



OCPIZZA

Système de gestion de pizzerias

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

Rudy Lepretre

Analyste programmeur

TABLE DES MATIERES

1 - Versions	4
2 - Introduction	5
2.1 - Objet du document.....	5
2.2 - Références.....	5
2.3 - Besoin du client.....	5
2.3.1 - Contexte	5
2.3.2 - Enjeux et Objectifs	6
2.3.3 - Impact mapping.....	7
3 - Description générale de la solution	8
3.1 - Les principes de fonctionnement.....	8
Les acteurs.....	9
3.2 - Les cas d'utilisation généraux.....	10
4 - Le domaine fonctionnel.....	11
4.1 - Référentiel.....	11
4.1.1 - Règles de gestion.....	11
4.2 - Package X.....	11
5 - Les cas d'utilisation	13
5.1 - Interface client.....	13
5.1.1 - Choisir un restaurant	13
5.1.2 - Commander.....	14
5.1.3 - Connexion.....	15
5.1.4 - Commander.....	16
5.1.5 - Modifier son panier et son moyen de paiement.....	17
5.1.6 - Annuler la commande.....	18
5.1.7 - Suivre de la commande / historique.....	19
5.1.8 - Information du compte.....	20
5.1.9 - Géolocalisation client.....	21
5.2 - Interface employée	22
5.2.1 - Prendre une commande	22
5.2.2 - Encaissement.....	23
5.2.3 - Préparation d'une commande	24
5.2.4 - Prise en charge d'une commande.....	25
5.2.5 - Commande prête et livraison	26
5.2.6 - Gérer le stock.....	27
5.2.7 - Gérer la carte.....	28
5.2.8 - Suivre des commandes en temps réel.....	29
5.2.9 - Créer un compte employé.....	30
5.2.10 - Suivre des commandes des pizzerias	31
5.2.11 - Suivre du stock des pizzerias.....	32



6 - Le workflow.....	33
6.1 - Cycle de vie de la commande.....	33

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
R.Lepretre	25/02/2023	Création du document	1.0.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application de gestion des pizzerias OC PIZZA.

Les éléments du présent dossier découlent :

- Des besoins fonctionnels exprimés par le maître d'ouvrage et le client, OC PIZZA
- De leur étude et interprétation par la maîtrise d'œuvre, EVOLUX

L'objet est de définir les fonctionnalités attendues du système à partir des besoins initiaux.

2.2 - Références

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

1. **DCT – 1.0.0** : Dossier de conception technique de l'application
2. **DE – 1.0.0** : Dossier d'exploitation de l'application
3. **PVL – 1.0.0** : Procès-verbal de livraison de l'application

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. 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.

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor spécialisée 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

L'entreprise a besoin d'un système informatique déployé dans toutes les pizzérias permettant d'être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison, en passant par leur préparation

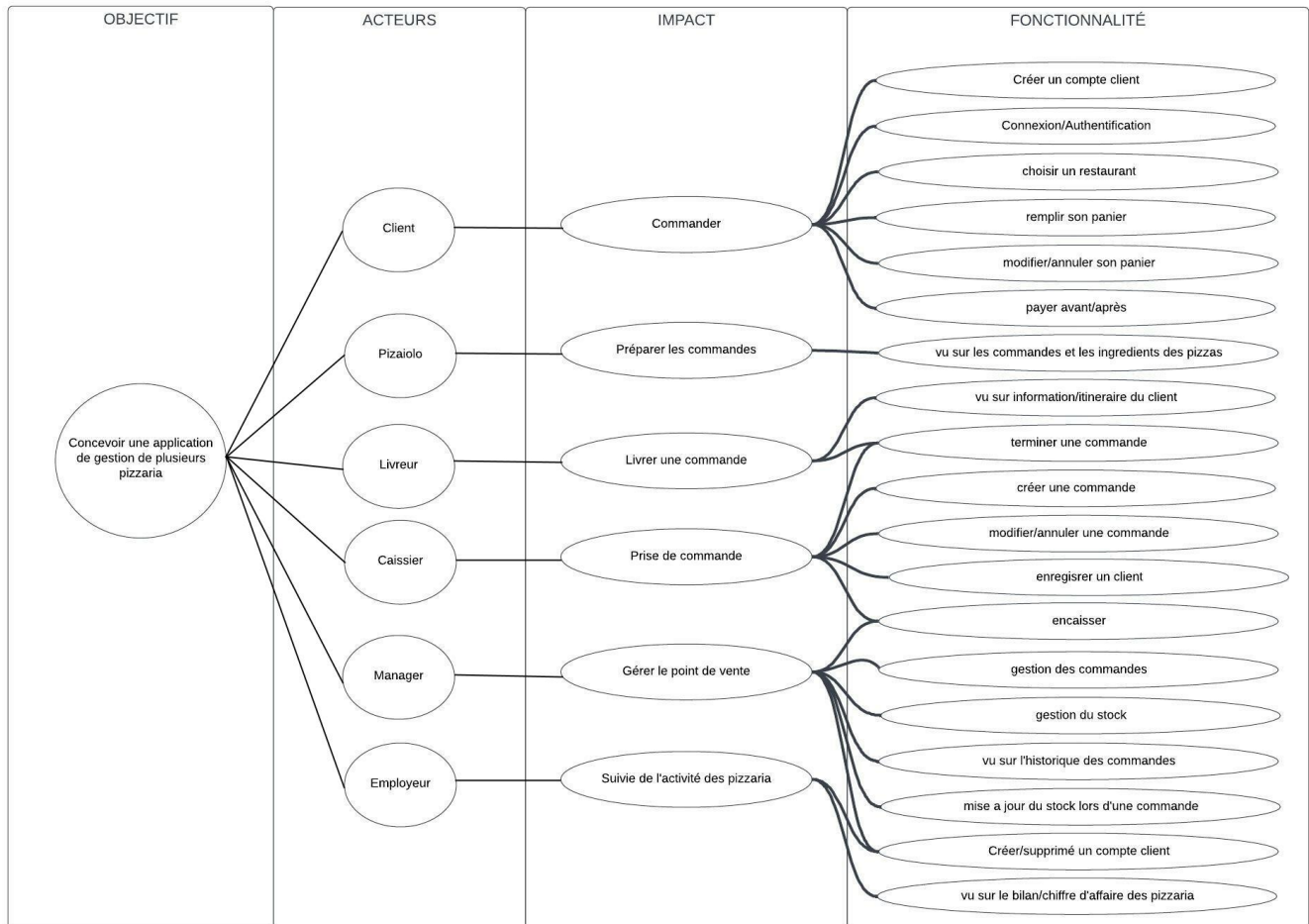
2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Le système doit permettre notamment :

- Pour les employés il faut :
 - Le suivi en temps réel des commandes passées et en préparation ;
 - Le suivi en temps réel du stock d'ingrédients restants, pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables ;
 - Un aide-mémoire pour les pizzaiolos, indiquant la recette de chaque pizza.

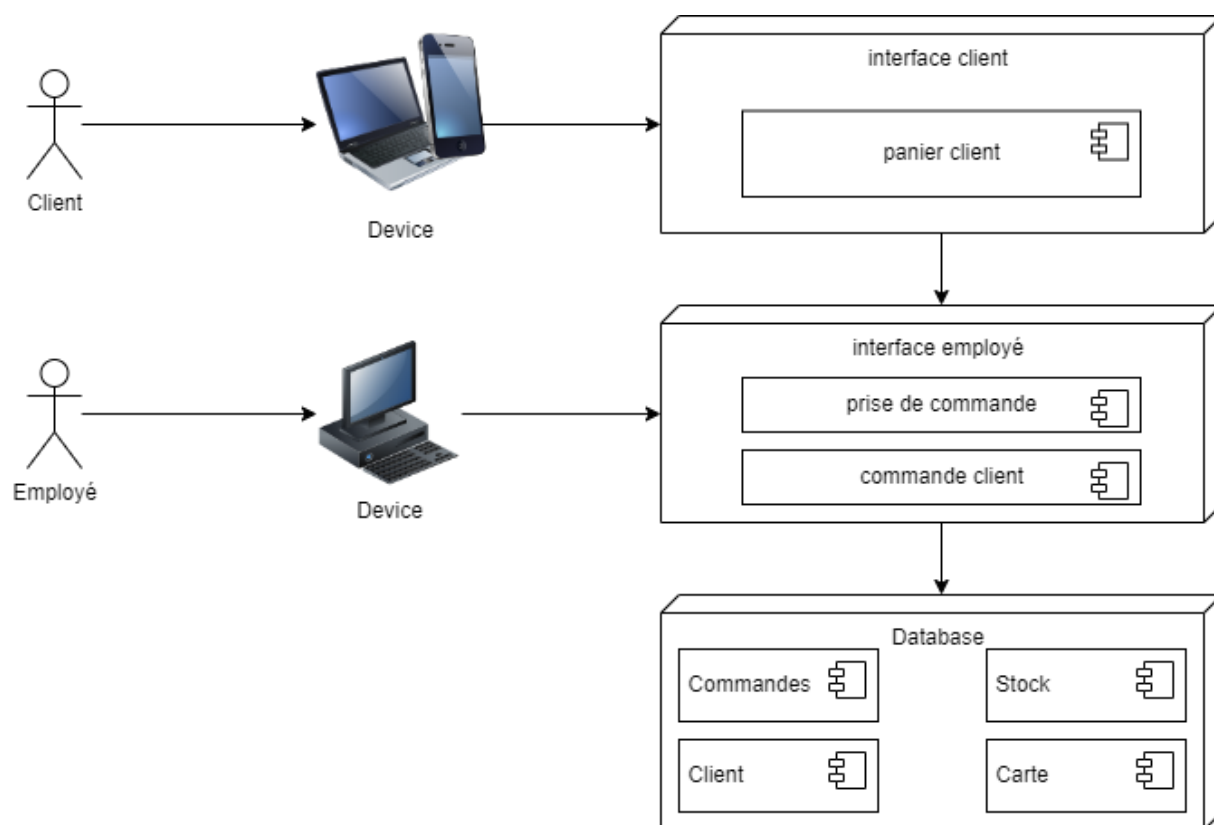
- Pour les clients il faut :
 - Un site Internet qui leur permettra :
 - De passer leur commande – en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place,
 - De payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent – sinon, ils paieront directement à la livraison,
 - De modifier ou d'annuler leur commande, tant que celle-ci n'a pas été préparée ;
 - De recevoir les notifications quand la commande est prête à être livrée ou réceptionnée

2.3.3 - Impact mapping



3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principes de fonctionnement

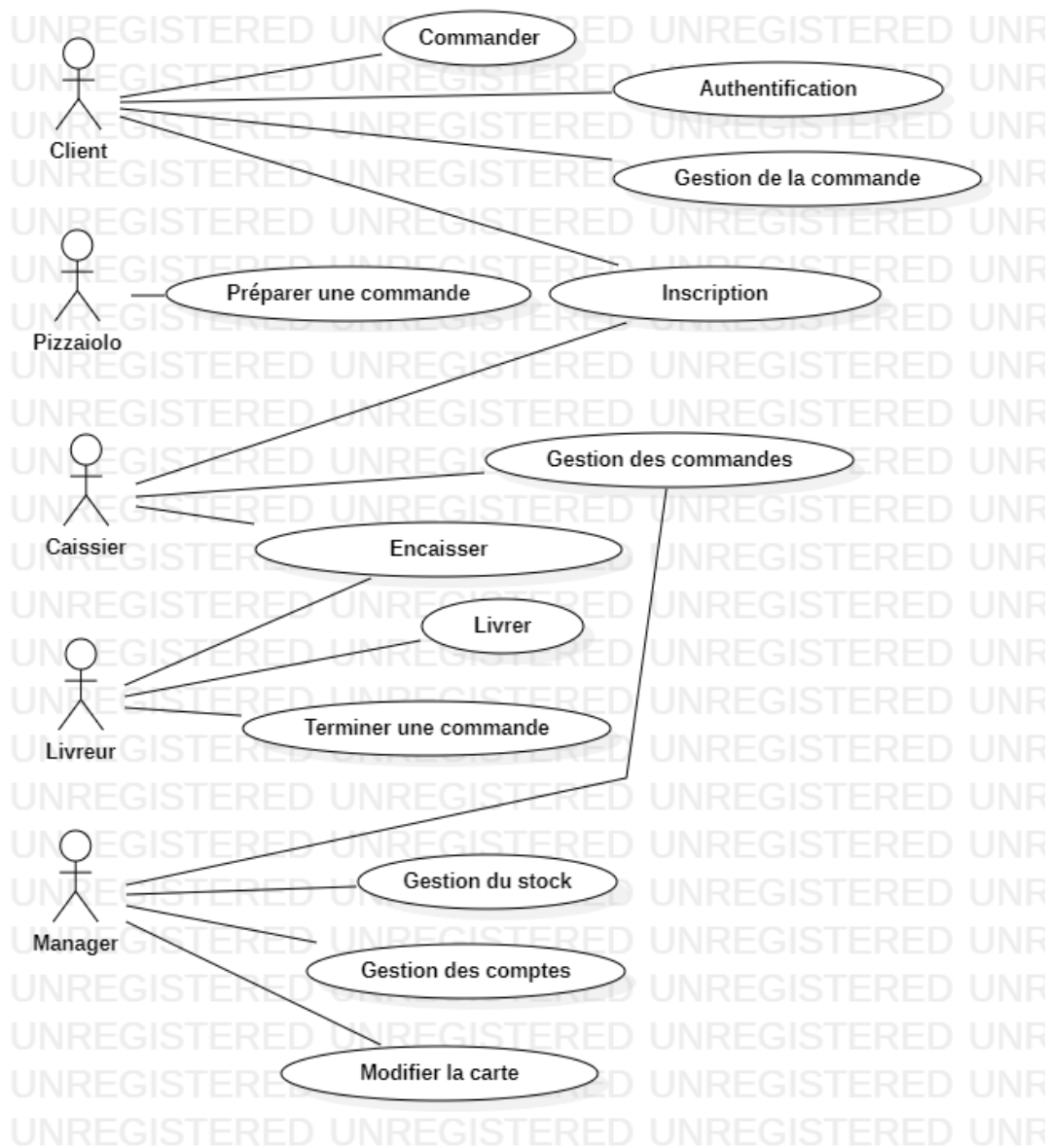


Les acteurs

Nom de l'acteur	Rôle dans le système	Fonctionnalités et actions	Exigences spécifiques
Manager	Gestion globale de la pizzeria	Ajouter/modifier/supprimer des employés/clients, Modifier les pizzas, Gestion du stock, Gestion des commandes	Connaissances en gestion d'entreprise
Pizzaiolo	Préparation des pizzas	Recevoir des commandes, Préparer des pizzas, Mettre à jour l'inventaire des ingrédients	Compétences en cuisine, formation spécifique en préparation de pizzas
Caissier	Gestion des commandes	Encaisser, Créer/Modifier/Annuler une commande	Compétences en service client, autorisation pour gérer les paiements
Livreur	Livraison des pizzas	Recevoir des commandes de livraison, Suivre les itinéraires, Mettre à jour les statuts de livraison, Encaisser	Permis de conduire valide, connaissance de la zone de livraison
Client	Passer des commandes	Passer des commandes, Modifier les options de commande, Effectuer des paiements	Accès à internet, connaissances de base en informatique

3.2 - Les cas d'utilisation généraux

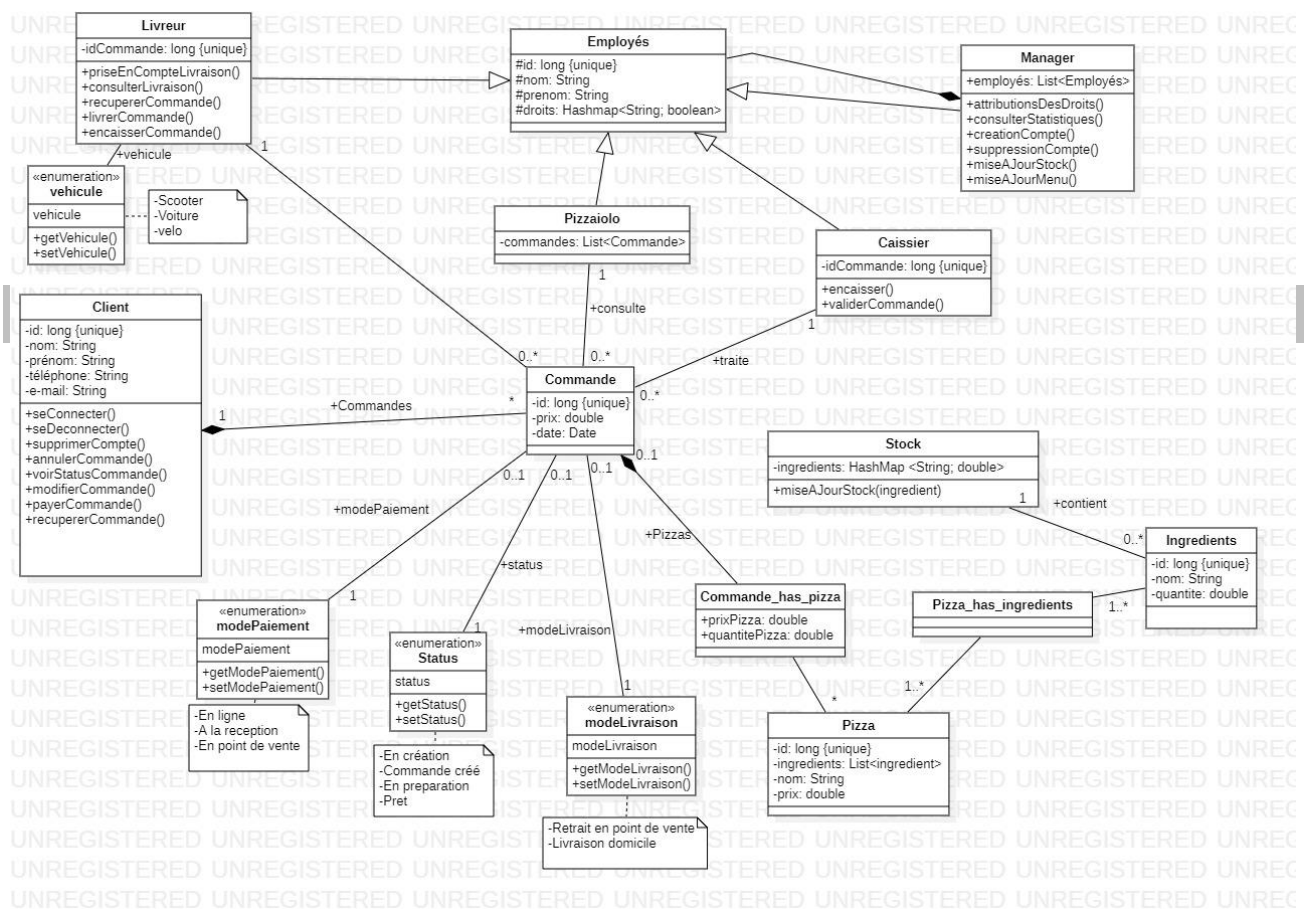
Diagramme UML des cas d'utilisation généraux.



4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel

Voici le diagramme de classe qui représente les classes, les interfaces, les attributs et les méthodes du système informatique, ainsi que les relations entre eux. Il permet de modéliser visuellement la structure d'un système.



- Nous avons la classe client avec un id, nom, prénom, téléphone et e-mail et les différentes méthodes de connexion, la classe Commande est associée à la classe Client avec un losange plein, ce qui signifie que chaque commande est passée par un client. Cela implique que la classe Client est une classe parente de la classe Commande, et que chaque commande est associée à un client spécifique. Cette relation peut être utilisée pour récupérer les informations du client pour chaque commande, telles que l'adresse de livraison ou les informations de facturation.

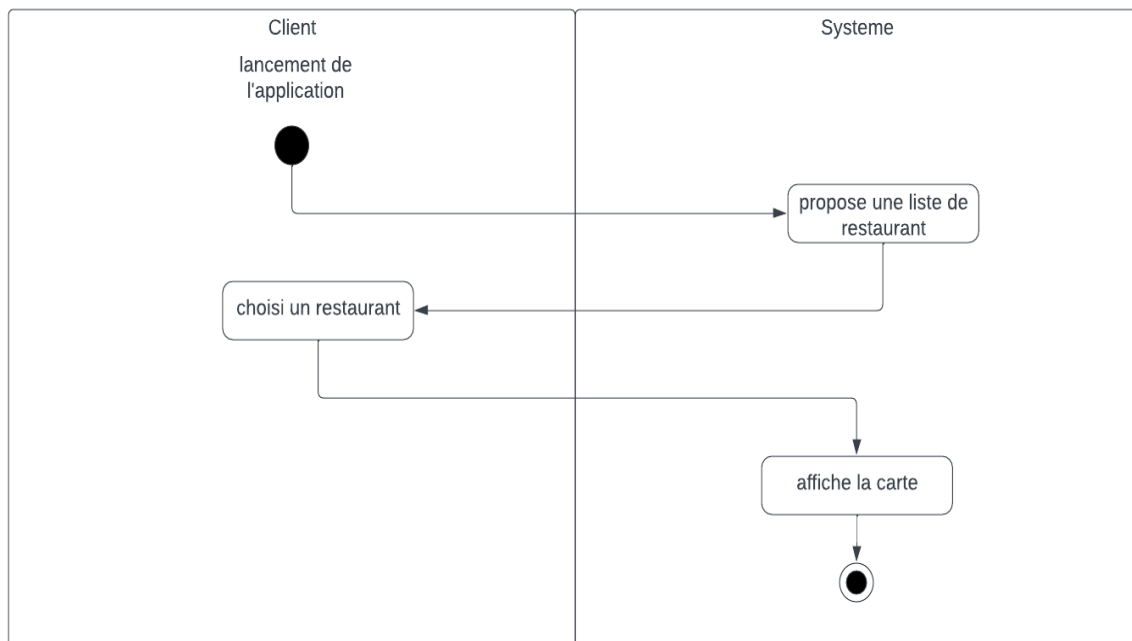
- Les clients sont représentés une seule classe, car ils partagent plusieurs attributs et méthodes similaires, comme le nom, l'adresse et le numéro de téléphone. En revanche les employés sont représentés à travers des hiérarchies d'héritage, car ils ont des rôles et des tâches différents qui nécessitent des attributs et des méthodes spécifiques. L'utilisation de l'héritage permet de créer des classes distinctes pour chaque type d'employé, tout en héritant des attributs et des méthodes de la classe parente.
- La classe "Commande" est associée à une énumération appelée "Mode de paiement", qui représente les différents moyens de paiement possibles tels que "En ligne", "A la réception" et "En point de vente". Cette énumération possède deux méthodes "get" et "set". De même, une autre énumération appelée "Statut" est associée à la classe "Commande", représentant l'état de la commande. Les statuts possibles sont "En création", "Commande créée", "En préparation" et "Commande prête". Enfin, une troisième énumération appelée "Mode de livraison" est associée à la classe "Commande", représentant le mode de livraison choisi. Les modes de livraison possibles sont "Retrait en point de vente" et "Livraison à domicile". Une commande possède un seul mode de paiement, un seul mode de livraison et un seul statut à la fois.
- Les classes Stock, Ingrédient et Pizza qui sont liées entre elles. La classe Stock contient un HashMap qui stocke les ingrédients en quantité. La classe Ingrédient contient un identifiant unique, un nom et une quantité. La classe Pizza contient un identifiant unique, un nom, un prix et une liste d'ingrédients. La classe Pizza est associée à la classe Ingrédient, ce qui signifie qu'elle peut contenir plusieurs ingrédients et que chaque ingrédient peut être utilisé dans plusieurs pizzas. Enfin, la classe Pizza est également associée à la classe Commande, ce qui signifie que chaque pizza peut être associée à une commande.
- La méthode de mise à jour du stock permet de mettre à jour la quantité d'ingrédients disponibles dans le stock en fonction de la quantité utilisée pour la préparation des pizzas commandées. Cette méthode utilise la classe Ingrédient pour spécifier l'ingrédient et la quantité à mettre à jour.

5 - LES CAS D'UTILISATION

5.1 - Interface client

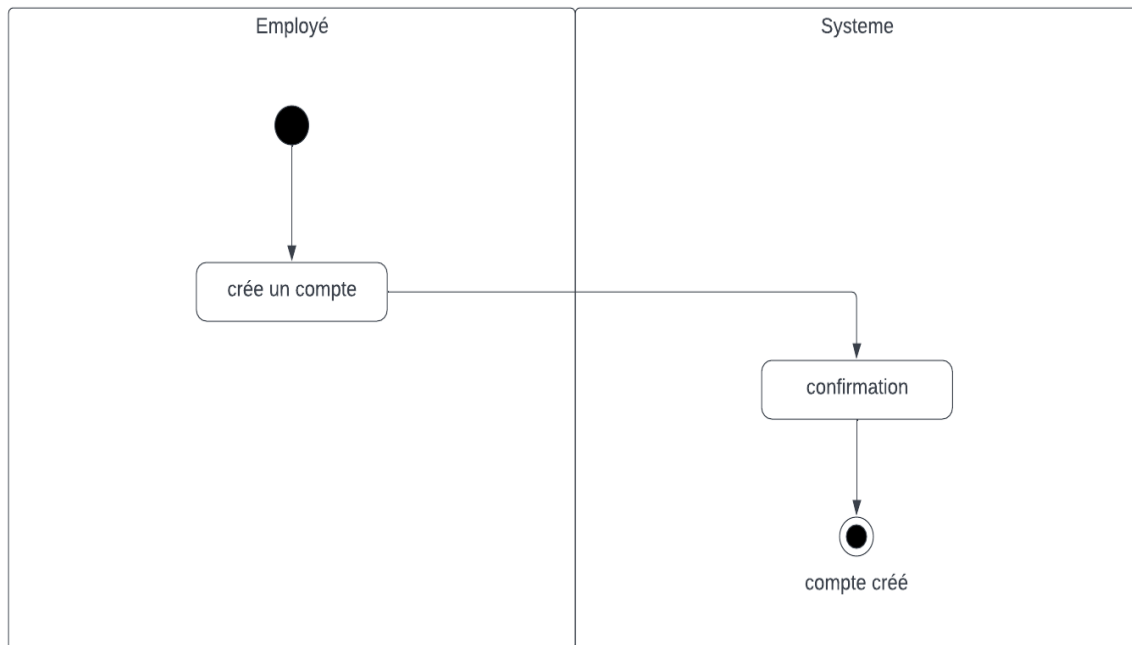
5.1.1 - Choisir un restaurant

Interface	Client
N° de cas	1
Acteur	Client
Nom	Choisir un restaurant
Donnée d'entrée	Lancer l'application
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'application propose une liste de restaurant 2. L'utilisateur choisir un restaurant 3. L'utilisateur clique sur commander 4. L'application affiche la carte
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	



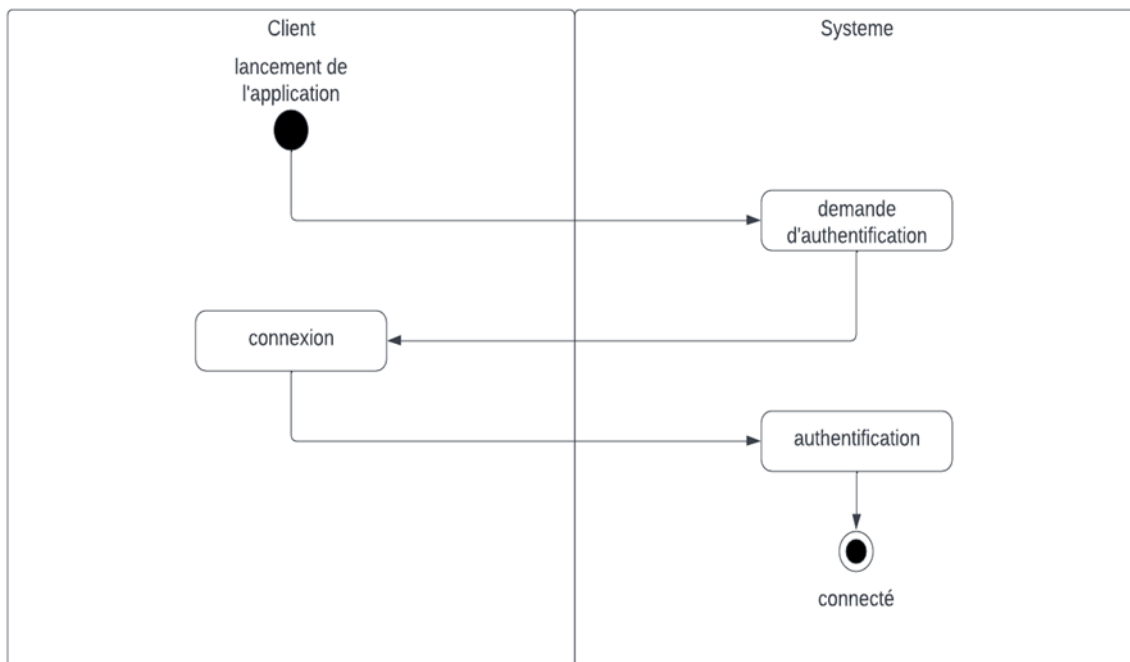
5.1.2 - Commander

Interface	Employé
N° de cas	4
Acteur	Manager
Nom	Créer un compte employé
Donnée d'entrée	Clique sur créer un compte
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le manager crée un compte 2. Le manager valide la saisie 3. Le système enregistre le compte
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	



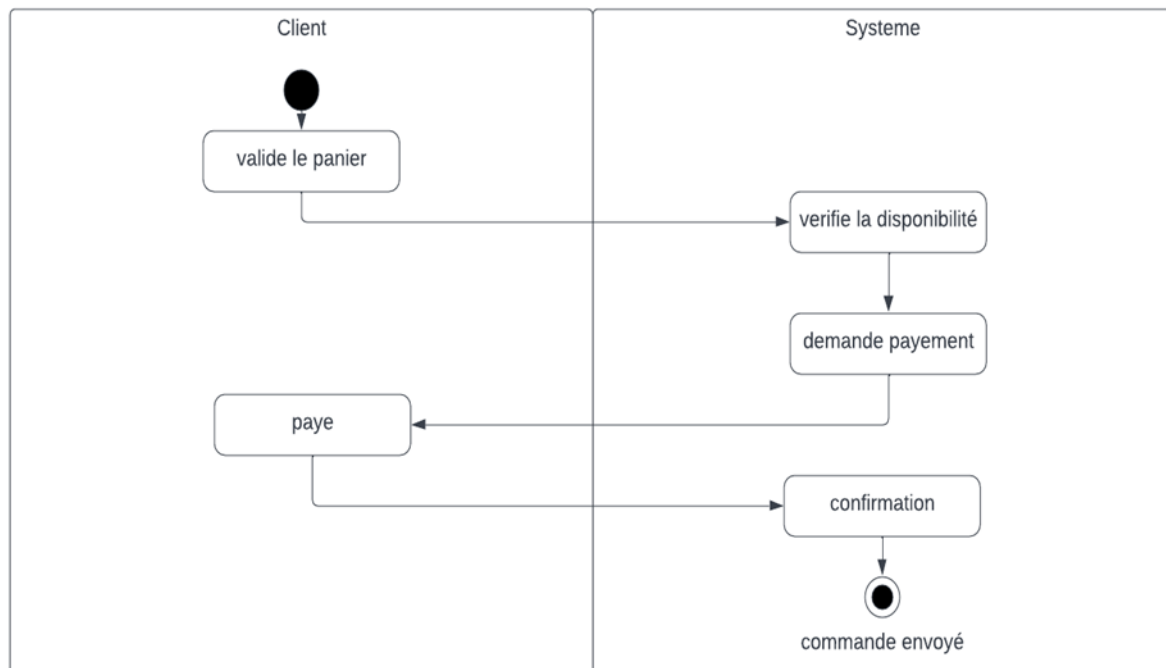
5.1.3 - Connexion

Interface	Client
N° de cas	3
Acteur	Client
Nom	Connexion
Donnée d'entrée	Lancer l'application
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système demande une authentification 2. Le client s'authentifie et clique sur se connecter 3. Le système procède à une vérification de mot de passe
Scénario d'erreur	Mot de passe erronée
Scénario alternatif	Si le mot de passe est erroné un changement de mot de passe via l'adresse e-mail est demandé



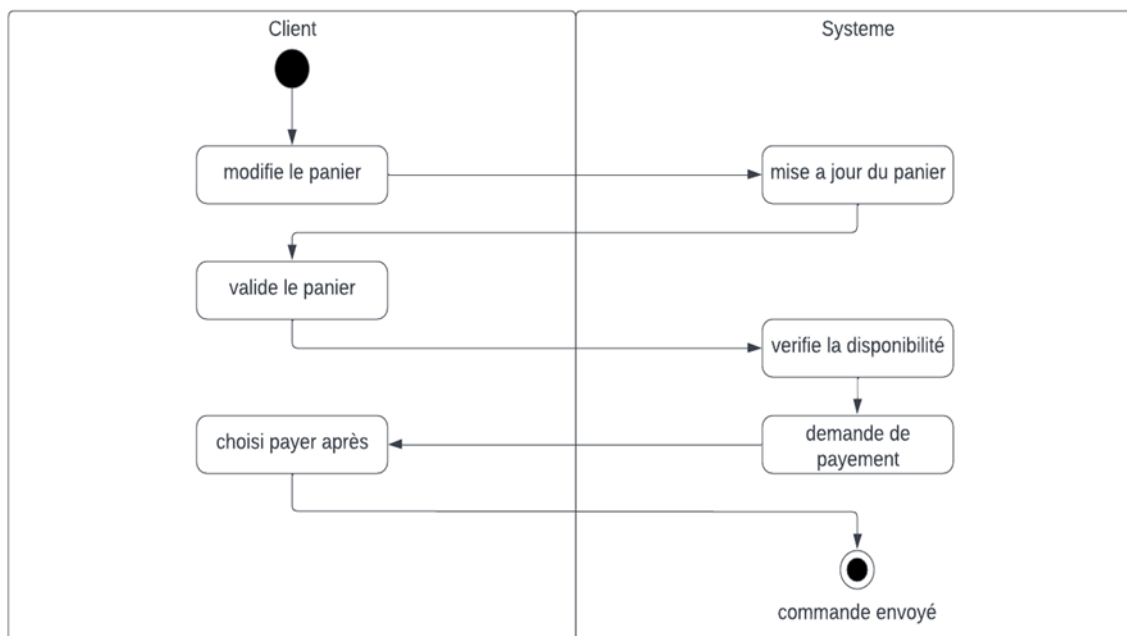
5.1.4 - Commander

Interface	Client
N° de cas	4
Acteur	Client
Nom	Commander
Donnée d'entrée	Clique sur commander
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le client ajoute des éléments au panier 2. Le client clique sur voir son panier 3. Le système affiche le panier 4. Le client confirme le panier 5. Le système vérifie la disponibilité 6. Le client choisi un moyen de paiement 7. Le système vérifie le moyen de paiement et envoi la commande
Scénario d'erreur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le client n'a pas de compte client 5.1.1.2 2. Rupture de stock
Scénario alternatif	5.1.1.5



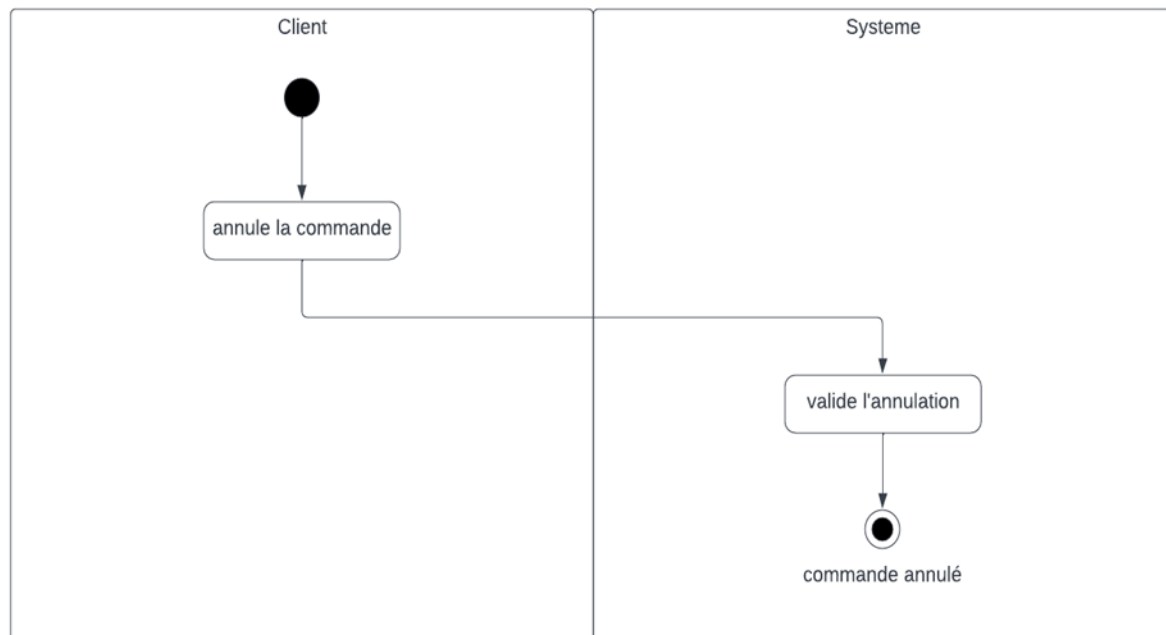
5.1.5 - Modifier son panier et son moyen de paiement

Interface	Client
N° de cas	5
Acteur	Client
Nom	Modifier son panier et son moyen de paiement
Donnée d'entrée	Panier
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le client modifie le panier 2. Le système affiche le panier mis à jour 3. Le client valide son panier 4. Le système vérifie la disponibilité 5. Le client choisi un moyen de paiement 6. Le système vérifie le moyen de paiement 7. Le client clique sur payer sur place 8. Le système envoie la commande
Scénario d'erreur	Rupture de stock
Scénario alternatif	5.1.1.6



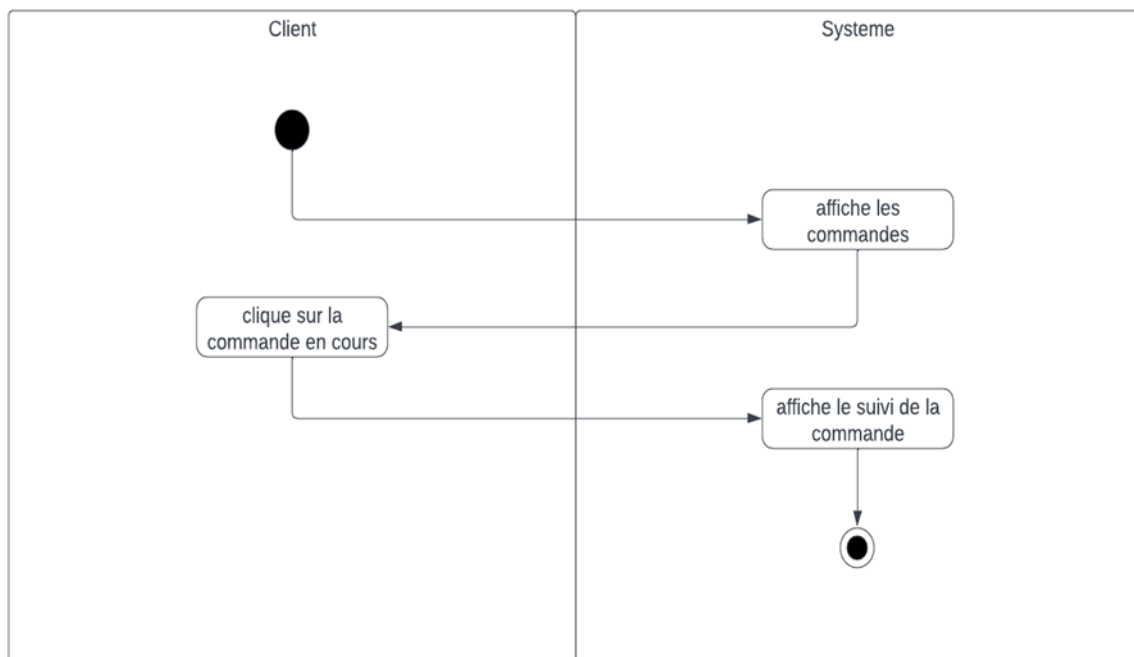
5.1.6 - Annuler la commande

Interface	Client
N° de cas	6
Acteur	Client
Nom	Annuler la commande
Donnée d'entrée	Panier de commande
Scénario principal	1. Le client clique sur annuler la commande 2. Le système valide l'annulation
Scénario d'erreur	La commande a déjà été prise en compte
Scénario alternatif	



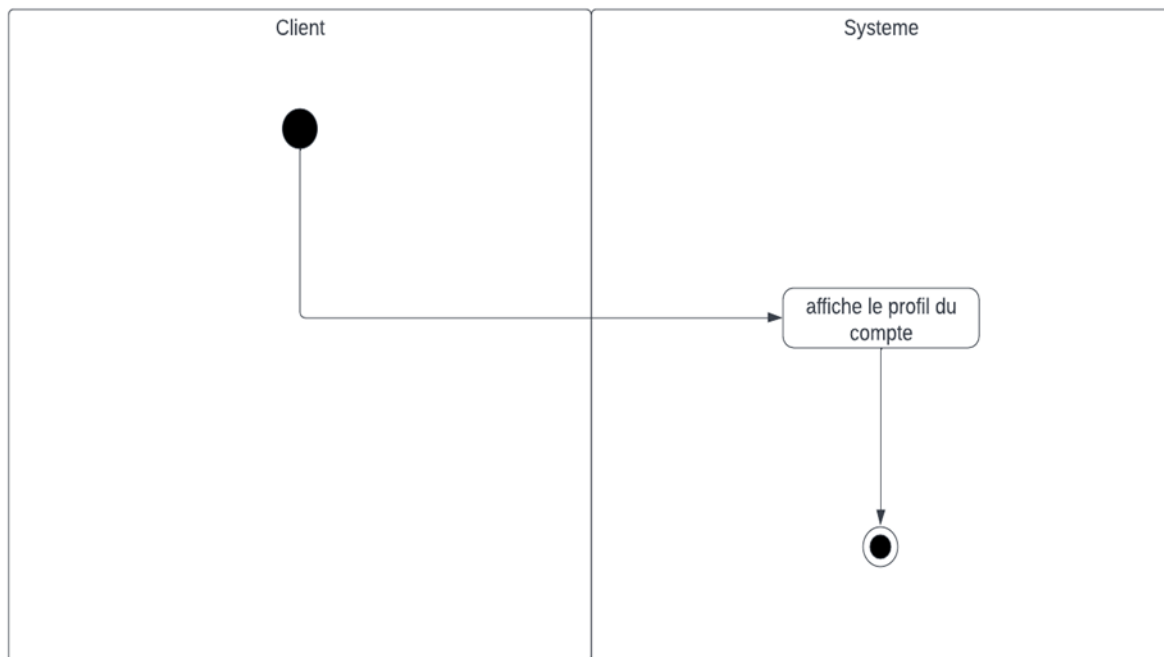
5.1.7 - Suivie de la commande / historique

Interface	Client
N° de cas	7
Acteur	Client
Nom	Suivie de la commande / historique
Donnée d'entrée	Mes commandes
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche les commandes passées et en cours du client 2. Le client clique sur la commande en cours 3. Le système affiche le suivi de la commande
Scénario d'erreur	Course annulé
Scénario alternatif	



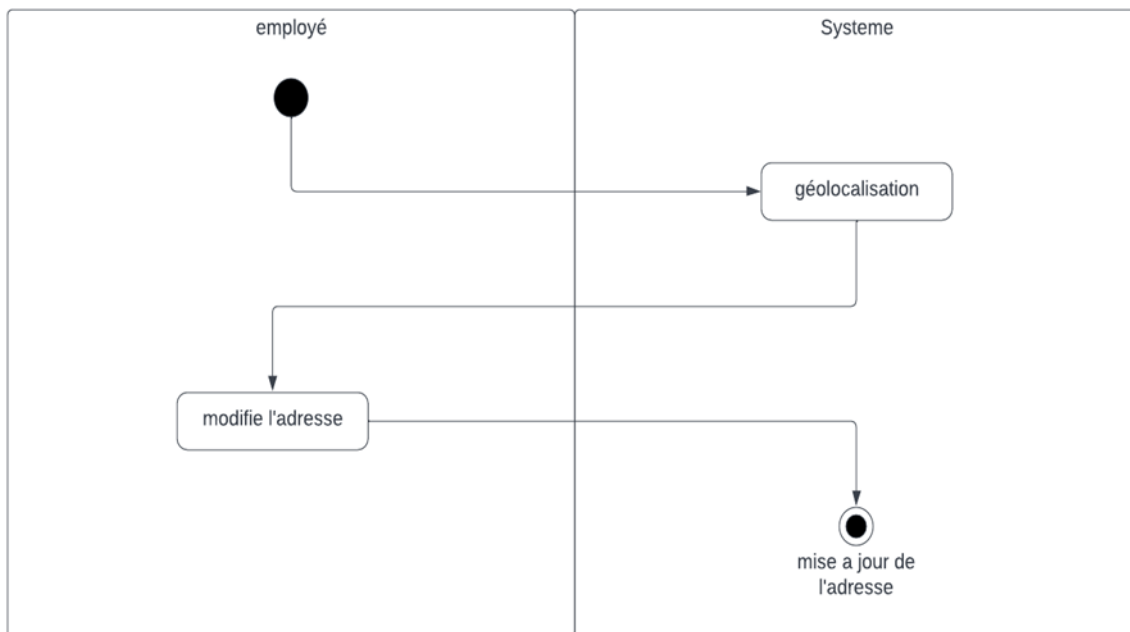
5.1.8 - Information du compte

Interface	Client
N° de cas	8
Acteur	Client
Nom	Information du compte
Donnée d'entrée	Clique sur mon compte
Scénario principal	Le système affiche les informations du compte client
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	



5.1.9 - Géolocalisation client

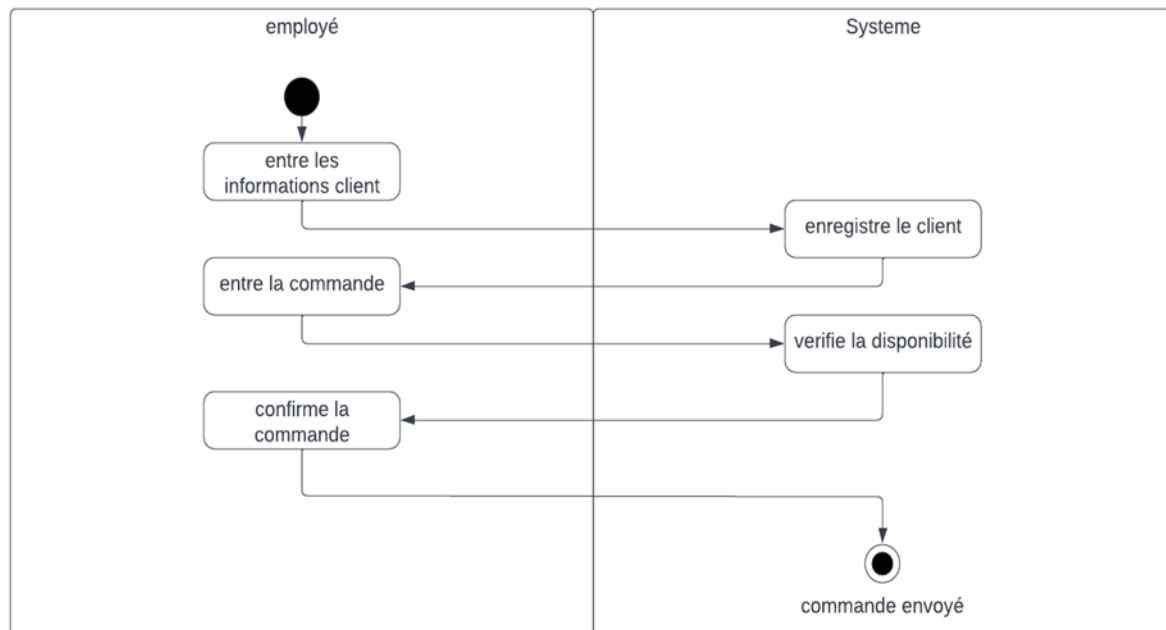
Interface	Client
N° de cas	9
Acteur	Client
Nom	Géolocalisation client
Donnée d'entrée	Clique sur commander
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système propose automatiquement une adresse au client suivant sa géolocalisation 2. Le client peut modifier cette adresse 3. Le système enregistre la nouvelle adresse
Scénario d'erreur	Le système demande d'entrer une adresse car il y a aucune adresse connu
Scénario alternatif	Le client n'a pas activé la géolocalisation, le système propose la dernière adresse connu



5.2 - Interface employée

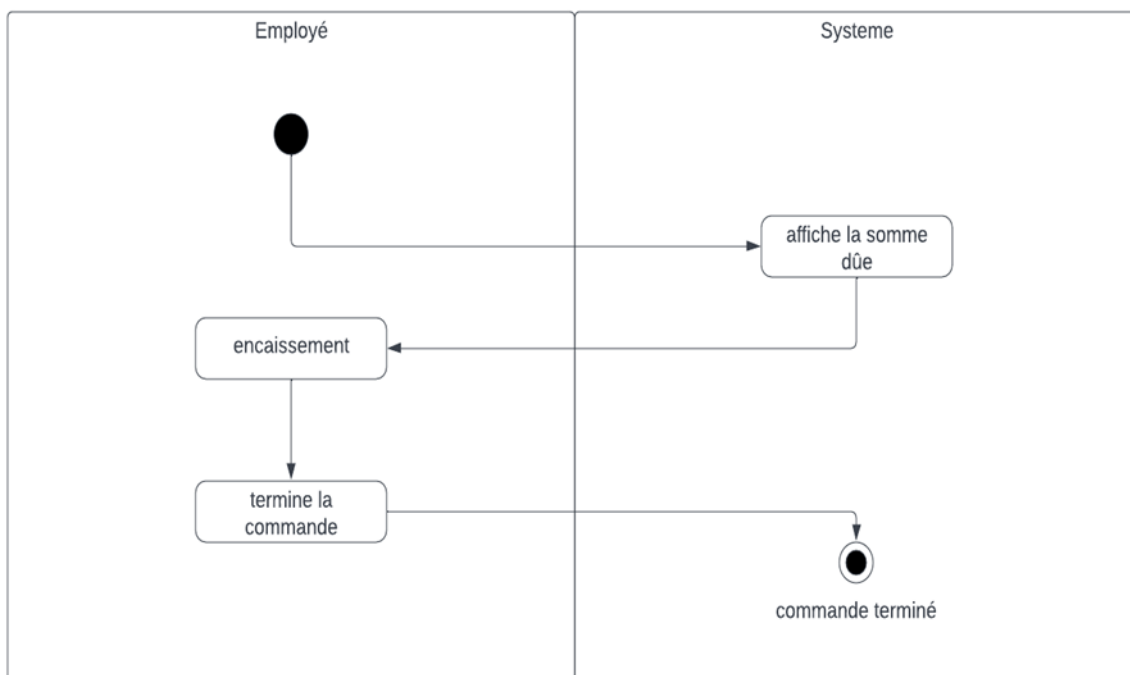
5.2.1 - Prendre une commande

Interface	Employé
N° de cas	1
Acteur	Caissier
Nom	Prendre une commande
Donnée d'entrée	Créer une commande
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Client passe une commande par téléphone ou sur place 2. Le caissier saisie les informations du client 3. Le système enregistre le client 4. Le caissier entre la commande dans l'application 5. Le Système vérifie la disponibilité 6. Le caissier envoie la commande en préparation
Scénario d'erreur	Rupture de stock
Scénario alternatif	



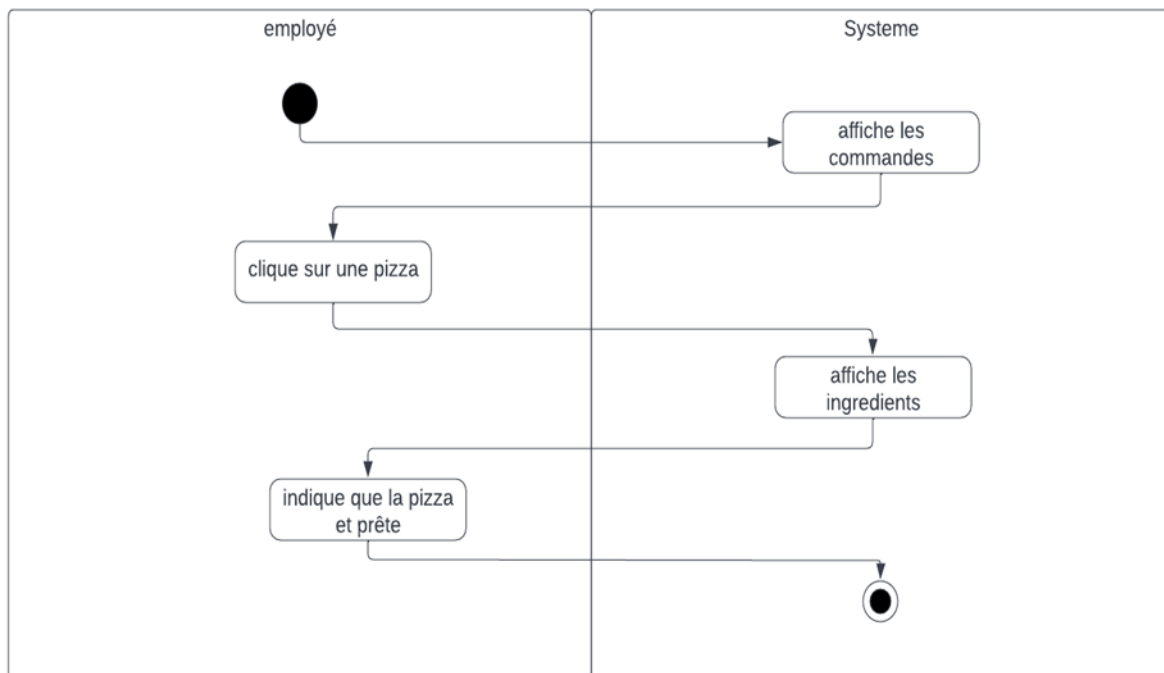
5.2.2 - Encaissement

Interface	Employé
N° de cas	2
Acteur	Caissier
Nom	Encaissement
Donnée d'entrée	Clique sur la commande
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche le prix de la commande 2. Le caissier indique que la commande a été encaissée 3. Le caissier clique sur commande terminé
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	



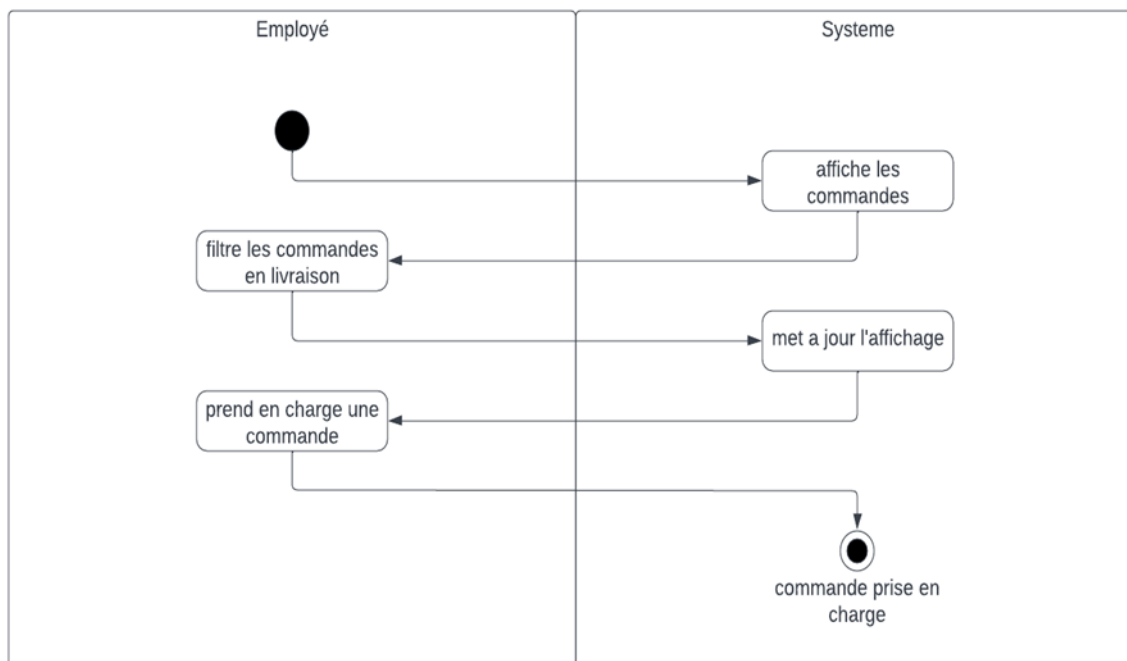
5.2.3 - Préparation d'une commande

Interface	Employé
N° de cas	1
Acteur	Pizzaiolo
Nom	Préparation d'une commande
Donnée d'entrée	
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'application affiche les commandes 2. Le pizzaiolo clique sur une pizza 3. Le système affiche les recettes des pizza
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	Prise de commande en ligne



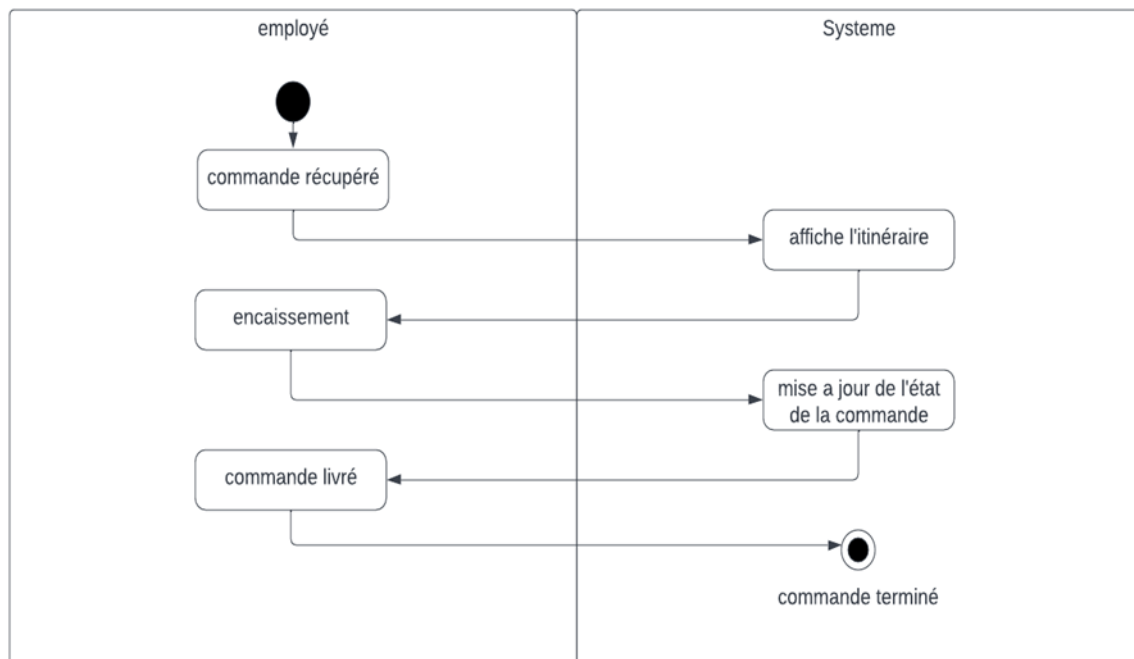
5.2.4 - Prise en charge d'une commande

Interface	Employé
N° de cas	1
Acteur	Livreur
Nom	Prise en charge d'une commande
Donnée d'entrée	Lancement de l'application
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche les commandes de la pizzeria 2. Le livreur clique sur le filtre commande en livraison 3. Le système affiche les commandes en livraison 4. Le livreur clique sur une commande à prendre en charge 5. Le système met à jour l'état de la commande
Scénario d'erreur	



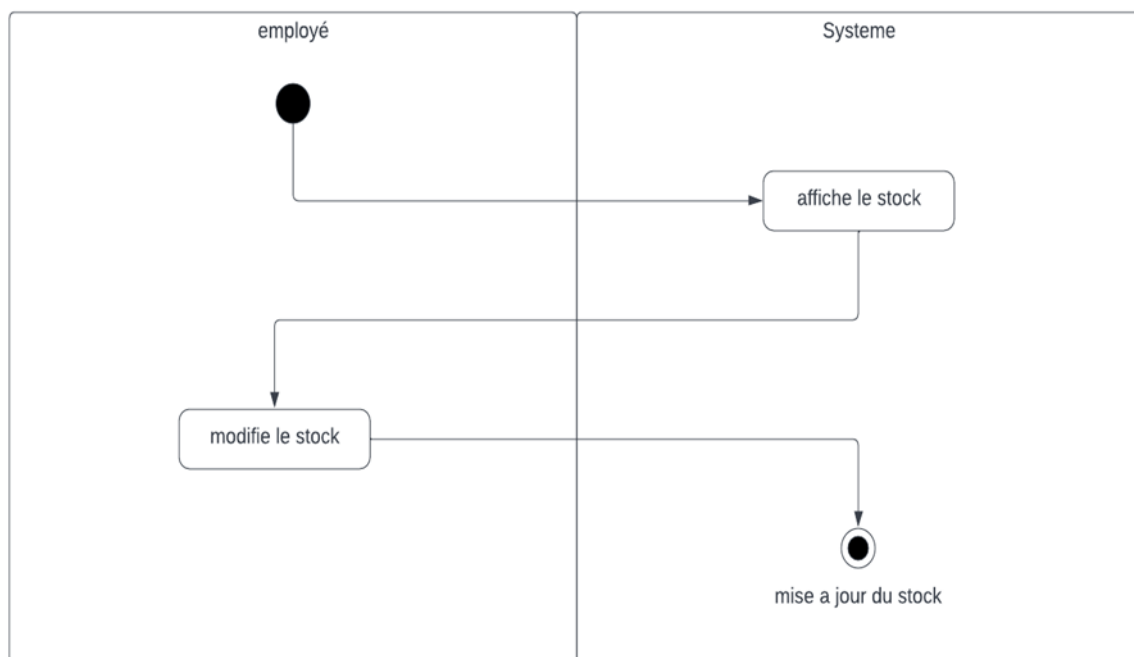
5.2.5 - Commande prête et livraison

Interface	Employé
N° de cas	2
Acteur	Livreur
Nom	Commande prête, livraison
Donnée d'entrée	Prise en charge de la commande
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le livreur indique que la commande est récupérée 2. L'application indique l'itinéraire vers l'adresse du client 3. Le livreur encaisse la commande 4. Le système met à jour l'état de la commande a payé 5. Le livreur indique que la commande est livrée
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	Le client récupère sa commande sur place, Commande déjà réglé



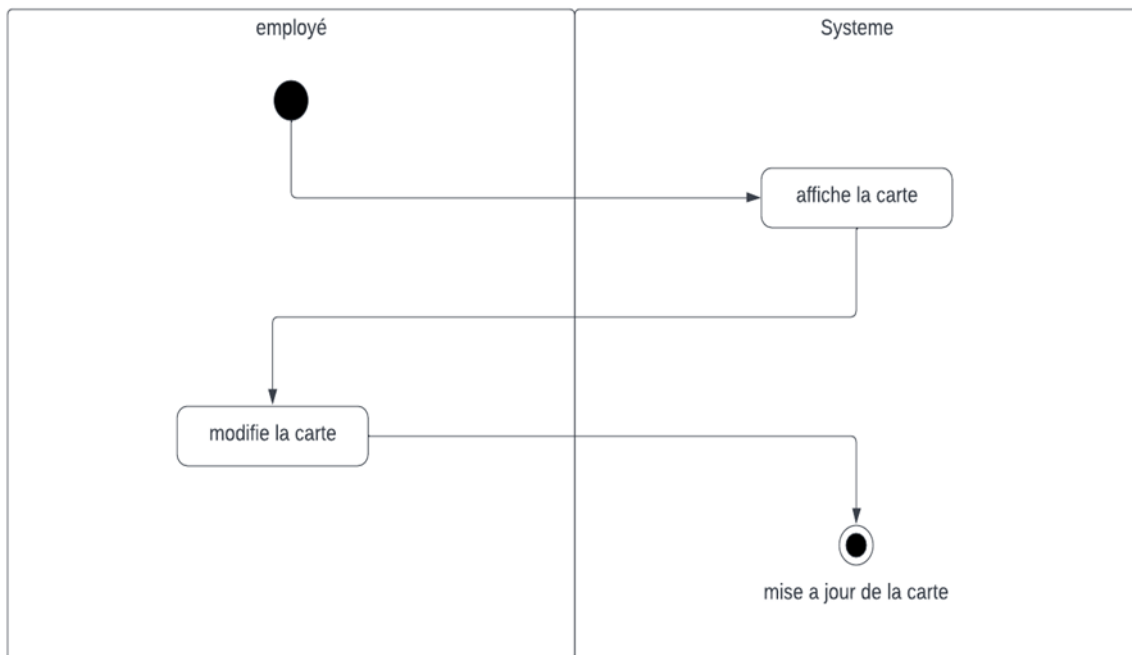
5.2.6 - Gérer le stock

Interface	Employé
N° de cas	1
Acteur	Manager
Nom	Gérer le stock
Donnée d'entrée	Clique sur stock
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche le stock 2. Le manager ajoute et supprime des éléments 3. Le système met à jour les changements
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	



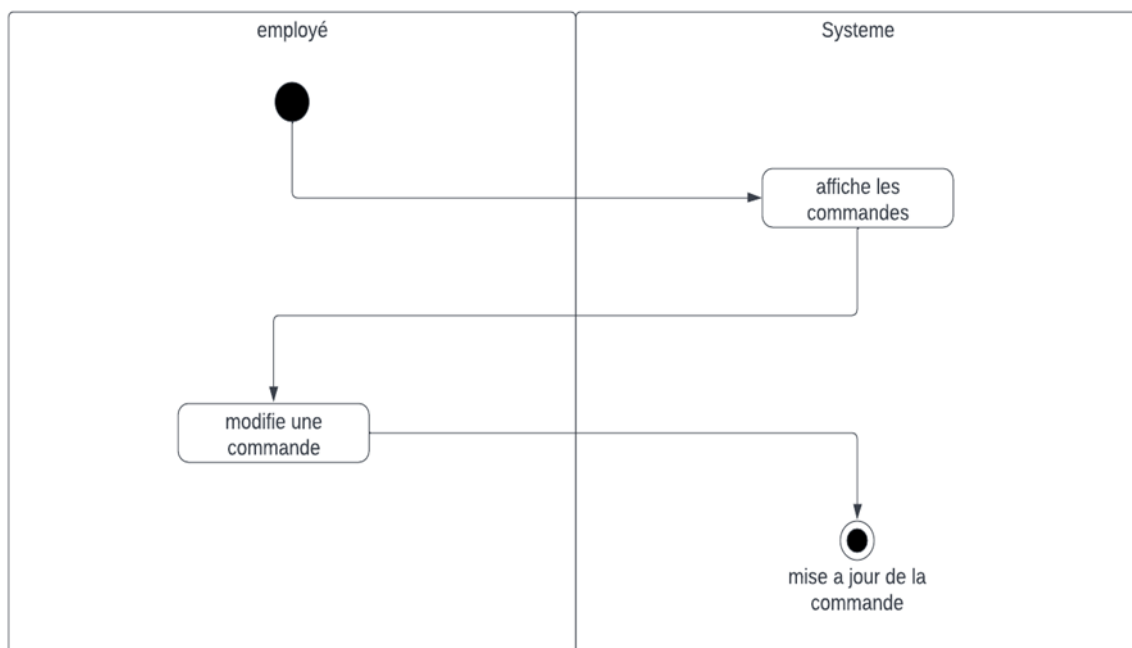
5.2.7 - Gérer la carte

Interface	Employé
N° de cas	2
Acteur	Manager
Nom	Gérer la carte
Donnée d'entrée	Clique sur la carte
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche la carte 2. Le manager peut modifier ou supprimer des éléments de la carte 3. Le système met à jour les changements
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	



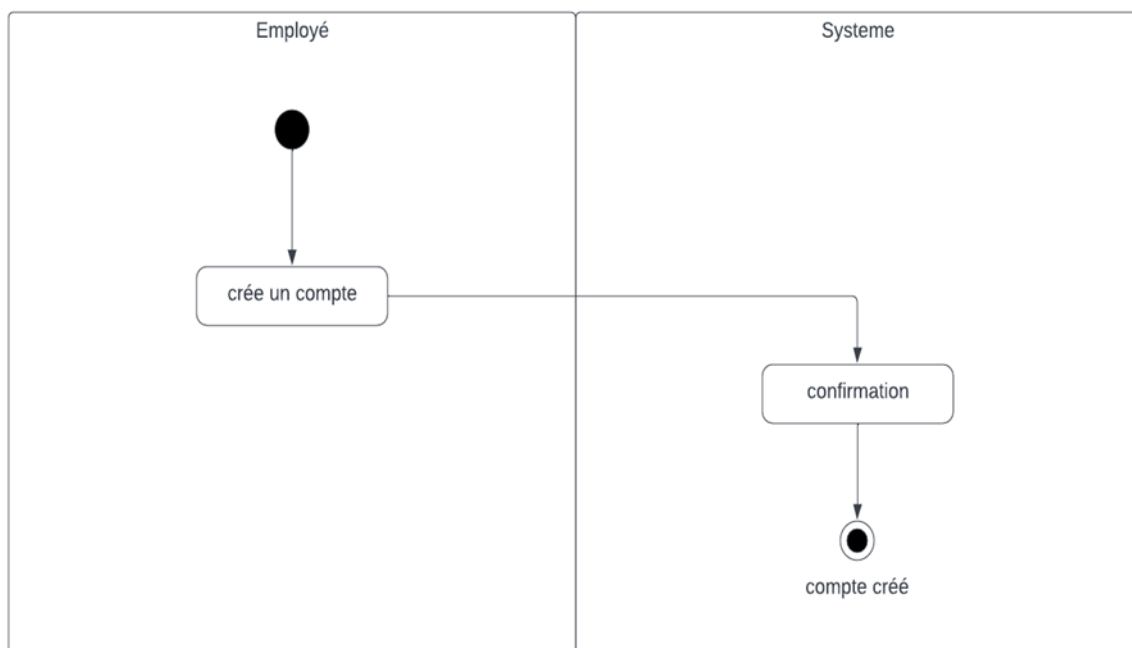
5.2.8 - Suivie des commandes en temps réel

Interface	Employé
N° de cas	3
Acteur	Manager
Nom	Suivie des commandes en temps réel
Donnée d'entrée	Clique sur les commandes
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche les commandes passées en cours et à venir 2. Le manager peut modifier ou annulé une commande 3. Le système met à jour les changements
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	



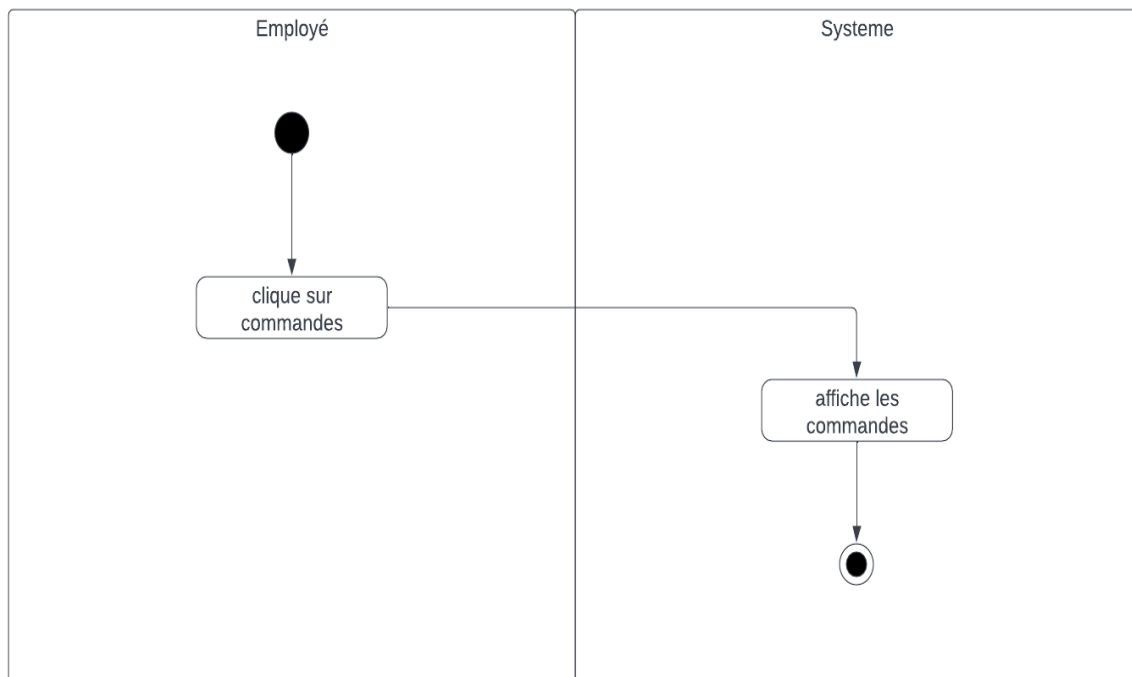
5.2.9 - Créer un compte employé

Interface	Employé
N° de cas	4
Acteur	Manager
Nom	Créer un compte employé
Donnée d'entrée	Clique sur créer un compte
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le manager crée un compte 2. Le manager valide la saisie 3. Le système enregistre le compte
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	



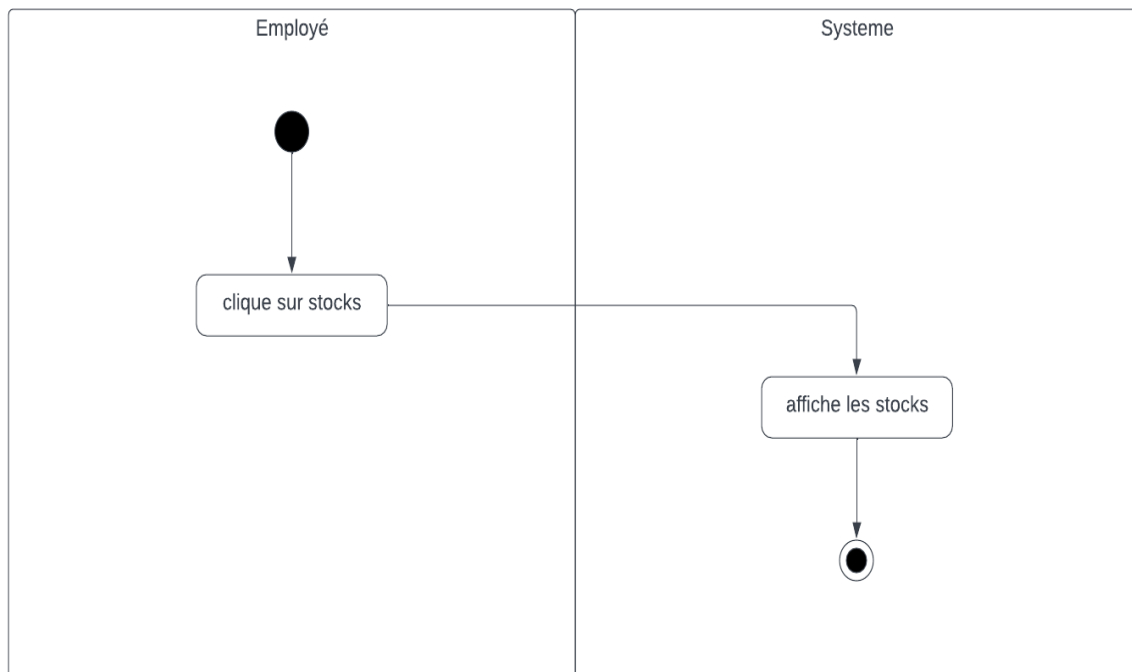
5.2.10 - Suivre des commandes des pizzerias

Interface	Employé
N° de cas	5
Acteur	Manager
Nom	Suivre des commandes des pizzérias
Donnée d'entrée	Clique sur vu d'ensemble des pizzérias
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le manager clique sur les commandes 2. Le système affiche les commandes de l'ensemble des pizzérias
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	



5.2.11 - Suivre le stock des pizzerias

Interface	Employé
N° de cas	6
Acteur	Manager
Nom	Suivre le stock des pizzerias
Donnée d'entrée	Clique sur vu d'ensemble des pizzerias
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le manager clique sur le stock 2. Le système affiche le stock de l'ensemble des pizzerias
Scénario d'erreur	
Scénario alternatif	



6 - LE WORKFLOW

6.1 - Cycle de vie de la commande

