



OC PIZZA

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.1

Auteur
AUBRUN Éric
Analyste-programmeur



TABLE DES MATIERES

1 - VERSIONS	4
2 - INTRODUCTION	5
2.1 - OBJET DU DOCUMENT	5
2.2 - REFERENCES	5
2.3 - BESOINS DU CLIENT	5
2.3.1 - Contexte	5
2.3.2 - Enjeux et Objectifs	6
3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION	7
3.1 - LES PRINCIPES DE FONCTIONNEMENT	7
3.2 - LES ACTEURS	10
3.3 - LES CAS D'UTILISATION GENERAUX	12
4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL	13
4.1 - REFERENTIEL	13
4.1.1 - Règles de gestion	14
4.2 - LES CLASSES ET LES ENUMERATIONS	16
5 - LES WORKFLOWS	18
5.1 - LE DIAGRAMME D'ACTIVITE DE LA VIE D'UNE COMMANDE	18
5.2 - LE DIAGRAMME DE SEQUENCE DE LA VIE D'UNE COMMANDE	19
6 - LE USE CASE "ACHAT"	20
6.1 - LES ACTEURS	20
6.2 - LE DIAGRAMME DE USE CASE ACHAT	20
6.3 - LES REGLES DE GESTION GENERALES	21
6.4 - LES CAS D'UTILISATION DU PACKAGE ACHAT	21
6.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Consulter le catalogue de pizzas »	21
6.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Passer une commande »	22
7 - LE USE CASE "PRÉPARATION"	24
7.1 - LES ACTEURS	24
7.2 - LE DIAGRAMME DE USE CASE PRÉPARATION	24
7.3 - LES REGLES DE GESTION GENERALES	25
7.4 - LES CAS D'UTILISATION DU PACKAGE PRÉPARATION	25
7.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Accepter la commande »	25
7.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Préparer une commande »	26
7.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation « Prise de commande par téléphone et sur place »	27
8 - LE USE CASE "LIVRAISON"	28
8.1 - LES ACTEURS	28
8.2 - LE CAS D'UTILISATION LIVRAISON	28
8.3 - LES REGLES DE GESTION GENERALES	29
8.4 - LES CAS D'UTILISATION DU PACKAGE LIVRAISON	29
8.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Afficher la liste de toutes les commandes »	29



8.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Affecter une commande à un livreur »	30
8.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation « Commande en cours de livraison »	31
9 - LE USE CASE "GESTION"	32
9.1 - LES ACTEURS	32
9.2 - LE CAS D'UTILISATION GESTION	32
9.3 - LES REGLES DE GESTION GENERALES	33
9.4 - LES CAS D'UTILISATION DU PACKAGE GESTION	33
9.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Créer un compte Employé »	33
9.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Afficher l'état du stock »	34
9.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation « Enregistrer un produit dans le stock »	35
10 - GLOSSAIRE	36



1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Eric AUBRUN	23/04/2021	Création du document	1.0
Eric AUBRUN	03/05/2021	Mise à jour du document	1.1



2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application OC PIZZA. Il a été rédigé à l'attention de la maîtrise d'ouvrage (MOA) et à la maîtrise d'œuvre (MOE)

Objectif du document : Le dossier de conception fonctionnelle définit le fonctionnement et les fonctionnalités de l'application OC PIZZA, à partir des objectifs que celle-ci doit atteindre, en proportion des besoins de ses utilisateurs.

Les éléments du présent dossier découlent des documents suivants :

- Mise en place d'un nouveau système informatique pour l'ensemble des pizzerias du groupe OC Pizza
- Concevez la solution technique d'un système de gestion de pizzeria

2.2 - Références

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

1. **PDOCPizza_02_technique.pdf – 1.0** : Le Dossier de conception technique de l'application
2. **PDOCPizza_03_exploitation.pdf – 1.0** : Le Dossier d'exploitation de l'application
3. **PDOCPizza_04_livraison.pdf – 1.0** : Le PV de livraison finale

2.3 - Besoins 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. 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 :
 - 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.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Les lycéens et les étudiants (tranche d'âge de 16 à 25 ans) peuvent constituer la plus grosse partie de la clientèle liée à l'utilisation de cette application et les services auxquels elle donne accès. En effet, cette tranche d'âge est aguerrie d'applications en tout genre sur smartphone et utilise de manière décomplexée les sites de e-commerce. Cette phygitalisation¹ amène, selon nous, votre entreprise à devoir positionner vos points de vente physique à proximité notamment des lycées et universités de manières à pouvoir fidéliser et développer votre clientèle.

¹ Le terme de phygitalisation est un néologisme "barbare" qui désigne le processus par lequel une entreprise ou un point de vente va combiner les avantages d'une présence physique avec des applications ou fonctionnalités digitales..... Source : <https://www.definitions-marketing.com/definition/phygitalisation/>



3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

Sept acteurs, dont 5 principaux et 2 secondaires, et trois diagrammes vont permettre de définir les axes forts de l'application et des fonctionnalités qu'elle développe.

3.1 - Les principes de fonctionnement

Afin de bien comprendre le fonctionnement de l'application, il est important de garder à l'esprit qu'elle présente une interface unique quel que soit l'utilisateur. Ce qui va faire la différence ce sont les « rôles » ou les droits d'accès. Par exemple, les fonctionnalités spécifiques au **Responsable** comme la possibilité de « Créer un compte Employé », « Afficher la liste de toutes les commandes », « Afficher l'état du stock », « Enregistrer un produit dans le stock », « Affecter une commande à un livreur », « Passer une commande auprès d'un fournisseur », ne verront leur accès libéré qu'à la condition que le système reconnaisse l'utilisateur comme ayant des droits d'accès d'administrateur.

Le diagramme de packages suivant permet de mieux comprendre le déploiement de l'application OC Pizza :

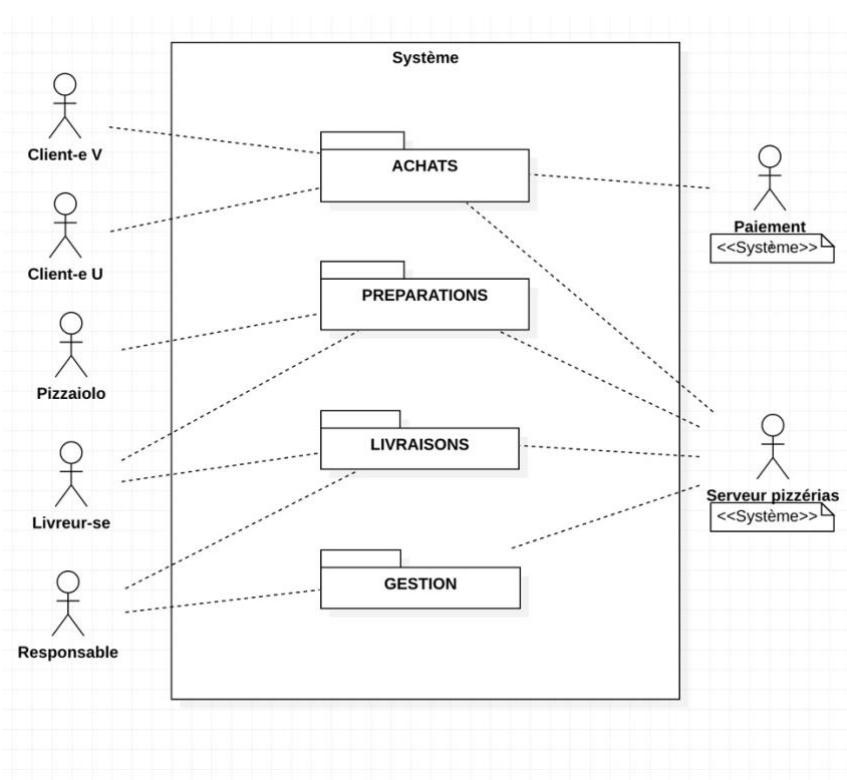


DIAGRAMME 1 : DIAGRAMME DE PACKAGES



Ce qui est commun à l'ensemble des utilisateurs, c'est notamment, sur la page d'accueil, la fonctionnalité « Se connecter ». Nous pourrions également imaginer que l'application puisse être dotée d'une API de géolocalisation, de sorte que le client enregistré puisse rechercher les points de vente à proximité de sa position.

Après que le **Client** a passé une commande, plusieurs options s'offrent à lui : Le **Client** va pouvoir payer soit en ligne soit sur place soit à la livraison. Le **Client** aura plus particulièrement accès à la liste de ses commandes, il pourra également modifier ou annuler sa commande, dès lors qu'elle ne sera pas en préparation. On pourrait d'ailleurs imaginer que l'application puisse *verrouiller* la fonctionnalité « Annuler la commande » ou « Modifier la commande » (if « Préparer une commande » == true « Annuler la commande » && « Modifier la commande » == false) dès lors que la commande est en préparation.

Les deux tableaux suivants répertorient les 10 fonctionnalités auxquelles le **Client** a accès. La fonctionnalité « Se connecter » est bien entendu accessible au **Pizzaiolo**, au **Livreur** et au **Responsable**.

FONCTIONNALITES CLIENTS ET EMPLOYES/RESPONSABLE					
	S'inscrire	Se connecter	Constituer un panier	Consulter un panier	Passer une commande
Client U	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Client V	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Pizzaiolo		OUI			
Livreur		OUI			
Admin		OUI			

FONCTIONNALITES CLIENTS ET EMPLOYES/RESPONSABLE					
	Payer la commande	Modifier la commande	Annuler la commande	Consulter le catalogue de pizzas	Afficher la liste des commandes d'un client connecté (Client)
Client U	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Client V	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI
Pizzaiolo					
Livreur					
Admin					

TABLEAUX 1 ET 2 : FONCTIONNALITES ACCESSIBLES AUX CLIENTS



Le **Responsable** a accès à toutes les fonctionnalités sans exception mais il n'est pas utilisateur premier sur toutes. Les différentes fonctionnalités sont effectivement réparties entre tous, de sorte que chacun, le **Pizzaiolo**, le **Livreur** et le **Responsable** a un rôle déterminant à jouer dans la chaîne de production de l'offre commerciale.

Les tableaux 3 et 4 suivants présentent les 12 fonctionnalités exclusivement accessibles au **Pizzaiolo**, au **Livreur** et au **Responsable**.

FONCTIONNALITES EMPLOYES/RESPONSABLE						
	Créer un compte Employé	Indiquer "en live" que la commande est livrée	Afficher la liste de toutes les commandes	Afficher l'état du stock	Prise de commande au téléphone ou sur place	Commande en cours de livraison
Pizzaiolo					OUI	
Livreur		OUI				OUI
Admin	OUI		OUI	OUI		

FONCTIONNALITES EMPLOYES/RESPONSABLE						
	Enregistrer un produit dans le stock	Accepter la commande	Affecter une commande à un livreur	Préparer une commande	Passer une commande auprès d'un fournisseur	Afficher l'aide-mémoire
Pizzaiolo		OUI		OUI		OUI
Admin	OUI		OUI		OUI	

TABLEAUX 3 ET 4 : FONCTIONNALITES ACCESSIBLES AUX EMPLOYES/RESPONSABLE



3.2 - Les acteurs

Les acteurs clés sont les suivants : Le Client-te Utilisateur-trice, Le Client-te Visiteur-euse, le Pizzaiolo, le Livreur-euse, le Responsable. Le Serveur des pizzérias ainsi que le Système de paiement sont des acteurs secondaires.

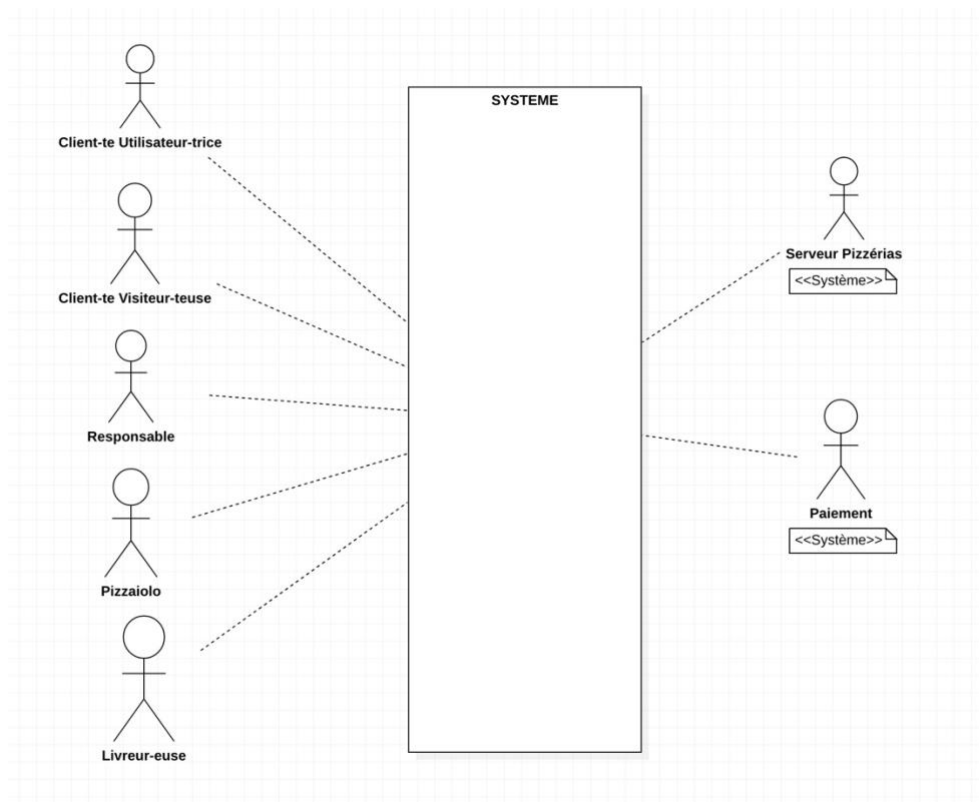


DIAGRAMME 2 : DIAGRAMME DE CONTEXTE D'OC PIZZA

Il nous semble intéressant de pouvoir faire la distinction entre le **Client Visiteur** et le **Client Utilisateur**. Le Client Utilisateur est enregistré, il a donc fait le choix de devenir utilisateur régulier de l'application et/ou de l'offre commerciale d'OC Pizza. Le Client Visiteur est un Client Utilisateur en puissance. Du coup, il est primordial que la page d'accueil du site puisse être suffisamment attractive de sorte que le visiteur franchisse le pas pour devenir utilisateur.

Donc, le client aura la possibilité soit de se rendre sur place pour passer commande soit de passer commande en téléphonant soit de passer commande via l'application OC Pizza. Une fois la commande passée et tant que le statut de celle-ci ne passe pas à l'état « commande en préparation », le client aura la possibilité soit d'annuler soit de modifier sa commande.



Que la commande soit réalisée en ligne, par téléphone ou sur place, le client a la liberté soit de se faire livrer soit de venir récupérer sa commande sur place.

Le **Pizzaiolo** devra accepter les commandes en lignes et les préparer. Le pizzaiolo se chargera également des commandes par téléphone ou sur place et, pour la préparation des pizzas, il aura accès à un aide-mémoire, de sorte qu'il puisse réaliser les produits de manière conforme au cahier des charges.

Le **Livreur** aura accès, via le smartphone fournit par votre entreprise, aux commandes qui lui sont affectées. Dès la commande livrée, il devra, à partir de l'application installée sur son smartphone, indiquer « en live » que la commande est livrée.

Le **Responsable/Administrateur** aura accès à l'ensemble des fonctionnalités suivantes :

- Afficher la liste de toutes les commandes ;
- Affecter une commande à un livreur ;
- Créer un compte Employé ;
- Afficher l'état du stock ;
- Enregistrer un produit dans le stock ;
- Passer une commande auprès du fournisseur.

Le **Serveur des pizzérias** permet au **Responsable** de générer des commandes en lignes auprès des fournisseurs en proportion de l'état des stocks de matières premières.

Le **Système de paiement** donne accès à une API de paiement sécurisé en ligne.

3.3 - Les cas d'utilisation généraux



DIAGRAMME 3 : DIAGRAMME DES CAS D'UTILISATION GÉNÉRAUX D'OC PIZZA



4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

Le domaine fonctionnel permet de formaliser les caractéristiques de votre projet et de l'aligner à votre besoin.

4.1 - Référentiel

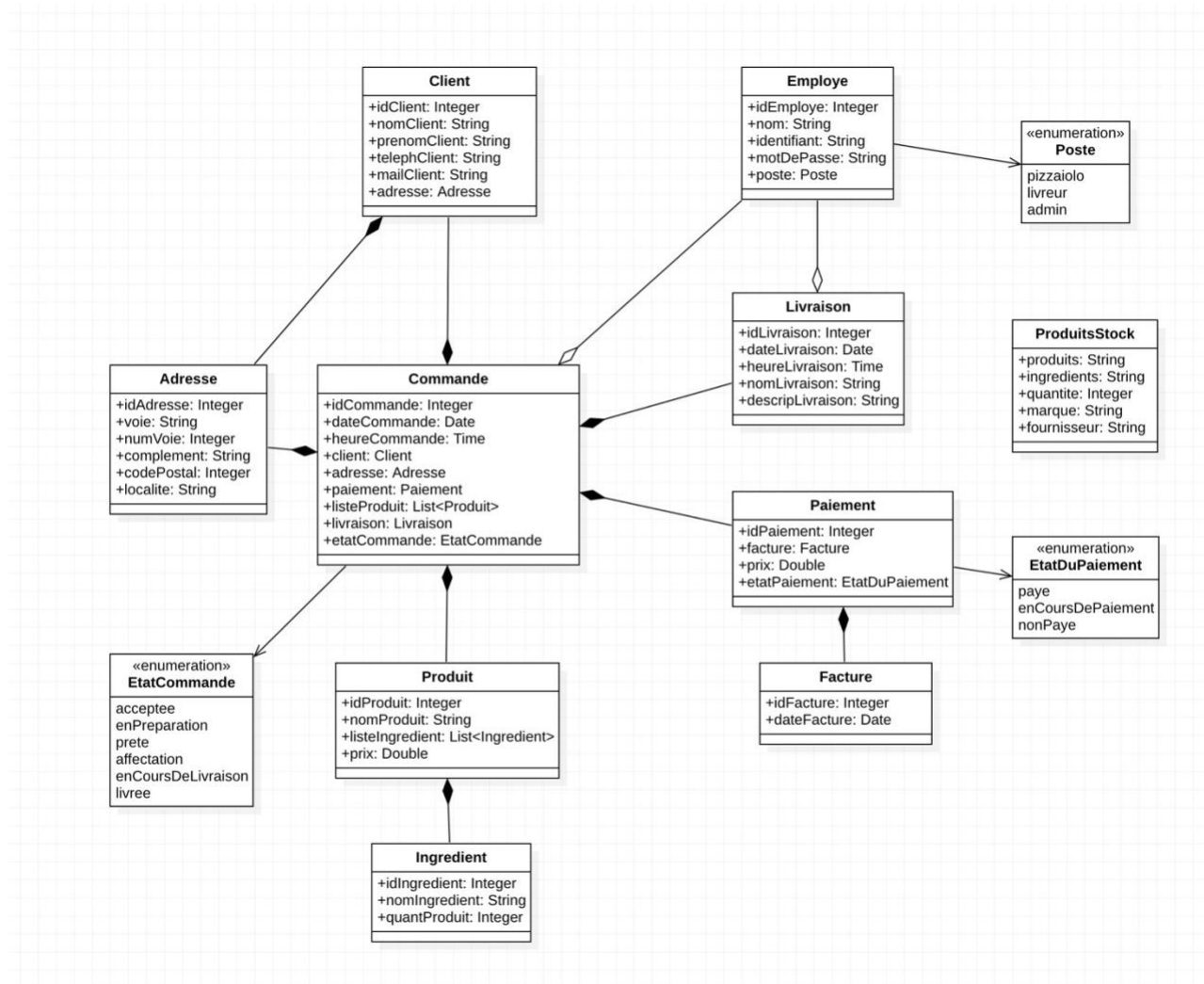


DIAGRAMME 4 : DIAGRAMME DE CLASSES D'OC PIZZA

Le diagramme de classe ci-dessus permet de prendre connaissance des différentes classes ou objets structurant l'application ainsi que leurs interactions.



4.1.1 - Règles de gestion

Dans un souci de généralisation, le diagramme des cas d'utilisation généraux ne fait pas apparaître l'ensemble des règles de gestion énoncées ci-dessous. Elles sont en revanche toutes présentes dans les tableaux présentés en pages 8 et 10.

LE CLIENT

Les règles de gestion pour « S'inscrire » :

- La page d'inscription comporte des champs devant être obligatoirement remplis ;
- Le compte utilisateur doit être unique.

La règle de gestion pour « Se connecter » :

- Le mail et le mot de passe doivent concorder pour que l'utilisateur puisse se connecter.

La règle de gestion pour « Constituer un panier » :

- Le Client ne pourra constituer son panier qu'à partir de produits présents dans le stock.

Les règles de gestion pour « Passer une commande » :

- Le Client doit choisir entre être livré et récupérer sa commande sur place ;
- L'adresse du Client doit exister pour être reconnue par le système ;
- La commande doit être disponible dans le stock.

La règle de gestion pour « Payer une commande » :

- Le serveur doit autoriser le paiement.

La règle de gestion pour « Modifier une commande » ou « Annuler une commande » :

- La commande ne doit pas être en préparation.

La règle de gestion pour « Afficher la liste des commandes d'un Client connecté » :

- Des commandes doivent être en cours.

La règle de gestion pour « Consulter un panier » :



- Les produits placés dans le panier doivent être disponibles dans le stock.

La règle de gestion pour « Consulter le catalogue de pizzas » :

- Le système doit pouvoir afficher les nouveaux produits.

LE PIZZAIOLO

Les règles de gestion pour « Accepter la commande » :

- Toutes les étapes de la commande doivent avoir été validées ;
- La commande doit être disponible dans le stock.

La règle de gestion pour « Préparer une commande » :

- Le système doit faire remonter les commandes acceptées.

La règle de gestion pour « Afficher l'aide-mémoire » :

- Le système doit avoir généré les aide-mémoires pour chaque pizza.

La règle de gestion pour « Prise de commande par téléphone ou sur place » :

- Le système doit pouvoir enregistrer la commande d'un client non enregistré.

LE LIVREUR

La règle de gestion pour « Indiquer en « live » qu'une commande est livrée » :

- Le livreur doit informer le système qu'une commande est livrée.

La règle de gestion pour « Commande en cours de livraison » :

- Le livreur doit informer qu'une commande est en cours de livraison.

LE RESPONSABLE

La règle de gestion pour « Créer un compte « Employé » » :

- La page de création de compte Employé comporte des champs devant être obligatoirement remplis.

La règle de gestion pour « Affecter une commande à un livreur » :

- Le système doit afficher une ou des commandes non affectées à un livreur.



La règle de gestion pour « Afficher la liste de toutes les commandes » :

- Le système doit avoir enregistré des commandes.

La règle de gestion pour « Afficher l'état du stock » :

- Le système doit pouvoir afficher les détails du stock par ingrédients.

La règle de gestion pour « Enregistrer un produit dans le stock » :

- Le système doit pouvoir incrémenter les stocks de la quantité choisie par le Responsable.

Les règles de gestion pour « Passer une commande auprès d'un fournisseur » :

- Le système doit être doté d'une messagerie interne ;
- Le système doit avoir accès à la base de données des fournisseurs.

4.2 - Les classes et les énumérations

Les classes représentées dans le DIAGRAMME DE CLASSES D'OC PIZZA page 14, vont être implémentées dans votre base de données :

- La classe **Commande** regroupe les informations indispensables, à savoir, son id, la date et l'heure de la commande mais également, le client ayant effectué cette commande, son adresse, l'attribut « Paiement » qui atteste que le paiement de la commande a été accepté, la liste des produits relative à la commande, le mode de livraison (à domicile ou sur place) et enfin, l'état de la commande, géré par son énumération **EtatCommande**, qui indique son statut (acceptée, en préparation, prête, affectée, en cours de livraison, livrée). Pour les commandes récupérées sur place, les étapes d'affectation de la commande et en cours de livraison seront supprimées.
- La classe **Client** regroupe l'id client, son nom et son prénom, son téléphone, son mail et son adresse. Cette dernière correspond à la classe enfant Adresse.
- La classe **Adresse** regroupe son id, son nom, son numéro, un champ de complément d'adresse, le code postal et la localité. Cette classe permet de dissocier l'adresse du domicile du client de l'adresse à laquelle il souhaite être livré.
- La classe **Produit**, liée à la classe Ingrédient, va gérer le nom du produit, la liste d'ingrédients ainsi que le prix du produit.



- La classe **Ingredient** gère le nom de l'ingrédient ainsi que sa quantité.
- La classe **Paielement** permet de générer une facture, accompagnée de son prix. L'attribut **EtatDuPaielement** permet, selon son énumération, de gérer le statut du paiement de la commande.
- La facture générée dans la classe **Paielement** est entièrement gérée par la classe enfant **Facture**, identifiée par sa date.
- La classe **Livraison**, définie par sa date, son heure, son nom ainsi que sa description permet de caractériser chaque Commande.
- La classe **Employe** va gérer les accès à l'application en fonction des droits octroyés à chacun des employés de votre entreprise. Elle est identifiée à partir du nom, de l'identifiant, du mot de passe. L'attribut **Poste** permet, à partir de son énumération, de gérer les droits d'accès selon que l'utilisateur est le Pizzaiolo, le Livreur ou l'Administrateur/Responsable.
- La classe **ProduitsStock** n'est reliée à aucune autre classe car les changements de son état ne seront produits qu'à partir des commandes exécutées par l'Administrateur.

5 - LES WORKFLOWS

Les workflows désignent le circuit de validation ou de traitement, les tâches à accomplir entre les différents acteurs et/ou utilisateurs de l'application, les délais, les modes de validation, et fournit à chacun des acteurs les informations indispensables dans la réalisation de sa tâche.

5.1 - Le diagramme d'activité de la vie d'une commande

Le diagramme d'activité suivant met en évidence l'imbrication des différentes étapes et des différentes phases d'une commande :

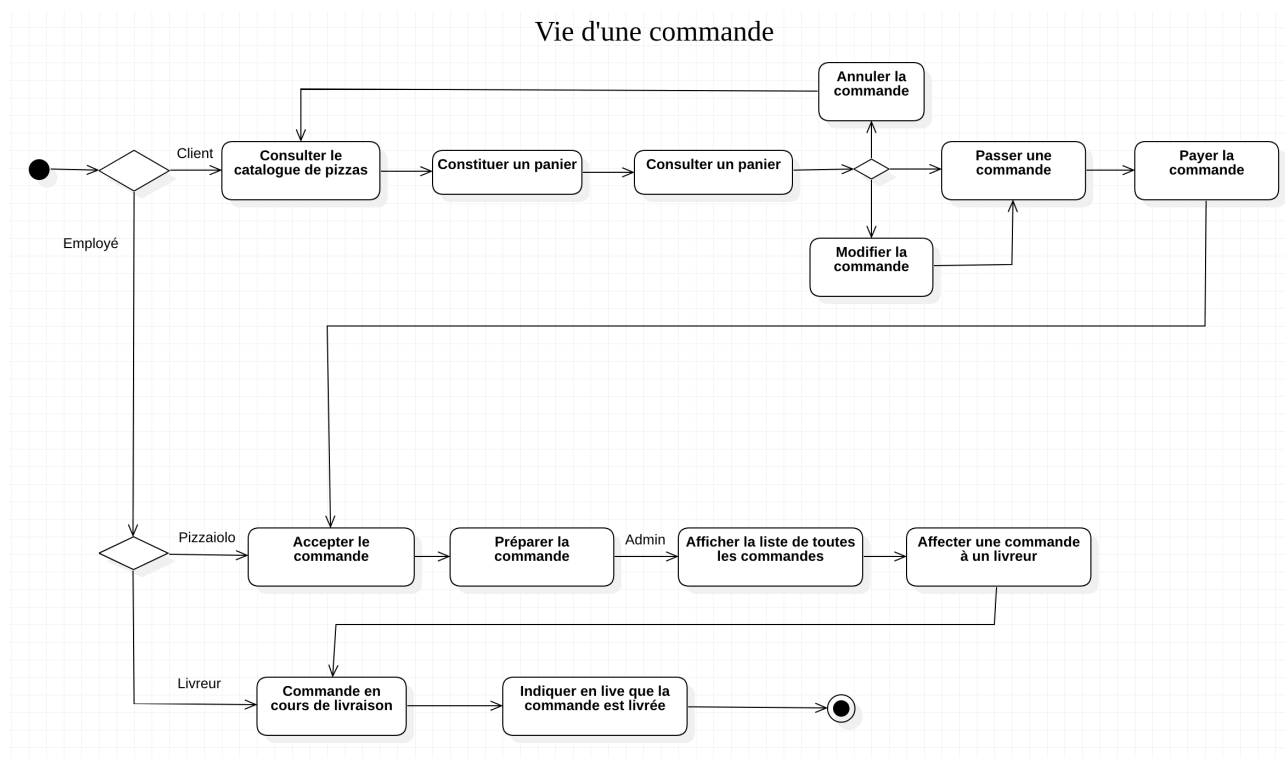


DIAGRAMME 5 : DIAGRAMME D'ACTIVITÉ DE LA VIE D'UNE COMMANDE CHEZ OC PIZZA



5.2 - Le diagramme de séquence de la vie d'une commande

Le diagramme de séquence suivant permet de prendre connaissance dans les détails de la vie d'une commande :

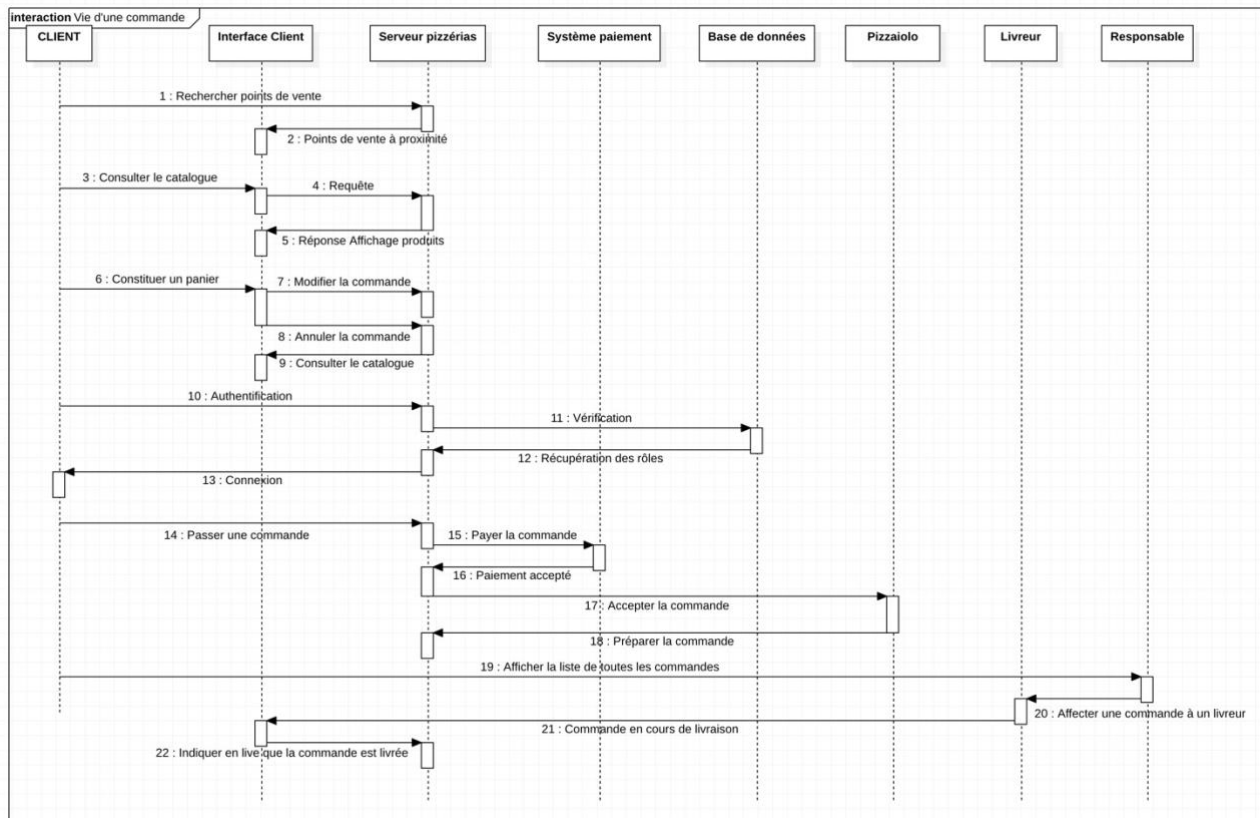


DIAGRAMME 6 : DIAGRAMME DE SEQUENCE DE LA VIE D'UNE COMMANDE CHEZ OC PIZZA



Le package "Achat" décrit les différentes étapes de l'achat, les étapes impératives (annotées « include ») et les étapes optionnelles (annotées « exclude »).

Les acteurs clés sont les suivants : Le Client-te Utilisateur-trice, Le Client-te Visiteur-euse, le Pizzaiolo, le Responsable. Le Serveur des pizzérias ainsi que le Système de paiement sont des acteurs secondaires. Les deux types de Client ont une relation de généralisation avec l'Acheteur, en effet, l'un comme l'autre a pour objectif d'acheter les produits d'OC Pizza. Le Pizzaiolo et le Responsable ont tous deux une relation de généralisation avec le Vendeur, en effet, tous deux, à partir de fonctions et rôles distincts, ont l'objectif de vendre les produits d'OC Pizza.

```

    usecaseDiagram
        actor ClientU as Client U
        actor ClientV as Client V
        actor Acheteur
        actor Vendeur
        actor Resp
        actor Pizzaiolo
        actor ServeurPizzeria as Serveur pizzeria
        actor Paiement as Paiement

        usecase UC1([Consulter catalogue de pizzas])
        usecase UC2([S'authentifier])
        usecase UC3([Passer une commande])
        usecase UC4([Sélectionner client])
        usecase UC5([S'identifier])
        usecase UC6([Constituer panier])
        usecase UC7([Saisir informations pour livraison])
        usecase UC8([Enregistrer règlement])
        usecase UC9([Paiement en ligne])
        usecase UC10([Paiement à la livraison])
        usecase UC11([Chèques])
        usecase UC12([CB])
        usecase UC13([Liquide])
        usecase UC14([Commande par téléphone])
        usecase UC15([Commande en ligne])
        usecase UC16([Commande sur place])

        ClientU -- UC1
        ClientU -- UC3
        ClientV -- UC3
        Acheteur -- UC1
        Acheteur -- UC3
        Vendeur -- UC3
        Resp -- UC3
        Pizzaiolo -- UC3
        ServeurPizzeria -- UC8
        Paiement -- UC10

        UC2 ..> UC1 : «extend»
        UC3 ..> UC2 : «include»
        UC3 ..> UC4 : «include»
        UC3 ..> UC5 : «include»
        UC3 ..> UC7 : «include»
        UC3 ..> UC8 : «include»
        UC4 ..> UC5 : «extend»
        UC5 ..> UC6 : «extend»
        UC6 ..> UC14 : «extend»
        UC6 ..> UC15 : «extend»
        UC6 ..> UC16 : «extend»
        UC7 ..> UC6 : «extend»
        UC8 ..> UC9 : «extend»
        UC8 ..> UC10 : «extend»
        UC10 ..> UC11 : «extend»
        UC10 ..> UC12 : «extend»
        UC10 ..> UC13 : «extend»
    
```

Rico DevFS Project 36 Rue Sainte, 13001 Marseille – 0123456789> – rico@leloft.co
<https://leloft.co/#coworking/rico> S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Xxxx – SIREN 999 999 999 – Code APE : 6202A



6.3 - Les règles de gestion générales

L'Acheteur « Consulte le catalogue de pizzas », « Constitue un panier » et « Passe une commande ».

6.4 - Les cas d'utilisation du package ACHAT

Nous commenterons ce use case à partir de deux cas d'utilisation : « Consulter le catalogue de pizzas » et « Passer une commande ».

6.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Consulter le catalogue de pizzas »

Titre	UC1 – <u>Consulter le catalogue de pizzas</u>
Description	En tant qu'Acheteur, je souhaite pouvoir consulter le catalogue de pizzas afin de connaître les nouveautés
Acteur principal	L'Acheteur (Client Visiteur et Client Utilisateur)
Acteur secondaire	Le Serveur des pizzerias
Date	30/04/2021
Responsable	Eric AUBRUN
Version	1.0
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'Acheteur est connecté à l'application web
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que je consulte le catalogue de pizzas2. Et que je veux connaître les nouveautés3. Et qu'il existe des pizzas nouvelles4. Alors le système affiche les nouveautés
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que je consulte le catalogue de pizzas2. Et que je veux connaître les nouveautés3. Et qu'il n'existe pas de nouvelles pizzas4. Alors rien ne se passe



6.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Passer une commande »

Titre	UC2 – <u>Passer une commande</u>
Description	En tant qu'Acheteur, je souhaite pouvoir passer une commande afin d'acheter une ou plusieurs pizzas
Acteurs principaux	L'Acheteur (Client Visiteur et Client Utilisateur) – Le Pizzaiolo – Le Responsable
Acteurs secondaires	Le Serveur des pizzerias et le Serveur de paiement
Date	30/04/2021
Responsable	Eric AUBRUN
Version	1.0
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'Acheteur doit choisir entre être livré et récupérer sa commande sur place• L'adresse de l'Acheteur doit exister pour être reconnue par le système• La commande doit être disponible dans le stock
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que je souhaite passer une commande2. Et que je choisis d'être livré à domicile3. Et que je renseigne mon code postal4. Et que je choisis la date et l'heure souhaitées de ma livraison5. Et que je ne suis pas connecté6. Et que je me connecte7. Et que je renseigne mes informations de livraison8. Et que mon adresse est reconnue par le système9. Et que ma commande est disponible dans le stock10. Alors ma commande peut être confirmée
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que je souhaite passer une commande2. Et que je choisis de venir retirer sur place ma commande3. Et que je choisis la date et l'heure souhaitées de retrait de ma commande4. Et que je ne suis pas connecté5. Et que je me connecte6. Et que ma commande est disponible dans le stock7. Alors ma commande peut être confirmée



Scénarios d'exception

1. Étant donné que je souhaite passer une commande
 2. Et que je choisis d'être livré à domicile
 3. Et que je renseigne mon code postal
 4. Et que je choisis la date et l'heure souhaitées de ma livraison
 5. Et que je ne suis pas connecté
 6. Et que je me connecte
 7. Et que je renseigne mes informations de livraison
 8. Et que mon adresse n'est pas reconnue par le système
 9. Alors le système affiche un message d'erreur
-
1. Étant donné que je souhaite passer une commande
 2. Et que je choisis d'être livré à domicile
 3. Et que je renseigne mon code postal
 4. Et que je choisis la date et l'heure souhaitées de ma livraison
 5. Et que je ne suis pas connecté
 6. Et que je me connecte
 7. Et que je renseigne mes informations de livraison
 8. Et que mon adresse est reconnue par le système
 9. Et que ma commande n'est pas disponible dans le stock
 10. Alors le système affiche un message d'erreur
-
1. Étant donné que je souhaite passer une commande
 2. Et que je choisis de venir retirer sur place ma commande
 3. Et que je choisis la date et l'heure souhaitées de retrait de ma commande
 4. Et que je ne suis pas connecté
 5. Et que je me connecte
 6. Et que ma commande n'est pas disponible dans le stock
 7. Alors le système affiche un message d'erreur

7 - LE USE CASE "PRÉPARATION"

Le package "Préparation" décrit les différentes étapes de la préparation d'une commande, les étapes impératives (annotées « include ») et les étapes optionnelles (annotées « exclude »).

7.1 - Les acteurs

Dans ce use case, l'acteur principal est le Pizzaiolo dont les actions vont être enregistrées par le Serveur de pizzérias.

7.2 - Le diagramme de use case PRÉPARATION

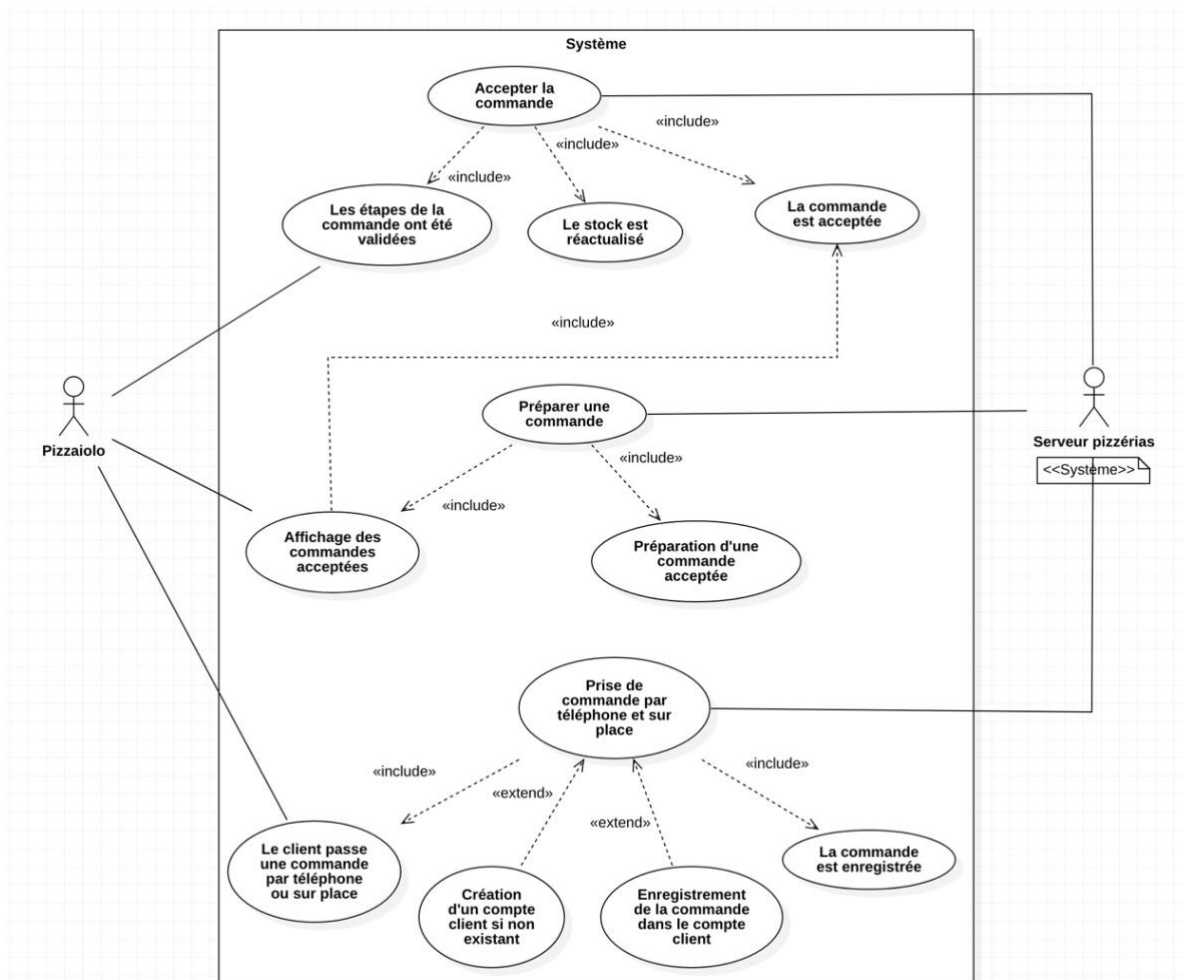


DIAGRAMME 8 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION « PRÉPARATION » CHEZ OC PIZZA



7.3 - Les règles de gestion générales

Le Pizzaiolo « Accepte une commande », « Prépare une commande » et « Prend les commandes par téléphone et sur place ».

7.4 - Les cas d'utilisation du package PRÉPARATION

Nous commenterons ce use case à partir de trois cas d'utilisation : « Accepter la commande », « Préparer une commande » et « Prise de commande par téléphone et sur place ».

7.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Accepter la commande »

Titre	UC1 – <u>Accepter la commande</u>
Description	En tant que Pizzaiolo, je souhaite pouvoir accepter la commande afin de pouvoir la préparer
Acteur principal	Le Pizzaiolo
Acteur secondaire	Le Serveur des pizzerias
Date	30/04/2021
Responsable	Eric AUBRUN
Version	1.0
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• Toutes les étapes de la commande doivent avoir été validées• La commande doit être disponible dans le stock
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que toutes les étapes de la commande ont été validées2. Et que j'accepte la commande3. Et que la commande est disponible dans le stock4. Le système valide la commande
Scénario alternatif	Aucun
Scénarios d'exception	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que toutes les étapes de la commande n'ont pas été validées2. Je rejette la commande <ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que toutes les étapes de la commande ont été validées2. Et que j'accepte la commande3. Et que la commande n'est pas disponible dans le stock4. Le système affiche un message d'erreur



7.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Préparer une commande »

Titre	UC2 – <u>Préparer une commande</u>
Description	En tant que Pizzaiolo, je souhaite pouvoir préparer une commande afin que l'Acheteur puisse être livré ou venir récupérer sa commande
Acteur principal	Le Pizzaiolo
Acteur secondaire	Le Serveur des pizzerias
Date	30/04/2021
Responsable	Eric AUBRUN
Version	1.0
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• Le système doit recenser des commandes acceptées
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que je prends connaissance des commandes acceptées2. Et que j'informe le système qu'une commande est en préparation3. Alors le système enregistre le nouveau statut de la commande
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun



7.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation « Prise de commande par téléphone et sur place »

Titre	UC3 – Prise de commande par téléphone et sur place
Description	En tant que Pizzaiolo, je souhaite prendre les commandes par téléphone ou sur place afin de pouvoir les enregistrer dans le système
Acteur principal	Le Pizzaiolo
Acteur secondaire	Le Serveur des pizzerias
Date	30/04/2021
Responsable	Eric AUBRUN
Version	1.0
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">Le système doit pouvoir enregistrer la commande d'un client non enregistré
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Étant donné qu'un client passe une commande par téléphone ou sur placeEt que je prends note de la commande clientEt que je demande au client les informations me permettant de l'identifierAlors le système enregistre la commande
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun

8 - LE USE CASE "LIVRAISON"

Le package « Livraison » décrit les différentes étapes de la livraison d'une commande, les étapes impératives (annotées « include ») et les étapes optionnelles (annotées « exclude »).

8.1 - Les acteurs

Dans ce use case, les deux acteurs principaux sont le Livreur et le Responsable dont les actions vont être enregistrées par le Serveur de pizzérias.

8.2 - Le cas d'utilisation LIVRAISON

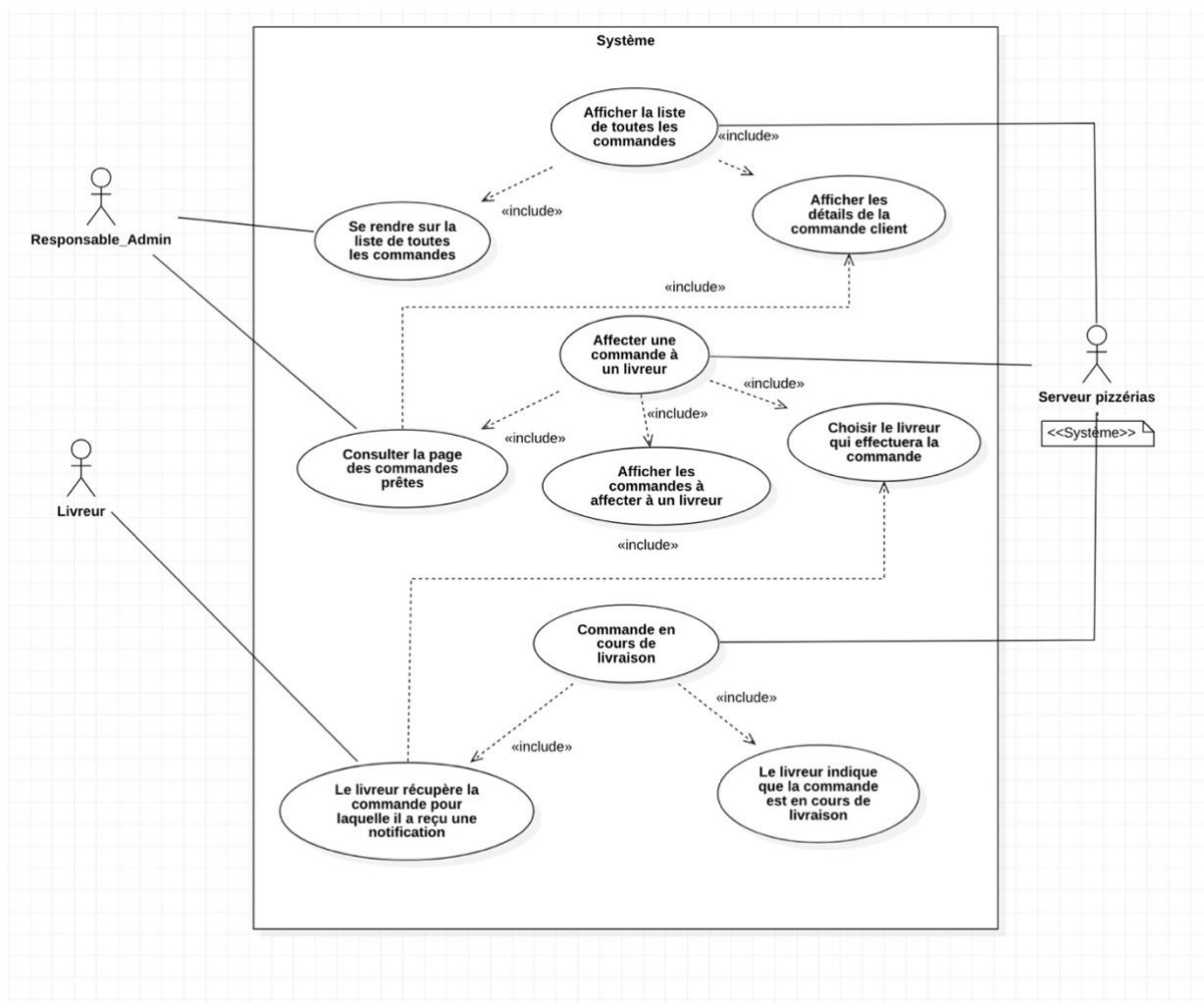


DIAGRAMME 9 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION « LIVRAISON » CHEZ OC PIZZA



8.3 - Les règles de gestion générales

Le Responsable « Afficher la liste de toutes les commandes », « Affecter une commande à un livreur » et le Livreur indique qu'une commande est en cours de livraison.

8.4 - Les cas d'utilisation du package LIVRAISON

Nous commenterons ce use case à partir de trois cas d'utilisation : « Afficher la liste de toutes les commandes », « Affecter une commande à un livreur » et « Commande en cours de livraison ».

8.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Afficher la liste de toutes les commandes »

Titre	UC1 – <u>Afficher la liste de toutes les commandes</u>
Description	En tant que Responsable, je souhaite pouvoir afficher la liste des commandes afin d'anticiper mes ventes
Acteur principal	Admin
Acteur secondaire	Le Serveur des pizzerias
Date	30/04/2021
Responsable	Eric AUBRUN
Version	1.0
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">Le système doit avoir enregistré des commandes
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Étant donné que j'affiche la liste de toutes les commandesEt que je clique sur une commandeLe système affiche les détails de cette commande
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun



8.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Affecter une commande à un livreur »

Titre	UC2 – <u>Affecter une commande à un livreur</u>
Description	En tant que Responsable, je souhaite affecter une commande à un livreur afin que les commandes puissent être livrées
Acteur principal	Admin
Acteur secondaire	Le Serveur des pizzerias
Date	30/04/2021
Responsable	Eric AUBRUN
Version	1.0
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">Le système doit afficher une ou des commandes non affectées à un livreur
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Étant donné que je consulte la page des commandes prêtesEt que j'affecte une commande à un livreurLe système notifie le livreur qu'une commande lui a été affectée
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun



8.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation « Commande en cours de livraison »

Titre	UC3 – <u>Commande en cours de livraison</u>
Description	En tant que Livreur, je souhaite pouvoir indiquer que la commande est en cours de livraison afin que l'Acheteur soit informé via le système que je suis en train de livrer sa commande
Acteur principal	Livreur
Acteur secondaire	Le Serveur des pizzerias
Date	30/04/2021
Responsable	Eric AUBRUN
Version	1.0
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• Le livreur doit informer qu'une commande est en cours de livraison
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que je récupère la commande2. Et que j'indique que la commande est en cours de livraison3. Alors le système enregistre la commande comme étant en cours de livraison
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun

9 - LE USE CASE "GESTION"

Le package « Gestion » décrit les différentes étapes de gestion, les étapes impératives (annotées « include ») et les étapes optionnelles (annotées « exclude »).

9.1 - Les acteurs

Dans ce use case, l'acteur principal est le Responsable dont les actions vont être enregistrées par le Serveur de pizzérias.

9.2 - Le cas d'utilisation GESTION

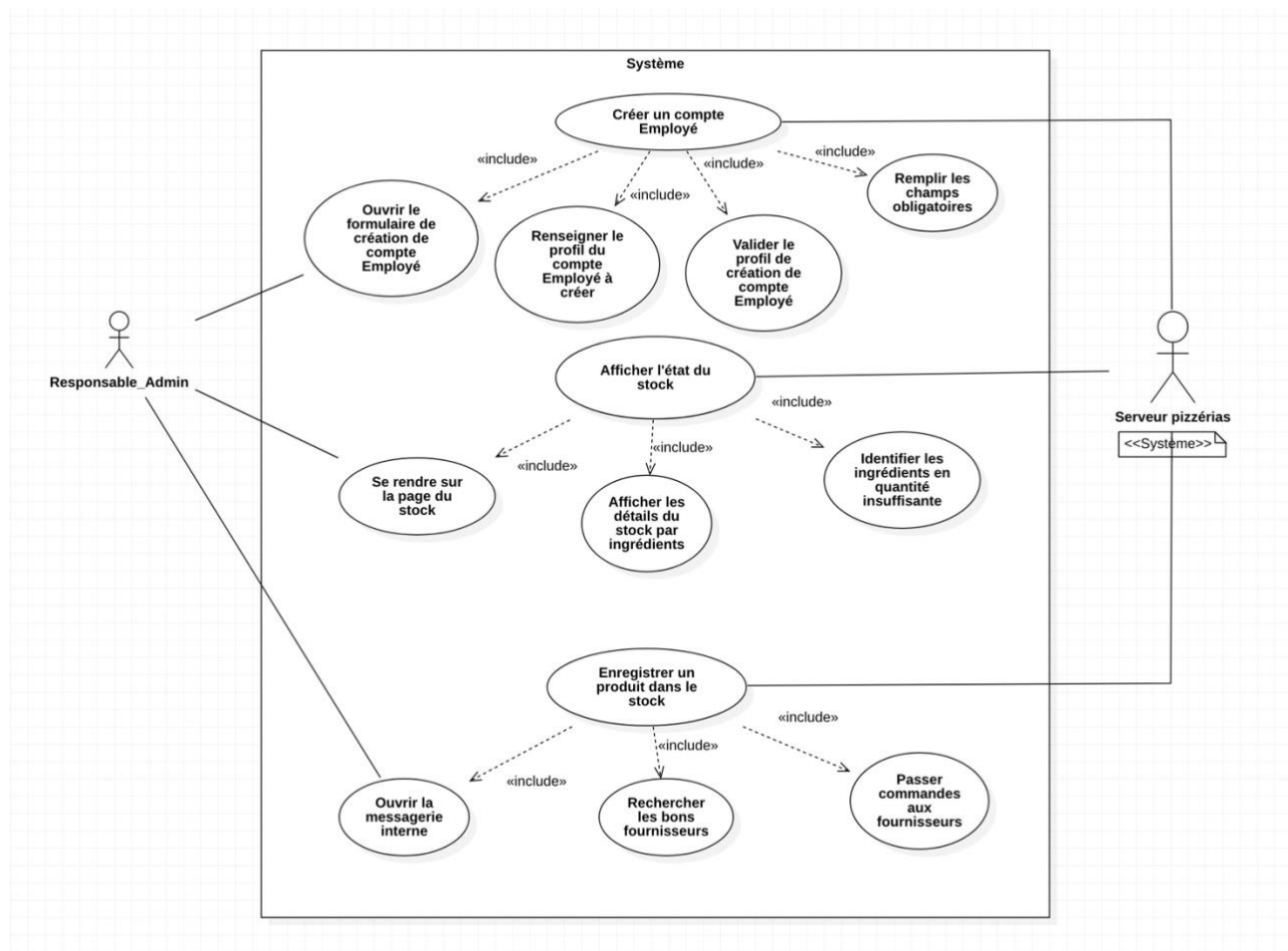


DIAGRAMME 10 : DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION « GESTION » CHEZ OC PIZZA



9.3 - Les règles de gestion générales

Le Responsable « Afficher la liste de toutes les commandes », « Affecter une commande à un livreur » et le Livreur indique qu'une commande est en cours de livraison.

9.4 - Les cas d'utilisation du package GESTION

Nous commenterons ce use case à partir de trois cas d'utilisation : « Créer un compte Employé », « Afficher l'état du stock » et « Enregistrer un produit dans le stock ».

9.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation « Créer un compte Employé »

Titre	UC1 – <u>Créer un compte Employé</u>
Description	En tant que Responsable, je souhaite créer un compte Employé afin d'enregistrer un nouvel employé
Acteur principal	Admin
Acteur secondaire	Le Serveur des pizzerias
Date	30/04/2021
Responsable	Eric AUBRUN
Version	1.0
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• La page de création de compte Employé comporte des champs devant être obligatoirement remplis
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que je renseigne le profil d'un compte employé2. Et que je valide le profil de création de compte Employé3. Et que le système confirme que les champs obligatoires sont remplis4. Alors le système valide la création de compte Employé
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que je renseigne le profil d'un compte employé2. Et que je valide le profil de création de compte Employé3. Et que je ne remplis pas l'ensemble des champs obligatoires4. Le système affiche un message d'erreur



9.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation « Afficher l'état du stock »

Titre	UC2 – Afficher l'état du stock
Description	En tant que Responsable, je souhaite pouvoir afficher l'état du stock afin d'anticiper la rupture de stock de certains ingrédients
Acteur principal	Admin
Acteur secondaire	Le Serveur des pizzerias
Date	30/04/2021
Responsable	Eric AUBRUN
Version	1.0
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• Le système doit pouvoir afficher les détails du stock par ingrédients
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que je me rends sur la page du stock2. Et que le système affiche les détails du stock par ingrédients3. Les différents stocks sont correctement achalandés
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	<ol style="list-style-type: none">1. Étant donné que je me rends sur la page du stock2. Et que le système affiche les détails du stock par ingrédients3. Et que certains ingrédients sont proches de la rupture de stock4. Le système affiche en rouge les stocks devant être modifiés



9.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation « Enregistrer un produit dans le stock »

Titre	UC2 – <u>Enregistrer un produit dans le stock</u>
Description	En tant que Responsable, je souhaite pouvoir enregistrer un produit dans le stock afin de maintenir mes stocks à des niveaux acceptables
Acteur principal	Admin
Acteur secondaire	Le Serveur des pizzerias
Date	30/04/2021
Responsable	Eric AUBRUN
Version	1.0
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">Le système doit pouvoir incrémenter les stocks de la quantité choisie par le Responsable
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Étant donné que je me rends sur la page du stockEt que le système affiche en rouge les produits proches de la rupture de stockEt que je modifie la quantité des stocksEt que je sauvegarde mes modificationsAlors le système met à jour le stock
Scénario alternatif	Aucun
Scénario d'exception	Aucun



10 - GLOSSAIRE

Relation de généralisation	Les acteurs Client-te Visiteur-se et Client-te Utilisateur-se ont tous deux une relation de généralisation, avec l'acteur Acheteur car ils affichent le même comportement à l'égard du Système
Relation d'inclusion	Les relations d'inclusion entre deux cas d'utilisation ont ceci de particulier qu'elles constituent des étapes obligatoires dans le déroulement normal du cas d'utilisation
Relation d'exclusion	Les relations d'exclusion entre deux cas d'utilisation sont optionnelles. Ces cas d'utilisation s'exécutent en fonction du scénario
Scénario nominal	Déroulement normal du cas d'utilisation
Scénario alternatif	Déroulement alternatif du cas d'utilisation
Scénario d'exception	Déroulement exceptionnel du cas d'utilisation, en règle générale lorsqu'une erreur surgit