

Cahier des charges de 'PizzaOn'



Réalisé par :

Hasnae Faliouni

&

Samira Sbai

Contexte et définition du problème	3
Objectif	3
Périmètre	3
Parties prenantes.....	3
Description des besoins.....	4

Contexte et définition du problème

De nos jours, la clientèle est sur internet, alors il s'est devenu plus pratique de faire une commande en ligne au lieu de faire passer un téléphone. La commande en ligne modifie la manière dont les restaurants interagissent avec leurs clients. Sa facilité permet aux clients affamés de commander ce qu'ils veulent à l'aide de l'appareil de leur choix. Cette méthode de commande est relativement nouvelle, mais gagne rapidement en popularité.

PizzaOn est une application mobile qui permet à sa clientèle de faire passer leurs commandes de Pizza à toute heure et dans tout endroit sur Rabat .Elle offre un menu de choix contenant de différents types de Pizzas ,boissons ,dessert.... et à ces derniers de faire la livraison.

Objectif

PizzaOn est un gain de productivité ; les commandes arrivent toutes seules sur le système, pas besoin de répondre au téléphone ou d'accueillir le client. Ainsi, il est admis une augmentation de 20% à 25% du panier moyen de commande .Le service est offert à toute heure et tout endroit sur Rabat.

Périmètre

PizzaOn cible tout surfeur d'internet, toute personne qui possède un smartphone ou une tablette. L'application interagit avec ses clients à toute heure, avec un simple clic.

Parties prenantes

Les parties prenantes dans notre projet sont :

Le client : C'est la personne qui utilise l'application et fait passer les commandes.

L'équipe du projet : C'est celle qui fait la maintenance de l'application et gère le système.

L'équipe de service : C'est l'équipe qui travaille sur les commandes y compris le livreur, les cuisiniers....

Les fournisseurs : les fournisseurs doivent fournir l'équipement, le matériel ou les logiciels nécessaires à la réalisation du projet.

Le commanditaire : C'est la personne qui finance le projet, le contenu et le niveau de qualité du projet est souvent défini par le commanditaire.

Description des besoins

Besoins fonctionnels

1. Faire passer une commande : Le client fait passer sa commande à travers l'application en choisissant ce qui lui plaît. D'abord, il trouve l'onglet Pizza qui affiche de divers types de Pizza (fruit de mer, fromage.....), l'onglet boisson qui affiche les boissons servies, et enfin l'onglet dessert si le client préfère y consommer.
2. Choix du paiement : Après faire la commande, le client doit payer sa consommation soit en ligne soit à la livraison.
3. Paiement en ligne : le client peut payer soit par carte bancaire ou sans carte bancaire à l'aide du service de Paypal.
4. Notifications : Le client est notifié par l'application sur le temps de la livraison.

Besoins non-fonctionnels :

1. Pour notre application nous avons obéi à quelques contraintes :
2. Interface simple et compréhensible.
3. Organisation des onglets de menu.