

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

Le présent document résume la réalisation du 4^e 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

[illegible]

Table des matières

I. Objet du document	4
Objet	4
II. Besoin du client	4
Contexte	4
Enjeux et objectifs	4
Recherche	4
III. Description générale de la solution	5
1. Le système et les différents acteurs	5
a. Le client	5
b. Les employés d'OC Pizza	5
c. Les acteurs externes	6
2. Cas d'utilisation généraux	6
a. Diagramme de package	6
b. Diagramme de cas d'utilisation - commande	7



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 (vous présenterez vos choix ainsi qu'une argumentation rapide motivant ceux-ci)

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

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 personas 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 leurs informations personnelles depuis leur 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

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 (dépense, recette, nombre de pizzas commandées) ;
 - ajouter ou retirer des produits au catalogue.



- Le pizzaiolo (Luigi) : prépare les commandes.
 - consulter les commandes ;
 - consulter les stocks et avertir le manager ;
 - la possibilité de voir la recette des pizzas.



- Le livreur (Mario) : livre le client.
 - accès aux informations de livraison ;
 - accès aux commandes.




- 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

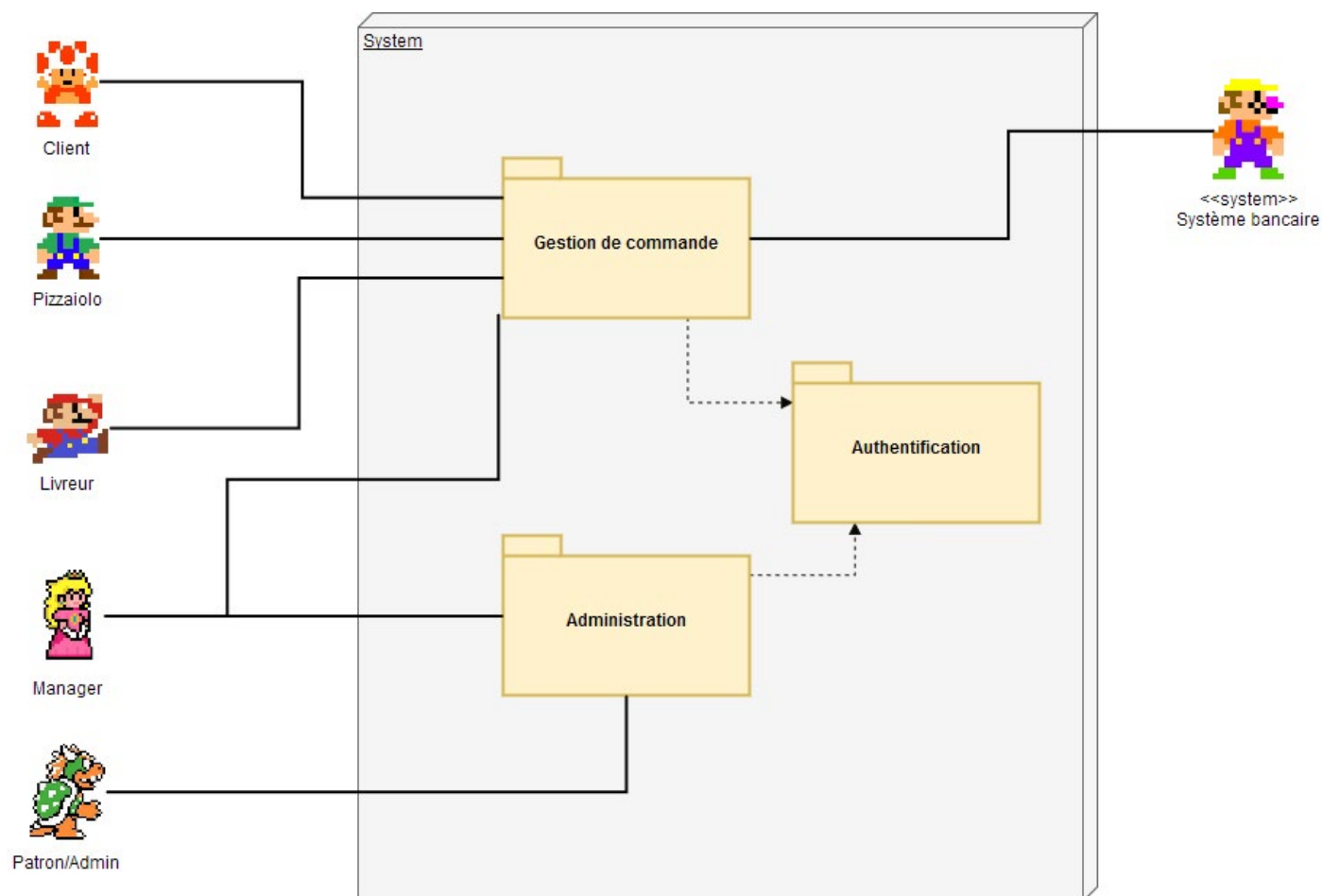
 Un acteur externe a été identifié. Il s'agit du système bancaire (Wario).
Ce système bancaire permettra de :

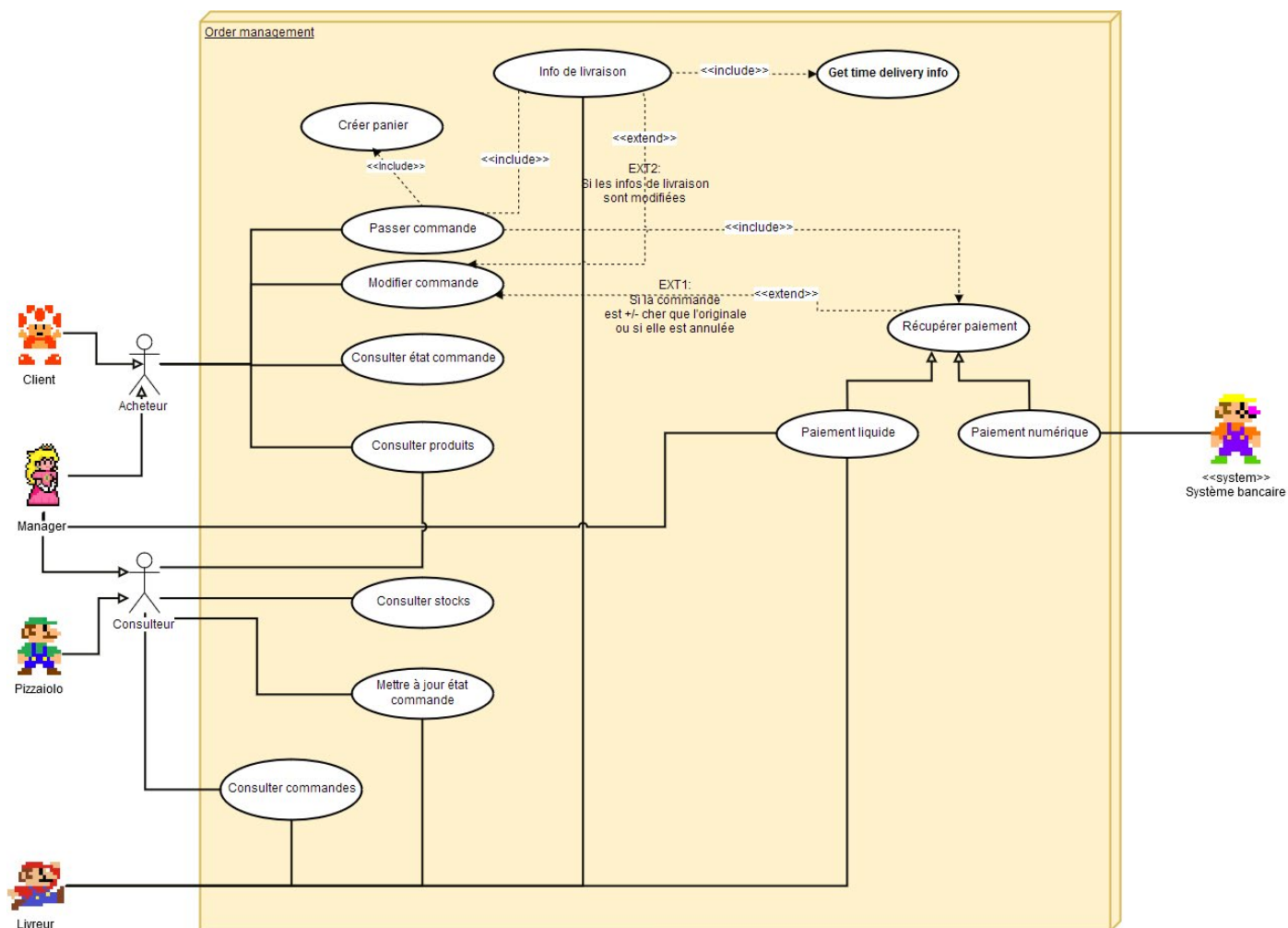
- récupérer tous les paiements par voie digital (carte de crédit, PayPal, Stripe, Bitcoin...);
- aider à l'analyse de performance des restaurants.



2. Cas d'utilisation généraux

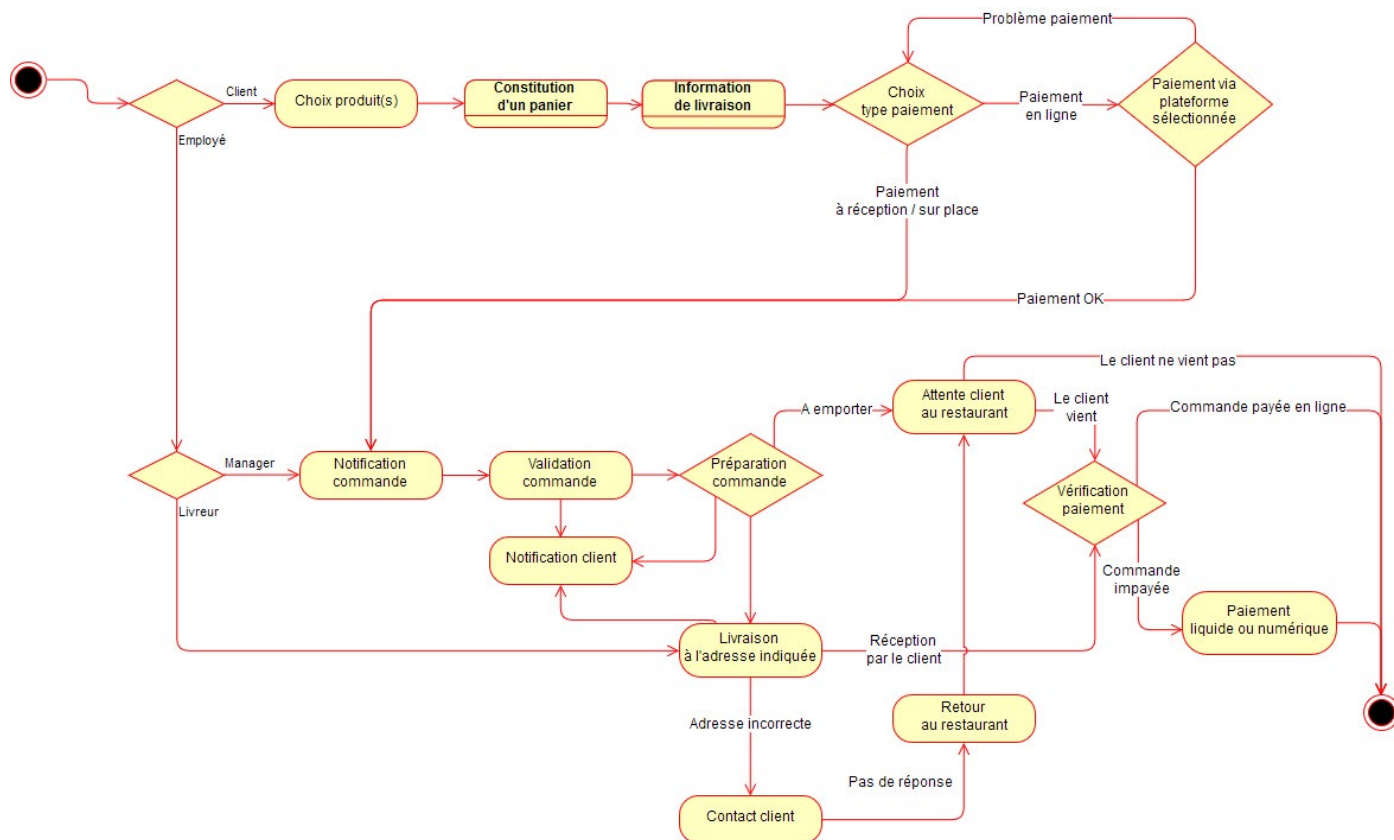
a. Diagramme de package







c. Diagramme d'activité - vie d'une commande



IV. Le domaine fonctionnel

1. Référentiel

