

Exercice : Processus de Commande de Pizza en Ligne

Description du Processus

Une pizzeria souhaite modéliser son processus de commande en ligne pour améliorer son efficacité. Le processus se déroule de la manière suivante :

1. Le **Client** se connecte au site web de la pizzeria et consulte le menu.
2. Le **Client** sélectionne les pizzas et les boissons qu'il souhaite commander et les ajoute à son panier.
3. Une fois la sélection terminée, le **Client** valide son panier.
4. Le **Système de commande** vérifie automatiquement la disponibilité des articles en stock.
 - o Si un ou plusieurs articles ne sont pas disponibles, le **Système** en informe le **Client** qui doit alors modifier sa commande. Le processus revient à l'étape 3.
 - o Si tous les articles sont disponibles, le **Système** demande au **Client** de choisir un mode de paiement (Carte de crédit ou PayPal).
5. Le **Client** saisit ses informations de paiement.
6. Le **Système de paiement** externe traite la transaction.
 - o Si le paiement est approuvé, une confirmation est envoyée au **Système de commande**.
 - o Si le paiement est refusé, le **Client** est notifié et a la possibilité de réessayer ou d'annuler sa commande. S'il choisit d'annuler, le processus se termine. S'il réessaie, il retourne à l'étape 5.
7. Après la confirmation du paiement, le **Système de commande** envoie la commande en **Cuisine**.
8. Le **Cuisinier** prépare la pizza.
9. Une fois la pizza prête, le **Cuisinier** la transmet au **Livreur**.
10. Le **Livreur** prend en charge la commande et la livre à l'adresse du **Client**.
11. Le processus se termine lorsque le **Client** reçoit sa commande.

Travail à faire

1. **Identifier les participants (pistes/pools) et les couloirs (lanes)** : Qui sont les acteurs principaux de ce processus ?
2. **Modéliser le diagramme BPMN 2.0** : Créez le diagramme complet du processus en utilisant les éléments suivants :
 - o Événements de début et de fin.
 - o Tâches (manuelles, utilisateur, service).
 - o Passerelles (exclusives, parallèles).
 - o Flux de séquence et flux de message.
 - o Pools et lanes pour représenter les différents participants.

Bon courage ! 