

# PARCOURS OPENCLASSROOMS

# DÉVELOPPEUR D'APPLICATIONS

# PYTHON

QUENTIN LATHIÈRE

**Projet 4 : Analysez les besoins de votre client pour son groupe de pizzerias**

**[https://github.com/Synkied/OC\\_Projet-4](https://github.com/Synkied/OC_Projet-4)**

Le présent document résume la réalisation du 4<sup>e</sup> projet (Analysez les besoins de votre client pour son groupe de pizzerias) dans le cadre de mon parcours Développeur d'application - Python. Ce document recense les grandes lignes de la réalisation du projet.

## Versions

Auteur	Date	Description	Version
Quentin	16/11/2017	Création du document	1
Quentin	28/11/2017	Ajout des cas d'utilisation	2
Quentin	29/11/2017	Mise à jour cas d'utilisations	2.1
Quentin	30/11/2017	Mise à jour cas d'utilisations	2.2

# Table des matières

<b>I. Objet du document</b>	<b>4</b>
Objet	4
<b>II. Besoin du client</b>	<b>4</b>
Contexte	4
Enjeux et objectifs	4
Recherche	4
<b>III. Description générale de la solution</b>	<b>5</b>
1. Le système et les différents acteurs	5
a. Le client	5
b. Les employés d'OC Pizza (règles de gestions fonctionnelles)	5
c. Les acteurs externes	6
2. Persona	6
3. Cas d'utilisation généraux	7
a. Diagramme de contexte	7
b. Diagramme de paquetage	8
c. Diagramme de cas d'utilisation - commande	9
d. Diagramme de cas d'utilisation - administration	14
e. Diagramme de cas d'utilisation - authentification	20
f. Diagramme d'activité - vie d'une commande	23



# I. Objet du document

## Objet

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application OC Pizzeria. Ce document a pour but d'analyser la demande du client OC Pizza afin de :

- dégager les règles de gestion fonctionnelles
- décrire le processus de prise de commande, de la réservation à la livraison
- détailler les fonctionnalités du système à mettre en place
- choisir une solution technique adaptée

# II. Besoin du client

## 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.

## Enjeux et objectifs

Un des responsables du groupe a pris contact avec nous afin de mettre en place un système informatique, 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'ils le souhaitent – 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

## Recherche

Le client a déjà fait une petite prospection et les logiciels existants qu'il a pu trouver ne lui conviennent pas.



### III. Description générale de la solution

#### 1. Le système et les différents acteurs

Le système est une application web utilisable sur plusieurs terminaux (adaptative).

Trois types d'acteurs vont interagir avec le système : les clients, les employés d'OC Pizza et les acteurs externes.

Pour les diagrammes UML suivant, des personnages vont être utilisés pour représenter chaque acteur afin de mieux retenir les rôles.

Nous avons décidé d'utiliser des noms parlant à la majorité d'entre nous et provenant donc de la fameuse franchise de Nintendo : *Mario*.

##### a. Le client



Le client (Toad) interagira principalement avec la partie «visible» du système (front-end). Il pourra enregistrer ses informations personnelles depuis son compte, ainsi qu'accéder au catalogue des produits (pizzas et leurs ingrédients, prix). L'interface sera accessible depuis le Web à partir de n'importe quel appareil disposant d'un navigateur et d'une connexion Internet.



##### b. Les employés d'OC Pizza (règles de gestions fonctionnelles)

Quatre profils différents ont été déterminés : le manager, le pizzaiolo, le livreur et l'administrateur. Chacun de ces profils pourra accéder à une interface commune, et une autre partie spécifique à chacun.



- Le manager (Peach) : son rôle est de gérer son restaurant.
  - accès aux mêmes fonctionnalités que le client et pourra donc passer une commande ou modifier une commande ;
  - annuler une commande ;
  - accès à la gestion des stocks afin d'éviter les pénuries ;
  - consulter les statistiques liées à son restaurant
  - ajouter ou retirer des produits au catalogue.



- Le pizzaiolo (Luigi) : prépare les commandes.
  - consulter les commandes (et la recette de chaque pizza associée) ;
  - consulter les stocks ;
  - modifier état commande.



- Le livreur (Mario) : livre le client.
  - consulter les informations de livraison ;
  - consulter les commandes ;
  - modifier état commande.



- Le patron/administrateur (Bowser) : gère tous les restaurants.
  - accès aux statistiques de tous les restaurants ;
  - accès aux stocks de tous les restaurants.





### c. Les acteurs externes

Deux acteurs externes ont été identifiés. Il s'agit du système bancaire (Wario) et du système de notifications (Lakitu).

Le système bancaire permettra de :

- récupérer tous les paiements par voie digital (carte de crédit, PayPal, Stripe, Bitcoin...);
- aider à l'analyse de performance des restaurants.



Le système de notifications permettra de :

- notifier l'utilisateur par SMS de l'état de sa commande;
- notifier l'utilisateur par mail de l'état de sa commande.



## 2. Persona

Jean-Claude, 50 ans, qui commande une pizza par téléphone pour manger avec ses potes devant le match de foot sur *TF1*.

Bastien, 22 ans, qui commande sur son smartphone une pizza alors qu'il n'est même pas encore chez lui, pour la finale des *LCS Europe*, qu'il va regarder sur *Twitch*.

Nathalie, 35 ans, mère de famille, ne veut pas faire à manger pour sa famille ce soir, et veut regarder *Plus Belle La Vie* tranquillement, elle commande donc des pizzas sur son ordinateur.

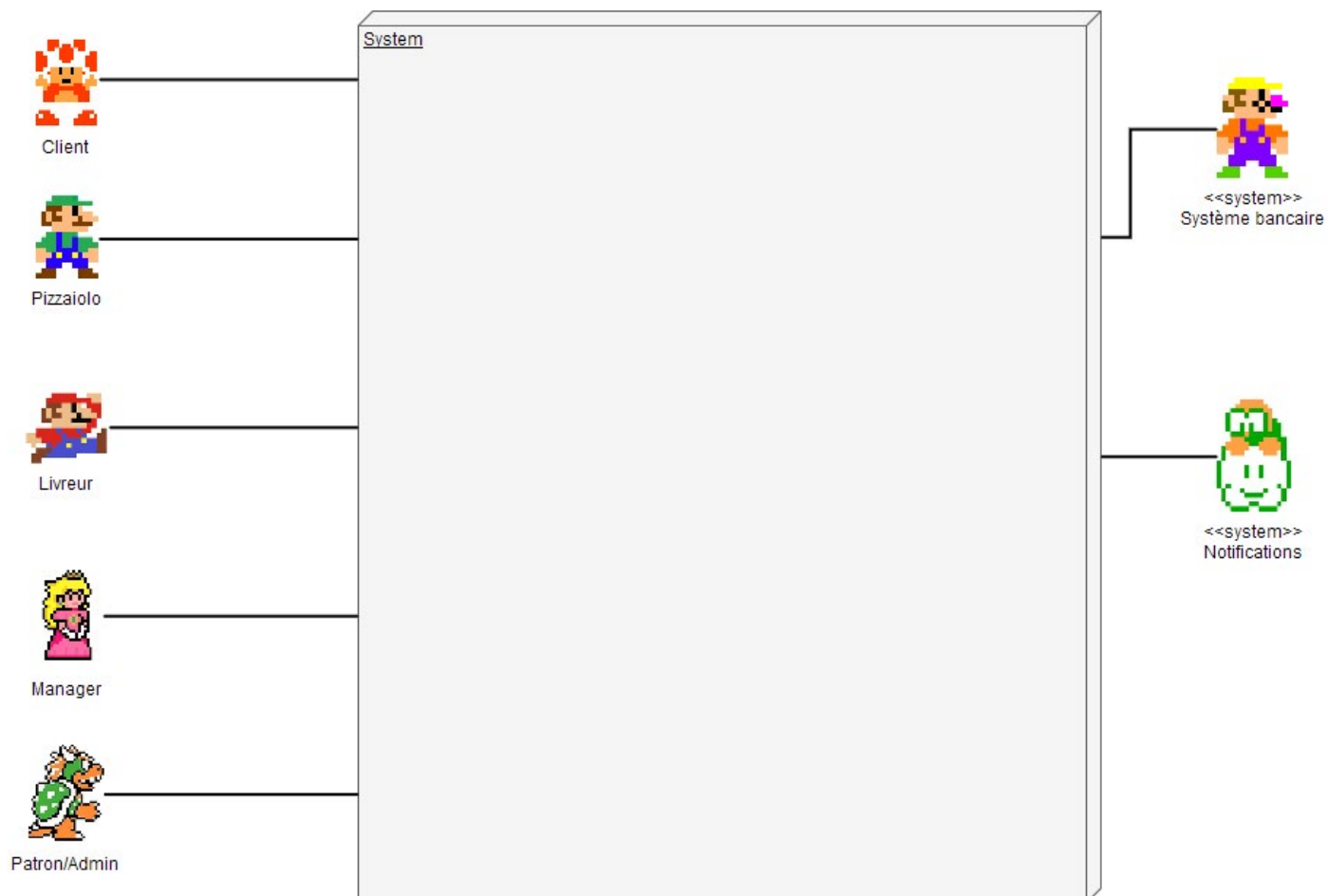
Jeanine, mamie branchée de 67 ans a reçu un iPad pour Noël.

Elle décide de commander des pizzas via son nouveau jouet parce que la vie est trop courte pour penser au cholestérol.



### 3. Cas d'utilisation généraux

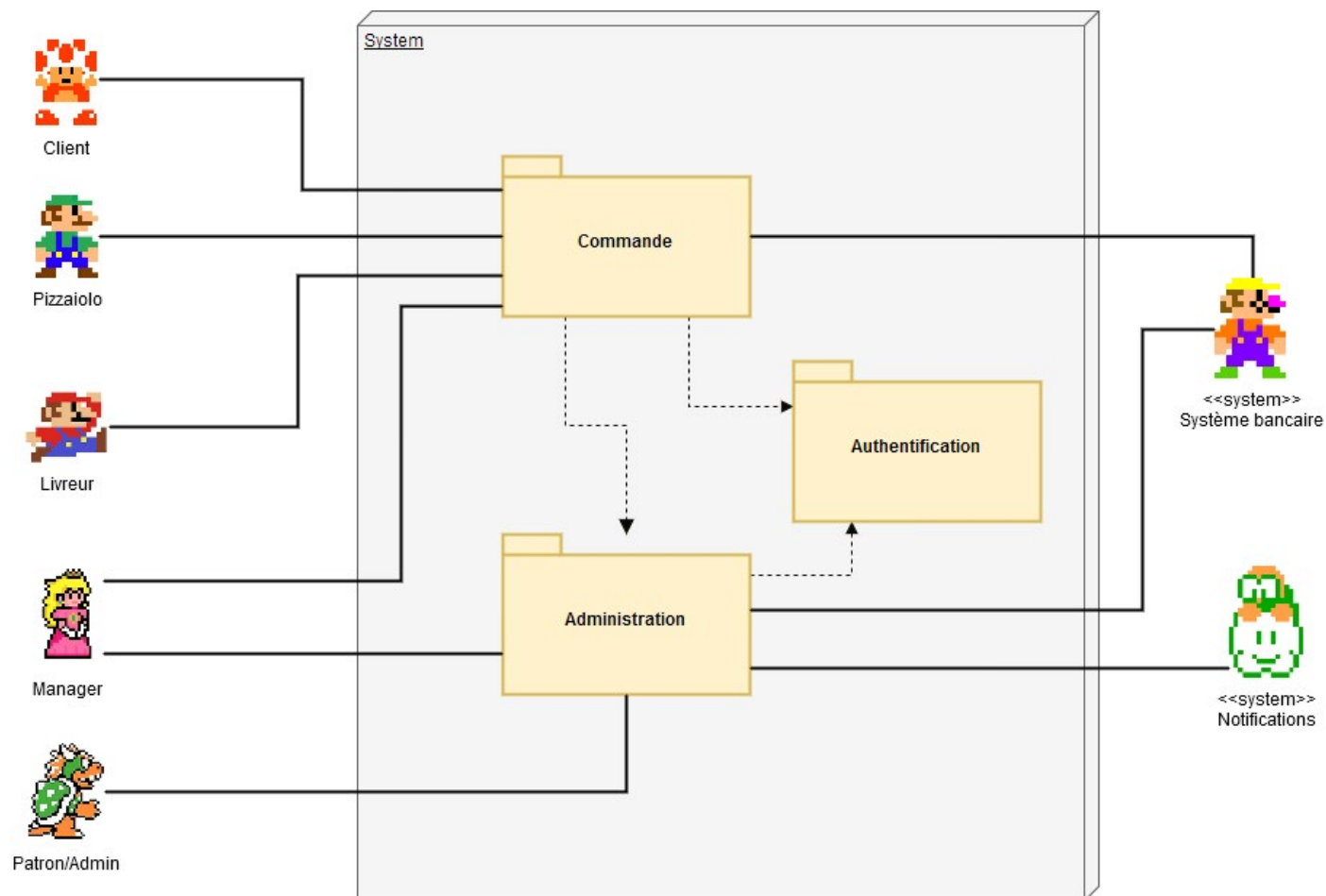
#### a. Diagramme de contexte



Comme précisé auparavant, plusieurs acteurs pourront interagir avec cette application web. J'en ai identifié 5 principaux et 2 secondaires, visibles sur la figure ci-dessus.



## b. Diagramme de paquetage



En partant du diagramme de contexte, j'ai identifié 3 paquetages principaux, chacun accessible par différents acteurs.

- Le paquetage de commande
- Le paquetage d'administration
- Le paquetage d'authentification

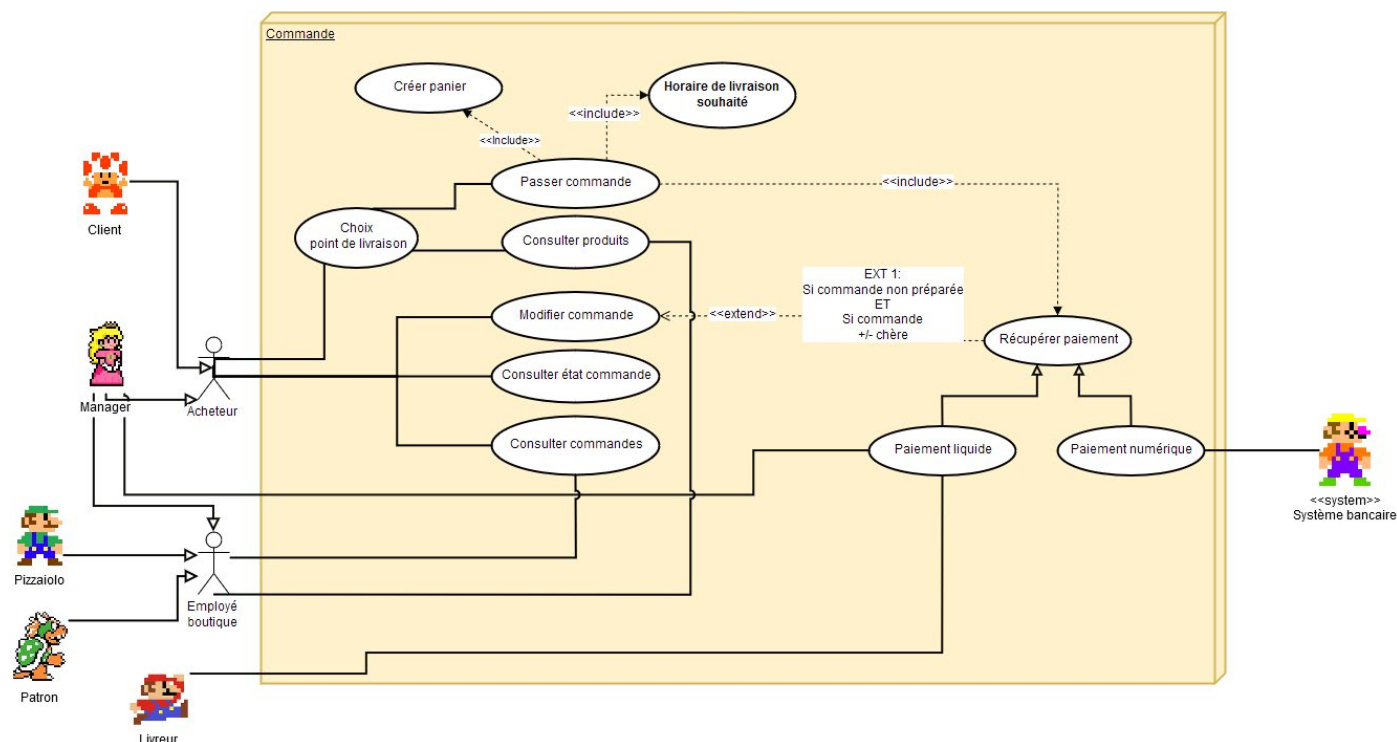
Le paquetage d'authentification est nécessaire au bon fonctionnement des deux autres paquetages.

Chacun de ces paquetages sera explicité au sein des pages suivantes, où sont présentés un à un chacun des paquetages grâce à des diagrammes de cas d'utilisation et deux cas d'utilisations textuels.





## c. Diagramme de cas d'utilisation - commande



Commençons tout d'abord par le packaging de commande.

Le **packaging de commande** permet au client de consulter les produits.

Il peut ensuite passer une commande, en consulter son état et régler le paiement de celle-ci.

Le client peut aussi modifier sa commande si elle n'a pas été préparée. Il devra alors payer le complément ou se faire rembourser la différence auprès du système de paiement.

Trois cas d'utilisations textuels sont présentés en pages suivantes :

- La consultation des produits;
- La création d'un panier;
- Le passage d'une commande.



Commande - Cas n° 1
<p><b>Nom</b> : Consulter les produits (packaging « Commande »)</p> <p><b>Acteur(s)</b> : Acheteur (client ou manager)</p> <p><b>Description</b> : La consultation des produits doit être possible pour un client ainsi que pour le(s) manager(s) et les employés du restaurant.</p> <p><b>Auteur</b> : Quentin Lathière</p> <p><b>Date(s)</b> : 28/11/2017 (première rédaction)</p> <p><b>Pré-conditions</b> : L'utilisateur doit renseigner un point de livraison pour que le système lui présente les produits du restaurant le plus proche de chez lui.</p> <p><b>Démarrage</b> : L'utilisateur a demandé la page « Consultation des produits »</p>
Scénario nominal
<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Le système</b> affiche une page demandant à l'utilisateur d'entrer une adresse de livraison.</li><li>2. <i>L'utilisateur</i> entre l'adresse de livraison.</li><li>3. <b>Le système</b> affiche une page contenant la liste de produits triés par catégories pour le restaurant le plus proche du client.</li><li>4. <i>L'utilisateur</i> sélectionne une des catégories.</li><li>5. <b>Le système</b> recherche les produits qui appartiennent à cette catégorie.</li><li>6. <b>Le système</b> affiche une description et une photo pour chaque produit trouvé.</li></ol>
Scénarios alternatifs
<ol style="list-style-type: none"><li>2.a <i>L'utilisateur</i> décide de quitter le site.</li><li>4.a <i>L'utilisateur</i> décide de retourner à la page de sélection d'adresse.</li><li>4.b <i>L'utilisateur</i> décide de quitter le site.</li></ol>
Fin : Scénario nominal : à l'étape 2 et 4 sur décision de <i>l'utilisateur</i>
Post-conditions : Aucun
COMPLEMENTS
<p><b>Ergonomie</b></p> <p>L'affichage des produits d'une catégorie devra se faire par groupe de 15 produits. Toutefois, afin d'éviter à l'utilisateur d'avoir à demander trop de pages, il devra être possible de choisir des pages avec 30, 45 ou 60 produits.</p>
<p><b>Performance attendue</b></p> <p>La recherche des produits, après sélection de la catégorie, doit se faire de façon à afficher la page des produits en moins de 2 secondes.</p>
<p><b>Problème non résolu</b></p> <p>J'ai réalisé la description en me basant sur le fait qu'une pizzeria peut proposer d'autres produits que des pizzas (entrées, desserts), est-il utile ou non de créer des catégories ?</p> <p>Si ce n'est pas le cas, le scénario nominal devra être revue.</p>



Commande - Cas n° 2
<p><b>Nom</b> : Créer un panier (paquetage « Commande »)</p> <p><b>Acteur(s)</b> : Acheteur (client ou manager)</p> <p><b>Description</b> : Un acheteur (client ou manager) doit pouvoir créer un panier avec les produits qu'il souhaite commander.</p> <p><b>Auteur</b> : Quentin Lathière</p> <p><b>Date(s)</b> : 28/11/2017 (première rédaction)</p> <p><b>Pré-conditions</b> : L'utilisateur doit consulter les produits qu'il souhaite commander.</p> <p><b>Démarrage</b> : L'utilisateur consulte les produits du restaurant le plus proche.</p>
Scénario nominal
<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Le système</b> affiche les produits du restaurant le plus proche du client.</li><li>2. <i>L'utilisateur</i> ajoute au panier le produit qu'il souhaite.</li><li>3. <b>Le système</b> crée un panier.</li><li>4. <b>Le système</b> ajoute le produit sélectionné au panier.</li></ol>
Scénarios alternatifs
<ol style="list-style-type: none"><li>2.a <i>L'utilisateur</i> décide de supprimer un produit du panier.</li><li>2.b <i>L'utilisateur</i> décide d'augmenter ou réduire la quantité d'un produit dans son panier.</li></ol>
Scénarios d'exception
<ol style="list-style-type: none"><li>2.a <i>L'utilisateur</i> a ajouté un produit à son panier, plus disponible entre temps. <b>Le système</b> affiche alors un message indiquant que le produit n'est plus disponible et le supprime du panier automatiquement au rechargement de la page ou chargement d'une autre page. (Arrêt du cas d'utilisation)</li><li>2.b <i>L'utilisateur</i> crée un panier en dehors des heures d'ouverture du restaurant. <b>Le système</b> supprime les éléments du panier si le stock du magasin à l'ouverture est mis à jour et ne permet pas de satisfaire les besoins du client. (Arrêt du cas d'utilisation)</li></ol>
<p><b>Fin</b> : Scénario nominal : à l'étape 2 sur décision de l'utilisateur Scénarios d'exceptions : à l'étape 2 sur décision du système</p>
Post-conditions : Aucun
COMPLÉMENTS
<p><b>Ergonomie</b></p> <p>Le panier devra afficher la quantité d'un produit, le sous-total pour chaque produit, le sous-total du panier et le prix total de la commande, livraison incluse. Il devra être facilement possible de diminuer ou augmenter la quantité d'un produit dans le panier.</p>
<p><b>Performance attendue</b></p> <p>Le panier devra instantanément (&lt; 1 seconde) être créé et recevoir les produits ajoutés par le client.</p>



## Problème non résolu

Sera-t-il possible de faire des précommandes ?  
Si oui, sur combien de jours ?

## Commande - Cas n° 3

**Nom :** Passer une commande (paquetage « Commande »)

**Acteur(s) :** Acheteur (client ou manager), pizzaiolo, livreur et système de paiement.

**Description :** Un acheteur (client ou manager) doit pouvoir passer une commande et se faire livrer le jour-même.

**Auteur :** Quentin Lathière

**Date(s) :** 28/11/2017 (première rédaction)

**Pré-conditions :** L'utilisateur doit avoir créé un panier avec les produits qu'il souhaite commander.

**Démarrage :** L'utilisateur a demandé la page « Valider panier »

### Scénario nominal

1. **Le système** propose de se connecter ou de créer un compte.
2. a Si l'utilisateur est un manager, **le système** propose d'enregistrer une adresse de livraison.
- 2.b Si l'utilisateur est un client, **le système** propose de valider l'adresse renseignée ou d'en enregistrer une nouvelle.
3. *L'utilisateur* valide l'adresse ou en enregistre une nouvelle et la valide.
4. **Le système** récapitule les informations du client.
5. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « horaire de livraison souhaité ».
6. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « récupérer paiement ».
7. **Le système** enregistre l'achat.
8. **Le système** affiche un récapitulatif de la commande et son statut.

### Scénarios alternatifs

8.a *L'utilisateur* décide de modifier sa commande.

**Le système** vérifie alors si la commande est +/- chère que l'originale et fait appel au <<system>> système bancaire afin de rembourser le client le montant prélevé en trop ou lui prélever le restant dû.

### Scénarios d'exception

6.a L'enregistrement du règlement n'a pas réussi.  
L'utilisateur est notifié par son navigateur. (Arrêt du cas d'utilisation)

7.a L'enregistrement définitif de l'achat n'a pas réussi.  
L'utilisateur est notifié par son navigateur. (Arrêt du cas d'utilisation)

**Fin :** Scénario nominal : sur décision de l'utilisateur, après le point 8 (affichage du récapitulatif de commande)

Scénario d'exception : après le point 6 ou 7, si l'enregistrement du règlement ou de l'achat définitif ne réussit pas.



**Post-conditions** : Scénario nominal : le compte du client, l'achat et son règlement ont été enregistrés en base de données.

Scénario d'exception : l'utilisateur est notifié de l'échec de l'opération.

## COMPLÉMENTS

### Ergonomie

L'enregistrement d'une commande doit pouvoir se faire avec un maximum de 3 pages. Les éventuels messages aux utilisateurs doivent être fournis à l'aide de notification navigateur.

### Performance attendue

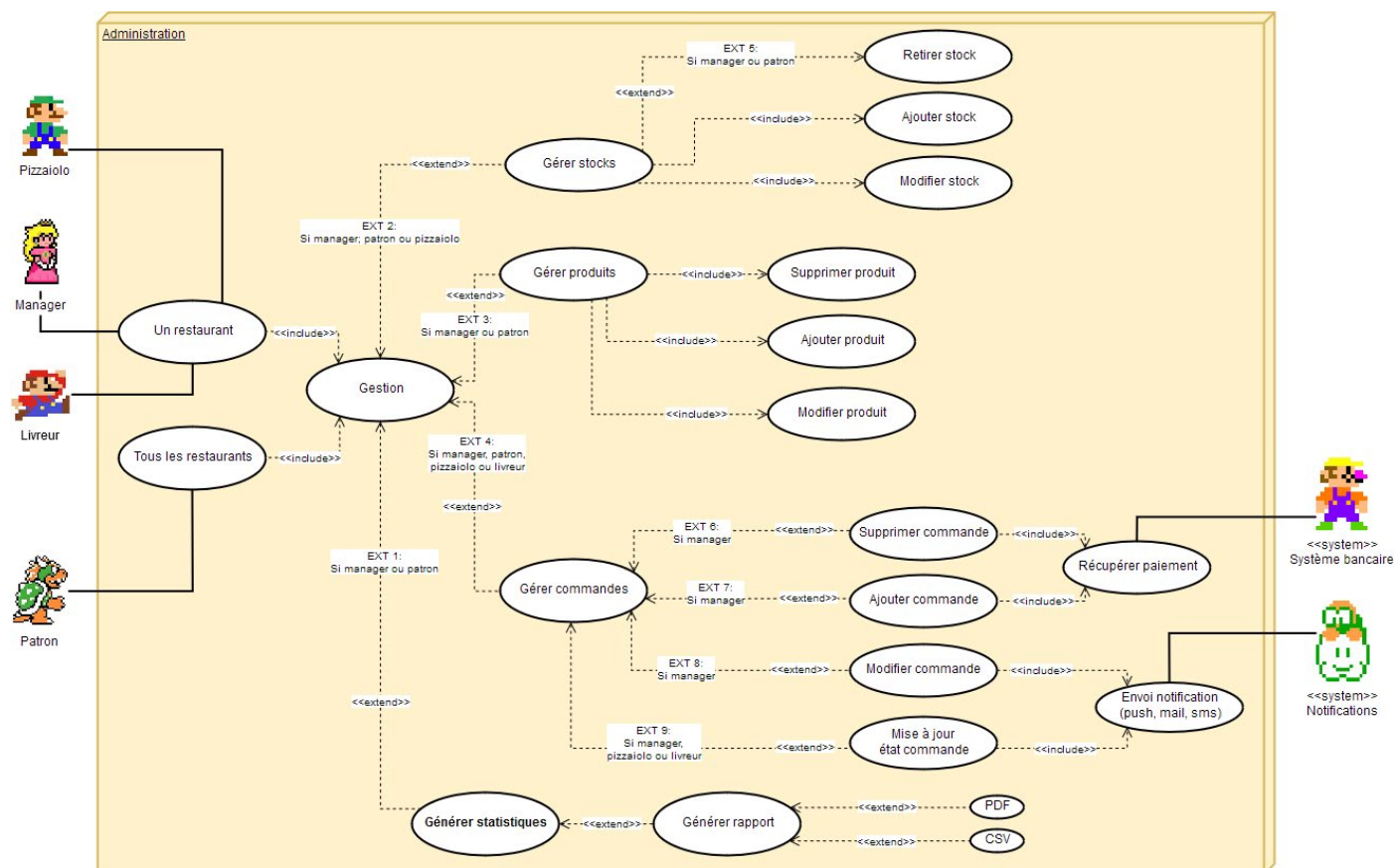
L'enregistrement du paiement doit se faire via plusieurs plateformes en ligne, ou en paiement liquide. Les plateformes en ligne choisies doivent être fiables et reconnus, mais aussi avoir un temps de réponse rapide (< 5 secondes).

### Problème non résolu

Si l'utilisateur commande par téléphone, serait-il intéressant d'enregistrer ses informations pour de futures commandes ?



## d. Diagramme de cas d'utilisation - administration



Le packaging d'administration est utile à plusieurs niveaux. Il permet, suivant les accès de chaque acteur, de :

- Gérer les stocks des restaurants ;
- Gérer les produits présents dans les restaurants (en plus des pizzas, les entrées possibles, ainsi que les desserts) ;
- Gérer les commandes et notifier l'état de la commande au client.

Seul le patron a accès à la gestion de ces trois éléments pour tous les restaurants. Les autres acteurs que sont le manager (et éventuellement les employés), le Pizzaiolo et le livreur, n'ont accès qu'aux informations du restaurant dont ils dépendent.

Trois cas d'utilisations textuels sont présentés en pages suivantes :

- La gestion des stocks (la gestion des produits découlera de ce cas d'utilisation) ;
- La mise à jour de l'état d'une commande ;
- La génération de statistiques.



## Administration - Cas n° 1

**Nom** : Gérer les stocks (paquetage « Administration »)

**Acteur(s)** : Patron, manager, ou pizzaiolo.

**Description** : Un employé accrédité de la boutique doit pouvoir gérer les stocks.

**Auteur** : Quentin Lathière

**Date(s)** : 28/11/2017 (première rédaction)

**Pré-conditions** : L'utilisateur doit s'être connecté et avoir les accès à la fonctionnalité.

**Démarrage** : L'utilisateur a demandé la page « Gestion »

### Scénario nominal

1. **Le système** propose de se connecter.
2. *L'utilisateur* choisit le module « gérer les stocks ».
3. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « gérer les stocks ».
4. a Si l'utilisateur est le patron, **le système** propose de gérer les stocks de tous les restaurants.
4. b Si l'utilisateur est un manager ou pizzaiolo, **le système** propose de gérer le stock de leur restaurant respectif.
5. **Le système** affiche le stock de chaque aliment.
6. *L'utilisateur* peut ajouter, modifier ou retirer du stock, suivant ses privilèges.
7. **Le système** demande une validation pour chaque opération.
8. **Le système** enregistre la mise à jour.
9. **Le système** envoie une notification aux différents acteurs si le stock est faible ou si un produit est retiré.

### Scénarios alternatifs

2. a *L'utilisateur* décide d'utiliser un autre module.
6. a *L'utilisateur* décide de revenir à la page de gestion principale.
7. a *L'utilisateur* annule l'opération.

### Scénarios d'exception

8. a L'enregistrement de l'opération n'a pas réussi.  
L'utilisateur est notifié par son navigateur (Arrêt du cas d'utilisation)

**Fin** : Scénario nominal : sur décision de l'utilisateur, après le point 8 (affichage du récapitulatif de commande)

Scénario d'exception : après le point 6 ou 7, si l'enregistrement du règlement ou de l'achat définitif ne réussit pas.

**Post-conditions** : Scénario nominal : le stock est mis à jour et enregistré en base de données.  
Scénario d'exception : l'utilisateur est notifié par son navigateur de l'échec de l'opération.



## COMPLÉMENTS

### Ergonomie

Le design doit être simple et compréhensible. Toute la gestion des stocks doit s'effectuer sur une seule page. Les éventuels messages aux utilisateurs doivent être fournis à l'aide de notification navigateur.

### Performance attendue

L'enregistrement des opérations doit être instantané (< 1 seconde).  
La possibilité d'effacer une opération créée par erreur doit être prise en compte.

### Problème non résolu

Si l'utilisateur commande par téléphone, serait-il intéressant d'enregistrer ses informations pour de futures commandes ?

## Administration - Cas n° 2

**Nom :** Mise à jour de l'état d'une commande (paquetage « Administration »)

**Acteur(s) :** Patron, manager, pizzaiolo ou livreur.

**Description :** Un employé accrédité de la boutique doit pouvoir mettre à jour l'état de la commande suivant son corps de métier.

**Auteur :** Quentin Lathière

**Date(s) :** 28/11/2017 (première rédaction)

**Pré-conditions :** L'utilisateur doit s'être connecté et avoir les accès à la fonctionnalité.

**Démarrage :** L'utilisateur a demandé la page « Gestion »

### Scénario nominal

1. **Le système** propose de se connecter.
2. *L'utilisateur* choisit le module « gérer les commandes ».
3. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « gérer les commandes ».
4. **Le système** affiche les commandes du restaurant.
5. *L'utilisateur* choisit une commande.
6. **Le système** affiche les détails de la commande.
7. *L'utilisateur* peut modifier ou supprimer la commande, suivant ses privilèges.
8. *L'utilisateur* choisit de mettre à jour l'état d'une commande.
9. **Le système** demande une validation.
10. *L'utilisateur* valide.
11. **Le système** met à jour la commande et fait appel au cas d'utilisation interne « envoi notification ».





Scénarios alternatifs
2.a <i>L'utilisateur</i> décide d'utiliser un autre module. 5.a <i>L'utilisateur</i> décide de revenir à la page de gestion principale. 5.a <i>L'utilisateur</i> choisit une autre option (supprimer, modifier, ajouter une commande). 6.a <i>L'utilisateur</i> décide de revenir à la page de gestion principale. 6.b <i>L'utilisateur</i> ne choisit pas de commande. 9.a <i>L'utilisateur</i> décide de revenir à la page précédente.
Scénarios d'exception
6.a La commande à modifier n'existe pas. L'utilisateur vérifie qu'il a bien demandé la bonne commande.  11.a La commande ne se met pas à jour. L'utilisateur vérifie la connexion internet. L'utilisateur communique au développeur le message d'erreur. (arrêt du cas d'utilisation)
<b>Fin</b> : Scénario nominal : sur décision de l'utilisateur, après le point 12 (mise à jour de la commande et envoi de notification) Scénario d'exception : après le point 6 ou 11, si la commande n'existe pas ou l'enregistrement de la modification ne se fait pas.
<b>Post-conditions</b> : Scénario nominal : la commande est mise à jour et le client notifié. Scénario d'exception : l'utilisateur est notifié par son navigateur de l'échec de l'opération.
COMPLÉMENTS
<b>Ergonomie</b>  Le design doit être simple et compréhensible. La mise à jour de l'état d'une commande doit pouvoir se faire sur la page qui liste toutes les commandes
<b>Performance attendue</b>  L'enregistrement des opérations doit être instantané (< 1 seconde). La possibilité d'effacer une opération créée par erreur doit être prise en compte.
<b>Problème non résolu</b>  N/A



### Administration - Cas n° 3

**Nom** : Générer des statistiques (paquetage « Administration »)

**Acteur(s)** : Patron ou manager.

**Description** : Un employé accrédité de la boutique doit pouvoir générer des statistiques afin de voir les tendances qui marchent et répondre aux attentes de son marché.

**Auteur** : Quentin Lathière

**Date(s)** : 28/11/2017 (première rédaction), 29/11/2017 (corrections)

**Pré-conditions** : L'utilisateur doit s'être connecté et avoir les accès à la fonctionnalité.

**Démarrage** : L'utilisateur a demandé la page « Gestion »

#### Scénario nominal

1. **Le système** propose de se connecter.
2. *L'utilisateur* choisit le module « générer les statistiques ».
3. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « générer statistiques ».
4. a Si l'utilisateur est le patron, **le système** propose de générer les statistiques de tous les restaurants.
- 4.b Si l'utilisateur est un manager, **le système** propose de générer les statistiques de son restaurant.
5. **Le système** génère les statistiques directement dans le navigateur.
6. *L'utilisateur* peut choisir quelles informations faire apparaître dans les statistiques (nombre de commandes, produits populaires, état des stocks...)
7. *L'utilisateur* indique le format de sortie souhaité
8. **Le système** génère les statistiques et propose de télécharger le fichier résultant.

#### Scénarios alternatifs

- 2.a *L'utilisateur* décide d'utiliser un autre module.
- 5.a *L'utilisateur* décide de revenir à la page de gestion principale.
- 6.a *L'utilisateur* annule l'opération.
- 6.b *L'utilisateur* décide de revenir à la page de gestion principale.

#### Scénarios d'exception

- 7.a Le fichier résultant est corrompu.  
L'utilisateur peut contacter les développeurs ou réessayer (Arrêt du cas d'utilisation)

**Fin** : Scénario nominal : sur décision de l'utilisateur, après le point 7 (le fichier est téléchargé)  
Scénario d'exception : après le point 7, si le fichier est corrompu.

**Post-conditions** : Scénario nominal : le fichier est téléchargé et traité par l'utilisateur.  
Scénario d'exception : l'utilisateur prévient le développeur.



## COMPLÉMENTS

### Ergonomie

Les statistiques générées doivent être lisibles et facilement reconnaissables selon leur type (stock, produits phares, commandes...)

Pour le fichier PDF : ne pas afficher des statistiques de différentes options sur une même page.

### Performance attendue

L'enregistrement des opérations doit être instantané (< 1 seconde).

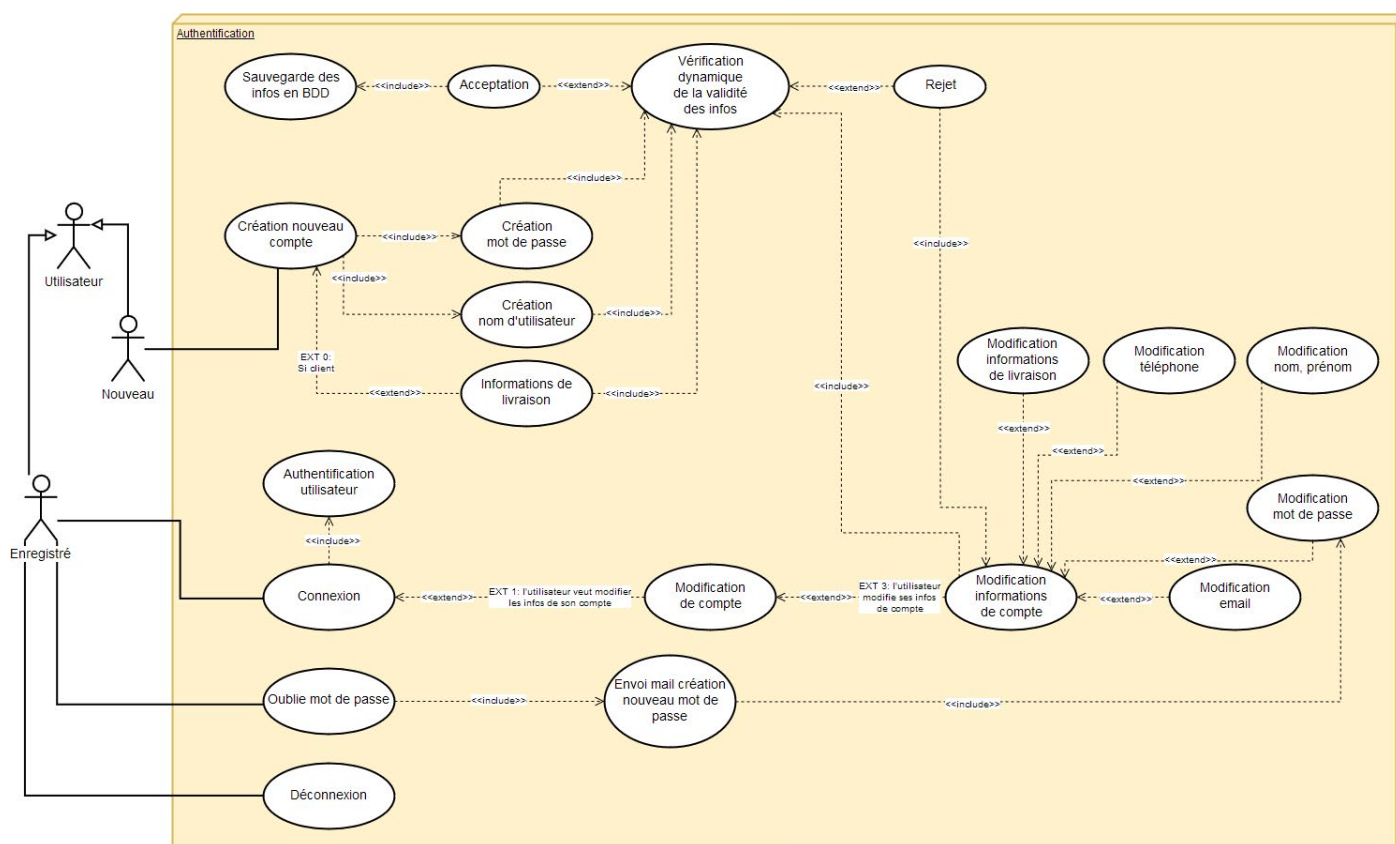
La possibilité d'effacer une opération créée par erreur doit être prise en compte.

### Problème non résolu

N/A



## e. Diagramme de cas d'utilisation - authentification



Le paquetage d'authentification permet de gérer toute la partie enregistrement/connexion d'un utilisateur.

Un utilisateur peut être un client ou tout employé des restaurants.

On peut observer sur ce diagramme qu'il est possible d'enregistrer des nouveaux utilisateurs ou de permettre à un utilisateur déjà enregistré de se connecter.

Un utilisateur déjà enregistré peut aussi faire une demande de réinitialisation de mot de passe s'il a oublié celui-ci.

Une vérification dynamique des différents éléments de compte se fait lors de la création ou la modification de chaque élément de compte (mot de passe, adresse de livraison, nom, prénom, et nom d'utilisateur).

Un seul cas d'utilisation textuel est présenté pour ce diagramme :

- La création d'un compte utilisateur.



## Authentification - Cas n° 1

**Nom** : Création de compte (paquetage « Authentification »)

**Acteur(s)** : Utilisateurs de l'application (acteurs principaux)

**Description** : Tous les utilisateurs doivent pouvoir s'enregistrer pour utiliser l'application.

**Auteur** : Quentin Lathière

**Date(s)** : 28/11/2017 (première rédaction)

**Pré-conditions** : L'utilisateur doit visiter le site pour pouvoir s'inscrire.

**Démarrage** : L'utilisateur a demandé la page « Créer un compte »

### Scénario nominal

1. **Le système** affiche le formulaire de création de compte.
1. **Le système** propose 2 types de compte : employé ou client.
2. *L'utilisateur* choisit le type de compte.
3. *L'utilisateur* remplit ses informations.
4. **Le système** vérifie dynamiquement les informations entrées.
5. **Le système** indique si des informations semblent erronées (numéro de tél, mail, mot de passe) et impose à l'utilisateur de corriger avant de pouvoir valider.
6. *L'utilisateur* valide les informations entrées.
7. **Le système** enregistre le compte en base de données.
8. **Le système** connecte automatiquement l'utilisateur après création du compte.

### Scénarios alternatifs

- 2.a *L'utilisateur* est un employé, une notification est envoyée au manager pour valider le compte.
- 6.a *L'utilisateur* décide d'annuler la création de compte.

### Scénarios d'exception

- 7.a L'enregistrement de l'opération n'a pas réussi.  
L'utilisateur est notifié par son navigateur (Arrêt du cas d'utilisation)

**Fin** : Scénario nominal : après connexion de l'utilisateur au point 8.  
Scénario d'exception : après le point 7 si l'enregistrement ne réussit pas.

**Post-conditions** : Scénario nominal : l'utilisateur est automatiquement connecté.  
Scénario d'exception : l'utilisateur est notifié par son navigateur de l'échec de l'opération.

### COMPLÉMENTS

#### Ergonomie

Le formulaire doit être sur une seule page et être dynamiquement vérifié.



### **Performance attendue**

L'enregistrement du compte doit être instantané (< 1 seconde).  
La vérification dynamique doit être instantanée.

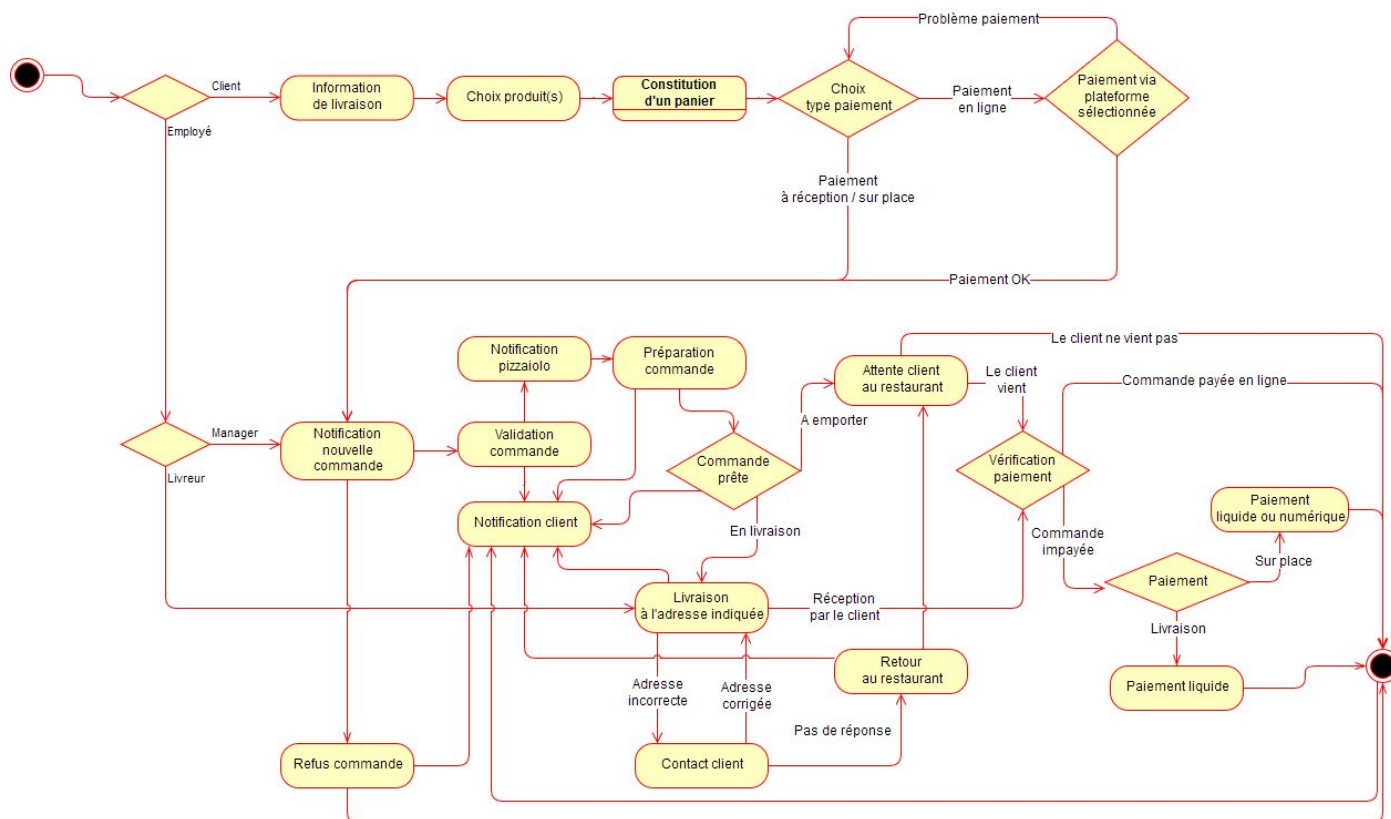
### **Problème non résolu**

Proposer de créer un compte employé à un autre endroit ?  
Peut-être faudrait-il donner cette possibilité seulement au manager ?

Dans ce cas, il faudra revoir ce cas d'utilisation.



## f. Diagramme d'activité - vie d'une commande



Le diagramme d'activité dépeint la vie d'une commande.

Ce diagramme met bien en évidence le fait que la commande commence avec le client.

Une fois la commande validée par le système de paiement ou que l'utilisateur a indiqué vouloir payer à la livraison ou sur place, le manager du restaurant est averti qu'une nouvelle commande est arrivée.

Il la valide alors et le pizzaiolo et le client sont avertis que la commande a été validée.

Le pizzaiolo prépare alors la commande dès qu'il peut (avec l'aide mémoire) et le client en est notifié.

Une fois la commande préparée, elle est envoyée en livraison ou attend le client au restaurant.

Le client est encore une fois notifié.

### En livraison :

- Le livreur va à l'adresse indiquée ;
- Si l'adresse est incorrecte il peut contacter le client via l'application web ;
  - Si le client répond et donne une nouvelle adresse, le livreur y va ;
  - Sinon, le livreur retourne au restaurant, notifie le client, et la pizza attend le client au restaurant.
- Si l'adresse est correcte, il livre le client, vérifie qu'il a payé, et agit en conséquence :
  - il donne la pizza au client si la commande est payée ;
  - il demande au client de payer la somme en liquide si la commande n'est pas payée.



### **À emporter :**

- Le client est notifié que sa commande est prête ;
- S'il vient la chercher, le manager ou un employé, vérifie le paiement et agit en conséquence :
  - il donne la pizza au client si la commande est payée ;
  - il demande au client de payer la somme en liquide si la commande n'est pas payée.
- S'il ne vient pas, la pizza est jetée, et le client notifié.

Le client est notifié lorsque la commande est terminée.