



OC Pizza



Sun IT Consulting

OC PIZZA

Système informatique Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

Richard Mazid

Analyste - Programmeur



SOMMAIRE

1 - Versions	3
2 - Introduction	4
2.1 - Objet du document	4
2.2 - Références.....	4
2.3 - Besoin du client	4
2.3.1 - Contexte.....	4
2.3.2 - Enjeux et Objectifs.....	4
3 - Description générale de la solution.....	6
3.1 - Les principes de fonctionnement.....	6
3.2 - Les acteurs et leurs besoins	6
3.2.1 - Les acteurs.....	6
3.2.2 - Leurs besoins.....	7
3.3 - Les cas d'utilisation généraux.....	9
3.3.1 - Cas d'utilisation généraux: Client	9
3.3.2 - Cas d'utilistion généraux: Employés.....	10
4 - Le domaine fonctionnel	11
4.1 - Référentiel	11
4.1.1 - Règles de gestion.....	12
5 - Les workflows	14
5.1 - Les statuts d'une commande.....	14
6.2 - Cycle de vie d'une commande	15
6 - Descriptif et scénarios des fonctionnalités	16
6.1 - Descriptif	16
6.2 - Les scénarios.....	17
6.2.1 - S'inscrire / Se connecter	17
6.2.2 - Commander.....	18
6.2.3 - Modifier ou annuler une commande.....	20
6.2.4 - Consulter l'état d'avancement d'une commande	21
6.2.5 - Payer en ligne	23
6.2.6 - Modifier / Consulter les stocks des ingrédients	23
6.2.7 - Modifier les menus.....	24
6.2.8 - Modifier l'état d'avancement d'une commande	26
6.2.9 - Consulter une recette.....	27



OC Pizza



Sun IT Consulting

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Richard Mazid	12/12/2021	Création du document	1.0



2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle du système informatique de OC Pizza

Ce document permet de répertorier l'ensemble des fonctionnalités du système ainsi que les règles de geste fonctionnelles.

Les éléments du présent dossier découlent :

- Du cahier des charges contractuel initial
- Des différentes réunions avec le client

2.2 - Références

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

1. **DCT** : Dossier de conception technique du système.
2. **DE**: Dossier d'exploitation.
3. **PV** : Procès-verbal de livraison.

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

Un des responsables du groupe a pris contact avec vous afin de mettre en place un système informatique sur-mesure, déployé dans toutes ses pizzerias et 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 :



OC Pizza



Sun IT Consulting

- 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

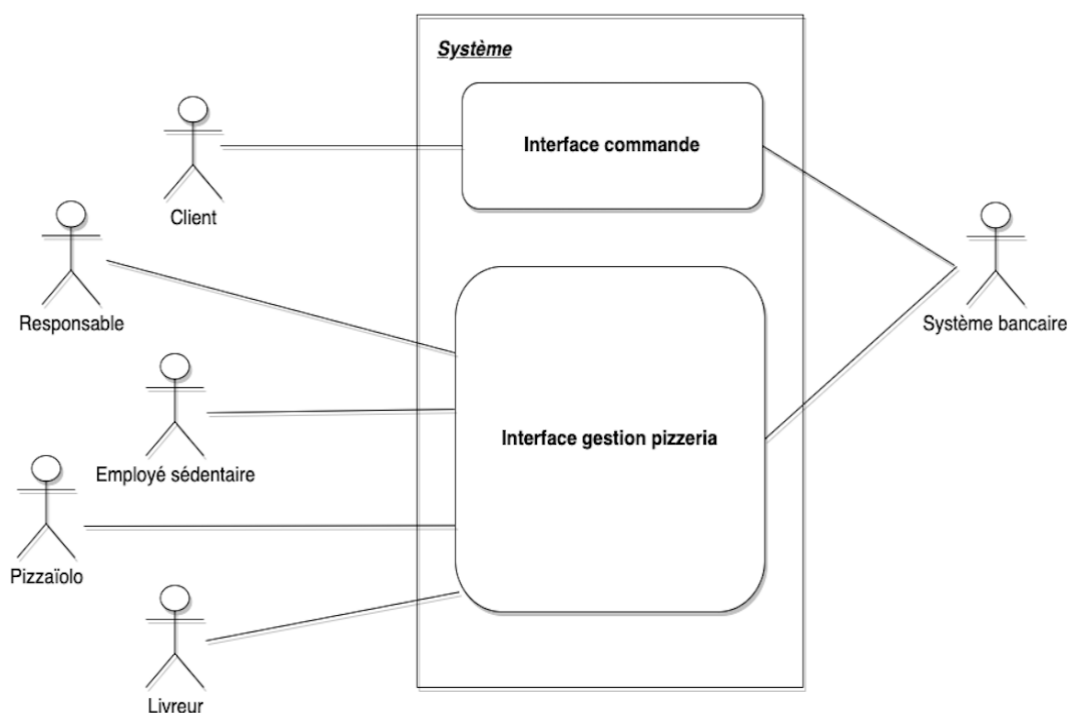
3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principes de fonctionnement

En fonction des besoins, les acteurs auront accès aux interfaces qui leur sont concerné. Ces interfaces sont personnalisées et indépendantes les unes des autres.

3.2 - Les acteurs et leurs besoins

3.2.1 - Les acteurs





Le diagramme ci-dessus illustre les acteurs qui interagissent avec le système :

- Le **client**, depuis son interface client pourra passer sa commande / payer en ligne.
- Le **responsable**, **l'employé sédentaire**, le **pizzaïolo**, **livreur** ainsi que tous les employés de OC Pizza, ont accès à leur interface gestion pizzeria.
- Le **système bancaire** est utilisé par le client s'il souhaite régler sa commande en ligne ou par l'employé sédentaire sur place.

L'interface commande représente le site internet, dans lequel le client pourra interagir. Quant à l'interface de gestion, ce sont les employés qui sont concernées. Elle leur permettra de s'identifier, d'accéder aux espaces système (Mettre à jour l'avancement des commandes, consulter, etc.)

3.2.2 – Leurs besoins

Le **client** pourra :

- S'inscrire s'il n'a pas de compte
- Se connecter
- Rentrer ses informations personnelles (Nom, prénom, adresse, téléphone)
- Choisir sa pizzeria
- Consulter le menu et pouvoir choisir les pizzas disponibles
- Choisir entre la livraison ou à emporter
- Suivre l'état de la commande (Préparation, prêt, en route, etc.)
- Modifier sa commande
- Choisir son mode de paiement

Le **responsable** pourra :

- Consulter le CA des différents restaurants OC Pizza
- Gérer les comptes des employés
- Consulter les stocks des restaurants
- Modifier, ajouter, supprimer les recettes des pizzas
- Suivre les commandes



OC Pizza



Sun IT Consulting

L'employé sédentaire pourra :

- Enregistrer une commande
- Modifier/supprimer une commande
- Modifier le statut d'une commande

Le **pizzaïolo** pourra :

- Consulter les commandes à préparer
- Consulter les recettes des pizzas
- Modifier le statut d'une commande

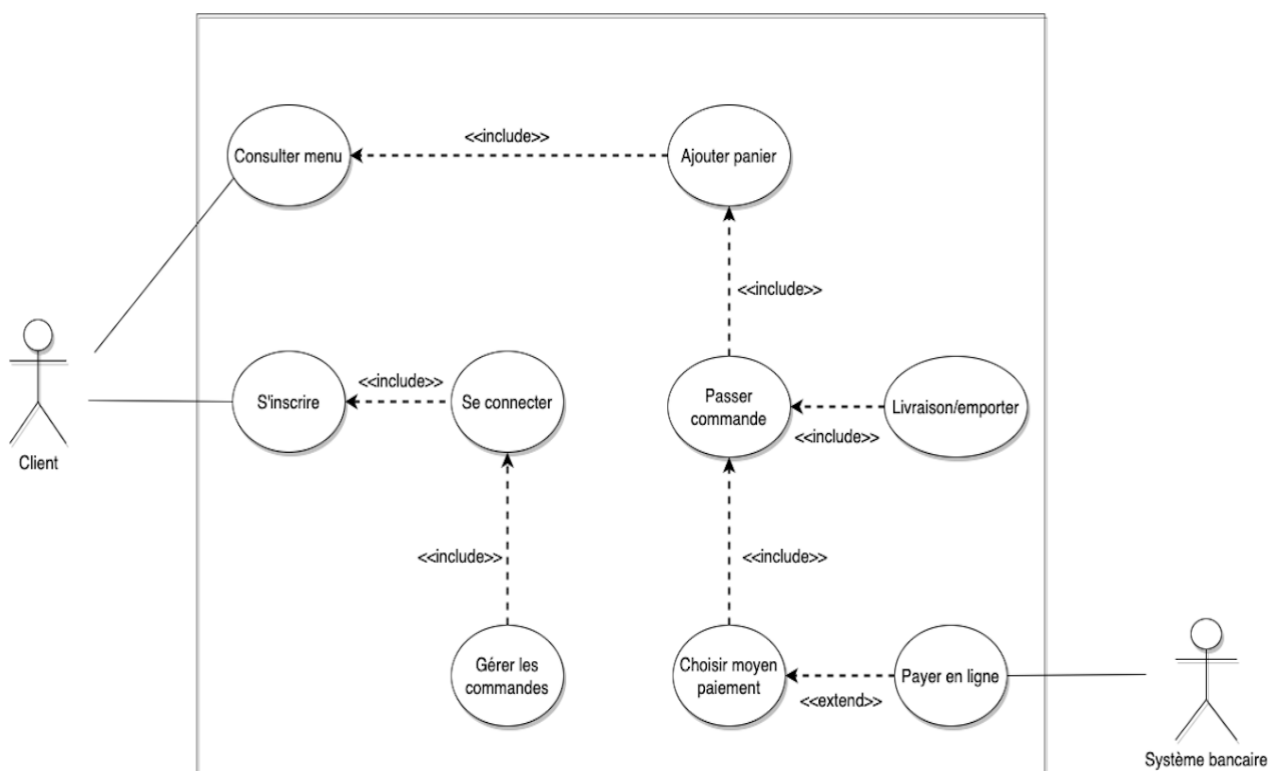
Le **livreur** pourra :

- Confirmer sa prise en charge d'une commande
- Accéder aux informations de livraison du client
- Savoir si la commande a été réglée en avance via le site internet ou si le client souhaite régler en main propres
- Indiquer que la commande a bien été livrée

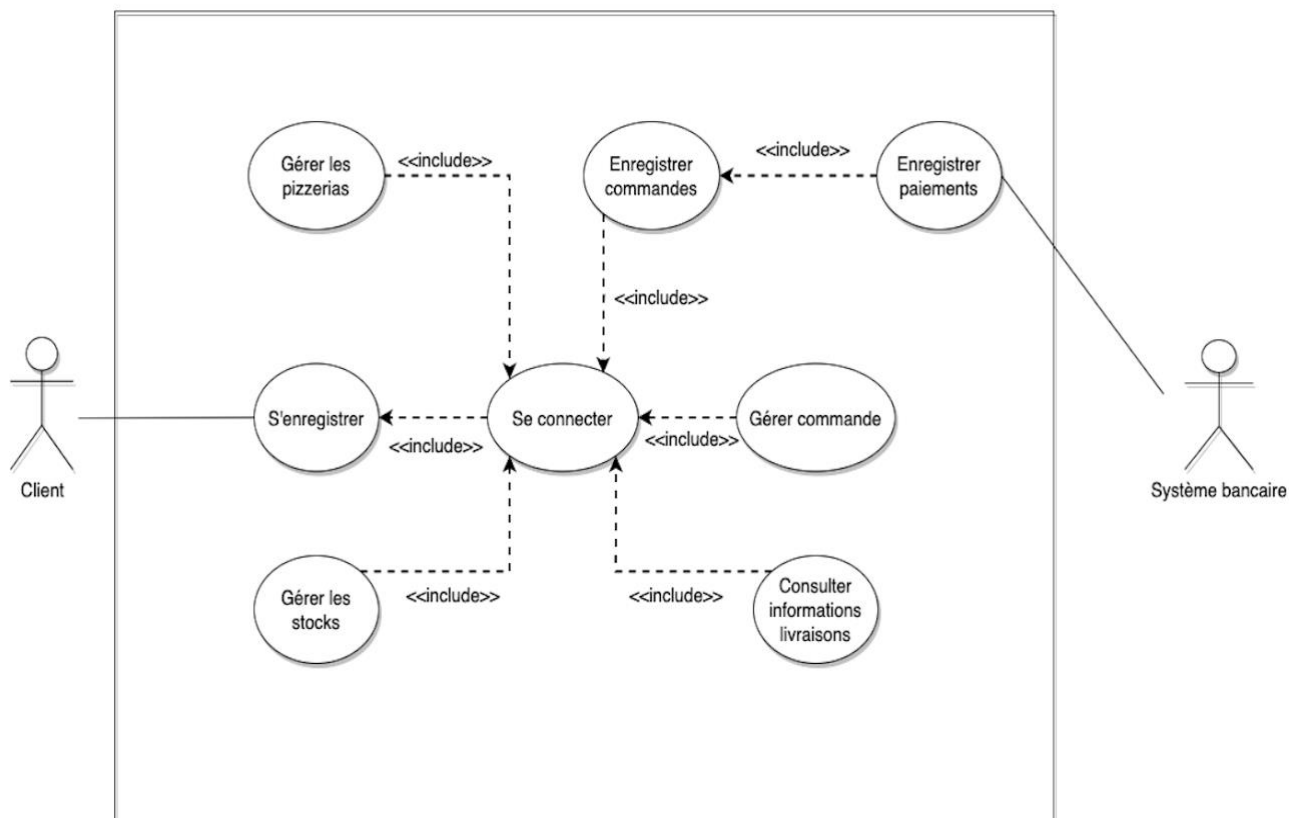


3.3 - Les cas d'utilisation généraux

3.3.1 – Cas d'utilisation généraux: Client



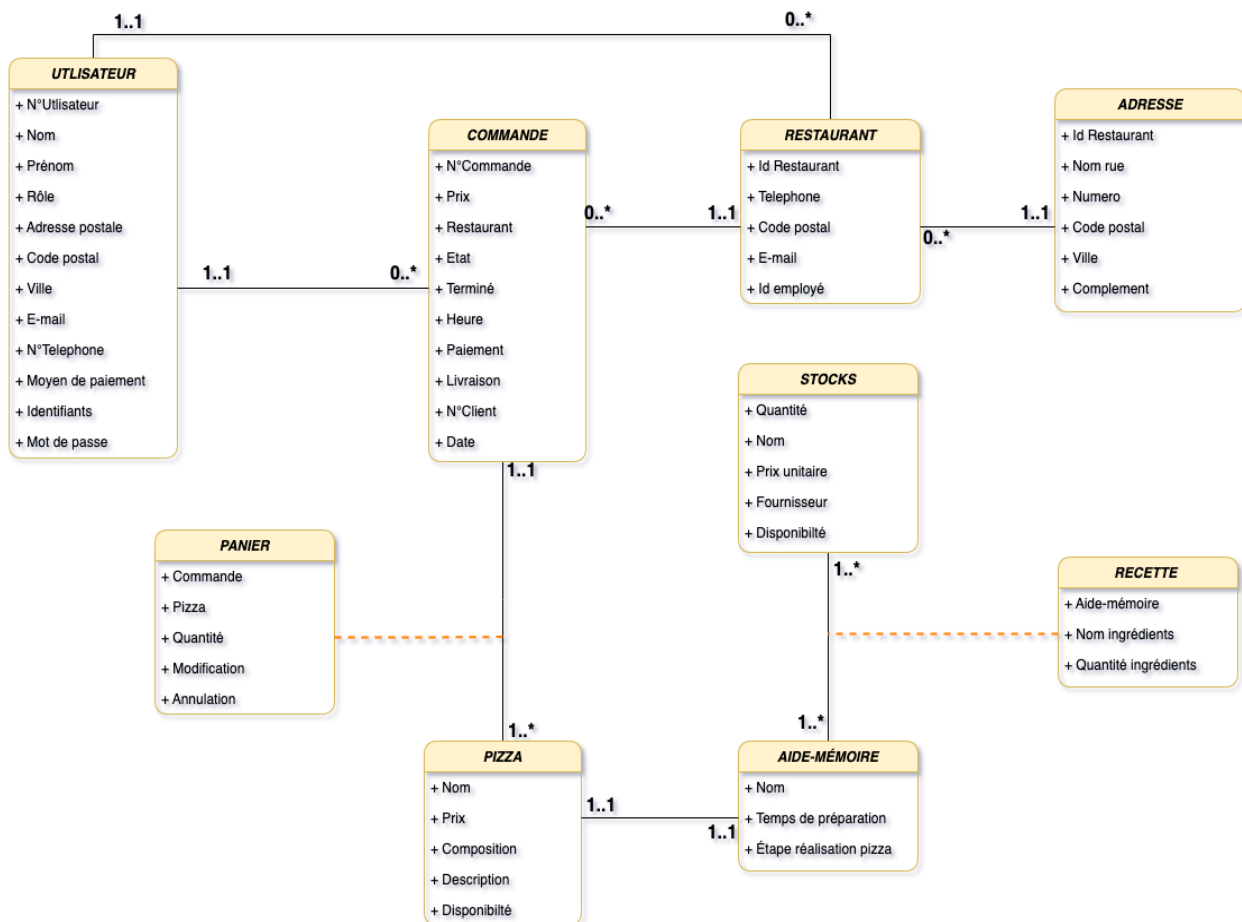
3.3.2 – Cas d'utilistion généraux: Employés





4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel





Le diagramme de classe ci-dessus permet d'illustrer les différentes classes présentes dans le système, cela nous permet de savoir leurs relations. Grâce à ce diagramme on pourra modéliser le domaine fonctionnel.

Les classes :

- **Utilisateur** : Utilisateur du système (Client ou employé)
- **Commande** : Désigne la commande
- **Restaurant** : Restaurant de la chaîne OC Pizza
- **Adresse** : Contient toutes les adresses (Chaînes OC Pizza, Client, Employé)
- **Pizza** : Désigne une pizza
- **Stock** : Stock du restaurant (ingrédient)

Les classes d'associations:

- **Panier** : Récapitulatif de la commande du client
- **Recette** : Désigne la recette d'une pizza

4.1.1 - Règles de gestion

Le client:

- Doit d'abord s'inscrire ou se connecter afin de pouvoir passer sa commande et la gérer (modifier, annuler, suivre).
- Ajouter au moins une pizza dans le panier afin de passer sa commande.
- Pourra choisir que les pizzas en fonction des ingrédients disponibles dans le stock du restaurant.
- Choisi sa pizzeria, pour passer commande et choisi de se faire livrer ou récupérer sa commande.
- Choisi son mode de paiement
- Peut modifier sa commande si celle-ci n'est pas sur le statut « préparation ».

Le responsable :

- Doit enregistrer tout nouvel employé dans le système
- Doit se connecter afin de pouvoir accéder aux fonctionnalités de gestion des pizzerias



OC Pizza



Sun IT Consulting

L'employé :

- Doit au préalable être enregistré par un responsable pour pouvoir se connecter à son espace dédié
- En fonction de son poste il pourra disposer de droits différents quant à la modification d'une commande.
- Doit être connecté pour consulter les commandes et modifier leurs statuts.

Le pizzaïolo :

- Doit être connecté pour consulter les fiches recettes.

Le livreur :

- Doit être connecté afin d'accéder aux informations du client qui ont choisi la livraison.



5 - LES WORKFLOWS

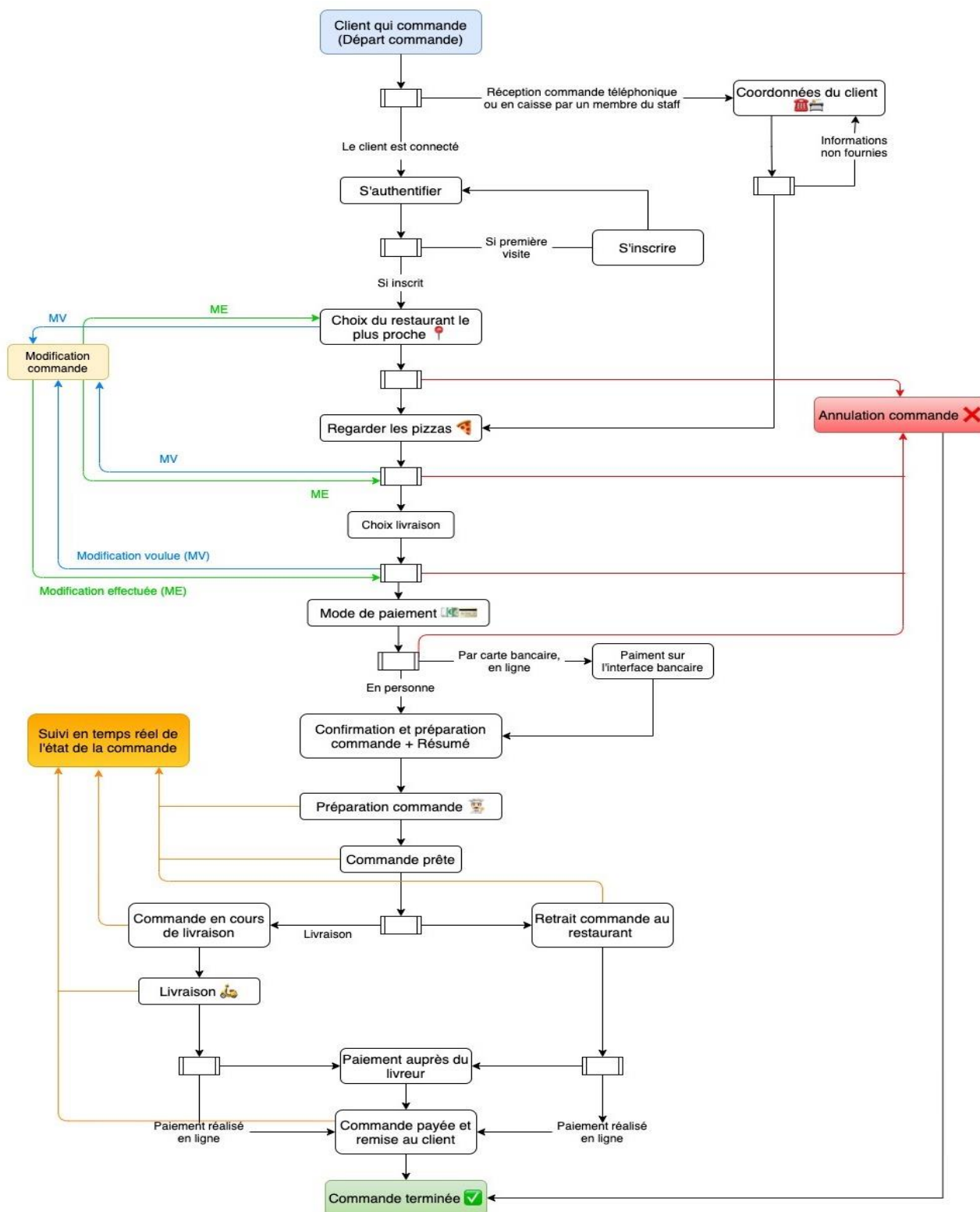
5.1 - Les statuts d'une commande

Les statuts d'une commande:

- **Prise en compte** : L'employé peut enregistrer la commande d'un client si celui-ci est venu sur place pour passer commande ou le client peut valider sa commande par le site internet de la pizzeria.
- **En préparation** : Le pizaiolo a reçu la commande du client et commence la préparation.
- **Prête** : Commande prête, à venir retirer sur place.
- **Remise au livreur** : Le livreur est en route avec la ou les commandes des clients.
- **Annulée** : Le client a annulé sa commande.
- **Terminé** : Le client est passé par toutes les étapes (commande, paiement).



6.2 – Cycle de vie d'une commande





6 - DESCRIPTIF ET SCENARIOS DES FONCTIONNALITES

6.1 - Descriptif

#	Nom	Description
1	S'inscrire / Se connecter	Si le client désire passer commande il doit d'abord s'inscrire ou se connecter si ce dernier possède déjà un compte.
2	Commander	Lorsque le client prend une commande via internet ou par téléphone il doit suivre un processus de commande, à savoir ; mode de paiement, livraison/emporter, ingrédients de la pizza etc ...
3	Modifier/Annuler une commande	Le client peut modifier ou annuler une commande, du moment que celle-ci ne soit pas en cours de préparation.
4	Consulter l'état d'avancement d'une commande	Lorsqu'une commande est en cours de préparation, le client, le staff, peuvent voir en temps réel l'avancement des commandes.
5	Payer en ligne	S'il le souhaite, le client peut régler sa commande en ligne.
6	Modifier / Consulter le stock des ingrédients	Le manager ou le pizzaiolo peut modifier, consulter l'état des stocks des ingrédients. Cela permet d'avoir une base de données à jour et des proposer des pizzas en fonctions des ingrédients disponible.
7	Modifier les menus	Le manager peut modifier, ajouter ou retirer des pizzas du menu.
8	Modifier l'état d'avancement de la commande	À chaque fin d'étape de préparation d'une pizza, le staff, les pizzaiolos ainsi que les livreurs peuvent informer tout le monde y compris le client, de l'état d'avancement d'une commande.
9	Consulter une recette	Afin d'assurer la préparation d'une pizza, les pizzaiolos peuvent consulter les recettes des pizzas au cas où ils oublieraient des ingrédients.



6.2 - Les scénarios

6.2.1 – S’inscrire / Se connecter

Scénario #1 – a: Le client

Nom: S’inscrire / Se connecter

Descriptif: L'utilisateur doit s'inscrire ou s'authentifier afin de pouvoir passer une commande

S’inscrire

- Le client clique sur « **S’inscrire / Se connecter** »
- Le client choisi « **S’inscrire** »
- Le client remplit le formulaire d'inscription en y rentrant ses informations personnelles.
- Le système vérifie que les champs obligatoires sont bien remplis.
- Le client crée son identifiant et mot de passe puis accepte les conditions d'utilisations.
- Confirmation de la création de l'espace personnel.
- Le client peut désormais passer commande.

Se connecter

- Le client se connecte grâce à ses identifiants déjà crée.
- Si le les identifiants sont incorrects le système invite le client à réessayer.
- Le client peut désormais commander.

**Scénario #1 – b : Le responsable**

Nom : S'inscrire / Se connecter

Descriptif : Le responsable inscrit un employé dans le système afin qu'il puisse accéder à son espace dédié.

Préconditions : Le responsable doit au préalable se connecter avec ses identifiants pour pouvoir gérer les comptes de ses employés.

Inscrire un employé

- Le responsable peut inscrire un employé dans la rubrique « Espace employé »
- La page « Espace employé » s'affiche.
- Le responsable inscrit un employé en créant ses identifiants et mot de passe.
- En cas d'erreur lors de la saisie des informations, le responsable est amené à les corriger.
- Confirmation de la création du compte par le système.
- Le nouvel employé peut maintenant accéder à son espace personnel grâce à ses identifiants.

6.2.2 – Commander**Scénario #2 – a : Le client**

Nom : Commander

Descriptif : Pour le client, la commande de pizza s'effectue en ligne, qui comprend le choix du restaurant, de la pizza ainsi que la quantité souhaitée.

Préconditions : S'il s'agit d'une première visite l'utilisateur doit s'inscrire ou s'authentifier s'il dispose d'un compte.

Commander

- Le client est redirigé vers la page d'accueil de la pizzeria où il devra « Se connecter / S'inscrire ».
- Le client se connecte sur le site internet.
- Le site demande la localisation du client pour plus de précision et le client choisi la pizzeria la plus proche de son domicile ou d'une autre localisation (Hors-domicile)



- Le client consulte le menu pizza.
- Ajoute aux panier les pizzas qu'il souhaite commander.
- Le client consulte le panier et le valide.
- Il choisit entre « **Livraison / Emporter** ».
- Le client valide sa commande.
- Le client choisi son mode de règlement « **Espèces / CB** » à régler sur place, sur internet ou au moment de la livraison.
- Le client valide son mode de paiement et reçoit une confirmation de sa commande.
- Le client peut maintenant consulter les différents statuts de sa commande jusqu'à la livraison.

Scénario alternatif

Il se peut qu'un client peut consulter la carte des pizzas sans y être connecté ou inscrit. De plus certaines pizzas pourraient ne plus être disponible due aux ruptures de stocks de certains ingrédients. C'est pourquoi le client pourrait choisir un autre point de vente pour commander la pizza qu'il souhaite.

Scénario #2 – b : L'employé sédentaire

Nom : Commander

Descriptif : L'employé sédentaire veut prendre une commande par téléphone ou sur place et l'enregistrer dans le système.

Pré-conditions : L'employé sédentaire doit être connecté à son espace personnel.

Commander

- L'employé sédentaire clique sur « entrer une commande »
- Il est redirigé vers la page des pizzas, desserts ou autre supplément et choisi en fonction de ce que le client demande.
- Il ajoute tout ce que le client lui demande dans le panier.
- L'employé sédentaire demande s'il souhaite se faire livrer ou récupérer sa commande sur place s'il s'agit d'une prise de commande par téléphone.
- L'employé demande au client si se dernier dispose d'un compte client ou non.
- Si le client possède un compte client les informations sont déjà connues par le



système.

- Dans le cas contraire l'employé sédentaire devra rentrer les informations personnelles du client dans le système.
- L'employé sédentaire demande au client comment il souhaite régler sa commande.
- Il valide la commande du client.
- Le système confirme la prise en compte de la commande du client.

6.2.3 – Modifier ou annuler une commande

Scénario #3 : Le client

Nom : Modifier ou annuler une commande

Descriptif : Si le client a commandé sa pizza, il peut la modifier ou l'annuler si celle-ci n'est pas encore en cours de préparation, les membres du staff seront informés également.

Pré-conditions : Avoir passer une commande

Modifier une commande

- Le client clique sur « **Mes commandes** »
- Le client peut voir l'historiques de ses commandes actuels et passées dans l'ordre chronologiques.
- Le client clique sur « **commande en cours** » puis « **suivre sa commande** »
- Le système affiche « prise en compte », ce qui permet au client de pouvoir modifier ou annuler sa commande.
- Le client clique sur « **Modifier sa commande** » et ajoute/ supprime des pizzas à sa commande.
- Un pop-up s'affiche pour confirmer la modification de la commande.
- Le client a confirmé ses modifications.
- Le système a pris en compte les modifications de la commande du client.

Annuler une commande

- Le client clique sur « **Mes commandes** »



- Le client peut voir l'historiques de ses commandes actuels et passées dans l'ordre chronologiques.
- Le client clique sur « **commande en cours** » puis « **suivre sa commande** »
- Le système affiche « prise en compte », ce qui permet au client de pouvoir modifier ou annuler sa commande.
- Le client clique sur « **Annuler sa commande** ».
- Un pop-up s'affiche pour confirmer l'annulation de la commande.
- Le client a confirmé l'annulation de sa commande.
- Le système a pris en compte l'annulation de la commande du client.

6.2.4 – Consulter l'état d'avancement d'une commande

Scénario #4 – a : Le client

Nom : Consulter l'état d'avancement d'une commande

Descriptif : Le client consulte l'état d'avancement de sa commande.

Pré-conditions : Le client est connecté et est passée par toutes les étapes de la commande

Consulter l'état d'avancement d'une commande

- Le client clique sur « **Mes commandes** »
- Le client peut voir l'historiques de ses commandes actuels et passées dans l'ordre chronologiques.
- Le client clique sur « **commande en cours** » puis « **suivre sa commande** »
- Le système met à jour le statut de la commande de la commande, ainsi le client connaît son avancement.

**Scénario #4 – b : Le responsable**

Nom : Consulter l'état d'avancement d'une commande

Descriptif : Le responsable veut connaître le statut d'une commande.

Pré-conditions : Le responsable est connecté sur son espace personnel

Consulter l'état d'avancement d'une commande

- Le responsable clique sur « **gestion des commandes** »
- Le système affiche la liste des commandes ainsi que son historique par ordre chronologique.
- Le responsable sélectionne une commande
- Le responsable connaît désormais le statut de cette commande

Scénario alternatif

Pour une question de gain de temps, en plus de l'affichage par ordre chronologique des commandes, on pourrait utiliser un système de recherche par date afin de faciliter la navigation.

Scénario #4 – c : L'employé sédentaire

Nom : Consulter l'état d'avancement d'une commande

Descriptif : L'employé sédentaire veut connaître le statut d'une commande.

Pré-conditions : L'employé sédentaire est connecté sur son espace personnel

Consulter l'état d'avancement d'une commande

- L'employé sédentaire clique sur « **gestion des commandes** »
- Le système affiche la liste des commandes ainsi que son historique par ordre chronologique.
- L'employé sédentaire sélectionne une commande
- L'employé sédentaire connaît désormais le statut de cette commande



6.2.5 – Payer en ligne

Scénario #5 : Le client

Nom : Payer en ligne

Descriptif : Le client souhaite régler sa commande en ligne

Pré-conditions : Passer une commande sur le site internet

Payer en ligne

- Le client clique sur « **Payer en ligne** »
- Le client peut payer avec sa carte bancaire qu'il a déjà pré-enregistré ou une nouvelle carte
- Le système le redirige vers la page de paiement
- Le client vérifie bien si les informations sont correctes puis clique sur « **Payer** »
- Le système attend l'autorisation de la banque, informe le client si le paiement a été acceptée ou refusée et invite le client à réessayer si le paiement a été refusée
- Le client reçoit une confirmation de son paiement acceptée
- Le client a maintenant payer sa commande et celle-ci affiche comme statut « **réglée** »

6.2.6 – Modifier / Consulter les stocks des ingrédients

Scénario #6 – a : Le pizzaïolo

Nom : Modifier / Consulter les stocks des ingrédients

Descriptif : Le pizzaïolo veut modifier le stock d'un ou plusieurs ingrédients de la pizzeria pour mettre à jour.

Pré-conditions : Le pizzaïolo est connecté sur son espace personnel

Modifier / Consulter les stocks des ingrédients

- Le pizzaïolo clique sur « Stock ingrédient »
- Le système affiche le stock de la pizzeria



- Le pizzaiolo clique sur « Modifier le stock »
- Le pizzaiolo choisi l'ingrédient qui l'intéresse
- Le pizzaiolo fait sa modification et l'enregistre dans le système
- La modification a bien été pris en compte et le stock a été mis à jour

Scénario #6 – b : Le responsable

Nom : Modifier / Consulter les stocks des ingrédients

Descriptif : Le responsable peut consulter le stock mis à jour pour son pizzaiolo et peut commander des ingrédients qui manquent au stock.

Pré-conditions : Le responsable est connecté sur son espace personnel

Modifier / Consulter les stocks des ingrédients

- Le responsable clique sur « Stock ingrédient »
- Le système affiche le stock de la pizzeria
- Le responsable clique sur « Modifier le stock »
- Le responsable choisi l'ingrédient qui l'intéresse
- Le responsable fait sa modification ou commande des ingrédients si nécessaire et l'enregistre dans le système
- La modification a bien été pris en compte et le stock a été mis à jour

6.2.7 – Modifier les menus

Scénario #7 – a : Le responsable

Nom : Modifier les menus

Descriptif : Le responsable peut apporter des modifications au menu en y ajoutant de nouvelles pizzas ou en retirer certaines.

Pré-conditions : Le responsable est connecté sur son espace personnel

Modifier les menus

- Le responsable clique sur « **Gestion des pizzerias** »



- Le système affiche la liste des pizzerias
- Le responsable choisi la pizzeria qui l'intéresse
- Le responsable clique sur « **Menu pizza** »
- Le système affiche « **Gérer les recettes pizza** », « **Ajouter une pizza** » ou « **Supprimer une pizza** »
- Le responsable clique sur « **Supprimer une pizza** »
- Le responsable choisi la pizza à supprimer du menu
- Le système affiche le menu pizza mis à jour
- Le responsable clique sur « **Gérer les recettes pizza** »
- Le responsable choisi la pizza du menu
- Il peut la modifier ou ajouter une nouvelle à la place
- Le système affiche le menu pizza mis à jour
- Le responsable clique sur « **Ajouter une pizza** »
- Le responsable rentre la nouvelle pizza et ses informations (composition, recette) au menu
- Le système affiche le menu pizza mis à jour



6.2.8 – Modifier l'état d'avancement d'une commande

Scénario #8 – a : L'employé sédentaire

Nom : Modifier l'état d'avancement d'une commande

Descriptif : L'employé sédentaire veut changer le statut d'une commande pour informer le client, le responsable ou le pizaiolo

Pré-conditions : L'employé sédentaire est connecté sur son espace personnel

Modifier l'état d'avancement d'une commande

- L'employé sédentaire clique sur « **Suivi des commandes** »
- Le système peut afficher l'historique des commandes de la pizzeria dans l'ordre chronologiques et une rubrique « **Commande en cours** »
- L'employé sédentaire clique sur la commande qui l'intéresse
- Il modifie le statut de cette commande
- Le système a bien pris en compte la modification de statut de la commande

Scénario #8 – b : Le livreur

Nom Modifier l'état d'avancement d'une commande

Descriptif : Le livreur veut modifier le statut d'une commande en précisant que celle-ci a bien été livré et payer par le client

Pré-conditions : Le livreur est connecté sur son espace personnel

Modifier l'état d'avancement d'une commande

- L'employé sédentaire clique sur « **Suivi des commandes** »
- Le système peut afficher l'historique des commandes de la pizzeria dans l'ordre chronologiques et une rubrique « **Commande en cours** »
- Le livreur choisi la commande qui l'intéresse
- Le système affiche le statut de la commande choisie
- Le livreur modifie le statut de la commande en cliquant sur « **Commande réglée** » et terminé »
- Le statut de la commande est mis à jour



6.2.9 – Consulter une recette

Scénario #9 : Le pizzaïolo

Nom : Consulter une recette

Descriptif : Le pizzaïolo consulte une recette en lien avec la pizza commandé par le client.

Pré-conditions : Le pizzaïolo est connecté sur son espace personnel et a pris en compte la commande du client en indiquant « En cours de préparation » comme statut.

Consulter une recette

- Le pizzaïolo clique sur « **Commande en cours** »
- Le système affiche les commandes en préparation
- Le pizzaïolo choisi la commande qui l'intéresse
- Le système affiche la composition de la pizza commandée
- En fonction de la pizza commandé par le client, le pizzaïolo clique sur la recette de la pizza
- Le pizzaïolo peut maintenant consulter la recette de la pizza et peut maintenant commencer sa conception