



**IT Consulting & Development**

# **OC PIZZA**

## **Application web et gestion OC Pizza**

### **Dossier de conception technique**

Version 1.0

**Auteur**

Tony Gonzalez  
Développeur d'application

## TABLE DES MATIERES

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1 - Versions.....</b>                    | <b>3</b>  |
| <b>2 - Introduction.....</b>                | <b>4</b>  |
| 2.1 - Objet du document .....               | 4         |
| <b>3 - Le domaine fonctionnel.....</b>      | <b>5</b>  |
| 3.1 - Le diagramme de classe .....          | 5         |
| 3.1.1 - La classe User .....                | 6         |
| 3.1.2 - La classe Command .....             | 6         |
| 3.1.3 - La classe CommandDetail.....        | 7         |
| 3.1.4 - La classe Pizza .....               | 7         |
| 3.1.5 - La classe Recipe .....              | 7         |
| 3.1.6 - La classe Ingredient.....           | 8         |
| 3.1.7 - La classe Stock .....               | 8         |
| 3.1.8 - La classe Local.....                | 8         |
| <b>4 - Architecture technique .....</b>     | <b>9</b>  |
| 4.1 - Le modèle physique de données.....    | 9         |
| 4.2 - Le diagramme de composant .....       | 10        |
| <b>5 - Architecture de Déploiement.....</b> | <b>11</b> |
| <b>6 - Les logiciels utilisés.....</b>      | <b>12</b> |
| 6.1 - Base de données.....                  | 12        |
| 6.2 - Partie front-office .....             | 12        |
| 6.3 - Partie back-office .....              | 13        |
| <b>7 - Glossaire.....</b>                   | <b>14</b> |

## 1 - VERSIONS

| Auteur        | Date       | Description          | Version |
|---------------|------------|----------------------|---------|
| Tony Gonzalez | 05/06/2020 | Création du document | 1.0     |
|               |            |                      |         |
|               |            |                      |         |
|               |            |                      |         |

## 2 - INTRODUCTION

### 2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception technique de l'application OC Pizza.

L'objectif de ce document est d'expliquer en détail la solution technique de notre application web pour le groupe OC Pizza.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- de l'analyse du domaine fonctionnel
- de l'analyse de l'architecture technique

## 3 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

### 3.1 - Le diagramme de classe

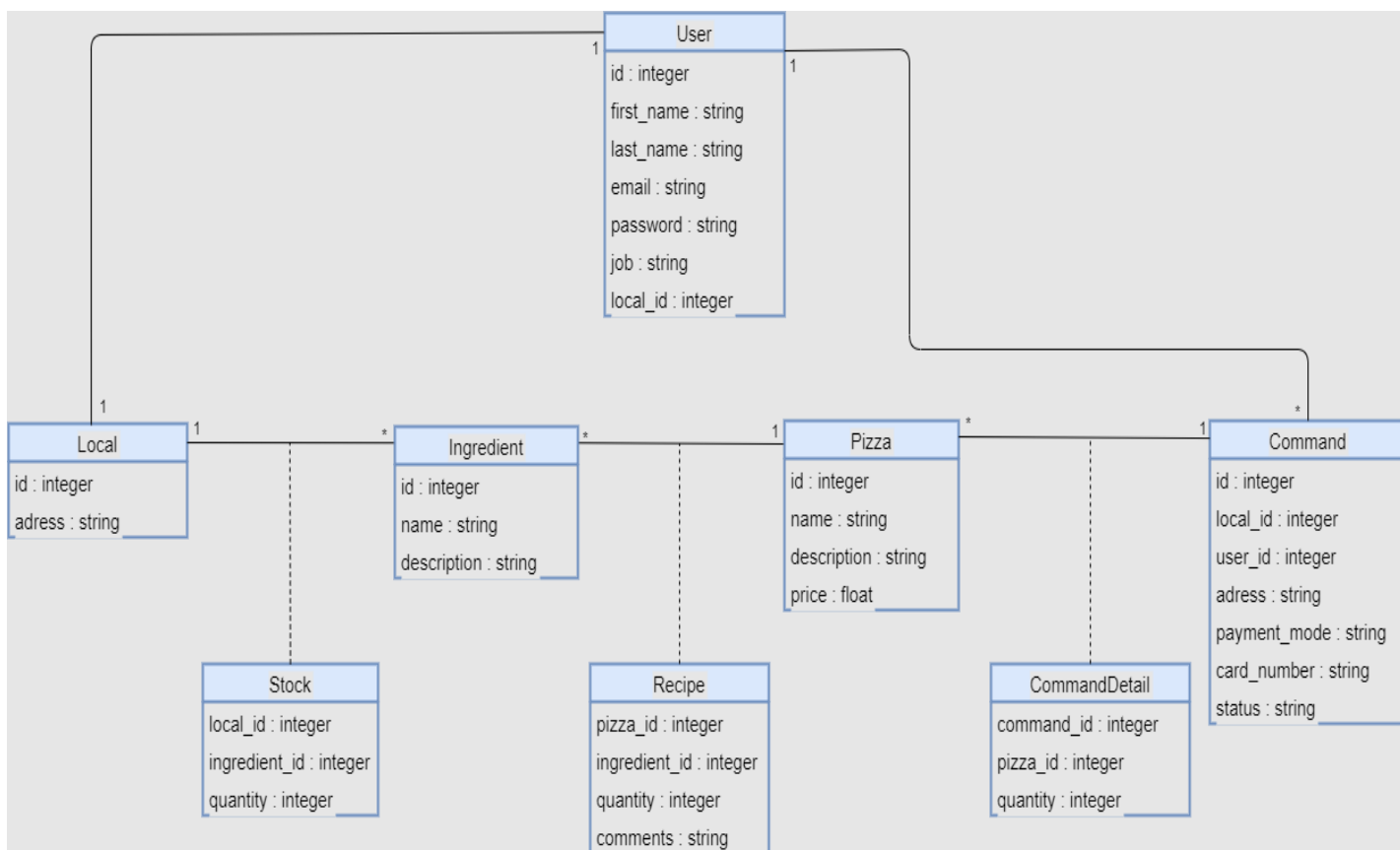


Diagramme UML de classes

Le diagramme ci-dessus, montre les différentes classes qui composeront notre application web, ainsi que leurs relations.

### 3.1.1 - La classe User

Cette classe représente l'utilisateur de l'application web.

| Attributs  | Description                             |
|------------|---|
| id         | Identifiant                             |
| first_name | Prénom                                  |
| last_name  | Nom                                     |
| email      | Courriel de contact                     |
| password   | Mot de passe                            |
| job        | Poste occupé au sein du groupe OC Pizza |
| local_id   | Identifiant de la pizzeria              |

Il est à noter qu'un utilisateur qui n'est pas un employé du groupe Oc Pizza, utilisera une autre interface et que les attributs « job » et « local\_id » ne seront pas à préciser.

### 3.1.2 - La classe Command

Cette classe représente la commande de l'utilisateur.

| Attributs     | Description                         |
|---------------|-------------------------------------|
| id            | Identifiant de la commande          |
| local_id      | Pizzeria ou est passée la commande  |
| user_id       | Identifiant de l'utilisateur        |
| adress        | Adresse de livraison de la commande |
| payement_mode | Mode de paiement utilisé            |
| card_number   | Numéro de carte de crédit           |
| status        | Etat de la commande                 |

### 3.1.3 - La classe *CommandDetail*

Cette classe représente la commande de l'utilisateur.

| Attributs  | Description                       |
|------------|-----------------------------------|
| command_id | Identifiant de la commande        |
| pizza_id   | Identifiant des pizzas commandées |
| quantity   | Quantité commandée                |

### 3.1.4 - La classe *Pizza*

Cette classe représente les pizzas à commander.

| Attributs   | Description             |
|-------------|-------------------------|
| id          | Identifiant de la pizza |
| name        | Nom de la pizza         |
| description | Description de la pizza |
| price       | Prix de la pizza        |

### 3.1.5 - La classe *Recipe*

Cette classe représente les recettes des pizzas qui serviront au pizzaiolo pour leur élaboration.

| Attributs     | Description                                     |
|---------------|---|
| pizza_id      | Identifiant de la pizza                         |
| ingredient_id | Nom de l'ingrédient utilisé pour la préparation |
| quantity      | Quantité de l'ingrédient                        |
| comments      | Commentaires sur la préparation                 |

### 3.1.6 - La classe Ingredient

Cette classe représente les ingrédients disponibles pour la préparation des pizzas.

| Attributs   | Description                 |
|-------------|-----------------------------|
| id          | Identifiant de l'ingrédient |
| name        | Nom de l'ingrédient         |
| description | Description de l'ingrédient |

### 3.1.7 - La classe Stock

Cette classe représente les stocks des pizzerias contenant les ingrédients.

| Attributs     | Description                 |
|---------------|-----------------------------|
| local_id      | Identifiant de la pizzeria  |
| ingredient_id | Identifiant de l'ingrédient |
| quantity      | Quantité                    |

### 3.1.8 - La classe Local

Cette classe représente les différentes pizzerias.

| Attributs | Description                |
|-----------|----------------------------|
| id        | Identifiant de la pizzeria |
| adress    | Adresse de la pizzeria     |



# 4 - ARCHITECTURE TECHNIQUE

## 4.1 - Le modèle physique de données

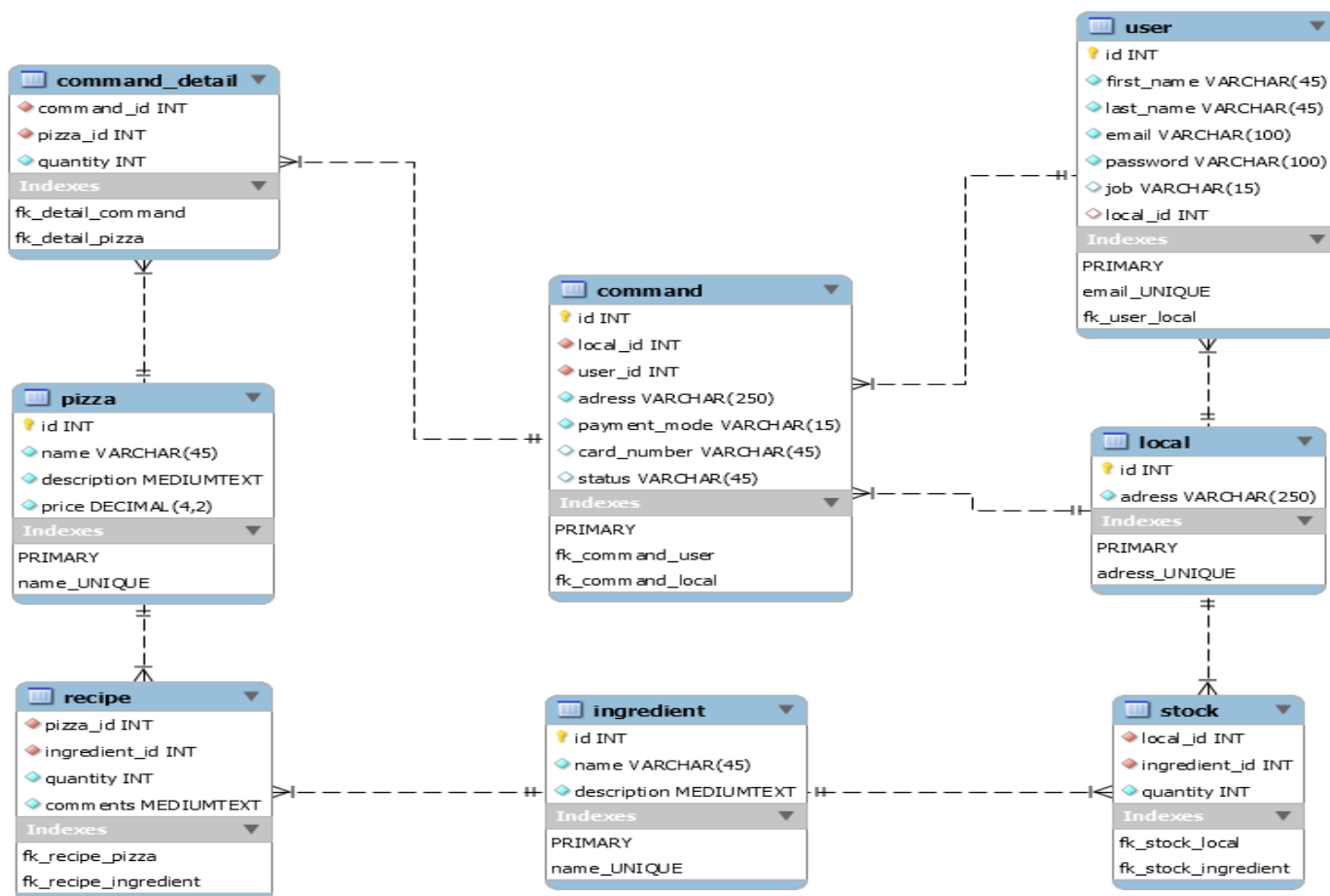


Diagramme de modèle physique de données

Le modèle physique de données est construit sur le modèle du diagramme de classe.

Il représente l'architecture de notre base de données.

Nous pouvons donc voir sur ce diagramme, les différentes tables et leurs champs, qui composeront la base de données de notre application, ainsi que les clés étrangères reliant certaines tables entre elles.

## 4.2 - Le diagramme de composant

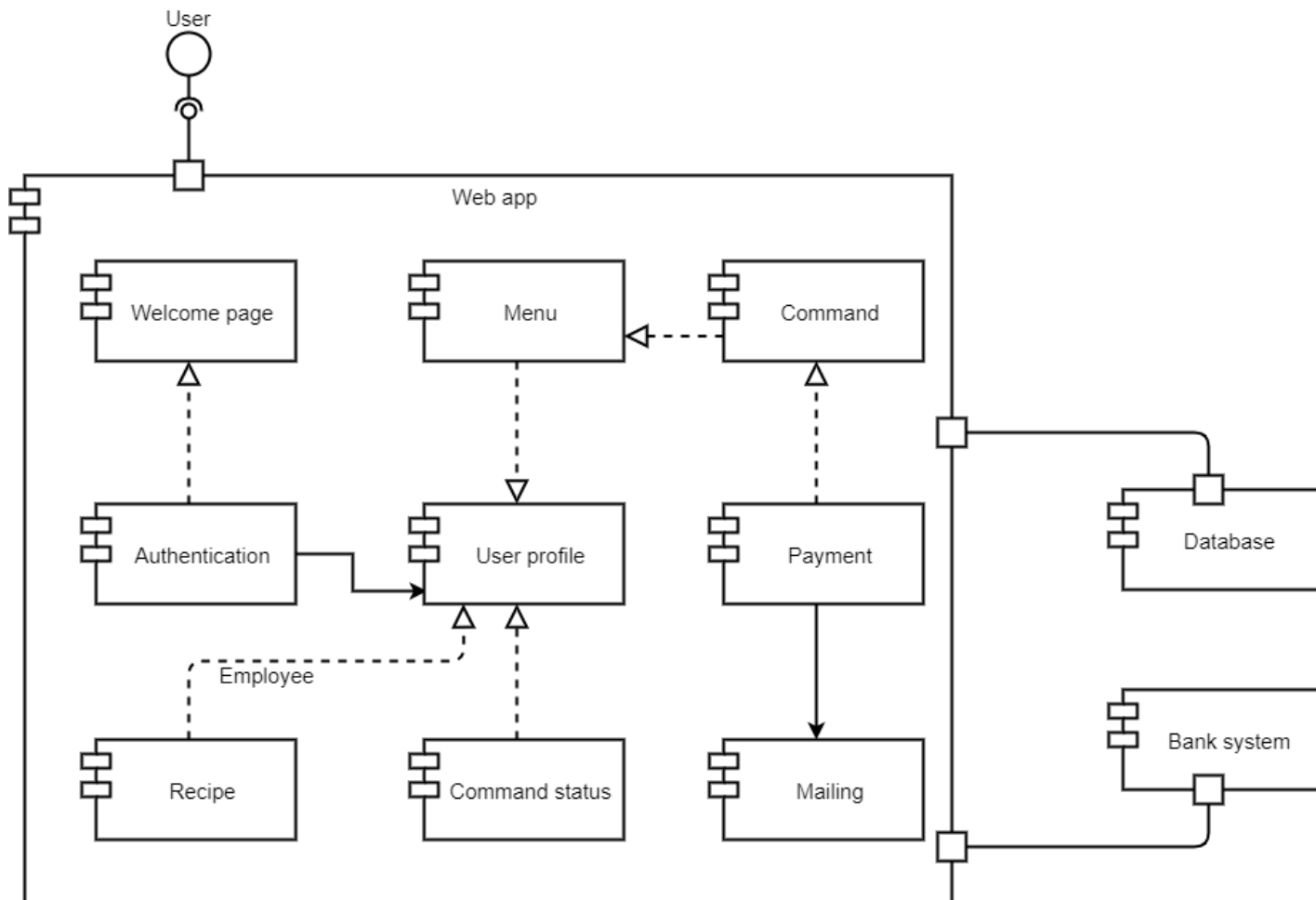


Diagramme UML de Composants

Le diagramme de composants ci-dessus décrit l'organisation du système du point de vue des éléments logiciels. Il permet de mettre en évidence les dépendances entre les composants.

## 5 - ARCHITECTURE DE DEPLOIEMENT

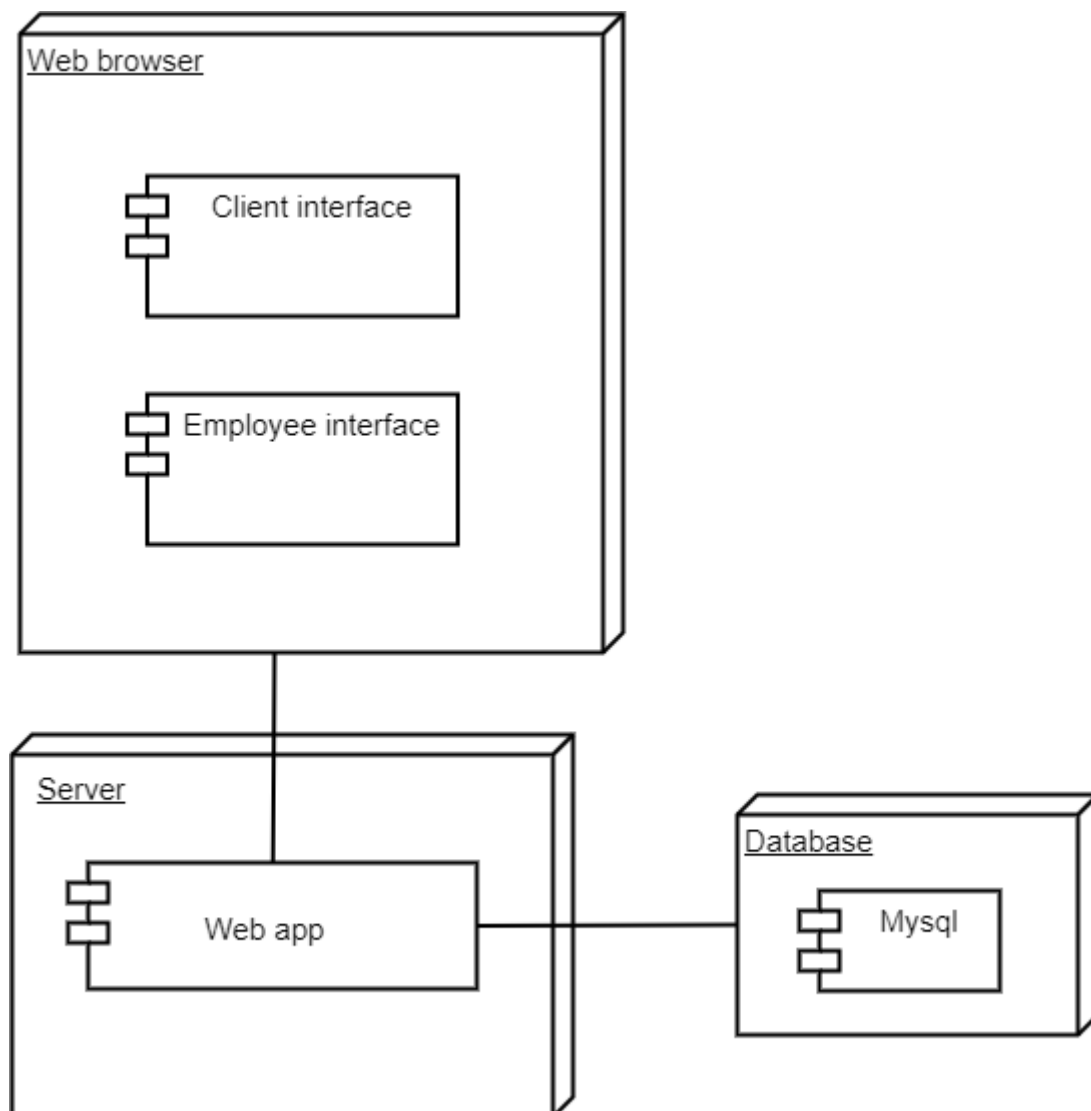


Diagramme UML de déploiement

Le diagramme de déploiement ci-dessus représente l'utilisation de l'infrastructure physique par le système et la manière dont les composants du système sont répartis ainsi que leurs relations entre eux,

## 6 - LES LOGICIELS UTILISES

### 6.1 - Base de données

Le logiciel utilisé pour notre base de données sera MySQL.

C'est un outil idéal pour tout type de bases de données quelles que soit leurs tailles, tant pour sa sécurité que pour sa simplicité d'utilisation.



### 6.2 - Partie front-office

Pour la partie front-office, nous utiliserons les outils suivants :

- HTML 5
- CSS 3
- Javascript

Ces trois outils, d'utilisation simple et rapide sont les plus utilisés et les plus performants pour la création d'interface web.



### 6.3 - Partie back-office

Pour la partie back-office, nous utiliserons les langages de programmation suivants :

- Python3
- Django

Python est un langage de programmation puissant et de haut niveau. Aujourd'hui, il figure parmi les plus populaires. Instagram et Pinterest, pour ne citer qu'eux, l'utilisent.

Django est un cadre de développement web en Python. Il a pour but de rendre le développement web 2.0 simple et rapide.



## 7 - GLOSSAIRE

|                     |  |
|---------------------|--|
| <b>Front-office</b> | En informatique, une application de front-office ou logiciel de front-office est la partie d'un système informatique accessible aux utilisateurs finaux ou aux clients, par opposition au back office. |
| <b>Back-office</b>  | Le Back Office désigne l'ensemble des parties d'un système informatique auxquelles l'utilisateur final n'a pas accès.  |