IDs. Il clique sur le bouton « Mot de passe oublié ». Voir US VIII.1



USER STORY II.2

Constitution du panier de commande

Protagoniste : Kévin

« Une fois identifié, Kévin doit choisir la pizza qu'il souhaite commander, pour cela il doit consulter le catalogue des produits. »

Critères d'acceptation :

- Kévin se trouve sur la page d'accueil d'OC Pizza
- Il clique sur le bouton « Carte des pizzas en haut de l'écran »
- La liste des pizzas s'affiche, il désire choisir sa préférée, la 4 fromages !
- Pour la sélectionner il renseigne le nombre de pizzas souhaitées dans le champs de saisie sous la pizza. Kévin n'en commande qu'une seule
- Il clique ensuite sur le bouton « Ajouter au panier » qui se trouve sous l'image de la pizza

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Ajouter au panier »
- Quand il a fini de choisir sa pizza
- Alors la pizza choisie apparaît dans le panier en à droite de l'écran

Scénarios alternatifs :

- Kévin change d'avis, finalement il n'a pas envie d'une pizza, il quitte le site OC Pizza.

Scénarios d'exception :

- Kévin n'a pas de chance, la pizzeria est en rupture de stock sur un des fromages. Il doit donc choisir une autre pizza.

USER STORY II.3

Valider la commande

Protagoniste : Kévin

« Kévin a terminé de choisir sa pizza, il voudrait maintenant pouvoir finaliser sa commande, et connaître de délai approximatif de la livraison. »

Critères d'acceptation :

- Kévin se trouve sur la catalogue des pizzas.
- Il clique dans le panneau de droite sur « Valider le panier »
- Sur la page qui apparait, il a le choix de se faire livrer ou d'aller chercher lui-même sa pizza. Il choisi d'être livré en cliquant sur le bouton correspondant.
- Il choisi d'être livré à son adresse habituelle, en validant le formulaire pré-rempli.
- Le temps approximatif de livraison convient à Kévin, il valide la commande en cliquant sur « Valider »

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Valider »
- Quand le délai de livraison est affiché
- Alors la page « Règlement » s'affiche

Scénarios alternatifs :

- Kévin change d'avis, finalement il n'a pas envie d'une pizza, il quitte le site OC Pizza.
- Le délai annoncé est trop long pour Kévin, il quitte le site OC Pizza
- Kévin est chez des amis, il doit donc renseigner une nouvelle adresse ponctuelle dans le formulaire de livraison
- Kévin n'est pas authentifié, il doit donc renseigner son adresse de livraison en remplissant le formulaire de livraison

Scénarios d'exception :

- L'adresse renseignée n'est pas dans le périmètre de livraison, un pop-up l'indique à Kévin



USER STORY II.4

Régler la commande

Protagoniste : Kévin

« Kévin est sur le point de finaliser sa commande, il doit maintenant choisir de quelle manière il souhaite payer. »

Critères d'acceptation :

- Kévin se trouve maintenant sur la page proposant diverses options de paiement
- Ayant déjà commandé sur OC Pizza, il clique sur « Utiliser le moyen de paiement enregistré »
- Le site vérifie auprès de la banque de Kévin que le paiement peut avoir lieu
- Le site propose de confirmer le paiement, Kévin clique sur « Valider »
- La commande est réglée, le pop-up suivant s'affiche : « Merci pour votre achat. Un mail de confirmation vient de vous être envoyé »

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Valider »
- Quand la vérification auprès de la banque est terminée
- Alors Kévin reçoit un mail de confirmation

Scénarios alternatifs :

- Kévin change d'avis, finalement il n'a pas envie d'une pizza, il quitte le site OC Pizza.
- Kévin n'aime pas laisser d'informations confidentielles sur le web (il n'est pas authentifié). Il doit donc remplir le formulaire après avoir cliqué sur « Paiement par CB »
- Kévin a de la monnaie sur lui, il choisit l'option « Régler directement au livreur »

USER STORY II.5

Suivre l'état de la commande

Protagoniste : Kévin

« Le match va bientôt commencer, et Kévin aimerait savoir où en est sa commande, sa fait déjà 15 minutes qu'il attend ! »

Critères d'acceptation :

- Kévin retourne sur la page d'accueil d'OC Pizza
- Il clique sur le bouton « Etat de la commande »
- Une page s'affiche, indiquant à Kévin que la pizza est prête, et que le livreur est en route.
- Kévin constate également que l'heure approximative de la livraison est indiquée, il n'a plus que 5 minutes à attendre !

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Etat de la commande »
- Quand une commande est en cours
- Alors une page s'affiche avec les informations relatives à l'avancement de la livraison

Scénarios alternatifs :

- Les statuts suivants peuvent être indiqués :
 - Commande reçue, en attente de préparation
 - Commande en cours de préparation
 - Commande en cours de livraison



IV.3.4 Epic Story III

EPIC STORY III

Commander une pizza par téléphone

Protagonistes :

Sébastien et Sandrine

« Sébastien rentre tard du travail, sur le retour il téléphone à OC Pizza pour commander des pizzas pour sa famille. C'est Sandrine qui lui répond, pour enregistrer sa commande »

Critères d'acceptation :

- Sébastien téléphone à OC Pizza
- Sandrine lui répond, et lui demande son nom afin d'identifier la commande
- Sandrine consulte la liste des pizzas
- Elle crée le panier de Stéphane
- Sébastien lui dit qu'il souhaite passer à la pizzeria récupérer sa commande
- Elle valide la commande et lui communique un délai approximatif

Scénarios alternatifs :

- Sébastien souhaite être livré à domicile

Décomposition 5 en User Stories

USER STORY III.1

Authentification sur le compte de la pizzeria

Protagoniste : Sandrine

« Aujourd'hui, Sandrine est la première à arriver au travail, chez OC Pizza. Un de ses premiers réflexes est de connecter le compte de la pizzeria, afin d'être prêt dès les premières commandes.»

Critères d'acceptation :

- Sandrine lance l'application métier d'OC Pizza
- Une fenêtre s'ouvre lui demandant d'entrer les IDs de son point de vente
- Elle indique donc l'identifiant, puis le mot de passe
- Elle clique sur « Valider »
- Elle se retrouve sur le menu d'accueil de l'application

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Valider »
- Quand il a fini de renseigner les IDs
- Alors le menu d'accueil de l'application s'ouvre

Scénarios alternatifs :

- Sandrine n'est plus la première à arriver, c'est Damien. C'est donc lui qui lancera l'application, le processus reste le même



USER STORY III.2

Enregistrer une nouvelle commande

Protagonistes :
Sandrine et Sébastien

« Très vite Sandrine entend le téléphone sonner, c'est Sébastien qui souhaite commander des pizzas. Avant toute chose, elle lui demande de lui communiquer ses nom et prénom afin d'identifier la commande »

Critères d'acceptation :

- Sébastien appelle OC Pizza
- Sandrine répond, il s'agit d'une nouvelle commande
- Dans le menu de l'application elle clique sur « Enregistrer une commande »
- Une page s'ouvre demandant de renseigner un nom et un numéro de téléphone
- Elle demande à Sébastien de s'identifier, puis renseigne au logiciel
- Elle clique sur « Valider »

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Valider »
- Quand il a fini de renseigner les coordonnées du client
- Alors le menu de choix des pizzas s'ouvre

Scénarios alternatifs :

- Sébastien ne commande pas par téléphone, mais se rend directement dans la boutique. Il n'est plus nécessaire de renseigner le numéro de téléphone, qui est un champs facultatif

USER STORY III.3

Enregistrer le panier du client

Protagonistes :
Sandrine et Sébastien

« Sandrine demande ensuite à Sébastien de lui formuler sa commande, afin qu'elle puisse constituer son panier »

Critères d'acceptation :

- Sébastien formule sa commande à Sandrine
- Sébastien désire 2 reines et 1 anchois
- Parmi la liste des pizzas, Sandrine se rend sur les pizzas correspondantes
- Pour le premier type de pizza, la reine, elle saisie « 2 » dans la quantité souhaitée
- Elle clique ensuite sur « Ajouter au panier »
- Elle réitère les 2 dernières étapes pour la pizza anchois
- La commande est terminée, elle clique sur « Valider le panier » à droite de la fenêtre

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Valider le panier »
- Quand il a fini de constituer la commande cliente
- Alors le menu de choix du retrait s'affiche

Scénarios d'exception :

- Il n'y a plus d'anchois ! Mais heureusement le logiciel l'a indiqué à Sandrine via un pop au moment de l'ajout au panier. Elle a ainsi pu demander à Sébastien de formuler un autre choix



USER STORY III.4

Enregistrer le panier du client

Protagonistes :
Sandrine et Sébastien

« Le panier est validé, toutefois, Sandrine a besoin de savoir si Sébastien passera chercher sa commande, ou s'il souhaite être livré chez lui. »

Critères d'acceptation :

- Sandrine se trouve sur la fenêtre de choix du retrait.
- Elle doit choisir parmi 2 options « Retrait en magasin » ou « Livraison »
- Sébastien qui rentre du travail, souhaite récupérer sa commande au passage
- Sandrine coche « Retrait en magasin »
- Elle clique ensuite sur « Valider la commande »
- Un temps approximatif de temps de préparation s'affiche, elle le communique à Sébastien

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Valider la commande »
- Quand il a fini de choisir un moyen de retrait
- Alors le temps approximatif de préparation s'affiche

Scénarios alternatif :

- Sébastien choisi d'être livré à domicile. Sandrine lui demande son adresse et la renseigne dans le formule qui s'affiche lorsqu'elle coche « Livraison »

IV.3.5 Epic Story IV

EPIC STORY IV

Préparer une commande

Protagoniste : Damien

« Damien consulte la liste des commandes en attentes, afin de savoir qu'elle est la prochaine pizza qu'il doit réaliser. Après avoir terminé il doit indiquer que la pizza est prête. »

Critères d'acceptation :

- Damien consulte les commandes en attente
- Il sélectionne la commande à préparer
- La pizza choisie est une nouvelle recette, dont il ne se rappelle pas
- Il consulte la recette de la pizza
- Après avoir fini se préparer et cuire la pizza, il indique que celle-ci est prête
- Damien passe à la commande suivante

Scénarios alternatifs :

- Damien se souvient de la recette, il n'a donc pas besoin de la consulter

Décomposition 4 en User Stories :

- US IV.1
- US IV.2
- US IV.3
- US IV.4



USER STORY IV.1

Commencer la préparation d'une commande

Protagoniste : Damien

« Damien veut savoir qu'elle est la prochaine pizza à préparer, pour cela il consulte le logiciel de la pizzeria, qui répertorie les commandes en attente. »

Critères d'acceptation :

- Damien consulte le logiciel, en cliquant sur « Commandes en attente » sur le menu d'accueil
- Une page s'ouvre indiquant les commandes en attente, classée par ordre chronologique d'enregistrement
- Il clique sur la commande la moins récente
- Un bouton apparaît à droite de la commande « Commencer la préparation », il clique dessus
- Une nouvelle page s'affiche avec le détail de la commande.

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Commencer la préparation »
- Quand il a choisi la commande à préparer
- Alors la commande passe du statut « Commande en attente » à « Commande en cours de préparation »

Scénario d'exception :

- Il n'y a aucune commande en attente, le message suivant apparaît « Aucune commande en attente »

USER STORY IV.2

Consulter la recette de la pizza

Protagoniste : Damien

« La commande est composée de la pizza savoyarde, qui est nouvelle sur la carte de la pizzeria. Damien n'est plus sûr des ingrédients, il a besoin de consulter la recette »

Critères d'acceptation :

- Damien se trouve sur la page qui détail la commande (type de pizza et quantité)
- Ne se rappelant pas de la recette de la pizza savoyarde, il clique sur le bouton « Consulter la recette », qui se trouve à droite de la pizza
- Un pop-up s'affiche, indiquant les ingrédients de la pizza
- Lorsque nécessaire, il clique sur la petite croix en haut à droite du pop-up, pour le fermer

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur la croix
- Quand il a fini de consulter la recette
- Alors le pop-up se ferme



USER STORY IV.3

Indiquer une rupture de stock

Protagoniste : Damien

« La gestion des stocks est automatisée, cependant il peut y arriver qu'il y ait des erreurs. Damien prépare sa pizza, et il s'aperçoit qu'après il ne restera plus de jambon. Il veut vérifier que le logiciel indique bien la rupture. »

Critères d'acceptation :

- Damien se trouve sur la page qui détail la commande (type de pizza et quantité)
- Il clique sur le bouton « Rupture de stock » en haut de la fenêtre
- Un pop-up apparaît avec la liste de tous les ingrédients
- Il se rend à la ligne « Jambon » voit qu'il est indiqué « en rupture »
- Rassuré, il ferme le pop-up en cliquant sur la croix

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur la croix
- Quand il a fini de consulter la liste des ingrédients
- Alors le pop-up se ferme

Scénario d'exception :

- Le jambon n'est pas indiqué « En rupture », il clique donc sur le bouton à droite de l'ingrédient « Indiquer une rupture », puis il ferme le pop-up

USER STORY IV.4

Terminer la préparation d'une commande

Protagoniste : Damien

« Damien a terminé de préparer sa commande, il doit l'indiquer au logiciel, pour que le logiciel la place dans la liste « Commandes prêtes »

Critères d'acceptation :

- Damien se trouve sur la page qui détail la commande (type de pizza et quantité)
- Il clique sur le bouton en bas à droite « Commande terminée »
- La fenêtre revient à la liste des commandes en attente

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur le bouton « Commande terminée »
- Quand il a fini de préparer la commande
- Alors la fenêtre revient à la liste des commandes en attente



IV.3.6 Epic Story V

EPIC STORY V Effectuer une livraison

Protagonistes : Sandrine,
Chloé et Kévin

« Chloé a fini une livraison et revient au magasin. A son arrivée, Sandrine lui affecte la prochaine livraison à effectuer »

Critères d'acceptation :

- Sandrine consulte la liste des commandes terminées et à livrer
- Elle affecte Chloé à la prochaine livraison
- Chloé livre le client, c'est Kévin !
- Kévin avait choisi de régler à la livraison
- Chloé indique qu'il paye en espèce
- Chloé indique que la livraison est terminée lorsque le règlement est reçu, et rentre au magasin

Scénarios alternatifs :

- Kévin a réglé en ligne
- Kévin souhaite régler par carte

Décomposition 4 en User Stories :

- US V.1
- US V.2
- US V.3
- US V.4

USER STORY V.1 Consulter la liste des commandes à livrer

Protagoniste : Sandrine
et Chloé

« Sandrine voit Chloé qui gare son scooter, elle s'empresse de consulter la liste des prochaines livraisons à effectuer »

Critères d'acceptation :

- Sandrine est sur le menu du logiciel
- Elle clique sur « Liste des commandes terminées »
- Toutes les commandes apparaissent sous forme de liste, avec le numéro de commande, l'ordre de priorité (heure), et l'état « A livrer » ou « A emporter »
- Elle choisit de filtrer la liste en cochant la case « A livrer », à gauche de la liste

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique le filtre « A livrer »
- Quand il a fini d'afficher la liste de toutes les commandes prêtes
- Alors seules les commandes à livrer s'affichent

Scénario d'exception :

- Il n'y a pas de livraison en attente, Chloé a le temps de prendre un café ! Un pop-up s'affichera sur l'écran lorsqu'une nouvelle livraison sera prête



USER STORY V.2

Affecter une livraison

Protagoniste : Sandrine et Chloé

« Sandrine choisi d'affecter la prochaine livraison à Chloé, qui est actuellement disponible »

Critères d'acceptation :

- Sandrine est sur la liste des livraisons en attente
- Elle sélectionne la livraison la plus urgente (en fonction de l'heure de commande)
- À droite elle clique sur le bouton « Affecter la livraison »
- Une liste déroulante s'affiche, elle sélectionne « Chloé »
- Elle clique sur « Valider »
- Chloé récupère sa commande et se dirige vers sons scooter

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Valider »
- Quand il a affecté la commande à un livreur
- Alors la livraison apparait sur l'interface mobile du livreur

USER STORY V.3

Consulter les informations de livraison

Protagoniste : Chloé et Kevin

« Chloé a une nouvelle livraison à effectuer, elle consulte son application mobile pour avoir davantage d'informations. »

Critères d'acceptation :

- Chloé ouvre son application mobile
- Elle clique sur le bouton « Livraison en cours »
- Une fenêtre s'ouvre avec les informations de livraison :
 - Nom : Kevin
 - Adresse
 - numéro de téléphone
 - statut du paiement (« Régler en ligne » ou « Règlement à la livraison »)
- Chloé peut commencer sa livraison

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Livraison en cours »
- Quand son manager lui affecte une nouvelle livraison
- Alors les informations de livraison s'affiche sur son application mobile

Scénario d'exception :

- L'adresse indiquée par Kevin n'existe pas, ou n'est pas assez précise. Chloé utilise le numéro de téléphone du client pour le contacter.



USER STORY V.4

Régler la commande

Protagoniste : Chloé et Kévin

« Chloé arrive chez Kévin et lui livre sa commande. Kévin avait choisi de régler à la livraison, Chloé doit notifier quel moyen de paiement il souhaite utiliser »

Critères d'acceptation :

- Chloé ouvre son application mobile
- Elle clique sur le bouton « Livraison en cours »
- Etant donné que le statut de livraison est « Règlement à la livraison », elle clique sur le bouton « Règlement »
- Dans la liste déroulante, elle sélectionne « Espèce »
- Puis elle clique sur le bouton « Terminer la livraison », lorsque Kévin lui donne la monnaie

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Terminer la livraison »
- Quand le règlement est effectué
- Alors la livraison est stockée dans la liste des livraisons effectuées. Le livreur n'a plus de livraisons en-cours sur son application

Scénario d'alternatif :

- Kévin avait réglé en ligne, dans ce cas Chloé clique directement sur « Terminer la livraison », lorsqu'elle a remis les pizzas à son client.

Scénario d'exception :

- Chloé oublie de sélectionner un moyen de paiement. Un pop-up l'empêche de finaliser la livraison, elle lui demande de renseigner le champ manquant.

IV.3.7 Epic Story VI

EPIC STORY VI

Consulter les données clients

Protagoniste : Lola

« Lola souhaite connaître davantage les clients de sa société, afin de proposer la meilleur offre possible. Pour cela elle aimerait connaître leurs habitudes de consommation »

Critères d'acceptation :

- Lola se connecte sur le logiciel de la société avec son compte d'associé (qui ouvre davantage de fonctionnalités)
- Sur la page d'accueil elle clique sur « Données clients »
- La liste des clients s'affiche, ainsi que la liste des paniers
- Elle peut filtrer, trier et extraire les données qu'elle souhaite

Scénario alternatif :

- Lola souhaite extraire les emails de ses clients pour effectuer un mailing ciblé
- Lola souhaite connaître les pizzas qui ont le plus de succès

Décomposition 3 en User Stories :

- US VI.1
- US VI.2
- US VI.3



USER STORY VI.1

Accéder à l'espace associé

Protagoniste : Lola

« Lola et associé ont un identifiant unique, dont ils se servent pour accéder à des fonctionnalités supplémentaires du logiciel »

Critères d'acceptation :

- Lola lance le logiciel
- Elle s'authentifie avec son compte associé en renseignant ses IDs et en cliquant sur le bouton « Connexion »
- Elle arrive sur la page d'accueil

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Connexion »
- Quand ses IDs sont renseignés
- Alors le logiciel s'ouvre sur la page d'accueil

Scénario d'exception :

- Lola a une urgence à régler, elle quitte le logiciel

USER STORY VI.2

Consulter la liste des clients

Protagoniste : Lola

« Lola souhaite afficher les données relatives à ses clients »

Critères d'acceptation :

- Lola se trouve sur l'accueil du logiciel
- Elle clique sur « Données clients »
- Un tableau s'affiche avec le nom du client, son mail, son adresse, son panier moyen, son nombre de commandes
- Elle peut filtrer et trier le tableau selon ses besoins

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Données clients »
- Quand elle est connectée
- Alors un tableau s'affiche

Scénario alternatif :

- Lola souhaite avoir des statistiques sur les consommations de pizza, elle clique sur l'onglet « Liste des commandes ». Un nouveau tableau s'affiche avec toutes les commandes effectuées par mois, et par lieu

Scénario d'exception :

- Lola a une urgence à régler, elle quitte le logiciel



USER STORY VI.3

Extraire des données

Protagoniste : Lola

« Lola souhaite extraire des données sur ses clients, afin d'effectuer une analyse statistique sur les consommations de pizza »

Critères d'acceptation :

- Lola a trié et filtré son tableau pour obtenir les données souhaitées
- Elle clique sur « Extraire les données au format xls »
- Le fichier se télécharge sur son pc

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Extraire les données au format xls »
- Quand elle a les données souhaitées
- Alors un fichier xls est téléchargé sur son pc

Scénario d'exception :

- Lola a une urgence à régler, elle quitte le logiciel

IV.3.8 Epic Story VII

EPIC STORY VII

Consulter les tableaux de bords

Protagoniste : Lola

« Lola souhaite mesurer la performance commerciale de ses différents points de vente, ainsi que celle de son groupe. Elle se connecte sur le logiciel pour analyser les tableaux de bord de pilotage »

Critères d'acceptation :

- Lola se connecte sur le logiciel de la société avec son compte d'associé (qui ouvre davantage de fonctionnalités)
- Sur la page d'accueil elle clique sur « Pilotage »
- Une fenêtre s'ouvre avec différents tableaux de bords

Décomposition en User Stories :

- US VII.1
- US VII.2
- US VII.3
- US VII.4



USER STORY VII.1

Accéder aux tableaux de bords

Protagoniste : Lola

« Lola se rend sur l'application, en tant que compte associé, dans le but de consulter les tableaux de bord de la société »

Critères d'acceptation :

- Lola est authentifiée en tant qu'associée
- Sur la page d'accueil elle clique sur « Pilotage »
- Une nouvelle fenêtre s'ouvre, affichant les tableaux de bords

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Pilotage »
- Quand elle est authentifiée en tant qu'associée
- Alors la page des tableaux de bords s'ouvre

Scénario d'exception :

- Lola a une urgence à régler, elle quitte le logiciel

USER STORY VII.2

Consultation des tableaux de bord

Protagoniste : Lola

« Lola se trouve sur la page des tableaux de bord de sa société. Elle souhaite consulter les résultats du mois dernier »

Critères d'acceptation :

- Lola se trouve sur la fenêtre des tableaux de bord
- Elle y trouve :
 - Le CA du mois
 - Le résultat d'exploitation
 - Le résultat net
 - Les dépenses
 - Le nombre de commandes
 - Le panier moyen
 - Les évolutions par rapport au mois précédent
- Elle clique sur « Date », un menu déroulant s'ouvre
- Elle sélectionne le mois précédent
- Les données affichées concernent désormais le mois précédent

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur sélectionne le mois X
- Quand il se trouve sur le tableau de bords
- Alors le nouveau tableau de bord affiché concerne les données du mois X

Scénario alternatif :

- Lola souhaite connaître les performances d'un point de vente en particulier. Elle clique sur le menu déroulant « Enseigne », et sélectionne le magasin souhaité.



USER STORY VII.3

Résultats sous forme graphique

Protagoniste : Lola

« Maintenant que Lola a accès au tableau de bord de la période souhaitée, elle souhaite afficher les résultats sous forme de graphiques »

Critères d'acceptation :

- Lola a obtenu le tableau de bord souhaité
- Elle clique sur « Représentation graphique »
- Des graphiques s'affichent, représentant les résultats du tableau

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Représentation graphique »
- Quand il se trouve sur le tableau de bords
- Alors les graphiques s'affichent

USER STORY VII.4

Exporter au format pdf

Protagoniste : Lola

« Lola souhaite présenter les résultats de la société à son associé, moins à l'aise avec l'informatique. Elle décide d'extraire les données au format pdf »

Critères d'acceptation :

- Lola a obtenu les graphiques souhaités
- Elle clique sur le bouton « Exporter au format pdf »
- Le document se télécharge sur son pc

Cas de tests :

- Etant donné que l'utilisateur clique sur « Exporter au format pdf »
- Quand il se trouve sur la page de graphiques
- Alors le document se télécharge

Scénario alternatif :

- Lola extrait le document en jpeg, pour l'utiliser dans une présentation PPT



IV.3.9 User Stories non classées

Stories non classées VIII

Ce sont des stories qui n'appartiennent pas à un Epic en particulier, mais qui nécessitent toutefois d'être détaillées :

- Réinitialiser son mot de passe
- Consulter l'historique des achats
- Retrait d'une commande

USER STORY VIII.1 Réinitialiser son mot de passe

Protagoniste : Kévin

« Kévin souhaite commander sur le site d'OC Pizza. Cependant, il a oublié son mot de passe, il souhaite donc le réinitialiser. »

Critères d'acceptation :

- Kévin se trouve sur l'écran d'identification
- Il clique sur « Mot de passe oublié »
- Le message suivant s'affiche « Un mail vient de vous être envoyé, suivez les instructions pour réinitialiser votre mot de passe »
- Kévin ouvre le mail et clique sur le lien présent dans le mail
- Le lien le renvoie sur le site d'OC Pizza, sur la page de choix d'un nouveau mot de passe
- Kévin renseigne son nouveau mot de passe

Cas de tests :

- Etant que l'utilisateur clique sur le lien du contenu dans le mail
- Quand reçoit un mail pour redéfinir son mot de passe
- Alors il est renvoyé sur le site OC Pizza pour définir un nouveau mot de passe



USER STORY VIII.2

Consulter l'historique des achats

Protagoniste : Kévin

« Kévin souhaite consulter l'historique de ses commandes, afin de faire un point sur ses dépenses »

Critères d'acceptation :

- Kévin est authentifié sur son compte client
- Il clique sur « Historique des commandes »
- La liste de ses commandes s'affiche

Cas de tests :

- Etant que l'utilisateur clique sur « Historique des commandes »
- Quand il est authentifié
- Alors la liste de ses achats s'affiche

USER STORY VIII.3

Retrait d'une commande

Protagoniste :
Sébastien et Sandrine

« Sébastien a choisi de commander des pizzas à emporter. Lorsqu'il vient les chercher, Sandrine doit indiquer au logiciel que la commande a été récupérée. »

Critères d'acceptation :

- Sandrine est sur l'accueil du logiciel
- Sébastien vient de récupérer sa commande
- Elle clique sur « Liste des commandes terminées »
- Elle sélectionne la commande correspondante, en statut « A emporter »
- Elle clique sur le bouton « Clôturer la commande »

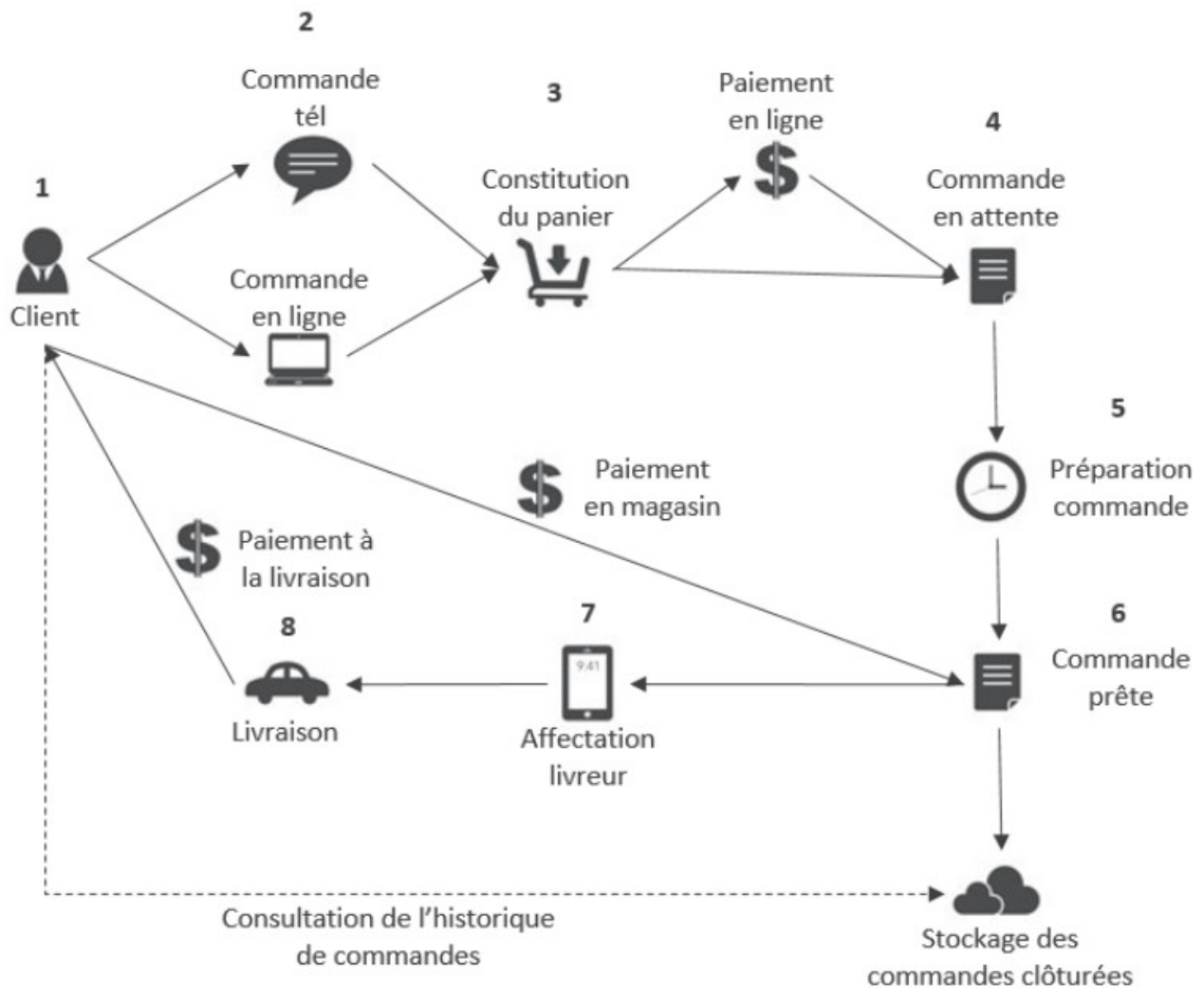
Cas de tests :

- Etant que l'utilisateur clique sur « Clôturer la commande »
- Quand le client emporte sa commande
- Alors celle-ci est retirée de la liste des commandes terminées

Nous avons détaillé ici, les fonctionnalités attendues par notre client OC Pizza. Un certain nombre d'entre elles concernent le cycle de vie des commandes, que nous allons représenter dans la partie suivante.



IV.4 Le cycle de vie des commandes





V. La solution technique

Bien qu'il soit encore tôt pour parler des spécifications techniques, nous pouvons toutefois communiquer quelques éléments qui concernent la solution technique que nous proposons :

- Les besoins d'OC Pizza sont spécifiques, nous voyons un développement sur-mesure. La raison principale qui motive ce choix est la rapide évolution du groupe, et la volonté d'ouvrir plusieurs points de vente à court et moyen terme. Il est indispensable que la solution choisie soit évolutive. Nous proposons donc un développement from scratch
- La solution que nous imaginons sera développée de manière responsive afin qu'elle puisse s'adapter à tous les outils utilisés par les clients
- Les langages utilisés : HTML, CSS, Python3 avec le framework Django (adapté aux projets ambitieux), PostgreSQL pour les requêtes avec les bases de données.
- Hébergement du site : l'application sera hébergée chez DigitalOcean. Cette société propose des offres d'hébergement sur des serveurs virtuels dans le cloud. Cela permet des performances élevées à bas prix, et une scalabilité et adaptabilité élevée.

Chez IT Consulting & Development nous avons l'habitude de travailler par sprint de 2 semaines environ, voici comment nous estimons les délais de livraison :

- Sprint 1 : Epic Story I + Epic Story I Bis + US VIII.1
- Sprint 2 : Epic Story II + Epic Story III
- Sprint 3 : Epic Story IV + US VIII.3
- Sprint 4 : Epic Story V
- Sprint 5 : Epic Story VI + US VIII.2
- Sprint 6 : Epic Story VII

Soit une durée de développement approximative de 3 mois, délai requis par OC Pizza.