

OC Pizza

OCPizza_WebApp

Dossier de conception fonctionnelle

Version v1

Auteur

Pascal MAITREL

Développeur

TABLE DES MATIÈRES

1 - Versions.....	4
2 - Introduction.....	5
2.1 - Objet du document.....	5
2.2 - Besoin du client.....	5
2.2.1 - Contexte.....	5
2.2.2 - Enjeux et Objectifs.....	5
2.2.3 - Règles de gestion générale.....	5
2.2.4 - Personas.....	6
2.2.5 - Impact mapping.....	15
3 - Spécifications techniques.....	16
4 - Spécifications fonctionnelles.....	18
4.1 - Les acteurs (Diagramme de contexte).....	18
4.2 - Diagramme de Paquetage (Package).....	20
4.3 - Package : Pizza management – Use case.....	21
4.3.1 - Cas d'utilisation (Use Case) : Gestion de pizzas.....	21
4.4 - Package : Pizza management – StateMachine Diagram.....	22
4.4.1 - Diagramme états_transitions: Commande.....	22
4.5 - Package : Pizza Management / Order Taking – Use cases.....	24
4.5.1 - Cas d'utilisation : Effectuer une commande.....	24
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Effectuer une commande ».....	24
4.5.2 - Cas d'utilisation : Passer la commande d'un client.....	28
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Passer la commande d'un client ».....	28
4.6 - Package : Pizza Management / Order Taking – Activity Diagram.....	30
4.6.1 - Diagramme d'activité : commander.....	30
4.7 - Package : Pizza Management / Order Taking – Sequence Diagram.....	32
4.7.1 - Diagramme de séquences: Afficher le panier.....	32
4.8 - Package : Pizza Management / Order Payment – Use case.....	33
4.8.1 - Cas d'utilisation : Paiement.....	33
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Paiement effectué par un client».....	33
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Paiement effectué via le réceptionniste».....	35
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Paiement effectué via le livreur».....	37
4.9 - Package : Pizza Management / Order Payment – StateMachine Diagram.....	39
4.9.1 - Diagramme états_transitions: Paiement de la commande.....	39
4.10 - Package : Pizza Management / Order Realization – Use cases.....	40
4.10.1 - Cas d'utilisation : Livrer une commande.....	40
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Livrer une commande ».....	40
4.10.2 - Use case : Réaliser des pizzas.....	43
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Réaliser des pizzas ».....	43
4.11 - Package : Administrative management – Use cases.....	46
4.11.1 - Cas d'utilisation : Gérer le groupe.....	46
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Gérer le groupe ».....	47
4.11.2 - Cas d'utilisation : Gérer une pizzeria.....	53
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Gérer une pizzeria ».....	53
4.12 - Package : Authentication – Use cases.....	57
4.12.1 - Cas d'utilisation : Inscription, connexion, mot de passe oublié.....	57
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Inscription ».....	57
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Se connecter ».....	59
4.12.2 - Fiche descriptive du cas d'utilisation « Mot de passe oublié ».....	60
4.13 - Package : Authentication – Activity Diagram.....	62
4.13.1 - Diagramme d'activité « Inscription ».....	62
4.13.2 - Diagramme d'activité « Connexion ».....	63

4.13.3 - Diagramme d'activité « Mot de passe oublié ».....	65
Acteur : Tous les utilisateurs.....	65
5 - Glossaire.....	67

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Pascal MAITREL	08/11/2020	Création du document	v1

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

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

L'objectif de ce document est de décrire les fonctionnalités de l'application.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- de la lecture du document « Recueil des besoins client » fournit par ma responsable
- d'une discussion avec un collègue plus ancien,

2.2 - Besoin du client

2.2.1 - Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Créé par Franck et Lola, le groupe est 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 6 mois,

2.2.2 - Enjeux et Objectifs

Le système informatique actuel d'OCpizza ne correspond plus aux besoins du groupe car il ne permet pas une gestion centralisée de toutes leurs pizzerias. De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de ventes. Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer « en live » que la livraison est effectuée.

L'objectif est donc de créer un système qui permet de créer et gérer des pizzerias, gérer le personnel, la marchandise en stock et les pizzas de leur commande à leur livraison.

2.2.3 - Règles de gestion générale


- Une commande peut contenir au minimum une pizza.
- Le client peut modifier sa commande tant que celle-ci n'a pas le statut « En préparation ».
- Le personnel à l'exception des fondateurs et des livreurs ne peut se connecter au site web en tant qu'employé que depuis la pizzeria.
- Le numéro de commande est toujours affiché lorsque la commande est à l'écran
- Pour chaque pizza commandée, le système soustrait la marchandise correspondant du stock. Cependant, il peut y avoir une différence avec la réalité. Ainsi, le pizzaiolo peut opérer à une mise à jour de la quantité de marchandises
- Lorsque la marchandise descend en dessous d'un seuil plancher, un message est envoyé au manager
- Un client ne peut pas avoir plus d'une commande avec le statut « En attente de paiement » sauf si le type de paiement est « Paiement à la livraison ». Dès qu'il essaie d'effectuer une

nouvelle commande, c'est automatiquement la commande « En attente de paiement » qui est modifiée.

2.2.4 - Personas

Un persona est un utilisateur fictif qui est généralement doté d'un prénom, de caractéristiques sociales et psychologiques. L'utilisation de personas est utile pour le développement et l'optimisation du programme. Il permet entre autre, grâce au parcours de chaque persona dans l'application, d'identifier des fonctionnalités implicites.

PS : Toutes les photos sont libres de droit. Source : <https://www.stocklib.fr/>

		Caractéristiques <ul style="list-style-type: none">• Hésitant• A du mal à se concentrer• Est impatient• N'aime pas le changement• A un bon niveau en informatique• Possède un smartphone de moyenne gamme à grand écran• Très utilisateur des réseaux sociaux• Végétarien
Identité		Finances
Antoine 20 ans Sexe masculin Étudiant		<ul style="list-style-type: none">• Il a très peu d'argent (argent de poche)• N'hésite pas à dépenser• Paye en espèce ou CB
Identifiants		Objectif
Pseudo Mot de passe E-mail	Toan rR,dm4/Rr toanrr@yopmail.com	Acheter à manger et consommer chez lui pendant qu'il joue à un jeu vidéo
Scénarios		
<ol style="list-style-type: none">1. Taper le nom de la pizzeria dans un moteur de recherche2. Accéder au site web3. Se connecter4. Regarder les formules mises en avant5. Choisir sa pizza habituelle (En regardant sa dernière commande)6. Payer en ligne7. Regarder l'état d'avancement de sa commande8. Modifie sa commande9. Attend que le livreur lui téléphone		



Caractéristiques

- Dynamique
- Aime faire la fête
- A un bon niveau en informatique
- Possède un smartphone bas de gamme à petit écran
- Très utilisatrice des réseaux sociaux
- N'aime pas perdre de temps
- Elle surveille sa ligne
- Mange équilibré
- Mange bio
- Consomme des produits de fast-food très occasionnellement

Identité

Amandine
28 ans
Sexe féminin
Sans profession

Finances

- Elle est financièrement limitée
- Ne gaspille pas son argent

Identifiants


Pseudo	Amandamer
Mot de passe	muA6qw,5g
E-mail	amandamer@yopmail.com

Objectif

Depuis chez elle, trouver un fast-food pas cher, pas trop « mal bouffe » qui livre à domicile via son ordinateur portable

Scénarios

1. Chercher sur internet un fast-food qui livre à domicile et qui propose des produits assez sains
2. Cliquer sur un des sites web trouvés par le moteur de recherche
3. Regarder les produits proposés
4. Regarder le prix
5. S'inscrire

		Caractéristiques
		Conscientieux Travailleur A un bon niveau en informatique Possède un smartphone moyenne gamme à écran de taille raisonnable Peu utilisateur des réseaux sociaux Préfère le contact humain n'aime pas changer ses habitudes Mange de tout avec plaisir Consomme des produits de fast-food 2 à 3 fois dans le mois consomme sa nourriture au travail
Identité		Finances
Fabien 53 ans Sexe masculin Garagiste		Il gagne bien sa vie Ne gaspille pas son argent Ne paye pas par internet
Identifiants		Objectif
Pseudo Mot de passe E-mail	fabipay +3c0nOm8 garagefab@yopmail.com	Depuis son travail, il veut commander à manger et payer à la livraison
Scénarios		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Accéder via le menu favoris de son navigateur, au site web OC Pizza 2. Regarder les formules mise en avant 3. Regarder les produits proposés 4. Relève le numéro de téléphone 5. Passer commande par téléphone 6. Répondre à l'appel téléphonique quand le livreur est devant la porte 7. Payer le livreur 		



Caractéristiques

- Sportif
- Tenace
- Calme
- Motivant
- A un très bon niveau en informatique
- Possède un smartphone haut de gamme à grand écran
- Très utilisateur des réseaux sociaux
- Mange modérément
- Commande une pizza une fois par semaine

Identité

Michel
35 ans
Sexe masculin
Développeur informatique

Finances

- Il gagne bien sa vie
- N'hésite pas à dépenser
- Paye en espèce

Identifiants


Pseudo	Michelife
Mot de passe	ke3ffL'Av13
E-mail	michelife@yopmail.com

Objectif

Acheter à manger sur place avec des amis et consommer sur une table en extérieur

Scénarios

1. Se rendre à la pizzeria
2. Regarder la formule mise en avant
3. Regarder la liste des pizzas
4. Commander au guichet
5. Payer dès la commande
6. Attendre à une table
7. Aller au guichet à l'annonce de son nom pour récupérer sa pizza

 <p>photo</p>		Caractéristiques <ul style="list-style-type: none"> • Calme • Aime rire • Adore les réseaux sociaux • s'y connaît bien en technologie • Aime partir à l'aventure • Séducteur
Identité		Finances
Kevin 23 Sexe masculin Réceptionniste		<ul style="list-style-type: none"> • Gagne le SMIC • N'hésite pas à dépenser • Se retrouve vite sans argent
Identifiants		Objectif
Pseudo Mot de passe E-mail	Kevlar kev@t0uTp1K kevafond@yopmail.com	<ul style="list-style-type: none"> • Enregistrer les paiements des clients sur place • Passer les commandes des clients au téléphone
Scénarios		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquer sur le raccourci qui mène au site web 2. Se connecter 3. Afficher la liste des commandes non payées 4. cliquer sur le bouton «payer» en face du nom du destinataire de la commande pour enregistré le paiement 5. Cliquer sur le bouton « confirmer » pour valider le paiement ou « annuler » pour annuler l'opération 6. Cliquer sur le bouton « contenu » à côté du bouton « paiement » pour voir le contenu de la commande 7. Cliquer sur le bouton « fermer » pour fermer l'affichage du contenu de la commande 8. Répondre au téléphone 9. Créer un client 10. Passer la commande 		



Caractéristiques

- Déterminé
- Organisé
- Serviable
- Toujours de bon humeur
- A un niveau moyen en informatique
- Possède un smartphone de moyenne gamme à grand écran
- Peu utilisateur des réseaux sociaux

Identité

Farid
29 ans
Sexe masculin
Livreur

Finances

- Il gagne un peu plus que le Smic grâce aux pourboires
- Dépenses peu
- N'hésite pas à payer en ligne

Identifiants

Pseudo	Toan
Mot de passe	rR,dm4/Rr
E-mail	toanrr@yopmail.com

Objectif

Obtenir un maximum de pourboire en livrant un maximum de client en étant sympathique

Scénarios

1. Cliquer sur le raccourci qui mène au site web via son smartphone
2. Accéder au site web
3. Se connecter
4. Accéder à son espace personnel
5. Regarder la position géographique des clients à livrer afin de déterminer l'ordre des livraisons
6. Sélectionner un client via la carte pour obtenir l'adresse et le détail de la commande
7. Se rendre chez le client guidé par la carte
8. cliquer sur livré ou payer selon le cas



Caractéristiques

- Sérieuse
- Volontaire
- A un bon niveau en informatique
- Possède un smartphone de moyenne gamme à écran standard
- Très utilisatrice des réseaux sociaux
- Susceptible
- Aime le changement
- Enthousiaste
- Aime rire
- Aime voyager

Identité

Zora
26 ans
Sexe féminin
Manager pizzeria OC Pizza

Finances

- Elle gagne un peu plus que le Smic
- Marchande les prix
- Paye souvent en ligne ou via son mobile

Identifiants


Pseudo	zoralarousse
Mot de passe	7ét30Tr0-P1k
E-mail	zoralars@yopmail.com


Objectif

- Voir la liste des commandes
- Gérer les stocks

Scénarios

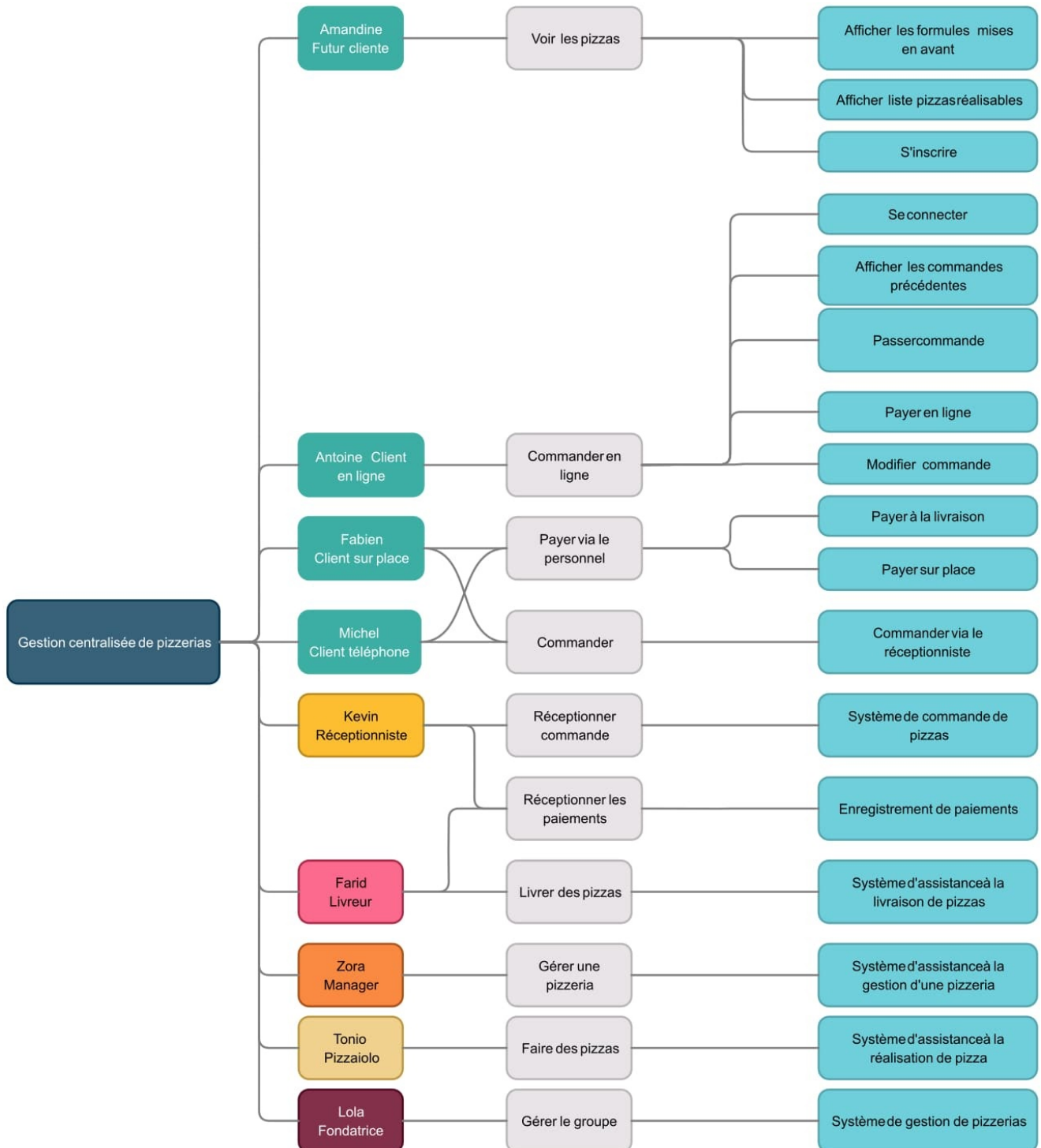
1. Cliquer sur le raccourci sur l'écran de l'ordinateur de son poste de travail pour accéder au site web
2. Se connecter pour accéder à son espace
3. Cliquer sur le bouton « Stock » pour afficher la liste des marchandises en stock
4. Cliquer sur le bouton « Modifier » pour modifier la quantité de marchandise restant
5. Pour chaque modification, cliquer sur le bouton « confirmer » pour valider
6. Fermer la page de gestion du stock

		Caractéristiques <ul style="list-style-type: none"> • Déterminé • Organisé • Serviable • Amusant • A un bon niveau en informatique • Possède un smartphone de moyenne gamme à grand écran • Très utilisateur des réseaux sociaux • Tient un blog
Identité		Finances
Tonio 36 ans Sexe masculin Pizzaiolo		<ul style="list-style-type: none"> • Il gagne bien sa vie • Dépensier • N'hésite pas à payer en ligne ou via son smartphone
Identifiants		Objectif
Pseudo Mot de passe E-mail	Toan rR,dm4/Rr toanrr@yopmail.com	Faire des pizzas dans les meilleures conditions possibles
Scénarios		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cliquer sur le raccourci qui mène au site web via l'ordinateur de la pizzeria 2. Accéder au site web 3. Se connecter 4. Accéder à son espace personnel 5. Voir la liste des commandes à faire 6. Cliquer sur une commandes pour voir les pizzas à faire et les ingrédients qui les composent 7. Cliquer sur un bouton pour indiquer que la pizza est en cours de préparation 8. Cliquer sur un bouton pour indiquer que la pizza est terminée et prête à être livrée 9. Quand toutes les pizzas d'une commande sont prêtes, le système passe la commande à « En attente d'un livreur » 		

		Caractéristiques
		<ul style="list-style-type: none"> • Leader • Organisée • A un bon niveau en informatique • Possède un smartphone haut de gamme à grand écran • Très utilisatrice des réseaux sociaux • Est patiente • Aime le changement • A l'habitude de donner des ordres • Aime rire
Identité		Finances
Lola 33 ans Sexe féminin Fondatrice OC Pizza		<ul style="list-style-type: none"> • Elle gagne bien sa vie • N'hésite pas à dépenser • Paye souvent en ligne
Identifiants		Objectif
Pseudo Mot de passe E-mail	lolifax +c80Nm13uxC ocplola@yopmail.com	Contrôler la totalité ou chacune de ses pizzerias depuis n'importe où et à tout moment
Scénarios		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Accéder via un raccourci sur son téléphone ou son ordinateur, au site web OC Pizza 2. Se connecter à son espace perso 3. Via un tableau de bord, voir l'ensemble des données en live concernant ses pizzerias 4. Cliquer sur un lien pour accéder aux données d'un site en particulier 5. Fermer la fenêtre pour retourner au menu principal 6. Cliquer sur un bouton pour ajouter une pizzeria 7. Entrer toutes les informations de la nouvelle pizzeria puis valider 8. Cliquer sur un bouton pour ajouter du personnel 9. Entrer les informations concernant les nouveaux membres puis valider 10. Retourner au menu principal 		

2.2.5 - Impact mapping

L'impact mapping est un diagramme qui a pour but de bien situer l'objectif du projet qui est de permettre la gestion centralisée de pizzerias. Pour ce faire, on utilise les personas et on met en place les fonctionnalités qui nous permettent de répondre à leurs besoins.



3 - SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

La solution pour ce projet est la réalisation d'un **site web responsive**. Il permet à tous type d'utilisateur de l'utiliser depuis n'importe où et avec n'importe quel appareil. Les clients peuvent ainsi commander chez eux depuis leur ordinateurs ou en chemin depuis leur mobile. Tandis que le personnel d'OC Pizza peut suivre les commandes depuis son espace personnel alloué dans le site web.

La création d'un unique site web pour tous les utilisateurs permet également de réduire les coûts et le temps de conception.

Le langage et le framework utilisés seront **Python** et **Django** car ils permettent de développer des sites web de façon rapide.

PYTHON : La communauté autour de ce langage est énorme et très active. Ceci permet de toujours trouver des solutions en cas de difficulté lors de la conception. Cela contribue également à une meilleure maintenabilité.

« Python est un langage idéal pour l'écriture de scripts et le développement rapide d'applications dans de nombreux domaines et sur la plupart des plateformes. ».

Source : <https://docs.python.org/fr/3/tutorial/#:~:text=Python%20est%20un%20langage%20de%20programmation%20puissant%20et%20facile%20%C3%A0%20apprendre.&text=Parce%20que%20sa%20syntaxe%20est,sur%20la%20plupart%20des%20plateformes.>

*« Python conserve sa place de **leader**. Selon l'IEEE, la popularité de Python découle en grande partie du grand nombre de bibliothèques spécialisées disponibles... ».*

Language Ranking: IEEE Spectrum				
Rank	Language	Type		Score
1	Python	🌐	📱	100.0
2	Java	🌐	📱	96.3
3	C	📱	📱	94.4
4	C++	📱	📱	87.5
5	R		📱	81.5
6	JavaScript	🌐		79.4
7	C#	🌐	📱	74.5
8	Matlab		📱	70.6
9	Swift	📱	📱	69.1
10	Go	🌐	📱	68.0

Source : <https://programmation.developpez.com/actu/276292/Meilleurs-langages-en-2019-selon-l-IEEE-Python-leader-pour-la-troisieme-annee-consecutive-il-s-impose-dans-tous-les-domaines-dans-lesquels-il-est-utilise-du-developpement-web-a-l-embarque/>

«**Django** est un framework web **open source** en **Python**. Il a pour but de rendre le développement web 2.0 **simple et rapide**. Pour cette raison, le projet a pour slogan " **Le framework pour les perfectionnistes avec des deadlines**. " ».

Source :[https://fr.wikipedia.org/wiki/Django_\(framework\)#:~:text=Django%20est%20un%20cadre%20de,perfectionnistes%20avec%20des%20deadlines.%20%C2%BB](https://fr.wikipedia.org/wiki/Django_(framework)#:~:text=Django%20est%20un%20cadre%20de,perfectionnistes%20avec%20des%20deadlines.%20%C2%BB).

« Le développement **open source** offre généralement une garantie de qualité, dans la mesure où chacun a accès à l'intégralité du code source. ».

Source :<https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/informatique-open-source-18154/>

La solution sera réalisée « from scratch ». Ceci permet de garder une totale maîtrise sur chaque élément de l'application.

Le serveur web sera **PlanetHoster** pour des raisons de performance et d'accessibilité. Nous utiliserons leur base de données open source, **MySQL** qui est la plus populaire au monde.

« ... vous ne risquez pas d'être déçu.

Le taux de disponibilité (uptime) est l'un des aspects les plus importants quand on choisit un hébergement web. Et **PlanetHoster** ne nous a pas déçu à ce niveau puisqu'il a été capable de nous offrir sur une période de plus d'un an, **une disponibilité avoisinant les 99,93%**. ».

Source :<https://www.presse-citron.net/hebergeur/planethoster/>

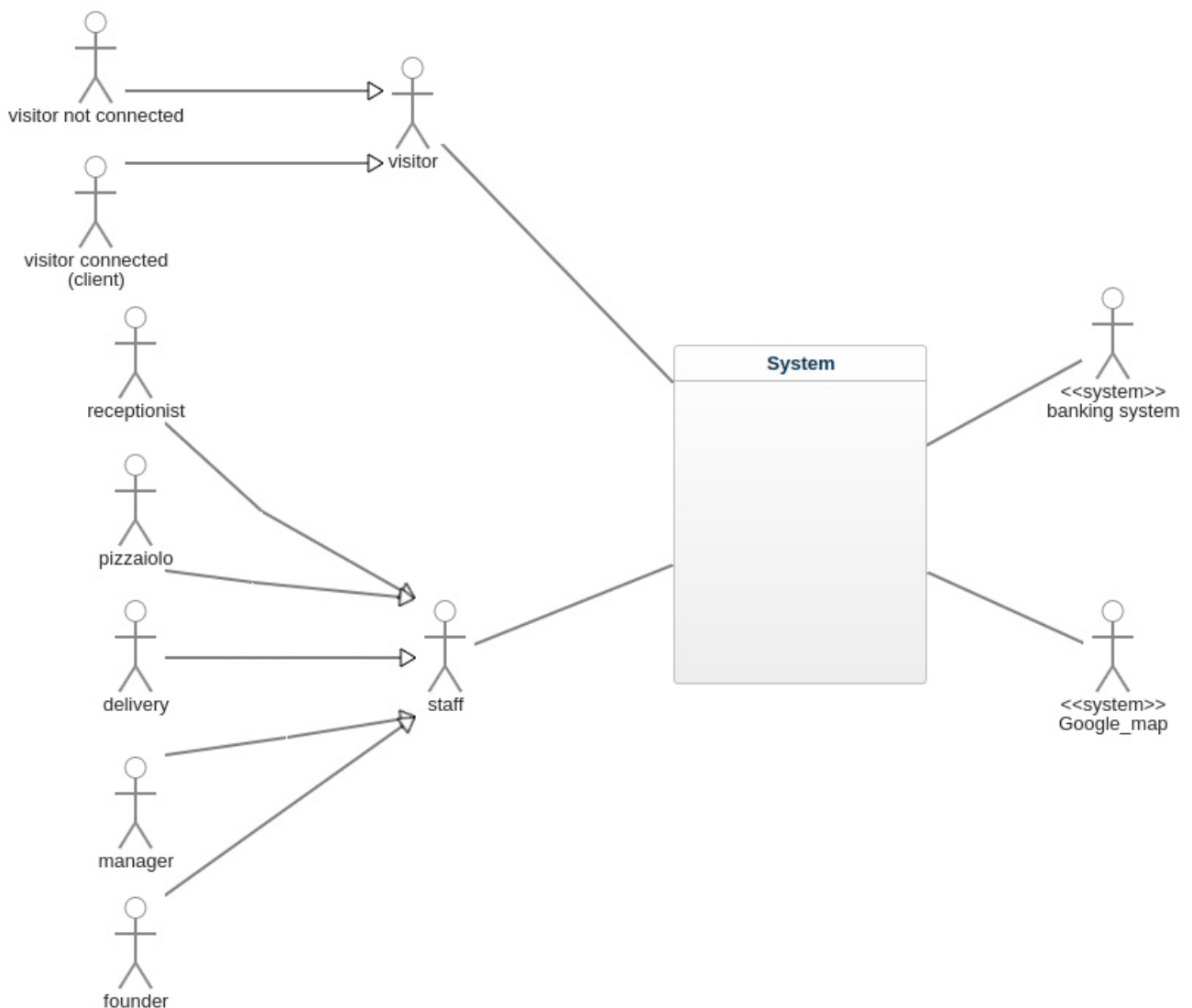
Source :<https://www.mysql.com/fr/why-mysql/?main=1&topic=12&type=22&lang=fr>

La partie **front-end** sera en **html**, **javascript** et **CSS** pour rester simple et efficace.

4 - SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES

4.1 - Les acteurs (Diagramme de contexte)

Le diagramme de contexte présenté ci-dessous permet de relever les différentes relations en rapport avec le système. À gauche se trouvent les acteurs principaux et à droite les acteurs secondaires,



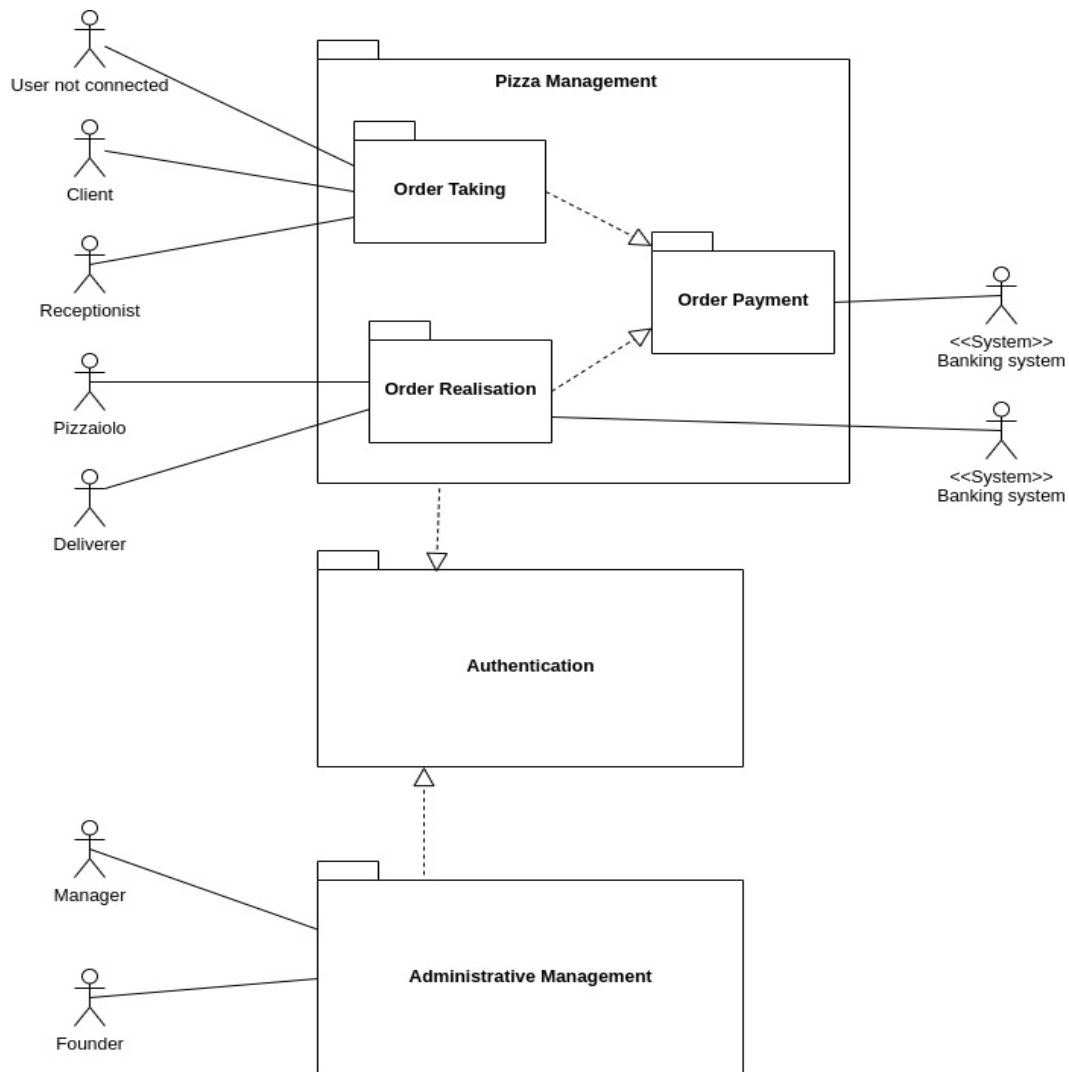
On peut voir que le système est en relation avec :

- l'utilisateur non connecté du site web qui peut voir les produits proposés et se connecter
- le client qui peut effectuer une commande, suivre son état d'avancement et la modifier tant qu'elles n'a pas été prise en charge par le pizzaiolo. Il peut également voir ses commandes précédentes
- le réceptionniste qui peut passer les commandes des clients et recevoir leur paiement
- le pizzaiolo qui peuvent afficher les commandes, voir les ingrédients qui composent les pizzas et signaler quand elle sont prêtes
- les livreurs qui peuvent voir l'adresse de livraison et signaler quand la commande est livrée ou payée
- les gérants qui peuvent voir le nombre de commandes passées, le chiffre d'affaire de la pizzeria et gérer les stocks
- Les fondateurs qui peuvent voir le nombre de commandes passées, le chiffre d'affaire du groupe et ajouter de nouveaux produits
- le système bancaire qui permet d'effectuer les paiements
- le système externe qui permet la géolocalisation

4.2 - Diagramme de Paquetage (Package)

Le Diagrammes de Paquetage (Package) est utilisé pour refléter l'organisation des différentes parties et de leurs éléments.

Ci-dessous, on constate qu'il y a des parties distinctes : la **Gestion administrative** (Administrative management, **l'authentification** (authentication) et la **Gestion des pizzas** (Pizza management). Cette dernière est composée de sous-paquetages : **Prise de commande** (Order taking) et **Réalisation de commande** (Order realization). Ces deux sous-paquetage sont en relation avec le sous-paquetage **Paiement de commande** (Order payment).



4.3 - Package : Pizza management – Use case

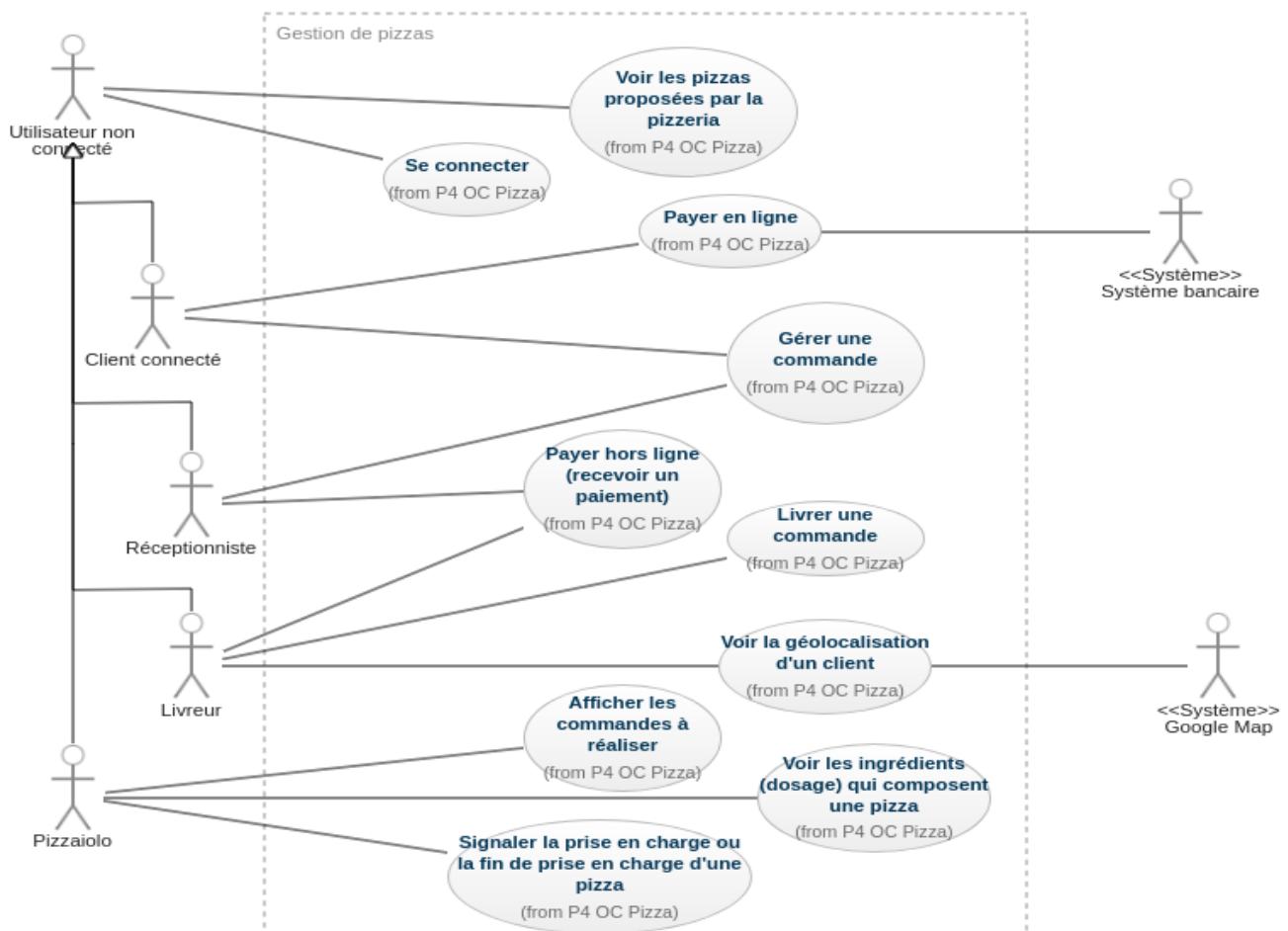
4.3.1 - Cas d'utilisation (Use Case) : Gestion de pizzas

Ici, les diagrammes de cas d'utilisation permettent de représenter le comportement fonctionnel du système vis à vis des acteurs.

On voit ci-dessous, dans les cas d'utilisation de la gestion de pizzas que :

L'utilisateur non connecté peut voir les pizzas proposées et se connecter. Le client connecté peut gérer une commande et la payer en ligne. Le réceptionniste peut gérer des commandes et recevoir des paiements hors ligne. Le livreur peut livrer une commande, géolocaliser les clients et recevoir des paiements hors ligne. Le pizzaiolo, quant à lui, peut afficher les commandes à réaliser, voir le dosage des ingrédients qui composent chaque pizza et signaler qu'il a pris en charge ou terminé une pizza.

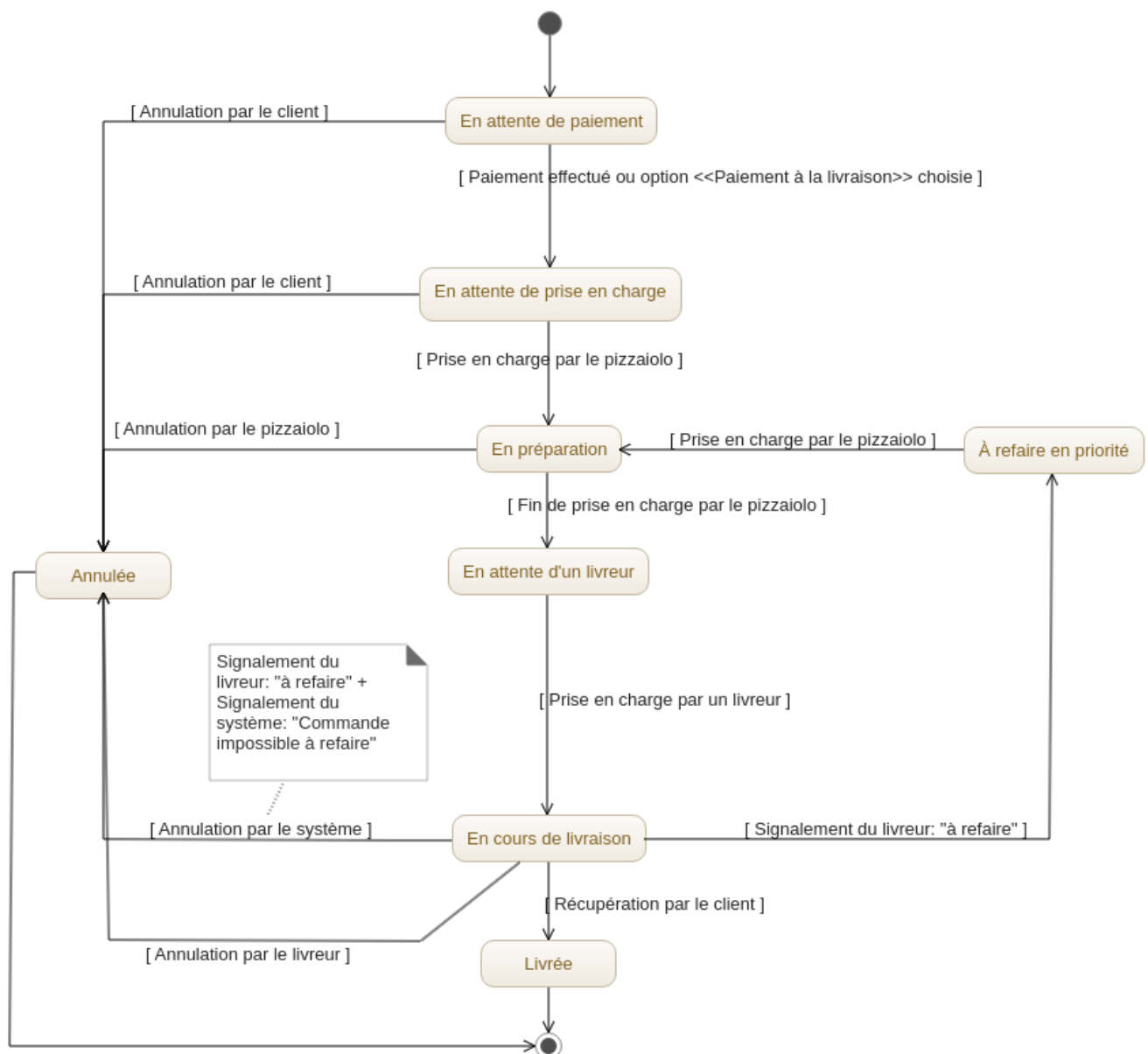
P.S. : Tous les utilisateurs connectés peuvent se déconnecter.



4.4 - Package : Pizza management – StateMachine Diagram

Le diagramme états-transitions (StateMachine Diagram) cible un objet unique du système et montre ses différents états ainsi que les évènements qui créent ces changements d'état.

4.4.1 - Diagramme états_transitions: Commande



Le diagramme états-transitions « **Commande** ».montre les différents états d'une commande en fonction de certains évènements.

Lorsqu'un panier est validé, il devient une commande.

Au départ, une commande a le statut « **En attente de paiement** ».

Quand le paiement est effectué ou si le type de paiement est « Paiement à la livraison », l'état de la commande devient « **En attente de prise en charge** ».

Une fois que le pizzaiolo la prend en charge, le statut passe à « **En préparation** ». Quand le pizzaiolo signale que la commande est prête, son état est « **En attente d'un livreur** ».

Dès que le livreur prend en charge la commande, celle-ci a son statut qui passe à « **En cours de livraison** ».

Une fois que la commande est livrée (donc payée) son statut passe à « **Livrée** ».

Le statut de la commande peut être à « **Annulée** » si :

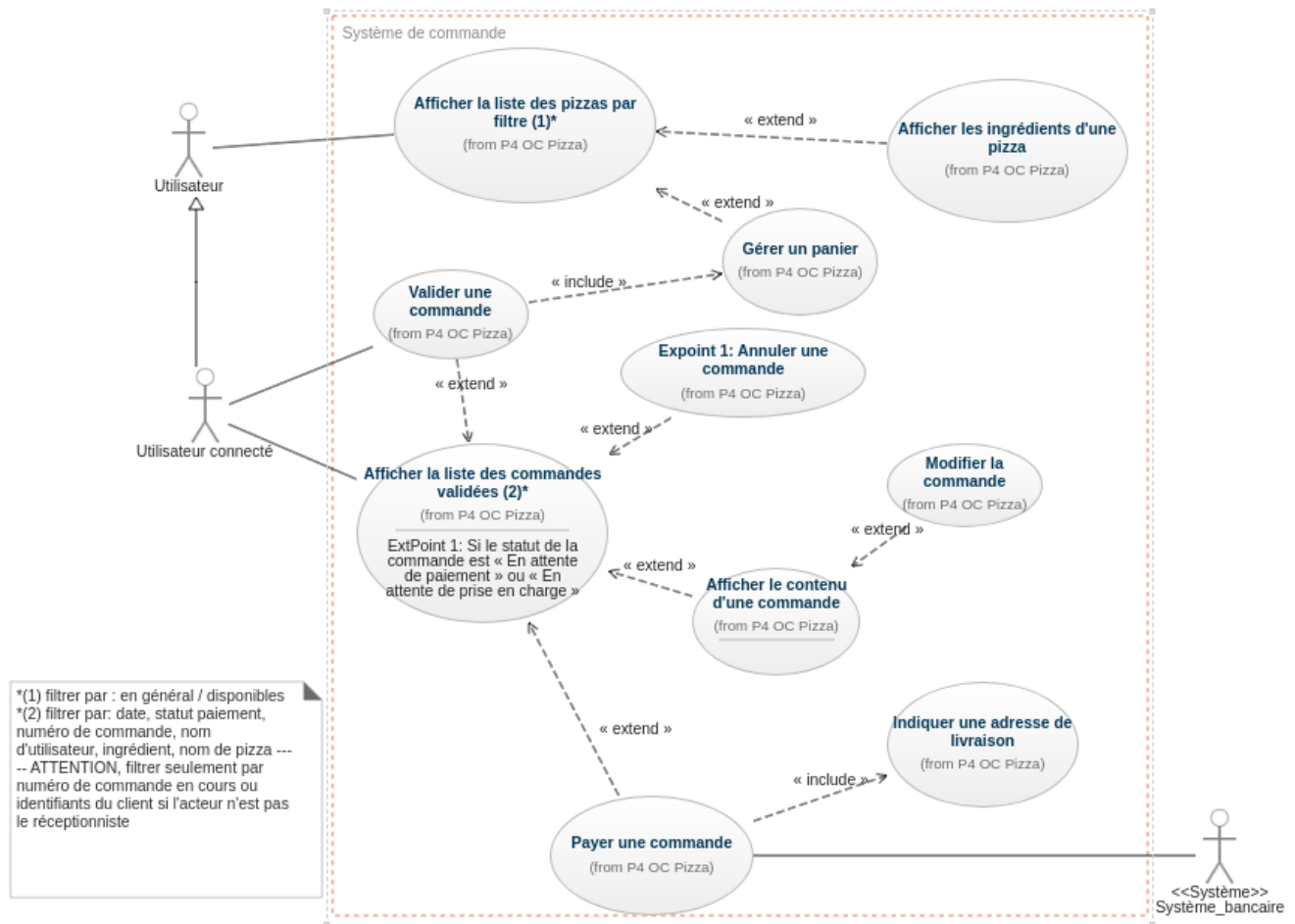
- Le client l'annule (possible seulement si le statut n'est pas arrivé à « En préparation »)
- Le pizzaiolo (tant que le statut) est à « En préparation »)
- Le livreur (Tant que le statut est à « En cours de livraison »)
- Le système (si un employé a demandé à ce que la commande soit refaite et que ce n'est pas possible)

Le statut de la commande peut être à « **À refaire en priorité** » si :

- Le livreur signale que la commande doit être refaite.

4.5 - Package : Pizza Management / Order Taking – Use cases

4.5.1 - Cas d'utilisation : Effectuer une commande



Fiche descriptive du cas d'utilisation « Effectuer une commande »

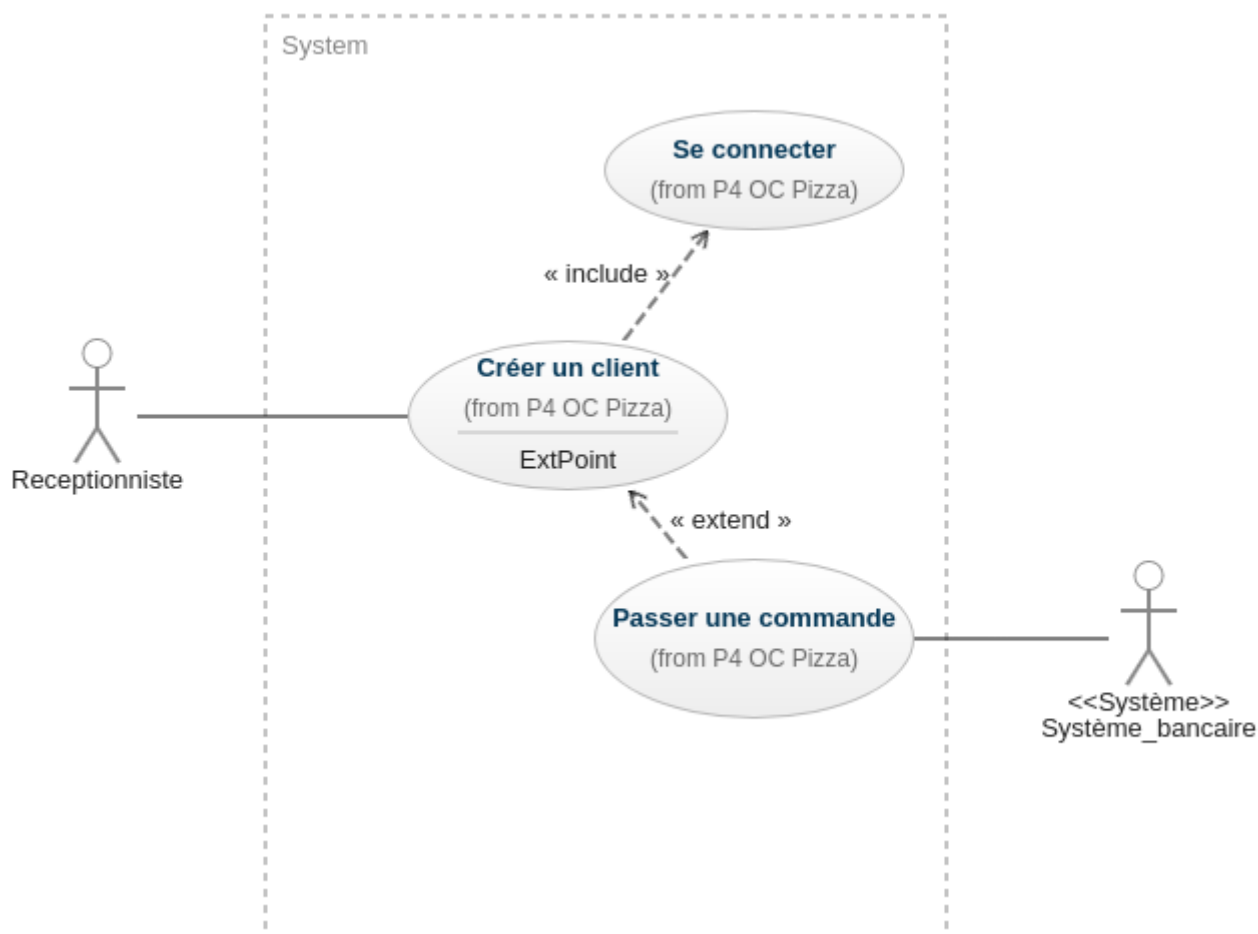
Identification	
Numéro	1
NOM	Effectuer une commande (package : Pizza management / Order taking)
Acteur	Utilisateur non connecté, client et réceptionniste
Description succincte	La confection d'une commande doit pouvoir s'effectuer en ligne aussi bien par le client, le réceptionniste ou l'utilisateur non connecté. Cependant il faut être connecté pour pouvoir valider la commande et la payer.

Auteur		Pascal MAITREL
Date première rédaction		22/12/2020
Pré-condition		Aucune
Démarrage		L'utilisateur demande la page liste des pizzas
Scénario nominal		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Affiche la liste des pizzas réalisables par la pizzeria. Celles non réalisables sont grisées.
2	Il sélectionne une pizza de son choix pour commencer sa commande	
3		Affiche un formulaire comprenant les tailles disponibles et un champ pour la quantité souhaitée
4	Il choisie la taille souhaitée ainsi que la quantité désirée puis valide son choix	
5		Ajoute la pizza au panier
6	Il demande à voir son panier	
7		Affiche le contenu de la commande,
8		Propose de poursuivre les achats ou valider le panier
9	Il valide le panier	
10		Vérifie si l'utilisateur est connecté
11	Il est connecté	
12		Enregistre la commande
13		Affiche la liste paginée des commandes validées (avec la notion « En attente de paiement / En attente de prise en charge / En préparation / En attente de livreur / En cours de livraison / Livrée / Annulée »). La liste est affichée de la commande la plus récente à la plus ancienne. En face de chaque commande, il y a un bouton « Paiement », « Modifier », « Annuler »
14	Il choisit de payer	
15		Affiche un formulaire prérempli et éditale

		concernant l'adresse de livraison ainsi qu'un bouton « Livraison à la pizzeria »
16	Il remplit le formulaire et valide	
17		Ferme le formulaire
18		Lance le dispositif de paiement (voir les fiches descriptives du paiement).
19		Le paiement est bien effectué ou le type de paiement est « Paiement à la livraison » : Passe le statut de la commande à « En attente de prise en charge »
Fin du cas d'utilisation		
Scénarios alternatif		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
2.a	Il peut décider de voir la liste des ingrédients d'une pizza	
		Affiche la liste des ingrédients de la pizza sélectionnée
	Il ferme la liste	
		Retourne à l'étape 1
9.a	Il peut demander la poursuite de la commande	
		Retourne à l'étape 1
9.b	Il peut modifier son panier	
		Met à jour le panier
		Retourne à l'étape 7
11.a	Il n'est pas connecté	
		Affiche la page de création de compte (Voir inscription)
	Il se crée un compte	
		Retourne à l'étape 11
14.a	Il choisit de modifier une commande (il ne peut modifier que les commandes dont le statut est « En attente de prise en charge » ou « En attente de paiement »)	
		Affiche le contenu de la commande

		Passe à l'étape 9.b
14.b	Il choisit d'annuler une commande (il ne peut annuler que les commandes dont le statut est « En attente de prise en charge » ou « En attente de paiement »)	
		Passe l'état de la commande à « Annulée »
18.a	Il clique sur le bouton « Payer à la livraison »	
		Passe l'état de la commande à « En attente de prise en charge »
Fin du cas d'utilisation		
19.a		Le paiement n'est pas passé
		Affiche un message d'erreur
	Il ferme la fenêtre du message	
		Retourne à l'étape 13

4.5.2 - Cas d'utilisation : Passer la commande d'un client



Fiche descriptive du cas d'utilisation « Passer la commande d'un client »

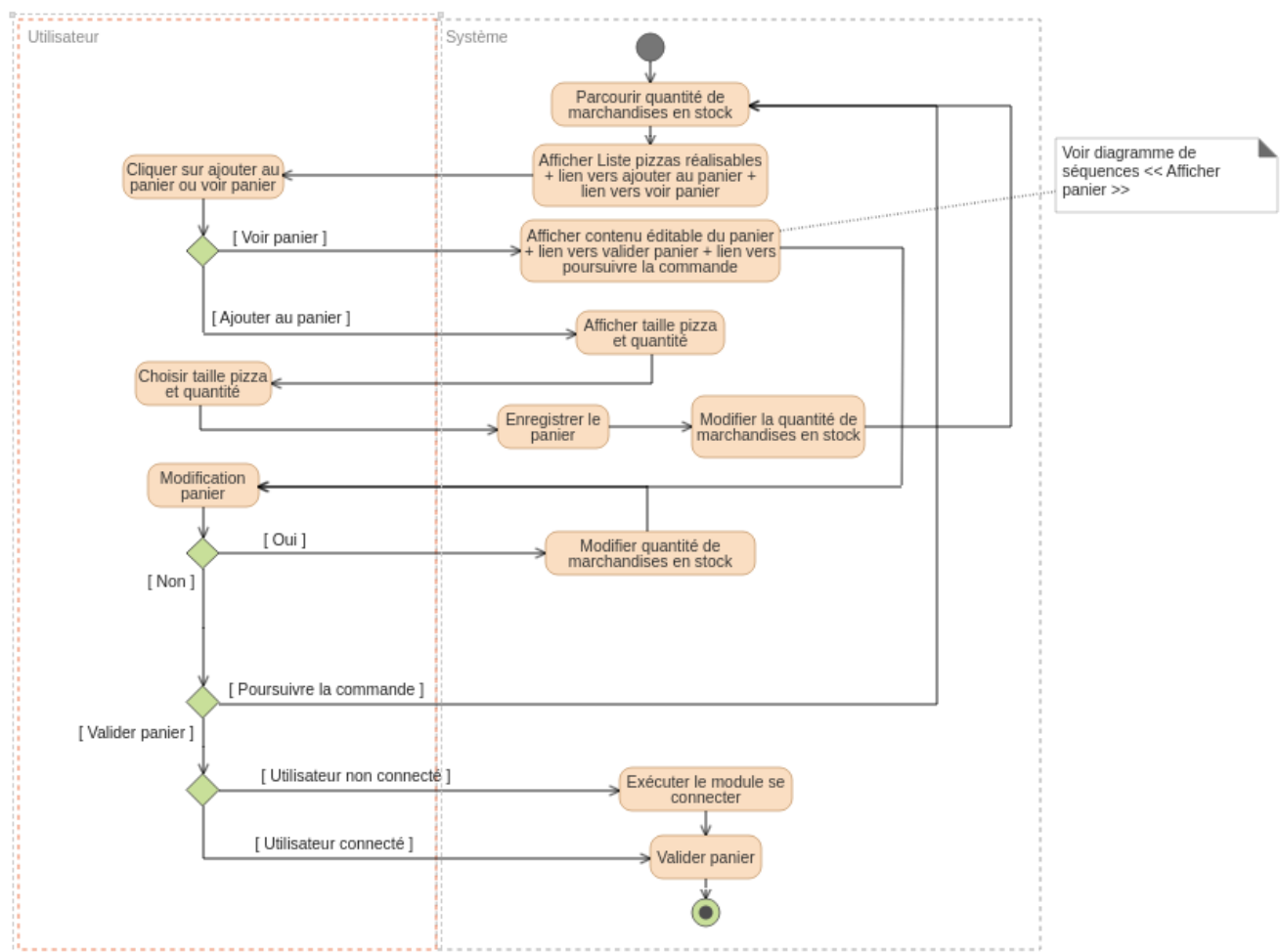
Identification	
Numéro	7
NOM	Passer la commande d'un client (package : Pizza management / Order Taking)
Acteur	Le réceptionniste
Description succincte	L'acteur doit pouvoir passer une commande pour un client sur place ou au téléphone
Auteur	Pascal MAITREL

Date première rédaction	09/01/2021	
Pré-condition	Être connecté	
Démarrage	L'utilisateur demande la page d'ajout de client	
Scénario nominal		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Affiche un formulaire (nom, prénom, téléphone (facultatif), adresse de livraison(facultatif))
2	Il remplit correctement le formulaire	
3		Ferme le formulaire
4		Vérifie si le client est déjà en base de données
5		Le client n'est pas en base de données
6		Enregistre le nouveau client en base de données.
7		Affiche la page de commande de pizzas
8	Il passe la commande	
9		Affiche la page de paiement (Voir paiement)
Fin du cas d'utilisation		
Scénarios alternatif		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
5.a		Le client est déjà dans la base de données
		Sélectionne le compte en base de données pour effectuer le reste des opérations
		Passe à l'étape 7

4.6 - Package : Pizza Management / Order Taking – Activity Diagram

Le diagramme d'activité (Activity Diagram) est utilisé pour représenter le flux de travail à partir d'un point de départ au point d'arrivée en détaillant les différentes étapes qui existent dans la progression des événements contenus dans l'activité.

4.6.1 - Diagramme d'activité : commander



Le diagramme d'activité « Commander » montre les différentes opérations qui permettent à un utilisateur d'effectuer une commande de pizza(s).

Le système prend connaissance de la quantité de marchandises en stock afin de d'afficher les pizzas réalisables.

Des liens « Ajouter au panier » permettent d'ajouter la pizza correspondante dans un panier virtuel.

Un lien « Voir panier » permet d'afficher son contenu.

* Quand l'utilisateur ajoute une pizza au panier, le système demande de choisir la taille et la quantité souhaitée. La quantité maximale autorisée dépend du niveau du stock de marchandises.

Le système enregistre en mémoire le panier, modifie la quantité de marchandises en stock puis affiche à nouveau la liste des pizzas réalisables.

* Quand l'utilisateur décide de voir le panier, le système affiche la liste des pizzas choisies associées à un bouton (-) et (+) pour modifier la quantité de pizzas souhaitée ainsi qu'une corbeille pour supprimer la pizza de la liste.

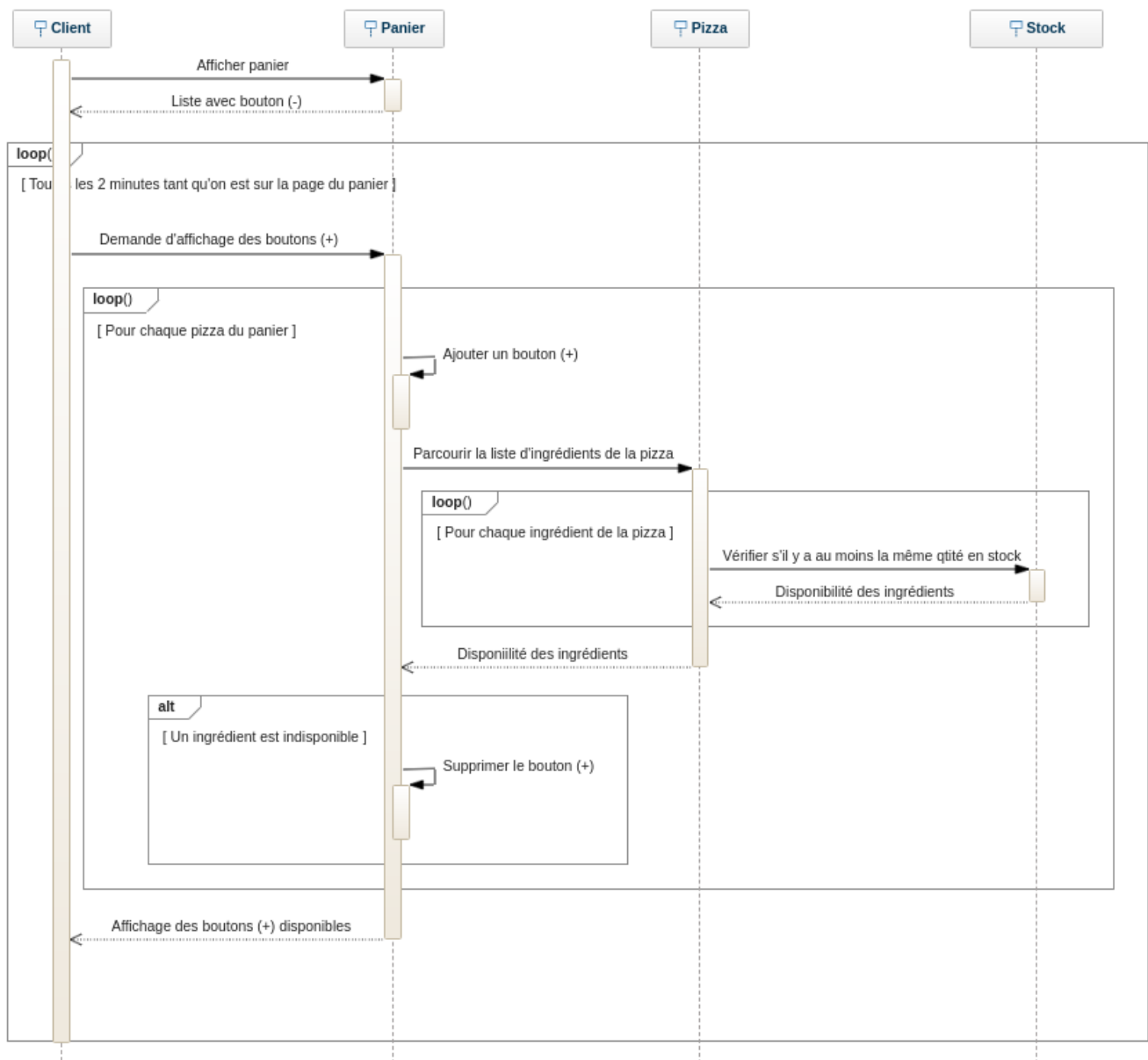
Il peut poursuivre sa commande ou valider son panier afin de passer au paiement.

Pour qu'un panier soit validé en tant que commande, il faut que l'utilisateur soit connecté.

4.7 - Package : Pizza Management / Order Taking – Sequence Diagram

Le diagramme de séquences (Sequence Diagram) permet de décrire chronologiquement COMMENT les éléments du système interagissent entre eux.

4.7.1 - Diagramme de séquences: Afficher le panier



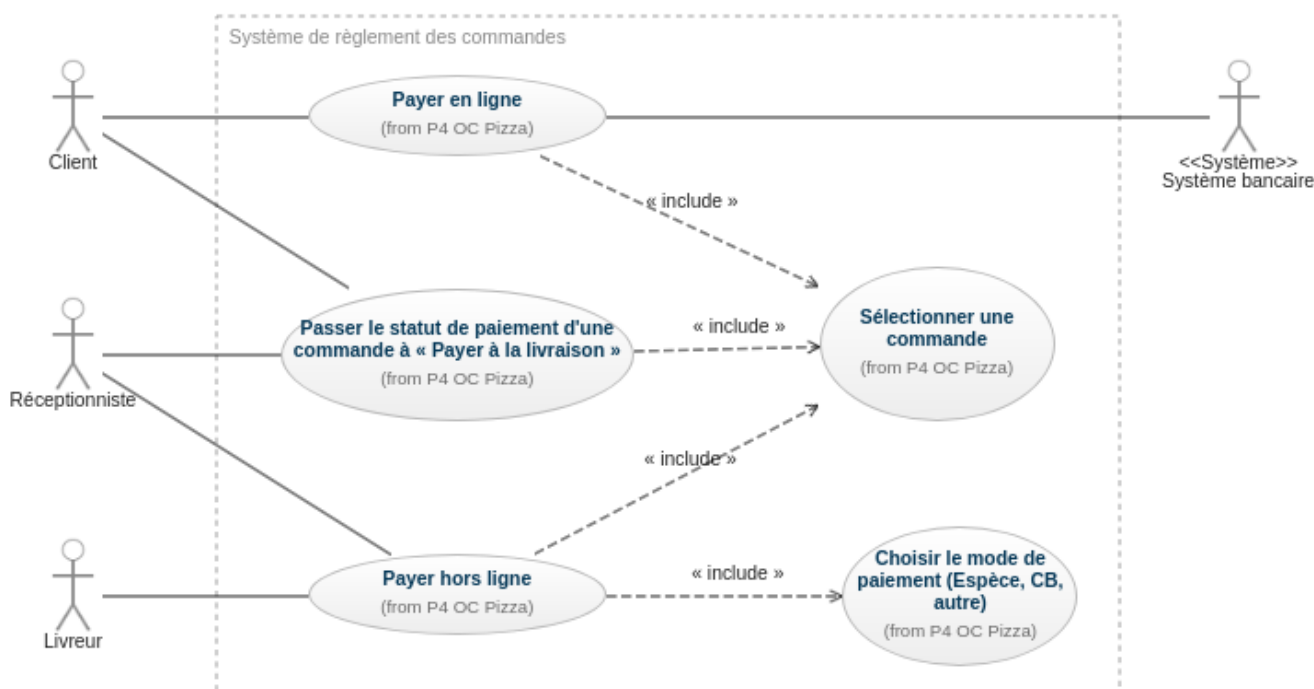
Le diagramme de séquence « Afficher le panier » nous montre que lorsque le client demande d'afficher le panier, celui-ci lui est retourné dans un premier temps uniquement avec les boutons qui permettent de soustraire une pizza. Dès lors, une demande d'affichage des boutons permettant d'ajouter une pizza est demandée et ce toutes les deux minutes afin de s'assurer de la mise à jour

des informations vis à vis du stock.

Pour chaque pizza du panier, le système vérifie que le stock permet d'ajouter la même pizza par rapport à ses ingrédients. Si et seulement si c'est le cas, un bouton d'ajout de pizza est affiché pour la pizza concernée.

4.8 - Package : Pizza Management / Order Payment – Use case

4.8.1 - Cas d'utilisation : Paiement



Fiche descriptive du cas d'utilisation « Paiement effectué par un client »

Identification	
Numéro	11
NOM	Paiement effectué par un client (package : Pizza Management / Order Payment)
Acteurs	Client

Description succincte	L'acteur doit pouvoir effectuer le paiement de sa commande
Auteur	Pascal MAITREL
Date première rédaction	10/01/2021
Pré-condition	Doit être connecté
Démarrage	L'utilisateur a sélectionné une commande dont le statut de paiement est « En attente de paiement »

Scénario nominal

Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Affiche la page de paiement dans laquelle il y a les liens « Payer en ligne » et « Payer à la livraison »
2	Il choisit de payer en ligne	
3		Affiche le formulaire proposé par le système bancaire dans lequel le client doit entrer ses informations bancaires
4	Il remplit le formulaire	
5		Le système bancaire valide le paiement
6		Affiche le message : « Le paiement a bien été effectué »
7		Ferme la page de paiement

Fin du cas d'utilisation

Scénarios alternatif

Étapes du scénario	Utilisateur	Système
2.a	Il choisit « Payer à la livraison »	
		Affiche le message « Vous devrez payer (le montant) à la livraison »
		Ferme la page de paiement

Fin du cas d'utilisation

##

5.a		Le système bancaire ne valide pas le paiement
		Affiche le message : « Le paiement n'a pas été accordé »
		Affiche les boutons « Recommencer » et « Annuler»
	Il choisit de recommencer	
		Retourne à l'étape 3
Fin du cas d'utilisation		
5.b		Le système bancaire ne valide pas le paiement
		Affiche le message : « Le paiement n'a pas été accordé »
		Affiche les boutons « Recommencer » et « Annuler»
	Il choisit d'annuler le paiement	
		Affiche le message : « Paiement annulé ! »
		Ferme la page de paiement
Fin du cas d'utilisation		

Fiche descriptive du cas d'utilisation « Paiement effectué via le réceptionniste»

Identification	
Numéro	12
NOM	Paiement effectué via le réceptionniste (package : Pizza Management / Order Payment)
Acteurs	Réceptionniste
Description succincte	L'acteur doit pouvoir effectuer le paiement de la commande du client
Auteur	Pascal MAITREL

Date première rédaction	10/01/2021
Pré-condition	Doit être connecté
Démarrage	L'utilisateur a sélectionné une commande dont le statut de paiement est « En attente de paiement »



Scénario nominal

Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Affiche la page de paiement dans laquelle il y a les liens « Payer maintenant » et « Payer à la livraison »
2	Il choisit « Payer maintenant »	
3		Affiche un formulaire pré-rempli avec les champs : « Montant à payer », « Montant payé », « Mode de paiement (espèce, CB, autre) »
4	Après avoir été payé en CB et chèque déjeuné, il entre une partie du montant dans le champs « Montant payé »	
5	Il choisit CB comme mode de paiement puis valide	
6		Soustrait le montant payé du prix total
7		Affiche une ligne supplémentaire dans le formulaire avec les champs pré-remplis: « Montant à payer », « Montant payé », « Mode de paiement (espèce, CB, autre) »
8	Il choisit autre puis valide	
9		Passe le statut de paiement de la commande à « Commande payé »
10		Ferme le formulaire de paiement

Fin du cas d'utilisation



Scénarios alternatif

Étapes du	Utilisateur	Système
-----------	-------------	---------

scénario		
2.a	Il choisit « Payer à la livraison »	
		Passe le type de paiement de la commande à « Paiement à la livraison »
		Ferme la page de paiement
Fin du cas d'utilisation		

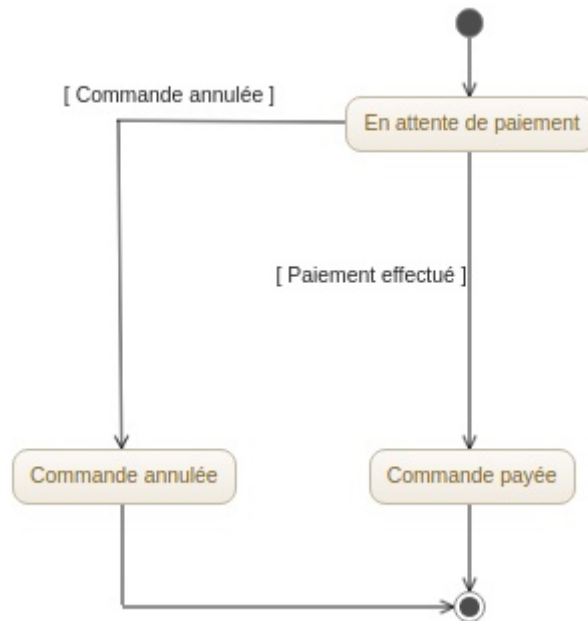
Fiche descriptive du cas d'utilisation « Paiement effectué via le livreur»

Identification		
Numéro	13	
NOM	Paiement effectué via le livreur (package : Pizza Management / Order Payment)	
Acteurs	Livreur	
Description succincte	L'acteur doit pouvoir effectuer le paiement de la commande du client	
Auteur	Pascal MAITREL	
Date première rédaction	10/01/2021	
Pré-condition	Doit être connecté	
Démarrage	L'utilisateur a sélectionné la commande qu'il s'apprête à donner au client	
Scénario nominal		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Affiche le type de paiement de la commande :« Paiement à la livraison » Affiche un bouton « Payer maintenant »
2	Il clique sur « Payer maintenant »	
3		Affiche un formulaire pré-rempli avec les champs : « Montant à

		payer», « Montant payé», « Mode de paiement (espèce, CB, autre) »
4	Après avoir été payé en CB et espèce, il entre une partie du montant dans le champs « Montant payé»	
5	Il choisit « CB » comme mode de paiement puis valide	
6		Soustrait le montant payé du prix total
7		Affiche une ligne supplémentaire dans le formulaire avec les champs pré-remplis: « Montant à payer», « Montant payé», « Mode de paiement (espèce, CB, autre) »
8	Il choisit « Espèce » puis valide	
9		Passe le statut de paiement de la commande à « Commande payé »
10		Ferme le formulaire de paiement
Fin du cas d'utilisation		
Scénarios alternatif		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1.a		Affiche le statut de paiement de la commande :« Commande payée »
	Il ferme la page de paiement	
Fin du cas d'utilisation		

4.9 - Package : Pizza Management / Order Payment – StateMachine Diagram

4.9.1 - Diagramme états_transitions: Paiement de la commande



Via le diagramme états-transitions « **Paiement de la commande** ». on observe les différents états du paiement de la commande en fonction de certains évènements.

Lorsqu'un panier est validé, il devient une commande.

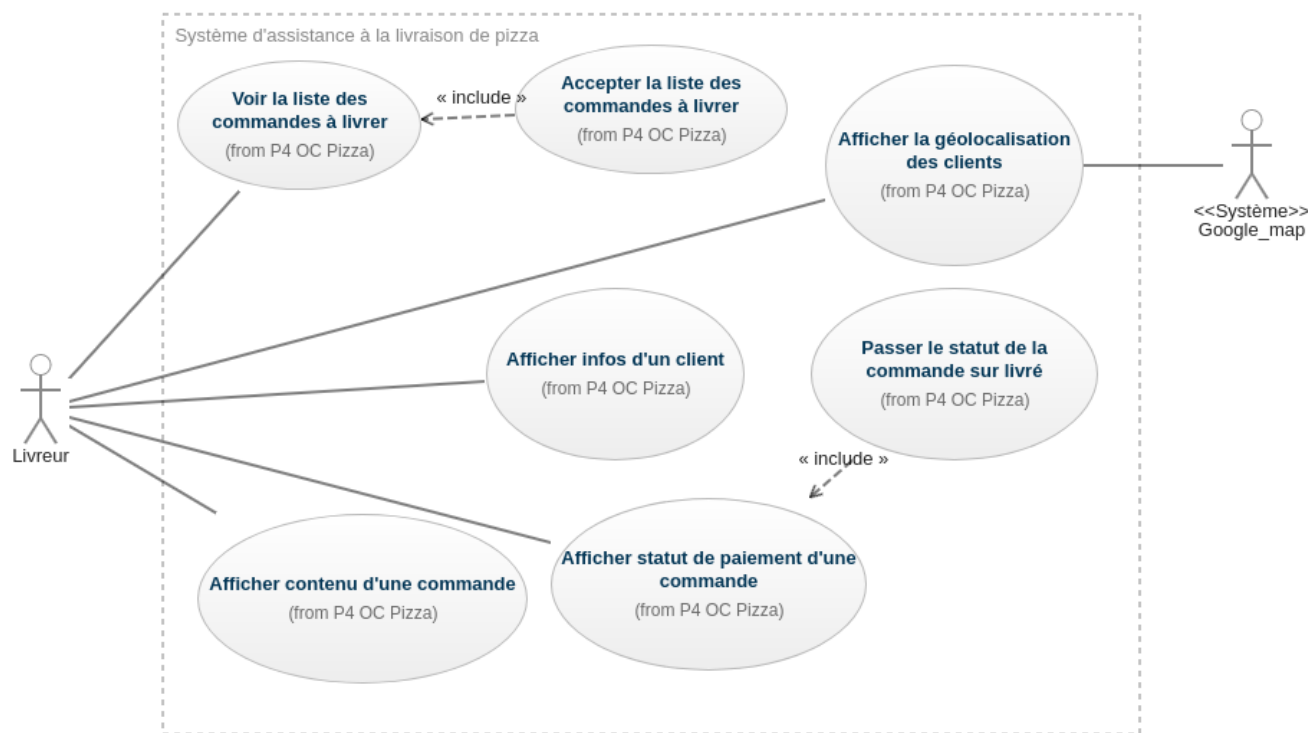
Au départ, le statut du paiement de la commande est à « **En attente de paiement** ».

Quand le paiement est effectué, l'état du paiement de la commande devient « **Commande payée** ».

Le statut de la commande peut être à « **Commande annulé** » si un client, le personnel ou le système annule la commande.

4.10 - Package : Pizza Management / Order Realization – Use cases

4.10.1 - Cas d'utilisation : Livrer une commande



Fiche descriptive du cas d'utilisation « Livrer une commande »

Identification	
Numéro	3
NOM	Livrer une commande (package : Pizza Management / Order Realization)

Acteur	Livreur
Description succincte	Le livreur doit à partir d'une liste de commandes à livrer, effectuer la livraison
Auteur	Pascal MAITREL
Date première rédaction	01/01/2021
Pré-condition	L'utilisateur est connecté
Démarrage	L'utilisateur est à la page des commandes à livrer



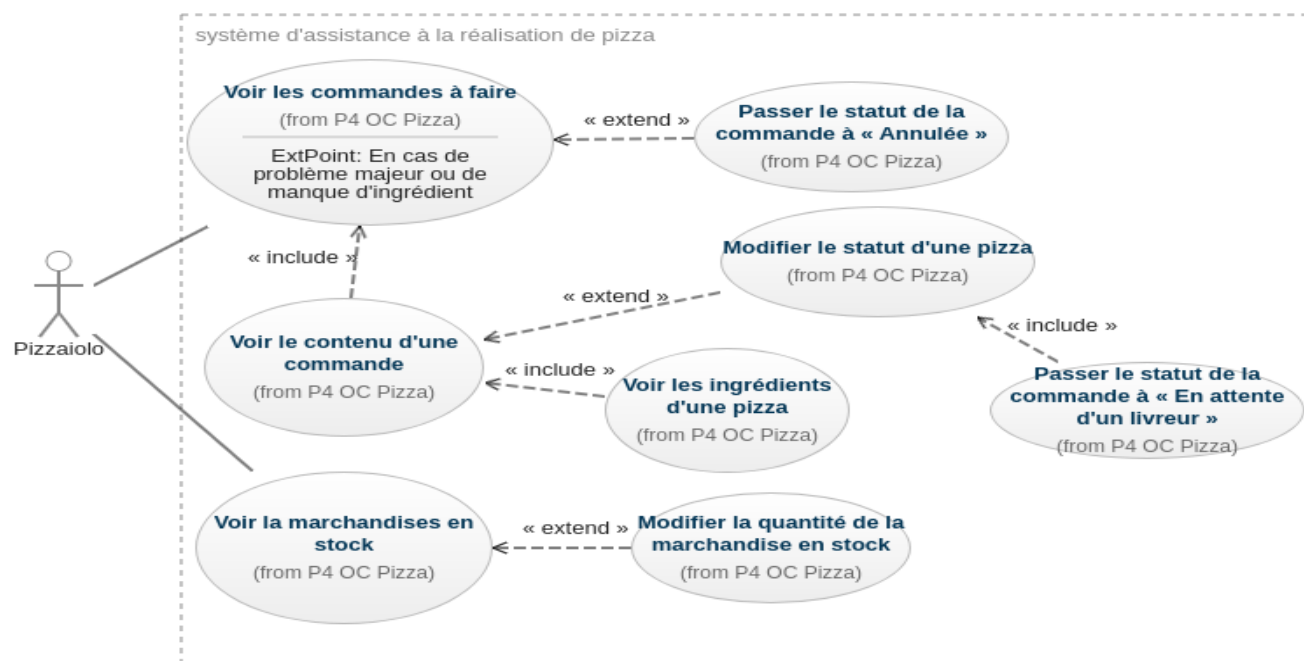
Scénario nominal

Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Affiche une liste des commandes à livrer. Cette liste comprend le numéro de commande, le nom du client
2		Affiche un lien vers « Géolocalisation des clients »
3	Il accepte de prendre en charge la livraison de toutes les commandes de la liste	
4	Il choisit de géolocaliser les clients de la liste afin de se fixer un ordre de livraison	
5		Affiche une carte avec la géolocalisation de tous les clients à livrer ainsi que le numéro de leur commande.
6	Il sélectionne l'affichage des informations relatives au clients d'une commande afin de se rendre chez lui	
7		Affiche les informations du client (Téléphone, adresse)
8	Une fois chez le client, il regarde le statut de paiement de la commande	
9		Le statut de paiement est « En attente de paiement ».
10	Il reçoit le paiement du client. Il enregistre le paiement via le système	
11		(Voir la fiche descriptive : Paiement effectué via le livreur)

12		Passe le statut de la commande à « Livrée »
Fin du cas d'utilisation		
Scénarios alternatif		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
8.a	Il a fait tomber la commande. Sur la ligne correspondant à la commande, il sélectionne « à refaire »	
		Affiche un champ de formulaire intitulé « Motif »
	Il remplit le champ et valide le formulaire	
		Passe le statut de la commande à « Prioritaire »
Fin du cas d'utilisation		
8.b	Il a fait tomber la commande. Sur la ligne correspondant à la commande, il sélectionne « à refaire »	
		Affiche un champ de formulaire intitulé « Motif »
	Il remplit le champ et valide le formulaire	
		Il n'y a pas assez d'ingrédient pour refaire la pizza. Passe le statut de la commande à « Annulée »
Fin du cas d'utilisation		
8.c	Le client n'est pas à l'adresse indiquée et ne répond pas au téléphone. Il passe le statut de la commande à « Annulée »	
		Affiche un champ de formulaire intitulé « Motif »
	Il remplit le champ et valide le formulaire	
Fin du cas d'utilisation		
9.a		Le statut de paiement de la commande est « Commande payée ».
		Affiche un bouton « Livré »
	Il clique sur « Livré »	

		Ferme les informations du client
Fin du cas d'utilisation		

4.10.2 - Use case : Réaliser des pizzas



Fiche descriptive du cas d'utilisation « Réaliser des pizzas »

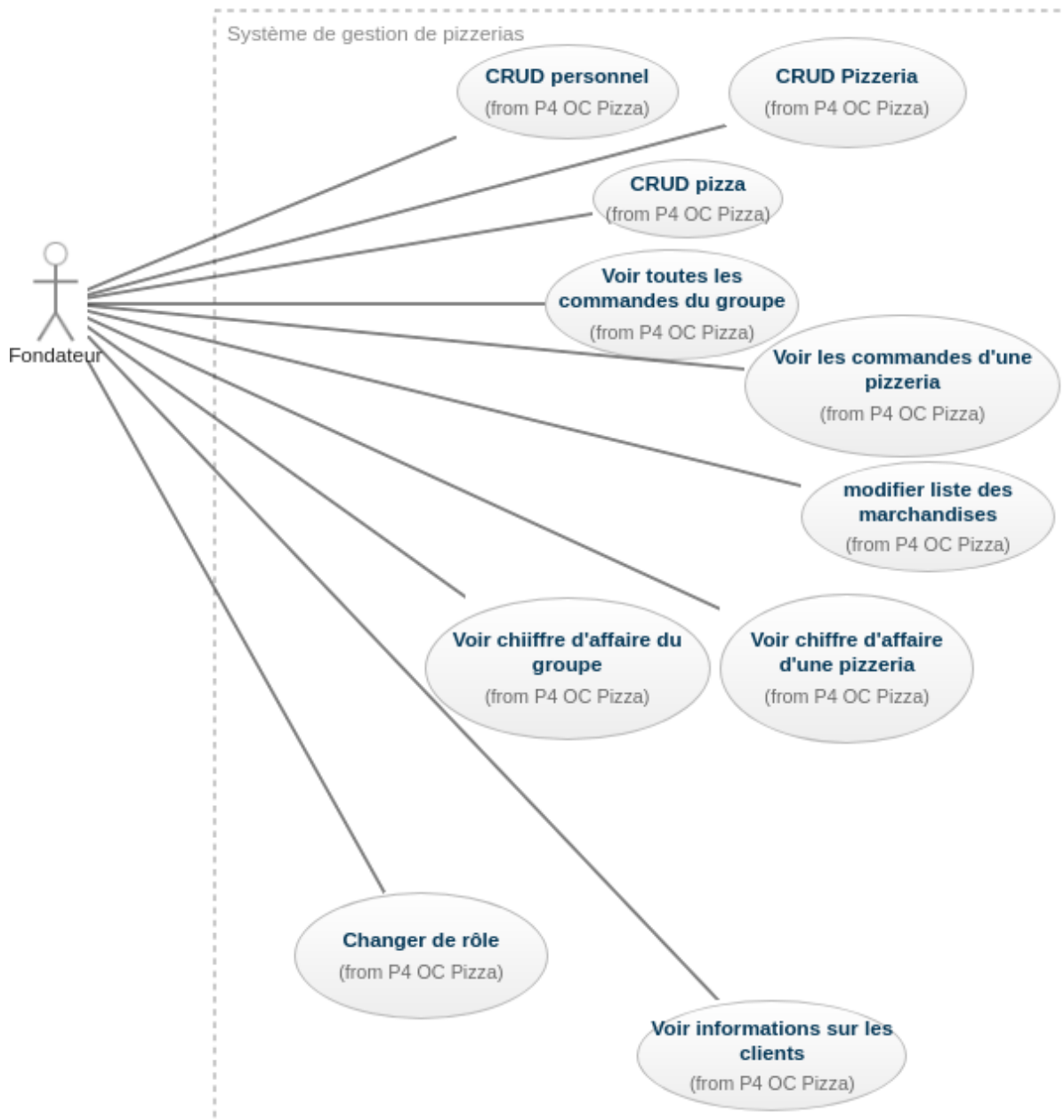
Identification	
Numéro	2
NOM	Réaliser une commande (package : Pizza Management / Order Realization)
Acteur	Pizzaiolo
Description succincte	Le pizzaiolo doit à partir de listes de commande réaliser des pizzas
Auteur	Pascal MAITREL
Date première rédaction	28/12/2020
Pré-condition	L'utilisateur est connecté

Démarrage		L'utilisateur est à la page des commandes à réaliser
Scénario nominal		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Affiche un lien vers « Voir la marchandise en stock »
2		Affiche la liste des commandes à faire
3	Il sélectionne la commande dont il veut voir le contenu	
4		Affiche le contenu d'une commande
5		Affiche les ingrédients de chaque pizza
6	Il clique sur le bouton « Commencée » correspondant aux les pizzas qu'il s'apprête à faire	
7		Passe le statut de la commande correspondant aux pizzas sélectionnées à « En préparation »
8	Il clique sur le bouton « terminée » correspondant aux pizzas qui sont prêtes	
9		Pour chaque commande qui a le statut « En préparation », vérifie si toutes les pizzas sont prêtes.
10		Retourne à l'étape 1
Fin du cas d'utilisation		
Scénarios alternatif		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
3.a	Il peut sélectionner « Voir la marchandise en stock » pour s'assurer qu'elle correspond bien à la réalité	
		Affiche le contenu de la marchandise en stock
	Il modifie la quantité en stock	
		Enregistre les modifications
		Retourne à l'étape 1
3.b	Il peut passer à tout moment le statut d'une commande à « Annulée »	

		Affiche un champ de formulaire « Motif »
	Rempli et valide le formulaire	
		Retourne à l'étape 1
10.a		Si toutes les pizzas d'une commande sont prêtes, alors passe le statut de la commande à « En attente de livreur »
		Retourne à l'étape 1

4.11 - Package : Administrative management – Use cases

4.11.1 - Cas d'utilisation : Gérer le groupe



Fiche descriptive du cas d'utilisation « Gérer le groupe »

Identification		
Numéro	4	
NOM	Gérer le groupe (package : Administrative management)	
Acteur	Fondateur	
Description succincte	Le fondateur doit pouvoir gérer son groupe de pizzerias	
Auteur	Pascal MAITREL	
Date première rédaction	03/01/2021	
Pré-condition	Doit être connecté	
Démarrage	L'utilisateur est à son écran d'accueil	
Scénario nominal		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Expose la page d'accueil qui comprend les quatre affichages ci-dessous
2		Affichage de cinq onglets « Fondateur », « Manager », « Réceptionniste », « Pizzaiolo », « Livreur » L'onglet « Fondateur » est sélectionné par défaut.
3		Affichage de quatre champs non éditables qui contiennent le chiffre d'affaire du groupe pour l'année, le mois, la semaine et le jour en cours.
4		Affichage d'un graphique paramétrable qui montre le chiffre d'affaire du groupe. Un menu déroulant permet de choisir si on veut les données du groupe ou d'une pizzeria en particulier
5		Affichage du menu principal qui comprend les boutons suivants : « Pizzas », « Pizzerias », « Personnel », « Marchandise », « Clients », « Commandes »
6	Dans le menu principal, il sélectionne « Marchandise »	
7		Affiche un champ dont l'intitulé est « Nouvel

		ingrédient »
8		Affiche une liste de tous les ingrédients utilisés par le groupe
9		Affiche un bouton « Supprimer » en face de chaque ingrédient pour le retirer de la liste des marchandises utilisables par les pizzerias du groupe.
10	Il ajoute un ingrédient dans le champ prévu à cet effet	
11		Met à jour la liste de marchandises
12	Il ferme la liste	
13		Affiche la page d'accueil
14	Dans le menu principal, il sélectionne « Pizzas »	
15		Affiche un tableau qui pour chaque pizza montre la quantité vendue par le groupe pour l'année, le mois, la semaine et le jour en cours. Un menu déroulant permet de choisir si on veut les données du groupe ou d'une pizzeria en particulier
16		Affiche un bouton « Ingrédients » qui permet de voir la consommation d'ingrédients au lieu de la vente de pizzas
		Affiche un bouton « Gérer » qui permet d'ajouter, supprimer ou modifier une pizza
18	Il clique sur « Gérer »	
19		Affiche un bouton « Ajouter » pour ajouter une nouvelle pizza au catalogue
20		Affiche la liste des pizzas avec pour chaque pizza un bouton « Supprimer » pour la supprimer du catalogue et un bouton « Modifier » pour modifier sa composition
21	Il clique sur « Supprimer » pour la pizza de son choix	
22		Affiche une fenêtre de confirmation
23	Il valide	
24		Affiche « (nom de la pizza) supprimée du catalogue » puis ferme la fenêtre
25	Il clique sur « Ajouter »	
26		Affiche un formulaire avec comme champs : nom, prix ttc, prix ht
27		Dans le même formulaire, affiche une ligne avec les champs : ingrédient et quantité (en grammes) ainsi qu'un bouton « Ajouter ingrédient »

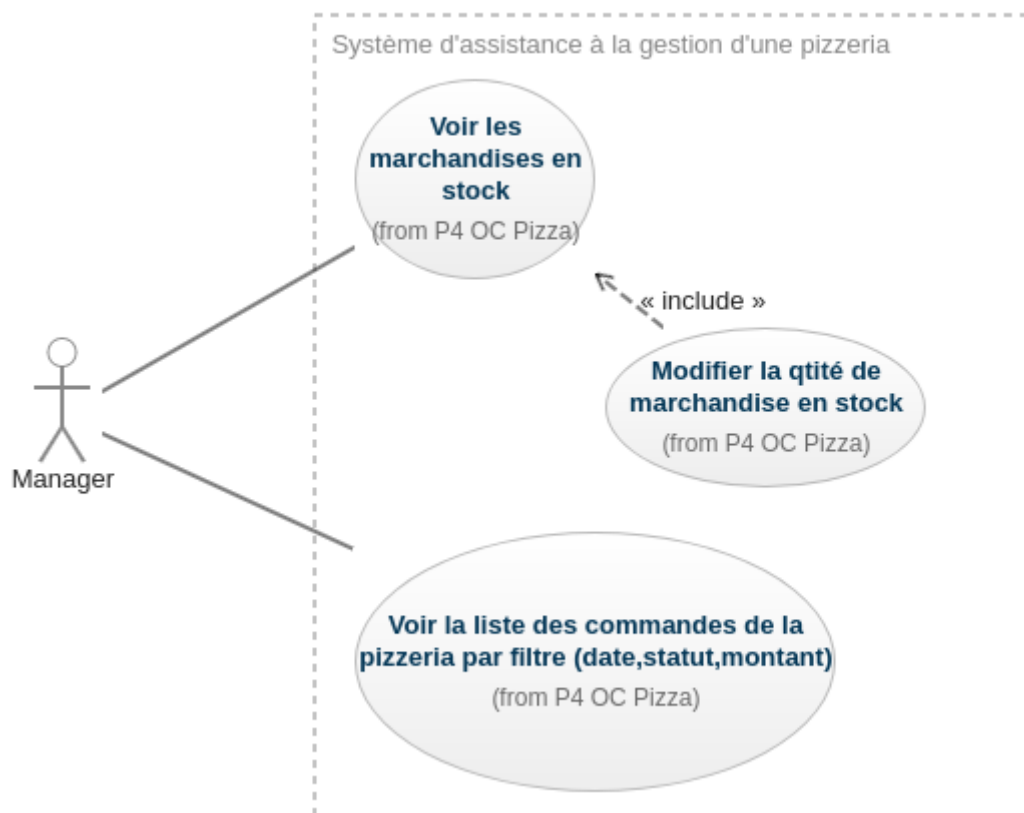
28	Il remplit le formulaire et clique sur «Ajouter ingrédient» pour ajouter un ingrédient à la composition de la pizza	
29		Affiche une ligne supplémentaire avec les champs : ingrédient et quantité (en grammes) et le bouton « Ajouter ingrédient »
30	Il remplit les champs puis valide	
31		Affiche une fenêtre avec le message « Pizza (nom de la pizza) crée » puis la referme.
32		Ferme le formulaire d'ajout de pizza
33	Il ferme la fenêtre de gestion de pizza	
34	Il ferme la fenêtre du menu principal « Pizza »	
35		Affiche la page d'accueil
36	Dans le menu principal, il sélectionne « Commandes »	
37		Affiche la liste paginée des mille dernières commandes et leur montant ainsi qu'un bouton « Voir »
38	Il clique sur « Voir »	
39		Affiche le contenu de la commande
40	Il ferme la liste du contenu de la commande	
41	Il ferme la liste des commandes	
42		Affiche la page d'accueil
43	Dans le menu principal, il sélectionne « Pizzerias »	
44		Affiche un bouton « Ajouter » une pizzeria ainsi que la liste de toutes les pizzerias du groupe.
45	Il clique sur « Ajouter »	
46		Affiche un formulaire avec comme champs : « Nom de la pizzeria, adresse, loyer, superficie »
47	Il remplit tous les champs et valide le formulaire	
48		Affiche un message « Nouvelle pizzeria enregistrée » puis ferme la fenêtre de création de pizzeria
49	Il sélectionne un pizzeria	
50		Affiche Les informations relatives à la pizzeria. Chaque information est éditale
51		Affiche un bouton « Ajouter un membre » ainsi qu'une liste de tout le personnel et du rôle de

		chacun au sein de la pizzeria
52	Il clique sur un membre de la liste	
53		Affiche les informations relatives au membre. Certaines informations sont éditables (rôle, salaire)
54	Il referme la fenêtre d'information du membre	
55	Il referme la fenêtre d'information sur la pizzeria	
56	Il referme la page du menu « Pizzerias »	
57		Affiche la page d'accueil
58	Dans le menu principal, il sélectionne « Personnel »	
59		Affiche un bouton « Ajouter un membre »
60		Affiche un moteur de recherche qui permet de retrouver un client filtrable par nom, prénom, pizzeria, .etc
61	Il clique sur « Ajouter un membre »	
62		Affiche un formulaire avec comme champs : nom, prénom, e-mail, pizzeria, rôle(s), salaire, etc. Le fondateur ne peut pas entrer les informations personnelles du membre (mot de passe, adresse, téléphone, date de naissance). C'est le membre lui même qui doit les entrer.
63	Il remplit le formulaire puis le valide	
64		Attribut un numéro d'identification au membre nouvellement créé
65		Affiche le message « Membre ajouté » puis ferme le formulaire
66		Envoie un e-mail au membre nouvellement créé pour l'inviter à modifier ses infos personnelles et son mot de passe. Un mot de passe provisoire est joint à l'e-mail.
67	Il entre le nom d'une de ses pizzerias dans le moteur de recherche	
68		Affiche une liste cliquable de tous les membres qui travaillent dans la pizzeria
69	Il ferme la liste	
70	Il ferme la page du menu « Personnel »	

71		Affiche la page d'accueil
Fin du cas d'utilisation		
Scénarios alternatif		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
2.a	Il choisit l'onglet « Réceptionniste » pour agir en tant que réceptionniste. (Il peut faire de même pour chaque rôle désigné par les onglets)	
		Affiche une liste cliquable de toutes les pizzerias du groupe
	Il choisit une pizzeria	
		Passe le fondateur en mode « Réceptionniste » Pour la pizzeria choisie
		Affiche la liste d'onglets des rôles. Sous cette liste, affiche la page d'accueil d'un réceptionniste
		(Voir fiches descriptives « Passer la commande d'un client » et « Paiement via le réceptionniste »)
6.a	Dans le menu principal, il sélectionne « Clients »	
		Affiche un moteur de recherche qui permet de retrouver un client par son nom, la pizzeria dans laquelle il passe commande, sa ville, son numéro d'identification.
	Il entre le nom d'une ville	
		Affiche une liste paginée de tous les clients (nom, prénom, numéro d'identification) qui résident dans cette ville
	Il choisit un client	
		Affiche les infos de contact, de livraison et une liste paginée des commandes du clients.
	Il ferme la page d'information sur le client	
		Affiche la page d'accueil
18.a	Dans le tableau qui montre la quantité de pizzas vendu, Il clique sur le champ correspondant au mois en cours pour une pizza de son choix.	

	(Il peut faire la même chose avec les champs année, semaine et jour)	
		Affiche un tableau avec - Comme entête le nom de la pizza choisie - Comme champs les 12 mois précédents et le nombre de ventes correspondant.
18.b	Il choisie le nom d'une pizzeria dans le menu puis clique sur le bouton « Ingrédients »	
		Affiche un tableau qui pour chaque ingrédient montre la quantité utilisée par la pizzeria pour l'année, le mois, la semaine et le jour en cours
21.a	Il clique sur « Modifier » pour la pizza de son choix	
		Dans une nouvelle fenêtre, affiche le nom de la pizza puis pour chaque ingrédient qui la compose un champ « Quantité » éditable
	Il entre les nouvelles quantités puis valide	
		Affiche le message « (nom de la pizza) modifiée avec succès » puis referme la fenêtre de modification de pizza

4.11.2 - Cas d'utilisation : Gérer une pizzeria



Fiche descriptive du cas d'utilisation « Gérer une pizzeria »

Identification	
Numéro	11
NOM	Gérer une pizzeria (package : Administrative management)
Acteur	Le manager
Description succincte	L'acteur doit pouvoir gérer la pizzeria dont il a la charge
Auteur	Pascal MAITREL
Date première rédaction	10/01/2021

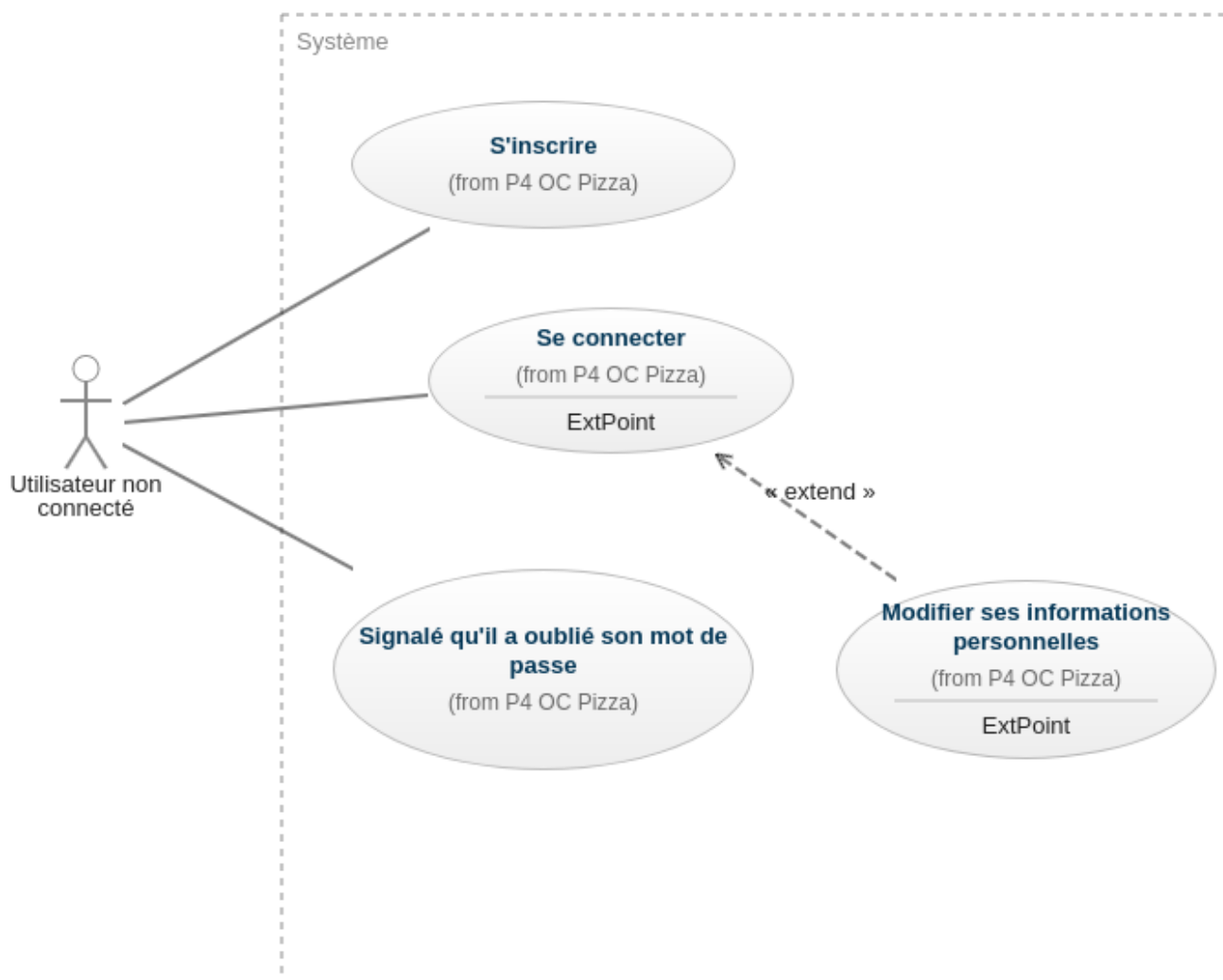
Pré-condition		Être connecté
Démarrage		L'utilisateur est à sa page d'accueil
Scénario nominal		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Expose la page d'accueil qui comprend les trois affichages ci-dessous
2		Affichage de quatre champs non éditables qui contiennent le chiffre d'affaire de la pizzeria pour l'année, le mois, la semaine et le jour en cours.
3		Affichage d'un graphique paramétrable qui montre le chiffre d'affaire de la pizzeria.
4		Affichage du menu principal qui comprend les boutons suivants : « Pizzas », « Commandes », « Stock », « Clients »
5	Dans le menu principal, il sélectionne « Pizzas »	
6		Affiche une page dans laquelle il y a un tableau qui pour chaque pizza montre la quantité vendue par la pizzeria pour l'année, le mois, la semaine et le jour en cours.
7		Affiche un bouton « Ingrédients » qui permet de voir la consommation d'ingrédients au lieu de la vente de pizzas
8	Il ferme la page	
9		Retourne au menu principal
10	Dans le menu principal, il sélectionne « Clients »	
11		Affiche une page dans laquelle il y a un moteur de recherche qui permet de retrouver un client par son nom ou son numéro d'identification.
12	Il entre le nom	
13		Affiche une liste paginée de tous les clients de la pizzeria qui portent le même nom.
14	Il choisit un client	
15		Affiche les infos de contact, de livraison et une liste paginée des

		commandes du clients.
16	Il ferme la page d'information sur le client	
17		Retourne au menu principal
18	Dans le menu principal, il sélectionne « Commandes »	
19		Affiche une page dans laquelle il y a un moteur de recherche qui permet de retrouver une commande par son numéro de commande, nom du client, prénom du client, numéro d'identification du client, date de commande, statut de la commande, montant (fourchette).
20	Il entre la date du jour	
21		Affiche une liste paginée de toutes les commandes du jour sélectionné (date, numéro de commande, numéro de client, nom et prénom du client, statut de la commande, montant)
22	Il choisit une commande	
23		Affiche le contenu de la commande ainsi que les informations relatives au client
24	Il ferme la page de commandes	
25		Retourne au menu principal
26	Dans le menu principal, il sélectionne « Stock »	
27		Affiche une page dans laquelle il y a la liste des ingrédients classée par ordre alphabétique.
28		Affiche pour chaque ingrédient la quantité en stock en kilo, un bouton « Modifier »
29	Il clique sur le bouton « Modifier » correspondant à la marchandise de son choix	
30		Affiche Un champ quantité et un menu déroulant (« Mettre à jour », « Ajouter », « Soustraire »)
31	Il entre une quantité puis choisit « Soustraire »	
32		Vérifie si la quantité précédente moins celle entrée par l'utilisateur n'est pas inférieur à zéro.
33		Elle n'est pas inférieur à zéro

34		Ferme le champ et soustrait à la quantité précédente celle entrée par l'utilisateur.
35	Il ferme la page « Stock »	
36		Retourne au menu principal
Fin du cas d'utilisation		
Scénarios alternatif		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
31.a	Il entre une quantité puis choisit « Ajouter »	
		Ferme le champ et ajoute à la quantité précédente celle entrée par l'utilisateur.
31.b	Il entre une quantité puis choisit « Modifier »	
		Ferme le champ et remplace la quantité précédente par celle entrée par l'utilisateur.
33.a		La quantité précédente moins celle entrée par l'utilisateur est inférieur à zéro.
		Affiche un message d'erreur
		Retourne à l'étape 30

4.12 - Package : Authentication – Use cases

4.12.1 - Cas d'utilisation : Inscription, connexion, mot de passe oublié



Fiche descriptive du cas d'utilisation « Inscription »

Identification	
Numéro	8
NOM	Inscription (package : Pizza management)
Acteur	Les visiteurs qui veulent devenir client

Description succincte	L'acteur doit pouvoir s'inscrire pour valider une commande
Auteur	Pascal MAITREL
Date première rédaction	09/01/2021
Pré-condition	Aucune
Démarrage	L'utilisateur demande la page d'inscription

Scénario nominal

Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Affiche un formulaire (e-mail, mot-de-passe, téléphone, adresse de livraison) ainsi qu'un lien vers « Se connecter » et un autre « Mot de passe oublié »
2	Il remplit correctement le formulaire	
3		Attribut à l'utilisateur un numéro d'identification
4		Ferme le formulaire

Fin du cas d'utilisation

Scénarios alternatif

Étapes du scénario	Utilisateur	Système
2.a	Il remplit mal le formulaire	
		Affiche un message d'erreur en fonction de l'erreur

2.b	Il clique sur « Se connecter »	
		Voir la fiche descriptive « Se connecter »

2.c	Il clique sur « Mot de passe oublié »	
		Voir la fiche descriptive « Mot de passe oublié »

##

Fiche descriptive du cas d'utilisation « Se connecter »

Identification		
Numéro	5	
NOM	Se connecter (package : Pizza management et Administrative management)	
Acteur	Tous les acteurs principaux	
Description succincte	L'acteur doit pouvoir se connecter afin d'ouvrir une session	
Auteur	Pascal MAITREL	
Date première rédaction	04/01/2021	
Pré-condition	Aucune	
Démarrage	L'utilisateur demande la page de connexion	
Scénario nominal		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Affiche un formulaire avec comme champs : l'e-mail et le mot de passe ainsi qu'un lien vers « Mot de passe oublié » et un autre vers « s'inscrire »
2	Il remplit correctement le formulaire	
3		L'acteur est un client alors ferme le formulaire
Fin du cas d'utilisation		
Scénarios alternatif		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
2.a	Il remplit mal le formulaire	
		Affiche le message « Au moins un des identifiants est incorrect »
2.b	Il clique sur « Mot de passe oublié	

	»	
		(Voir fiche descriptive : Mot de passe oublié)
2.c	Il clique sur « s'inscrire »	
		(Voir fiche descriptive : Inscription)
3.a		L'acteur n'est pas un client alors ferme le formulaire et affiche la page d'accueil de l'acteur

4.12.2 - Fiche descriptive du cas d'utilisation « Mot de passe oublié »

Identification		
Numéro	6	
NOM	Mot de passe oublié (package : Pizza management et Administrative management)	
Acteur	Tous les acteurs principaux	
Description succincte	L'acteur doit pouvoir se créer un nouveau mot de passe	
Auteur	Pascal MAITREL	
Date première rédaction	04/01/2021	
Pré-condition	Aucune	
Démarrage	L'utilisateur demande la page de connexion	
Scénario nominal		
Étapes du scénario	Utilisateur	Système
1		Affiche un formulaire avec comme champs : l'e-mail et le mot de passe ainsi qu'un lien vers « Mot de passe oublié »

2	Il clique sur le lien « Mot de passe oublié »	
3		Affiche un formulaire dans lequel est demandé d'entrer l'adresse e-mail
4	Il entre correctement son adresse e-mail	
5		Génère un code
6		Envoies un e-mail qui contient un lien avec le code inclus
7		Affiche le message « Nous venons de vous envoyer un e-mail. Si vous ne le voyez pas d'ici deux minute, pensez à regarder dans vos courriers indésirables. »
8	Il clique sur le lien qu'il a reçu par e-mail	
9		Affiche un formulaire dont les champs sont : e-mail, nouveau mot de passe, confirmation du mot de passe
10	Il remplit correctement le formulaire	
11		Ouvre une session et affiche la page d'accueil de l'acteur

Fin du cas d'utilisation

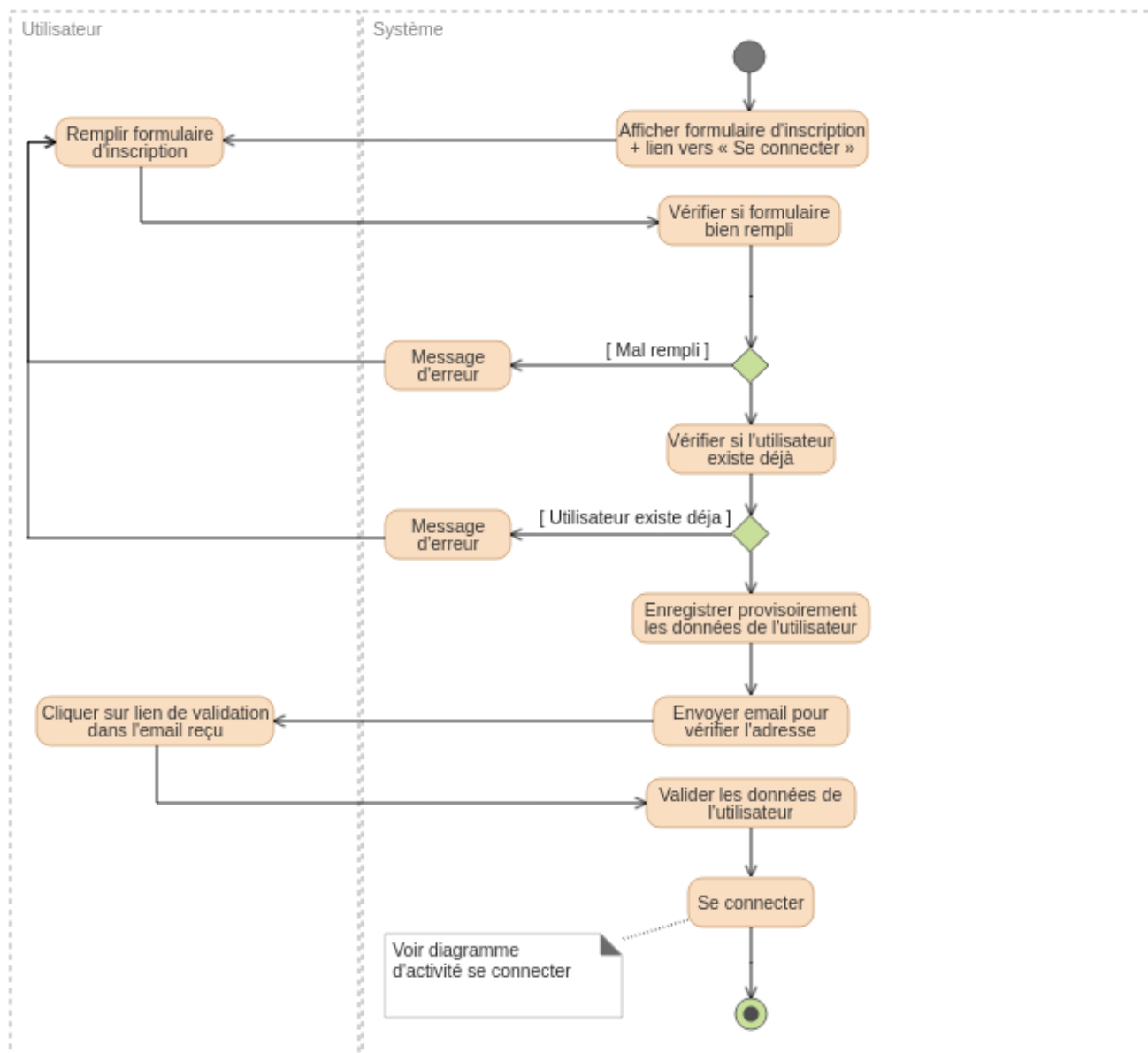
Scénarios alternatif

Étapes du scénario	Utilisateur	Système
4.a	Il remplit mal le formulaire	
		Affiche le message « Cet e-mail est inconnu »
10.a	L'adresse e-mail ne correspond pas à celui enregistré	
		Affiche le message « Cet e-mail est inconnu »
10.b	Les deux champs « Mot de passe » sont différents	
		Affiche le message « Les mots de passent sont différent »

4.13 - Package : Authentication – Activity Diagram

4.13.1 - Diagramme d'activité « Inscription »

Acteur : Client



Le diagramme d'activité « **Inscription** » montre les différentes opérations qui permettent à un utilisateur de s'inscrire.

Le système affiche un formulaire d'inscription ainsi qu'un lien vers « Se connecter »

Si l'utilisateur clique sur « Se connecter », c'est le diagramme correspondant qui dicte le déroulement des opérations.

Lorsque l'utilisateur valide le formulaire d'inscription qu'il a rempli, le système vérifie s'il y a une erreur dans les champs puis si l'utilisateur est déjà enregistré dans le système, ce qui est considéré comme une erreur. En cas d'erreur, un message s'affiche. L'utilisateur peut alors remplir à nouveau le formulaire ou cliquer sur « Se connecter ».

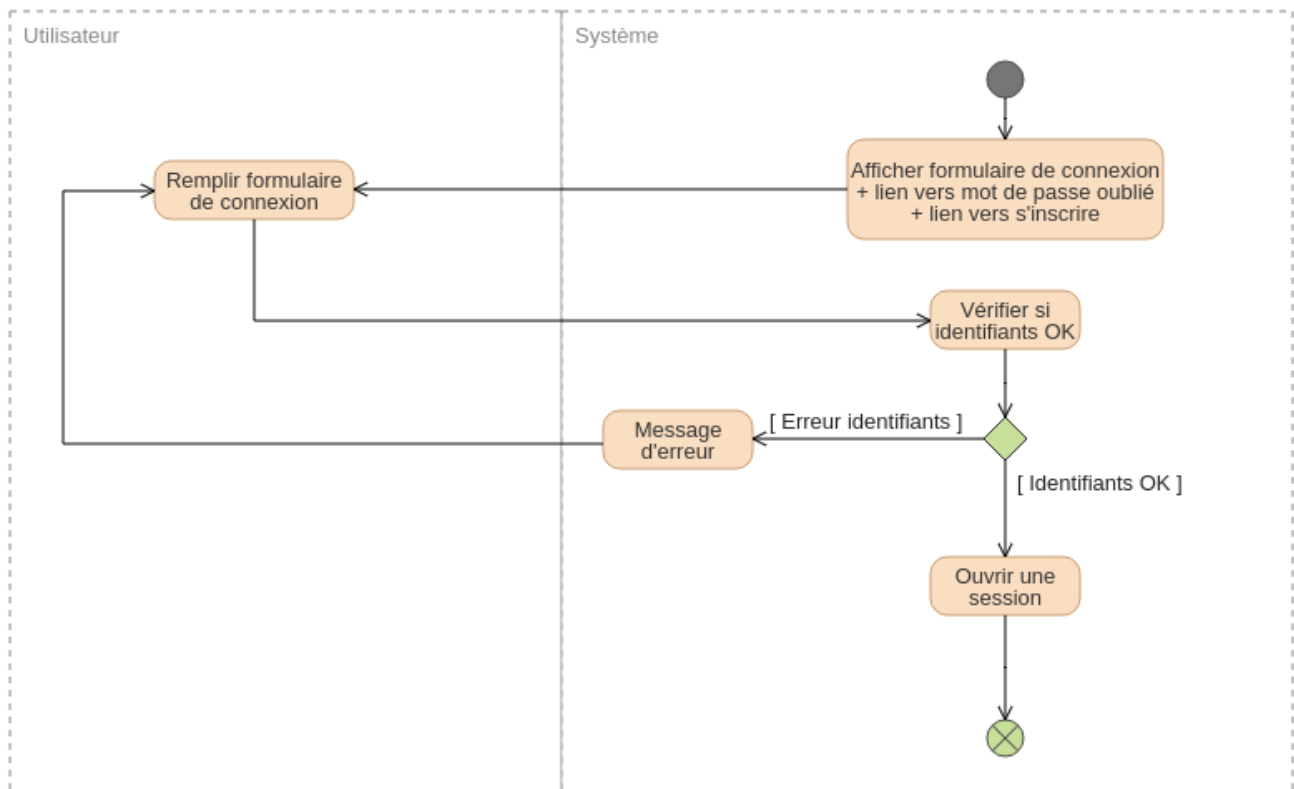
Si le formulaire est bien rempli, le système enregistre provisoirement les données du formulaire puis envoie un e-mail à l'utilisateur afin de s'assurer que l'adresse est correcte.

L'utilisateur clique sur un lien de validation depuis son courriel. Le système valide définitivement les données pré-enregistrées et dirige l'utilisateur vers la page « Se connecter ».

4.13.2 - Diagramme d'activité « Connexion »

Package : Authentication

Acteur : Tous les utilisateurs



Le diagramme d'activité « **Connexion** » montre les différentes opérations qui permettent à un utilisateur de se connecter.

Le système affiche un formulaire de connexion ainsi que des liens vers « Mot de passe oublié » et « S'inscrire »

Si l'utilisateur clique sur « Mot de passe oublié » ou « S'inscrire », c'est le diagramme correspondant qui dicte le déroulement des opérations.

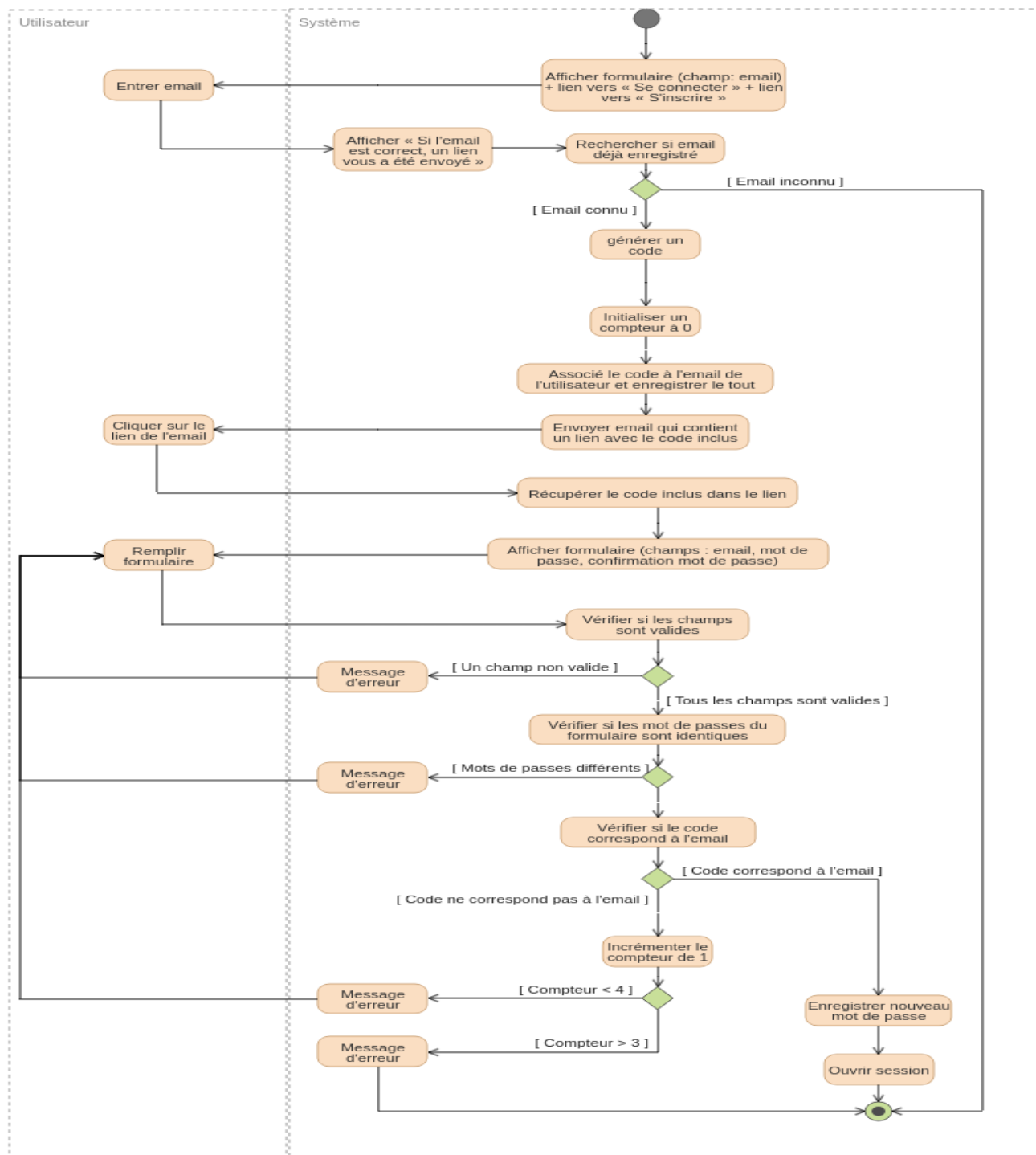
Lorsque l'utilisateur valide le formulaire de connexion qu'il a rempli, le système vérifie si les identifiants sont corrects afin d'ouvrir une session qui permettra à l'utilisateur d'effectuer les tâches qu'il souhaite.

Si les identifiants sont incorrects, le système affiche un message d'erreur. L'utilisateur doit alors remplir à nouveau le formulaire.

4.13.3 - Diagramme d'activité « Mot de passe oublié »

Package : Authentication

Acteur : Tous les utilisateurs



Le diagramme d'activité « **Mot de passe oublié** » montre les différentes opérations qui permettent à un utilisateur de modifier son mot de passe.

Le système affiche un formulaire qui comporte un champ pour entrer son e-mail. Il y a également un lien vers « Se connecter » et un autre vers « S'inscrire ».

Si l'utilisateur clique sur « Se connecter » ou « S'inscrire », c'est le diagramme correspondant qui dicte le déroulement des opérations.

Lorsque l'utilisateur entre son e-mail et valide le formulaire, un message s'affiche pour lui signaler que si l'adresse e-mail est déjà enregistrée dans le système, un courriel vient de lui être envoyé. L'application recherche s'il est déjà enregistré dans le système. Si ce n'est pas le cas, par souci de respect de la vie privée, aucun message d'erreur n'est affiché et c'est la fin du processus « Mot de passe oublié ».

Si l'e-mail est correct, le système génère un code puis initialise un compteur à zéro.

Le système associe le code à l'e-mail et enregistre le tout.

Ensuite, un courriel est envoyé à l'utilisateur avec un lien qui contient le code.

Celui-ci clique sur le lien. Le système récupère le code du lien et affiche un formulaire avec les champs (e-mail, mot de passe, confirmation du mot de passe).

Quand l'utilisateur a rempli le formulaire, le système vérifie que les champs sont corrects auquel cas un message est affiché afin de remplir à nouveau le formulaire.

* Si le code et l'e-mail ne correspondent pas, le compteur est incrémenté d'une unité et l'utilisateur est invité à remplir à nouveau le formulaire. Après la troisième tentative, le système arrête l'opération de changement de mot de passe.

* Si le code correspond bien à l'e-mail, le nouveau mot de passe est enregistré et la session est ouverte.

5 - GLOSSAIRE

CRUD	Ajouter, supprimer, voir, modifier. Ex : CRUD personnel = ajouter/supprimer un employeur et voir/modifier des infos d'un employé
Framework	Signifie cadre de développement
Frontend	Désigne la partie d'un site web qui gère l'affichage à l'écran depuis un navigateur.
From scratch	Ce dit quand on développe toute la solution à partir de zéro.
Open source	C'est un terme donné aux logiciels dont le développement respecte certains principes tels que : <ul style="list-style-type: none">- le code source est mis à disposition sous sa forme complète- la licence accorde à absolument tout le monde un droit de modification, de redistribution et d'utilisation.
Responsive	Ce dit d'un affichage qui s'adapte à tout type d'écran (TV, tablette, smartphone)