



OC Pizza

Système de gestion de pizzeria

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1

Auteur

Rémi Moustey
Développeur Java

TABLE DES MATIÈRES

Versions	4
Introduction	4
Objet du document	4
Références	4
Besoin du client	5
Contexte	5
Enjeux et Objectifs	5
Description générale de la solution	6
Les principes de fonctionnement	6
Les acteurs	6
Les cas d'utilisation généraux	7
Le domaine fonctionnel	8
Référentiel	8
Règles de gestion	8
Package Gestion des commandes	9
Package Inscription / Connexion	10
Package Interface Client	11
Package Gestion des points de vente	12
Le workflow d'une commande	13
Le workflow d'une commande côté client	15
Application Web	17
Les acteurs	17
Les cas d'utilisation	17
Package Gestion des points de vente	17
UC1 – Cas d'utilisation Ajouter un point de vente	17
UC2 – Cas d'utilisation Ajouter un point de vente	18
UC3 – Cas d'utilisation Définir la liste des pizzas disponibles	18
Package Gestion des commandes	19
UC1 – Cas d'utilisation afficher la liste des commandes	19
UC2 – Cas d'utilisation afficher la liste des commandes en attente de livraison	19

	3
UC3 – Cas d'utilisation modifier le statut d'une commande.	19
UC4 – Cas d'utilisation suivre le stock d'ingrédients.	20
UC5 – Cas d'utilisation définir la liste des pizzas disponibles.	20
UC6 – Cas d'utilisation modifier la liste des pizzas disponibles.	21
UC7 – Cas d'utilisation consulter l'aide-mémoire.	21
Scénario alternatif	22
Le pizzaiolo est sur la page d'une pizza à préparer.	22
Package Interface Client	22
UC1 – Cas d'utilisation Passer la commande	22
Scénario alternatif	22
Scénario alternatif	22
UC2 – Cas d'utilisation Payer la commande	22
UC3 – Cas d'utilisation Vérifier connexion	23
Scénario alternatif	23
UC4 – Cas d'utilisation Payer en ligne	23
UC5 – Cas d'utilisation Afficher la liste des commandes passées	24
UC6 – Cas d'utilisation Modifier la commande	24
UC7 – Cas d'utilisation Annuler la commande	25
Package Inscription / Connexion	25
UC1 – Cas d'utilisation Connexion à l'espace d'administration.	25
UC2 – Cas d'utilisation Inscription à l'espace salarié.	25
UC3 – Cas d'utilisation Accepter l'inscription à l'espace salarié.	26
Scénario alternatif	26
UC4 – Cas d'utilisation Inscription classique client.	27
UC5 – Cas d'utilisation Connexion à son compte.	27
Les règles de gestion générales	28
Les acteurs	28
Le fonctionnement général	28

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Rémi Moustey	02/01/2020	Création du document	1
Rémi Moustey	13/01/2020	Corrections et ajouts d'informations	2

2 - INTRODUCTION

2.1 -Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle du système de gestion de pizzeria.

Objectif du document : détailler la conception fonctionnelle de l'application pour le client demandant la réalisation du projet et le développement de ce produit.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- du diagramme UML de packages de l'application web
- du diagramme UML de contexte de l'application web
- des diagrammes UML de cas d'utilisation de chaque package de l'application web
- du diagramme UML de classes de l'application web

2.2 -Références

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

- 1. DCT - Projet 8 - Dossier de conception technique** : dossier de conception technique de l'application.
- 2. DCT - Projet 8 - Dossier d_exploitation** : dossier d'exploitation à l'attention de l'équipe technique du client.
- 3. DCT - Projet 8 - PV Livraison** : le procès-verbal de livraison finale.

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor et spécialisé dans les pizzas livrées ou à emporter. Il compte déjà 5 points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins 3 de plus d'ici la fin de l'année.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

« OC Pizza » veut mettre en place un système informatique sur-mesures, déployé dans toutes ses pizzerias qui lui permettrait notamment :

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

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

La solution sera décrite principalement à l'aide de diagrammes UML.

3.1 -Les principes de fonctionnement

Une solution sur-mesure sera développée pour OC Pizza afin que tous les besoins de chaque acteur soit pleinement satisfaits et que les développeurs aient les mains libres sur le fonctionnement de l'application. Les acteurs interagiront avec une application from scratch.

3.2 -Les acteurs

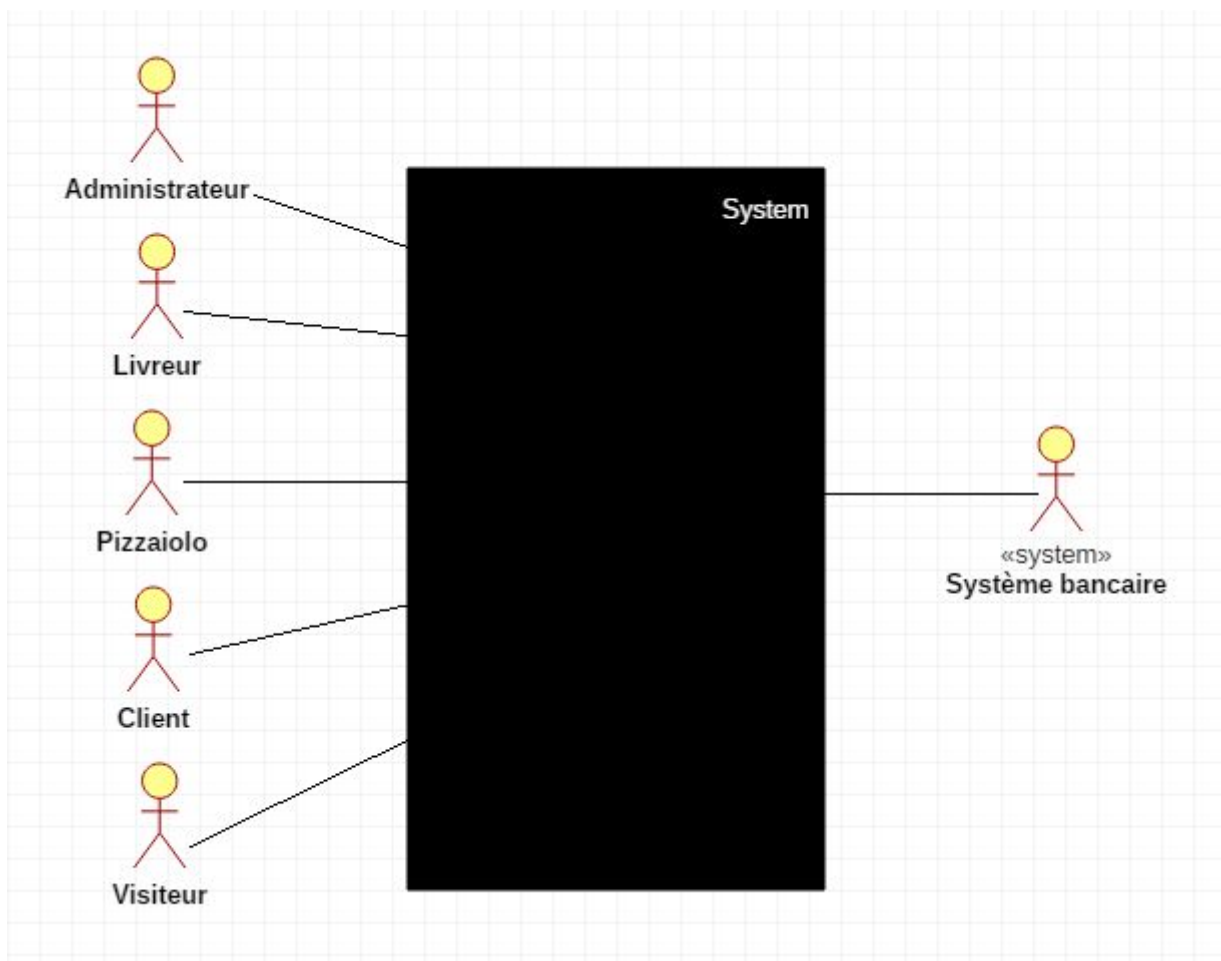


Diagramme UML de contexte listant les différents acteurs

3.3 - Les cas d'utilisation généraux

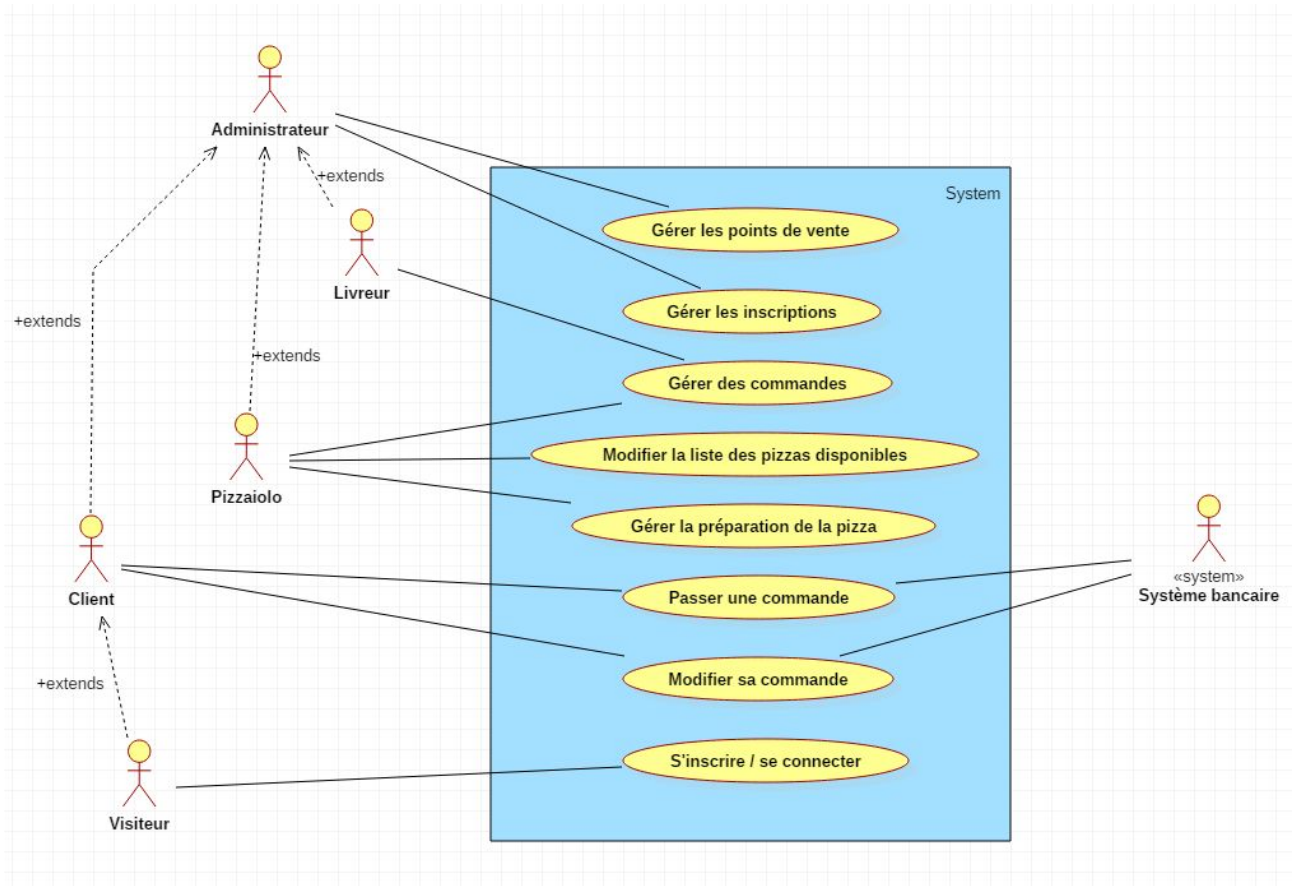


Diagramme UML des cas d'utilisation généraux.

4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 -Référéntiel

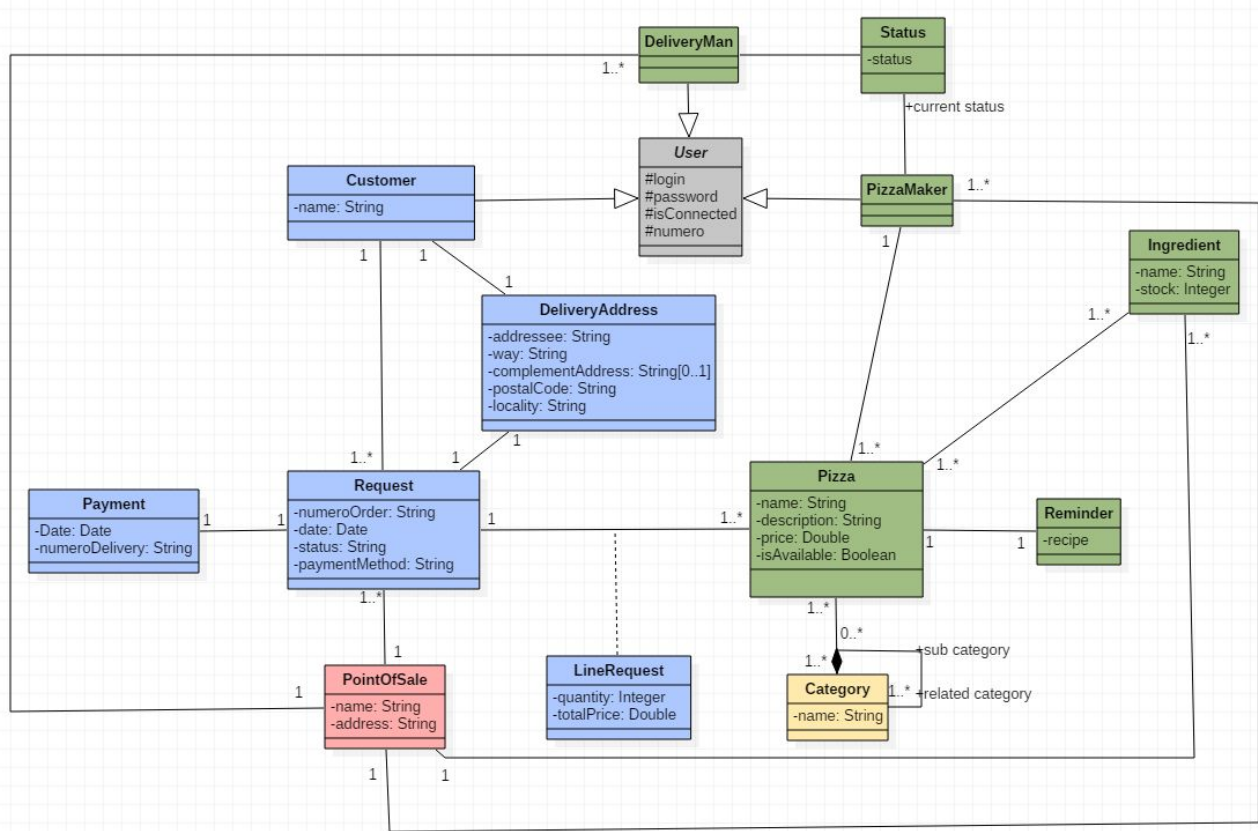


Diagramme UML de classes

Bleu : création de commandes

Vert : gestion de commandes

Rouge : gestion des points de ventes

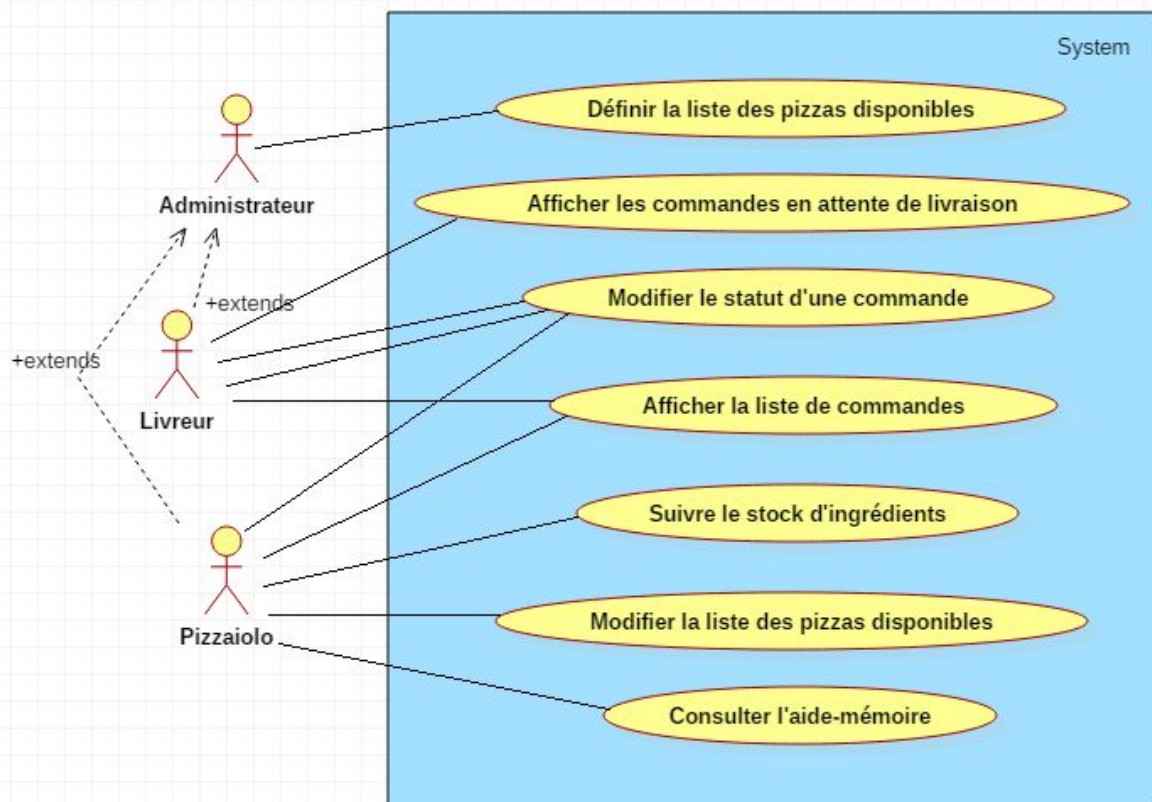
Jaune : gestion des catégories

Gris : rôles des utilisateurs

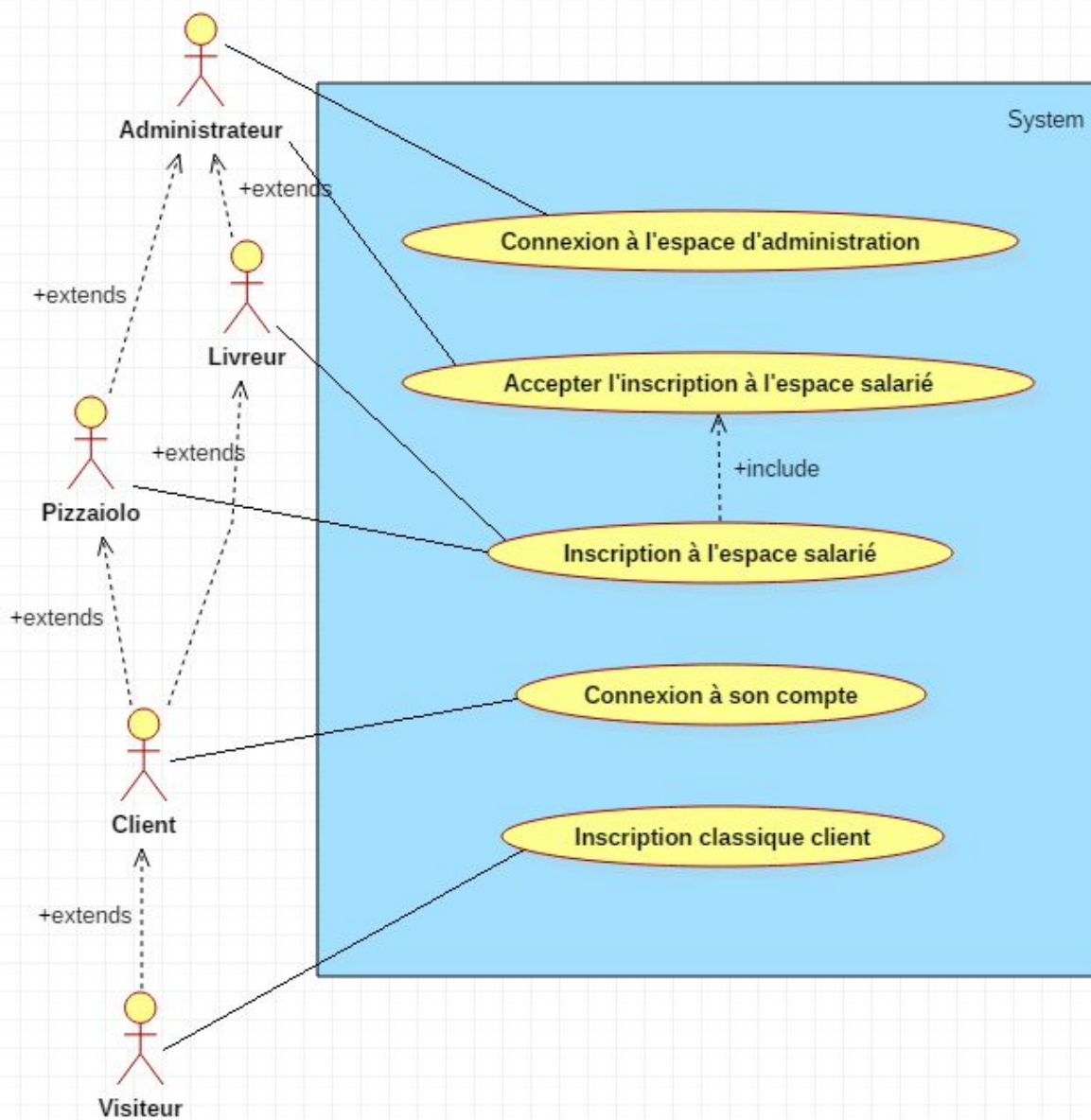
4.1.1 - Règles de gestion

Les règles de gestion restent à définir avec le client s'il y a lieu.

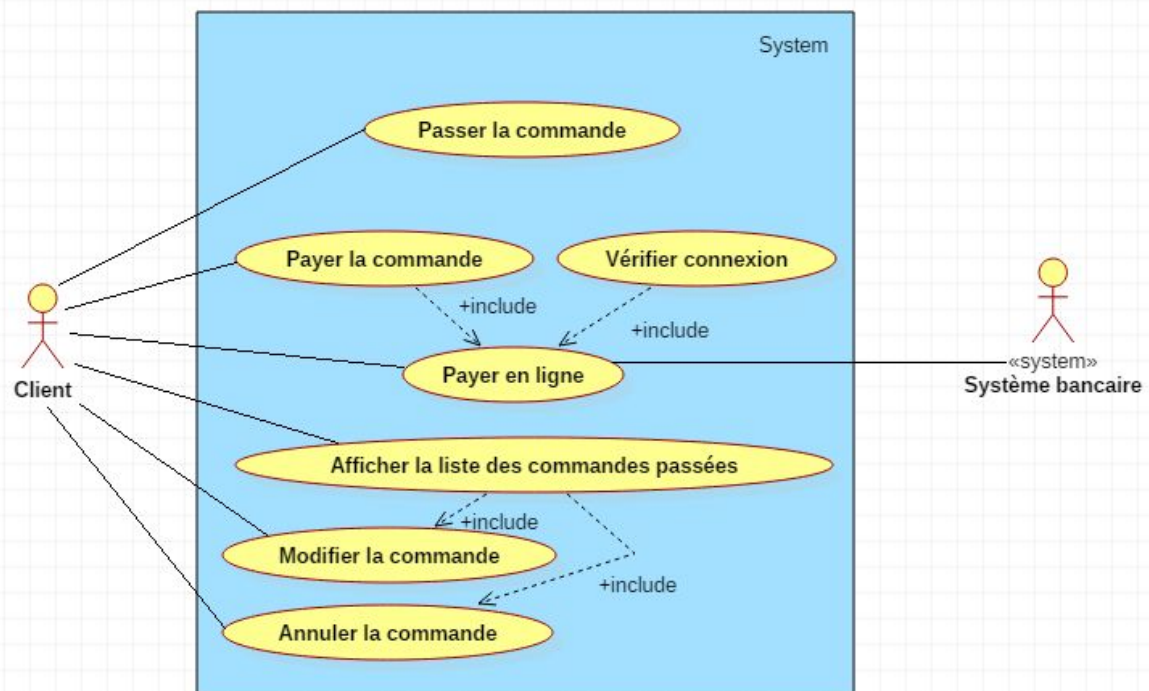
4.2 -Package Gestion des commandes



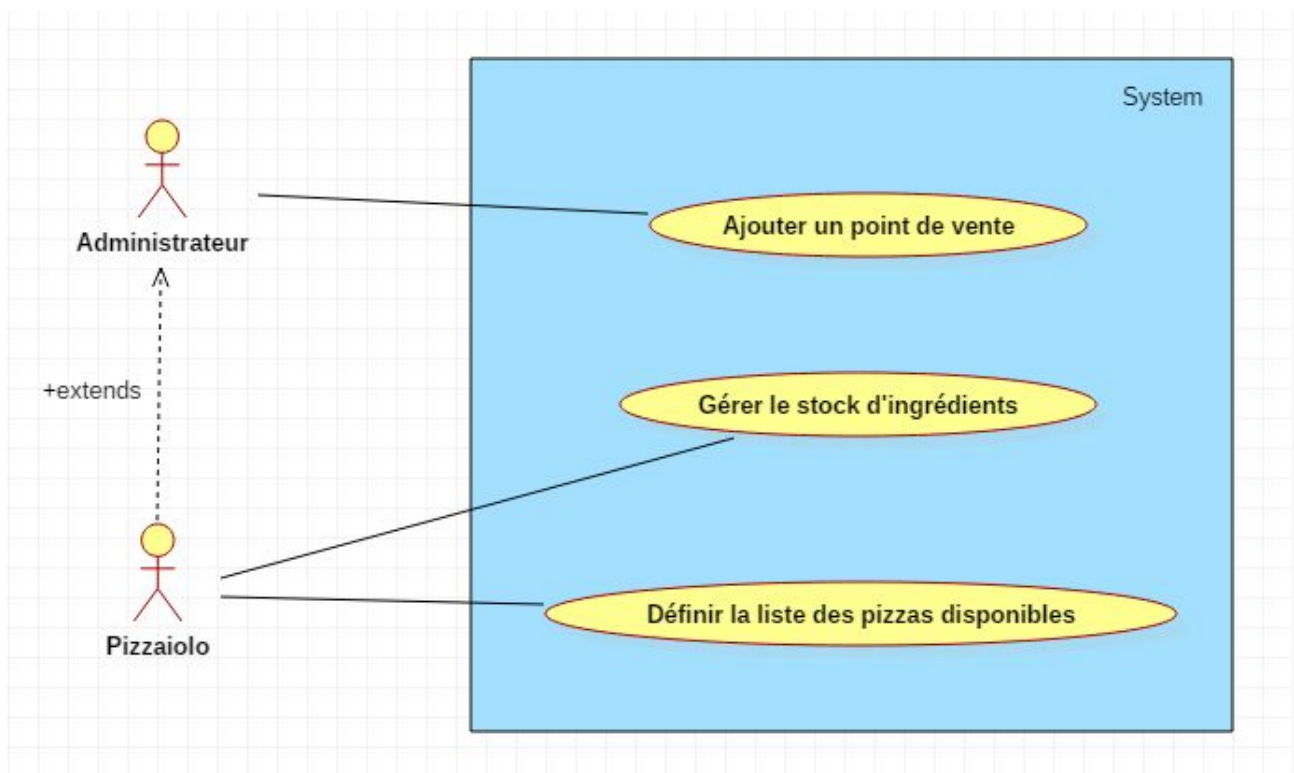
4.3 -Package Inscription / Connexion



4.4 -Package Interface Client

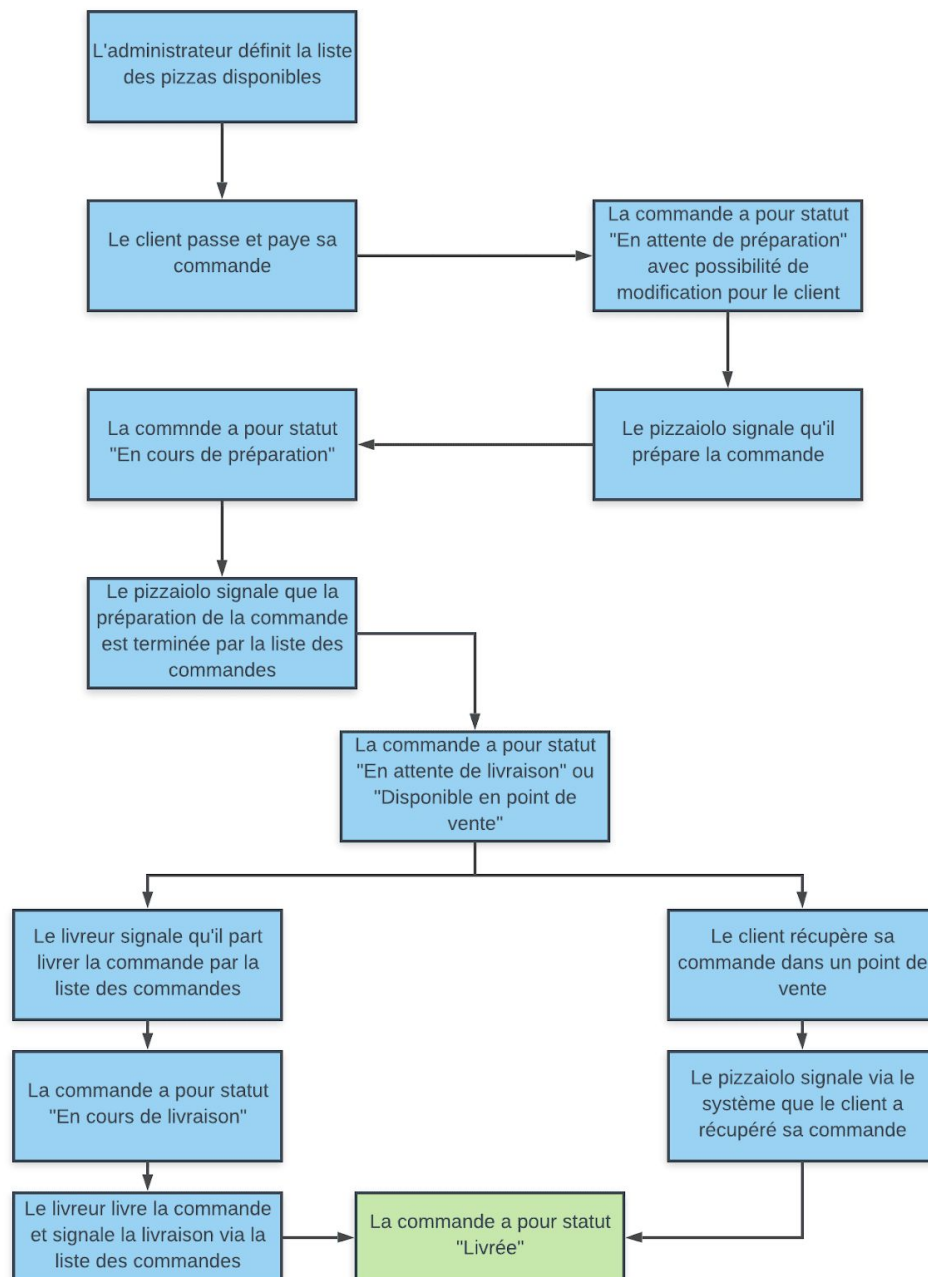


4.5 -Package Gestion des points de vente

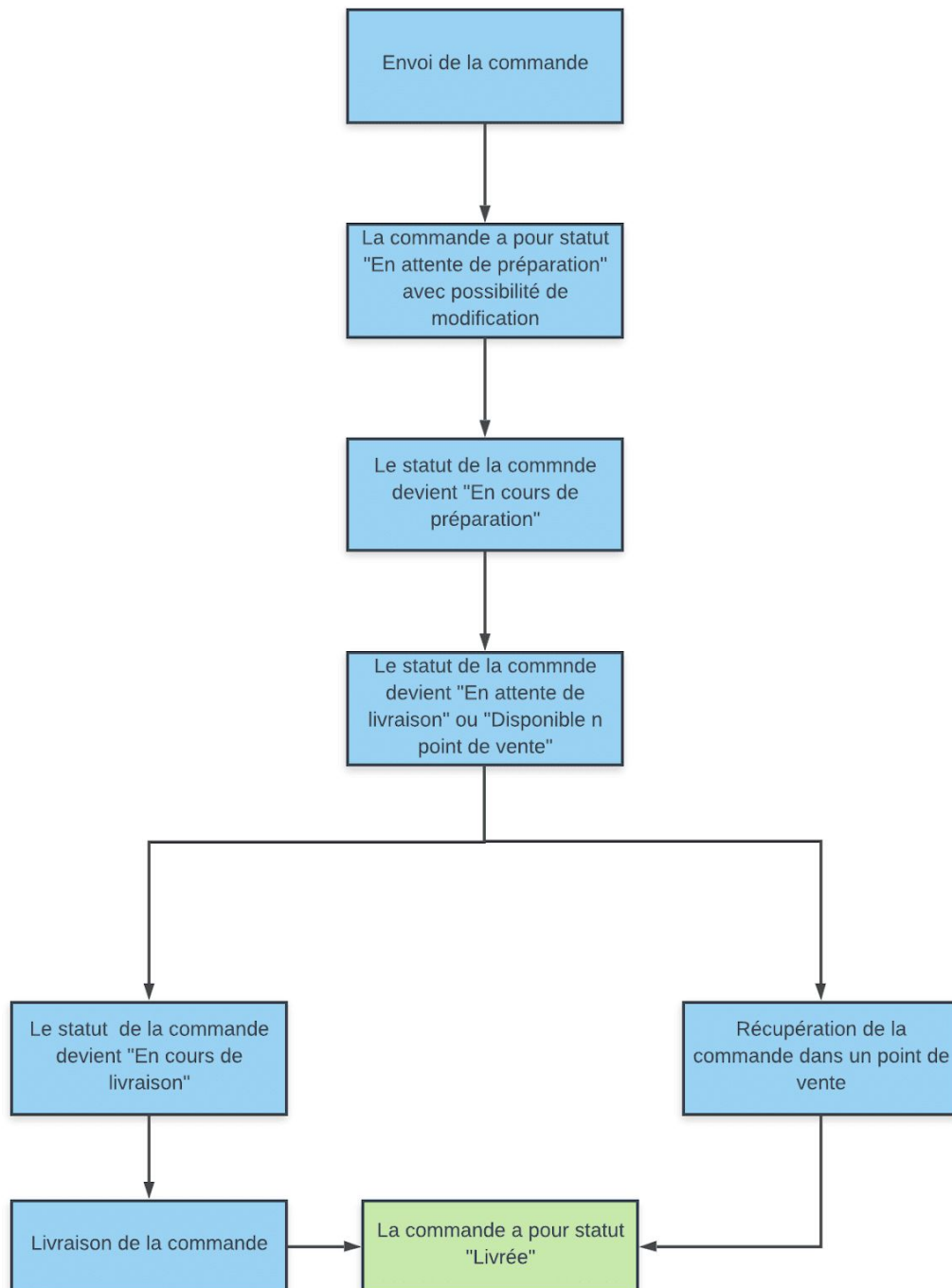


5 - LES WORKFLOWS

5.1 -Le workflow d'une commande



5.2 -Le workflow d'une commande côté client



6 - APPLICATION WEB

L'application web doit regrouper tous les cas d'utilisation vus plus haut. Ils se regroupent autour de quatre points principaux :

- la gestion des points de vente
- la gestion des commandes
- l'interface des clients de la pizzeria
- l'interface d'inscription et de connexion

L'application se compose de différents espaces en fonction du rôle des utilisateurs.

6.1 -Les acteurs

Les six acteurs sont détaillés plus haut dans le diagramme de contexte (partie 3).

Le **visiteur** correspond à un utilisateur qui utilise l'application web sans être connecté à son compte personnel.

Le **client** est un utilisateur qui s'est inscrit et qui est connecté à son espace personnel.

Le **livreur** et le **pizzaiolo**, correspondant aux employés d'OC Pizza, sont des utilisateurs qui se sont inscrits à un espace salariés et qu'un administrateur d'OC Pizza a accepté.

L'**administrateur** accepte les inscriptions des salariés et a la possibilité d'ajouter des points de vente OC Pizza, en plus d'hériter de toutes les fonctionnalités à disposition des autres utilisateurs.

Le **système bancaire** intervient lors de l'envoi d'une commande par un utilisateur, afin d'assurer le paiement.

6.2 -Les cas d'utilisation

Voir diagrammes de cas d'utilisation dans la partie précédente.

6.2.1 - *Package Gestion des points de vente*

6.2.1.1 - *UC1 – Cas d'utilisation Ajouter un point de vente*

Identifiant	UC1 – Ajouter un point de vente
Description	L'ajout d'un point de vente doit pouvoir être fait dans l'espace d'administration. Il comprend les coordonnées du point de vente.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant qu'administrateur.

Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"> Le nom du point de vente L'adresse du point de vente
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> L'utilisateur connecté en tant qu'administrateur entre toutes les informations du point de vente. L'utilisateur connecté en tant qu'administrateur sélectionne l'option "Ajouter le point de vente".
Résultat	Le point de vente est ajouté dans la base de données.
Erreurs	<p>Exception E1 : après le point 1, une ou plusieurs informations sont manquantes.</p> <ol style="list-style-type: none"> Affichage du message "Veuillez renseigner toutes les informations". Reprise au point 1.

6.2.1.2 - UC2 – Cas d'utilisation Ajouter un point de vente

Identifiant	UC2 – Gérer le stock d'ingrédients
Description	Le pizzaiolo entre les ingrédients à disposition dans un certain point de vente.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que pizzaiolo.
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"> Le ingrédients disponibles Leur quantité
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> L'utilisateur connecté en tant que pizzaiolo entre tous les ingrédients disponibles. L'utilisateur connecté en tant que pizzaiolo renseigne la quantité de ces ingrédients.
Résultat	Les ingrédients et leur quantité sont ajoutés dans la base de données.
Erreurs	

6.2.1.3 - UC3 – Cas d'utilisation Définir la liste des pizzas disponibles

Identifiant	UC3 – Définir la liste des pizzas disponibles
Description	Le pizzaiolo entre les pizzas disponibles à la préparation
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que pizzaiolo sur son compte employé.
Données en entrée	Les pizzas qui seront disponibles aux clients
Scénario nominal	L'utilisateur connecté en tant que pizzaiolo entre les pizzas disponibles.

Résultat	Les pizzas disponibles sont ajoutées dans la base de données.
Erreurs	

6.2.2 - *Package Gestion des commandes*

6.2.2.1 - *UC1 – Cas d'utilisation afficher la liste des commandes*

Identifiant	UC1 – Cas d'utilisation afficher la liste des commandes
Description	Le pizzaiolo regarde quelles commandes ont été passées afin de modifier leur statut au cours de leur traitement.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que pizzaiolo sur son compte employé.
Données en entrée	Aucune
Scénario nominal	L'utilisateur connecté en tant que pizzaiolo sélectionne l'option "Afficher la liste des commandes".
Résultat	L'ensemble des commandes à préparer s'affiche.
Erreurs	

6.2.2.2 - *UC2 – Cas d'utilisation afficher la liste des commandes en attente de livraison*

Identifiant	UC2 – Cas d'utilisation afficher la liste des commandes en attente de livraison
Description	Le pizzaiolo regarde quelles commandes il doit livrer aux clients afin d'optimiser ses trajets.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que pizzaiolo sur son compte employé.
Données en entrée	Aucune
Scénario nominal	L'utilisateur connecté en tant que pizzaiolo sélectionne l'option "Afficher la liste des commandes à livrer".
Résultat	L'ensemble des commandes à livrer s'affiche.
Erreurs	

6.2.2.3 - *UC3 – Cas d'utilisation modifier le statut d'une commande.*

Identifiant	UC3 - Cas d'utilisation afficher la liste des commandes en attente de livraison
-------------	---

Description	Le livreur ou le pizzaiolo met à jour le statut des commandes afin que tous les livreurs voient l'avancement des livraisons.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que livreur ou pizzaiolo sur son compte employé.
Données en entrée	La commande
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur connecté en tant que livreur consulte la liste des commandes qui doivent être livrées. 2. Il sélectionne une commande avec un statut particulier. 3. Il modifie le statut de la commande pour la faire passer au statut supérieur.
Résultat	Le statut de la commande change dans la base de données et passe au statut supérieur (voir le cycle de vie d'une commande partie 6.4).
Erreurs	<ul style="list-style-type: none"> • Exception E1 : après le point 2, le statut sélectionné est inférieur <ol style="list-style-type: none"> 2.1 La page renvoie une erreur. 2.2. Reprise au point 2.

6.2.2.4 - UC4 – Cas d'utilisation suivre le stock d'ingrédients.

Identifiant	UC4 - Cas d'utilisation suivre le stock d'ingrédients
Description	Le pizzaiolo consulte le stock d'ingrédient afin de savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que pizzaiolo sur son compte employé.
Données en entrée	Aucune
Scénario nominal	Le pizzaiolo consulte le stock d'ingrédients d'un point de vente.
Résultat	Le stock d'ingrédients s'affiche.
Erreurs	

6.2.2.5 - UC5 – Cas d'utilisation définir la liste des pizzas disponibles.

Identifiant	UC5 - Cas d'utilisation suivre le stock d'ingrédients
Description	L'administrateur définit la liste des pizzas à la carte.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant qu'administrateur.
Données en entrée	Aucune
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur sélectionne l'option "Définir les pizzas disponibles".

	2. L'administrateur liste les pizzas que le client peut commander.
Résultat	Les pizzas sont ajoutées dans la base de données et elles apparaissent dans le cas d'utilisation "Passer la commande" du package "Interface Client".
Erreurs	

6.2.2.6 - UC6 – Cas d'utilisation modifier la liste des pizzas disponibles.

Identifiant	UC6 - Cas d'utilisation modifier la liste des pizzas disponibles
Description	Le pizzaiolo modifie la liste des pizzas disponibles au client suivant le stock d'ingrédients.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que pizzaiolo sur son compte employé.
Données en entrée	La pizza qui n'est plus disponible.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le pizzaiolo sélectionne une pizza. 2. Il clique sur le bouton "Retirer la pizza pour 24 heures".
Résultat	La pizza disparaît de la liste des pizzas disponibles au client pour 24 heures et sa disponibilité est modifiée en base de données.
Erreurs	

6.2.2.7 - UC7 – Cas d'utilisation consulter l'aide-mémoire.

Identifiant	UC7 - Cas d'utilisation consulter l'aide-mémoire
Description	Le pizzaiolo consulte l'aide-mémoire afin de préparer une pizza.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que pizzaiolo sur son compte employé.
Données en entrée	La commande du client
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le pizzaiolo est sur la page d'une pizza à préparer. 2. Il clique sur le bouton "Lancer la préparation d'une pizza" lorsque la commande correspondante a pour statut "En attente de préparation".
Résultat	La commande concernée passe du statut "En attente de préparation" à "En cours de préparation" et le système affiche la recette de la pizza.
Erreurs	

Scénario alternatif

1. Le pizzaiolo est sur la page d'une pizza à préparer.
2. Il clique sur le bouton "Lancer la préparation d'une pizza" lorsque la commande correspondante a pour statut "En cours de préparation".

Résultat : le statut de la commande ne change pas et le système affiche la recette de la pizza.

6.2.3 - Package Interface Client**6.2.3.1 - UC1 - Cas d'utilisation Passer la commande**

Identifiant	UC1 – Passer la commande
Description	Le client passe une commande en ligne.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que client.
Données en entrée	La ou les pizzas et/ou les catégories selon le scénario.
Scénario nominal	Le client clique sur le bouton "Ajouter au panier" sous une pizza, son panier ayant pour quantité 0.
Résultat	La pizza s'ajoute au panier pour une durée d'une heure et le panier a pour quantité 1.
Erreurs	

Scénario alternatif

Le client sélectionne une catégorie de pizzas.

Résultat : le système recherche et affiche les produits correspondants.

Scénario alternatif

Le client sélectionne une pizza parmi celles affichées.

Résultat : le système affiche des informations plus détaillées sur la pizza choisie.

6.2.3.2 - UC2 - Cas d'utilisation Payer la commande

Identifiant	UC2 – Payer la commande
Description	Le client demande à payer sa commande en ligne.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que client.
Données en entrée	La commande du client.

Scénario nominal	Le client consulte son panier et clique sur le bouton "Passer la commande".
Résultat	Appel du cas d'utilisation "Vérifier connexion".
Erreurs	

6.2.3.3 - UC3 – Cas d'utilisation Vérifier connexion

Identifiant	UC3 – Vérifier connexion
Description	Le client veut payer sa commande en ligne.
Pré-conditions	Aucune
Données en entrée	Le statut du client (connecté ou non).
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le client clique sur le bouton "Passer la commande". 2. Le client est connecté en tant que client inscrit.
Résultat	Le client est redirigé vers l'interface de paiement.
Erreurs	

Scénario alternatif

1. Le client clique sur le bouton "Passer la commande".
2. Le client n'est pas connecté en tant que client inscrit.

Résultat : appel du cas d'utilisation "Se connecter" du package Inscription / Connexion.

6.2.3.4 - UC4 – Cas d'utilisation Payer en ligne

Identifiant	UC4 – Payer en ligne
Description	Le client paie sa commande en ligne.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que client.
Données en entrée	Les informations entrées par le client et sa commande.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le client entre les informations demandées dans l'espace de paiement. 2. Il clique sur le bouton "Payer la commande" et toutes les informations entrées sont correctes.
Résultat	Le système bancaire renvoie un message de validation qui apparaît et la commande est envoyée au point de vente le plus proche avec le statut "En attente de préparation".
Erreurs	Exception E1 : après le point 1, une ou plusieurs informations sont manquantes ou incorrectes.

	1.1 Le système bancaire renvoie un message d'erreur qui apparaît. 1.2. Le client est redirigé vers l'interface de paiement.
--	--

6.2.3.5 - UC5 – Cas d'utilisation Afficher la liste des commandes passées

Identifiant	UC5 – Afficher la liste des commandes passées
Description	Le client souhaite consulter les commandes qu'il a passées.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que client.
Données en entrée	Aucune
Scénario nominal	Le client clique sur "Afficher mes commandes".
Résultat	Une page affiche la liste des commandes du client.
Erreurs	

6.2.3.6 - UC6 – Cas d'utilisation Modifier la commande

Identifiant	UC6 – Modifier la commande
Description	Le client souhaite modifier sa commande.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que client.
Données en entrée	La commande du client.
Scénario nominal	1. Le client clique sur "Modifier la commande" sur la page qui liste ses commandes. 2. La commande a pour statut "En attente de préparation".
Résultat	La commande est retirée de la liste des pizzas au point de vente concerné et le client est redirigé vers l'interface permettant de passer une commande.
Erreurs	Exception E1 : après le point 1, la commande a un statut autre que "En attente de préparation". 1.1 Un message d'erreur apparaît.

6.2.3.7 - UC7 – Cas d'utilisation Annuler la commande

Identifiant	UC7 – Annuler la commande
Description	Le client souhaite annuler sa commande.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant que client.
Données en entrée	La commande du client.
Scénario nominal	3. Le client clique sur "Modifier la commande" sur la page qui liste ses commandes. 4. La commande a pour statut "En attente de préparation".
Résultat	La commande est retirée de la liste des pizzas au point de vente concerné.
Erreurs	Exception E1 : après le point 1, la commande a un statut autre que "En attente de préparation". 1.1 Un message d'erreur apparaît.

6.2.4 - Package Inscription / Connexion

6.2.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation Connexion à l'espace d'administration.

Identifiant	UC1 – Connexion à l'espace d'administration
Description	L'administrateur se connecte à son espace d'administration grâce à son compte personnel défini comme administrateur par l'équipe de développement.
Pré-conditions	Aucune
Données en entrée	Les informations de connexion de l'administrateur.
Scénario nominal	L'utilisateur se connecte à l'espace d'administration.
Résultat	L'utilisateur accède à l'interface d'administration.
Erreurs	Exception E1 : les informations de connexion sont erronées. Un message d'erreur apparaît.

6.2.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation Inscription à l'espace salarié.

Identifiant	UC2 – Inscription à l'espace salarié
Description	Le livreur ou le pizzaiolo souhaite s'inscrire à l'espace salarié.
Pré-conditions	Aucune

Données en entrée	Les informations de connexion du livreur ou du pizzaiolo.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur remplit le formulaire d'inscription à l'espace salarié. 2. Il sélectionne l'option "Livreur" ou "Pizzaiolo" selon sa qualité. 3. Il clique sur le bouton "Valider l'inscription" lorsque tous les champs sont bien renseignés.
Résultat	Un message de succès apparaît et l'inscription de Jérôme apparaît dans la rubrique "Inscription à l'espace salarié en attente de validation" de l'interface d'administration et l'utilisateur est ajouté en base de données.
Erreurs	<p>Exception E1 : les informations entrées sont incorrectes ou incomplètes.</p> <p>Un message d'erreur apparaît et l'utilisateur n'est pas ajouté en base de données.</p>

6.2.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation Accepter l'inscription à l'espace salarié.

Identifiant	UC3 – Accepter l'inscription à l'espace salarié
Description	Le livreur ou le pizzaiolo souhaite s'inscrire à l'espace salarié.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être connecté en tant qu'administrateur.
Données en entrée	Les informations de l'utilisateur salarié inscrit.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'administrateur accède à la rubrique "Inscription à l'espace salarié en attente de validation". 2. L'administrateur clique sur "Valider l'inscription" pour l'un des utilisateurs.
Résultat	L'utilisateur en question passe du statut de Client à celui de Livreur ou de Pizzaiolo selon ce qu'il aura entré dans le formulaire d'inscription à l'espace salarié et l'inscription disparaît de la rubrique "Inscriptions à l'espace salarié en attente de validation".
Erreurs	<p>Exception E1 : les informations entrées sont incorrectes ou incomplètes.</p> <p>Un message d'erreur apparaît.</p>

Scénario alternatif

1. L'administrateur accède à la rubrique "Inscription à l'espace salarié en attente de validation".
2. L'administrateur clique sur "Refuser l'inscription" pour l'un des utilisateurs.

Résultat : l'utilisateur en question conserve son statut de Client et l'inscription disparaît de la rubrique "Inscriptions à l'espace salarié en attente de validation".

6.2.4.4 - UC4 – Cas d'utilisation Inscription classique client.

Identifiant	UC4 – Inscription classique client
Description	Le client s'inscrit comme un utilisateur classique.
Pré-conditions	Aucune
Données en entrée	Les informations entrées dans le formulaire d'inscription.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le client remplit le formulaire d'inscription. 2. Il clique sur le bouton "Valider l'inscription" lorsque tous les champs renseignés sont corrects.
Résultat	Un message de succès apparaît et Jean obtient le statut de "Client" en étant inséré dans la base de données.
Erreurs	Exception E1 : au point 2, les informations entrées sont incorrectes ou incomplètes lorsque le client clique sur le bouton "Valider l'inscription". <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Un message d'erreur apparaît. 2.2. Reprise au point 1, la base de données n'est pas modifiée.

6.2.4.5 - UC5 – Cas d'utilisation Connexion à son compte.

Identifiant	UC5 – Connexion à son compte
Description	L'utilisateur (client, livreur, pizzaiolo ou administrateur) souhaite se connecter à son espace personnel.
Pré-conditions	L'utilisateur doit être inscrit et donc, enregistré en base de données.
Données en entrée	La saisie de l'utilisateur dans le formulaire de connexion.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur remplit le formulaire de connexion. 2. Il clique sur le bouton "Se connecter" lorsque tous les champs sont bien renseignés et que les identifiants entrés sont corrects.
Résultat	L'utilisateur est connecté à son espace personnel.
Erreurs	Exception E1 : au point 2, les informations entrées sont incorrectes ou incomplètes lorsque le client clique sur le bouton "Se connecter". Un message d'erreur apparaît.

6.3 -Les règles de gestion générales

Ces règles restent à définir avec le client s'il y a lieu.

7 - APPLICATION BATCH

L'application batch effectue une récupération du statut de la commande du client de la pizzeria en base de données, afin de notifier le client, par email ou par SMS selon sa convenance, sur l'avancée de sa commande.

7.1 -Les acteurs

Aucun acteur physique n'intervient véritablement dans le processus de notification du client. En effet, le système doit gérer automatiquement l'envoi des différents emails ou SMS et vérifier en temps réel si le statut des commandes évolue.

7.2 -Le fonctionnement général

L'application batch récupère en base de données les statuts de chaque commande toutes les minutes et observe si ces statuts ont changé ou si de nouveaux statuts sont apparus. Dans ces deux derniers cas, l'application envoie un nouvel email et/ou un nouveau SMS au client ayant effectué la commande.

Bien sûr, à chaque chargement des statuts en base de données, le système stoppera l'envoi d'emails ou de SMS si le statut de la commande correspond à "Livrée".

8 - GLOSSAIRE

Batch	Permet des traitements automatisés, comme l'envoi de mail automatique dans le cas de l'application.
UML	Abréviation d'Unified Modeling Language. Désigne un langage de modélisation servant à visualiser le fonctionnement d'un système.