



# IT Consulting & Development

## Dossier fonctionnel

## Systeme

## OC PIZZAS

**Chef de projet : Maxime ROUX**

**OPENCLASSROOMS**

**Parcours : Développeur d'application iOS**



**Entreprise :** IC Consulting & Development  
**Chef de projet :** Maxime ROUX  
**Email :** maxime.roux@icconsulting.com  
contact@icconsulting.com  
**Tél :** 06XXXXXXXX  
04XXXXXXXX

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1. HISTORIQUE DES MODIFICATIONS</b>	<b>3</b>
<b>2. INTRODUCTION</b>	<b>4</b>
2.1. Objet du document	
2.2. Références	
2.3. Besoins client	5
<b>3. DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION</b>	<b>6</b>
3.1. Les principes de fonctionnement	
3.2. Les acteurs	7
3.3. Les cas d'utilisation généraux	8
3.3.1. Le client	
3.3.2. L'employé	9
3.3.3. Le manager	10
<b>4. LE DOMAINE</b>	<b>11</b>
4.1. Référentiel	
<b>5. LES WORKFLOWS</b>	<b>13</b>
5.1. Connexion au compte client	
5.2. Création d'un compte employé par le manager	14
5.3. Paiement d'une commande	15
5.4. Commande client	16
<b>6. APPLICATION WEB</b>	<b>18</b>
6.1. Les cas d'utilisation Client	
6.1.1. Constitution de panier et commande client	
6.1.2. Création et connexion au compte client	19
6.2. Les cas d'utilisation Employé	20
6.2.1. Gestion d'une commande	
6.3. Les cas d'utilisation Manager	21
6.3.1. Création d'un compte employé	
6.3.2. Suivi de l'activité	
6.3.3. Suivi des stocks	22
<b>7. GLOSSAIRE</b>	<b>23</b>

# 1. HISTORIQUE DES MODIFICATIONS :

Le tableau ci-dessous est un journal de de suivi des évolutions du document.

Si une modification significative intervient après partage du document, une nouvelle ligne serait ajoutée au tableau. Cette ligne indiquerait la nouvelle version, l'auteur Les différentes versions qui se sont substituées les unes aux autres sont renseignées dans ce tableau. Cela permet de s'assurer que l'on travaille bien même dernière version.

VERSION	AUTEUR	DATE	DÉSCRIPTION
V1	Maxime ROUX	18/01/2022	Création du document

## 2. INTRODUCTION :

### 2.1. Objet du document :

- » Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application OC-Pizzas.
- » Il a pour objectif de décrire les différentes fonctionnalités du futur système à développer.
- » Les éléments de ce document découlent de l'analyse des besoins clients

### 2.2. Références :

La réalisation de ce document Pour de plus amples informations, se référer :

- » **DCT** : Dossier de conception technique de l'application
- » **DE** : Dossier d'exploitation

## 2.3. Besoins client :

**OC Pizza** est un groupe spécialisé dans les pizzas livrées ou à emporter. Il se compose actuellement de 5 points de vente et sa croissance rapide l'amène à ouvrir 3 nouveaux points de vente dans les six prochains mois.

Les pizzerias se trouvent à Montpellier (2), Nîmes (2) et Alès (1).



### Limites du système actuel :

Nous avons été contacté par Lola, co-fondatrice d'OC Pizza. Votre système informatique actuel est limité pour la croissance que connaît OC PIZZAS.

En particulier, il ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias.

Le suivi est donc difficile pour les Managers. il n'y a pas de suivi des commandes en temps réel, contrairement à des plateformes comme UberEat par exemple.

La gestion des stocks se fait de manière manuelle.

### Objectif :

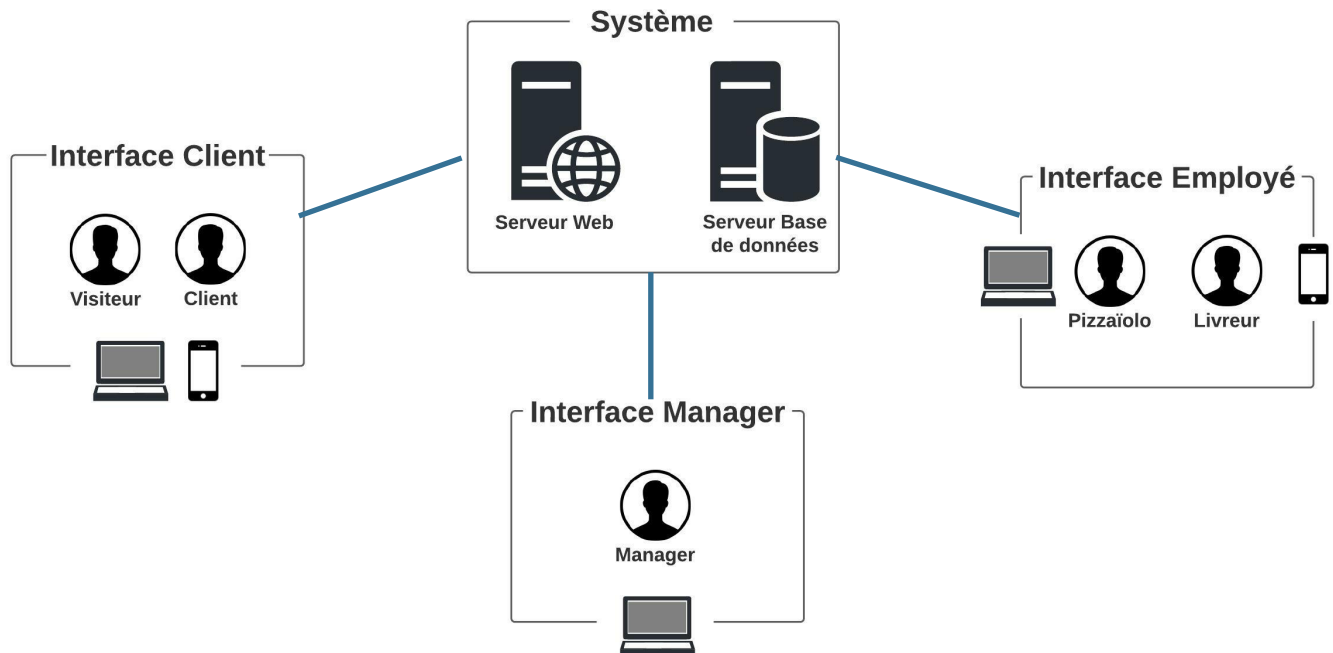
Proposer un nouveau système informatique OC PIZZAS dans un **délai de 6 mois**, adapté à la croissance de votre groupe. Le système devra lever les limites du système actuel.



# 3. DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION :

## 3.1. Les principes de fonctionnement :

Le système sera composé de trois interfaces Web responsives (adaptées à la taille de différents écran) :



L'**Interface Client** regroupe les fonctionnalités suivantes :

- » Consultation menu de chaque pizzeria, actualisé selon les stocks d'ingrédients disponibles
- » Prise de commande
- » Paiement en ligne
- » Suivi et modification de commande

L'**Interface Employé** regroupe les fonctionnalités suivantes :

- » Consultation menu de la pizzeria, actualisé selon les stocks d'ingrédients disponibles
- » Prise de commande
- » Gestion état de la commande
- » Suivi et modification de commande
- » Consultation des aide-mémoires (pizza)
- » Gestion des comptes utilisateurs
- » Gestion et suivi des stocks de la pizzeria

L'**Interface Manager** regroupe les fonctionnalités suivantes :

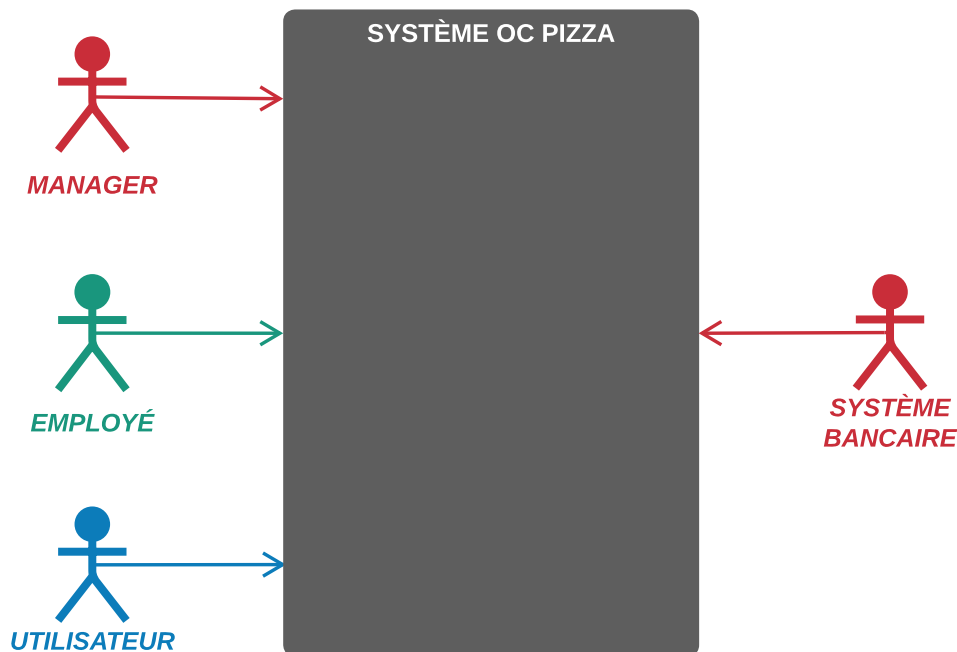
- » Gestion des fiches RH
- » Gestion des droits
- » Création et gestion des menus et des aides-mémoires
- » Suivi des stocks
- » Suivi des ventes et accès au tableau de bord



## 3.2. Les acteurs :

### Diagramme de contexte :

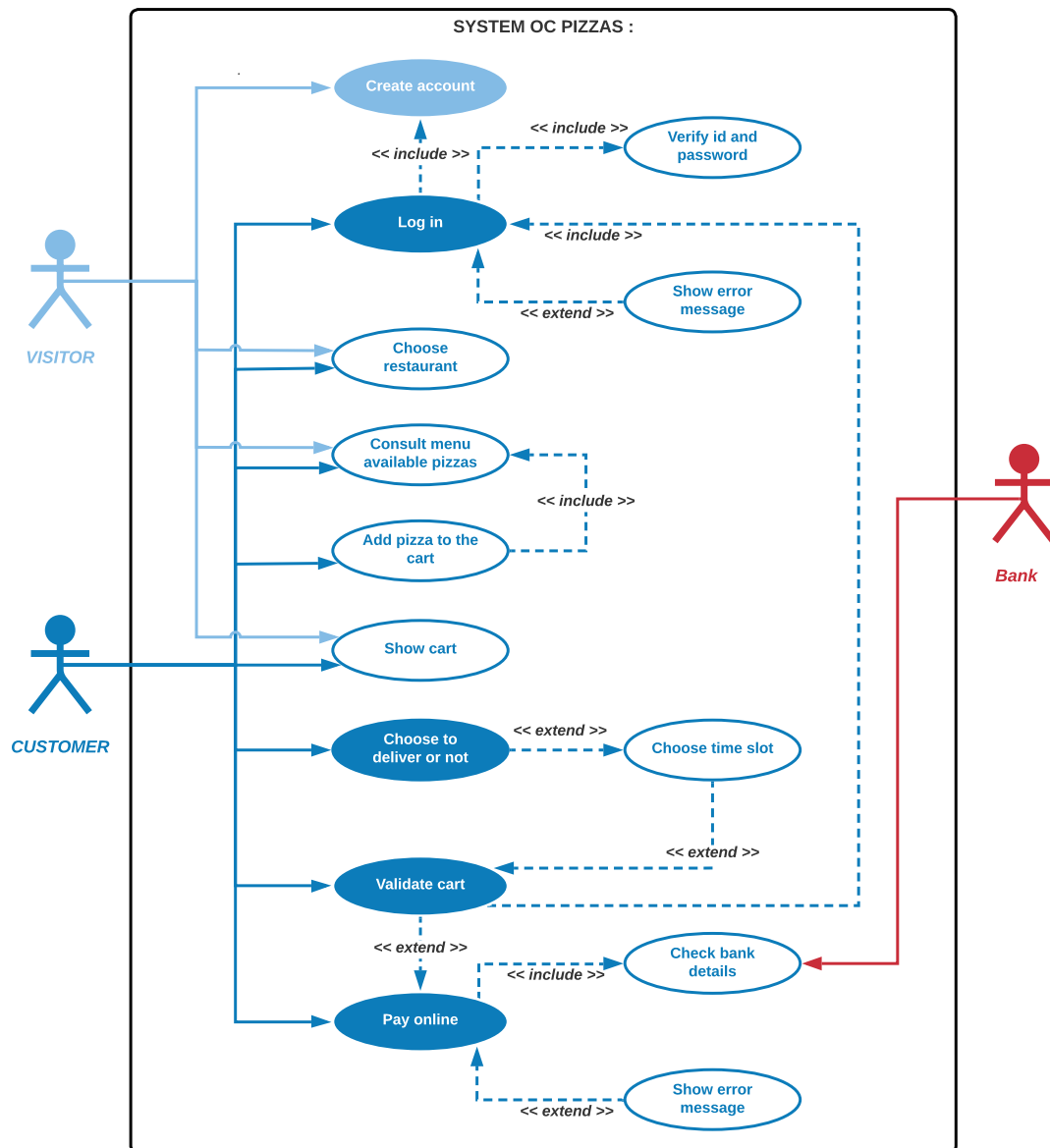
Le diagramme de contexte permet de définir les frontières de la solution proposée (système) et d'identifier les acteurs et les éléments environnants.



- **Manager**
- **Employés :**
  - Pizzaiolos
  - Livreurs
- **Système bancaire**
- **Utilisateur :**
  - **Client :** il utilise le site web ou l'application en étant connectés à leur compte
  - **Visiteur :** il utilise le site web ou l'application sans avoir de compte utilisateur

### 3.3. Les cas d'utilisation généraux :

#### 3.3.1. Le client :



Dans l'interface Client, le visiteur est localisé pour lui proposer la pizzeria la plus proche de lui.

Il peut ensuite consulter le menu de la pizzeria sélectionnée et constituer un panier.

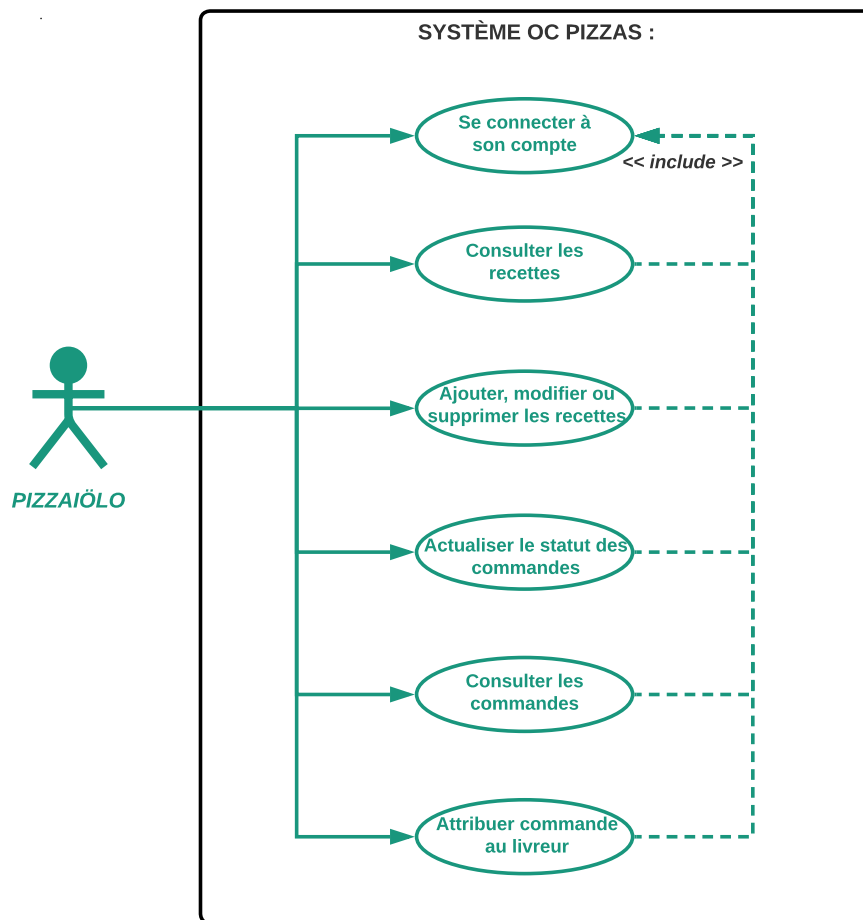
Pour passer une commande, le visiteur doit se connecter à son compte client, qu'il aura préalablement créé.

Il peut choisir la livraison à domicile ou directement à la pizzeria, ainsi que le créneau horaire selon les disponibilités.

Il peut choisir de payer en ligne ou à la réception de la commande.

Il peut ensuite suivre l'avancement de sa commande, la modifier ou l'annuler.

### 3.3.2. L'employé :



Pour accéder à l'interface Employé, il faut impérativement se connecter avec un compte employé.

**Le pizzaïolo** peut enregistrer des commandes dans le système et effectuer le suivi.

Il peut effectuer le paiement en boutique et clôturer la commande.

Il peut consulter les aide-mémoires lors de la préparation des pizzas.

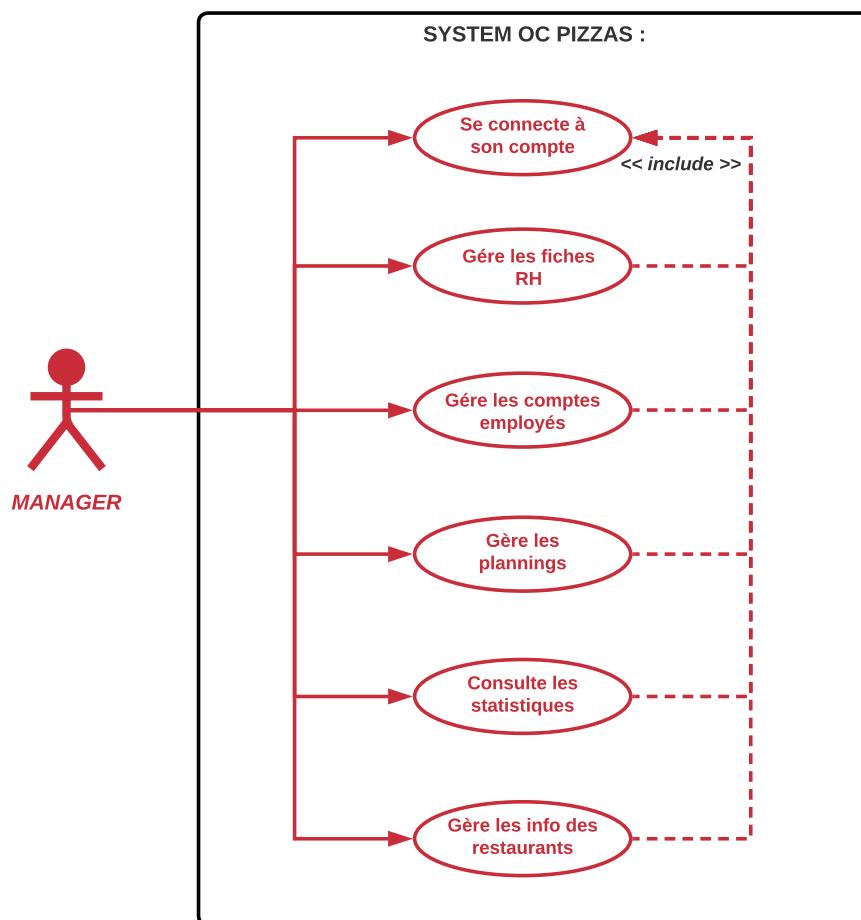
Il peut consulter les stocks de sa pizzeria.

**Le livreur** consulte les commandes avec le statut « En attente de livraison » qui lui sont affectées par le pizzaïolo.

Il a accès aux informations du client (nom, adresse, téléphone, produits à livrer, ...).

Il peut effectuer le paiement à domicile et clôturer la commande.

### 3.3.3. Le manager :



Pour accéder à l'interface Manager, il faut impérativement se connecter avec un compte manager.

**Le manager** a accès à l'ensemble des fonctionnalités de l'interface Employé.

Il peut gérer les fiches RH des employés et les droits d'accès des comptes employés.

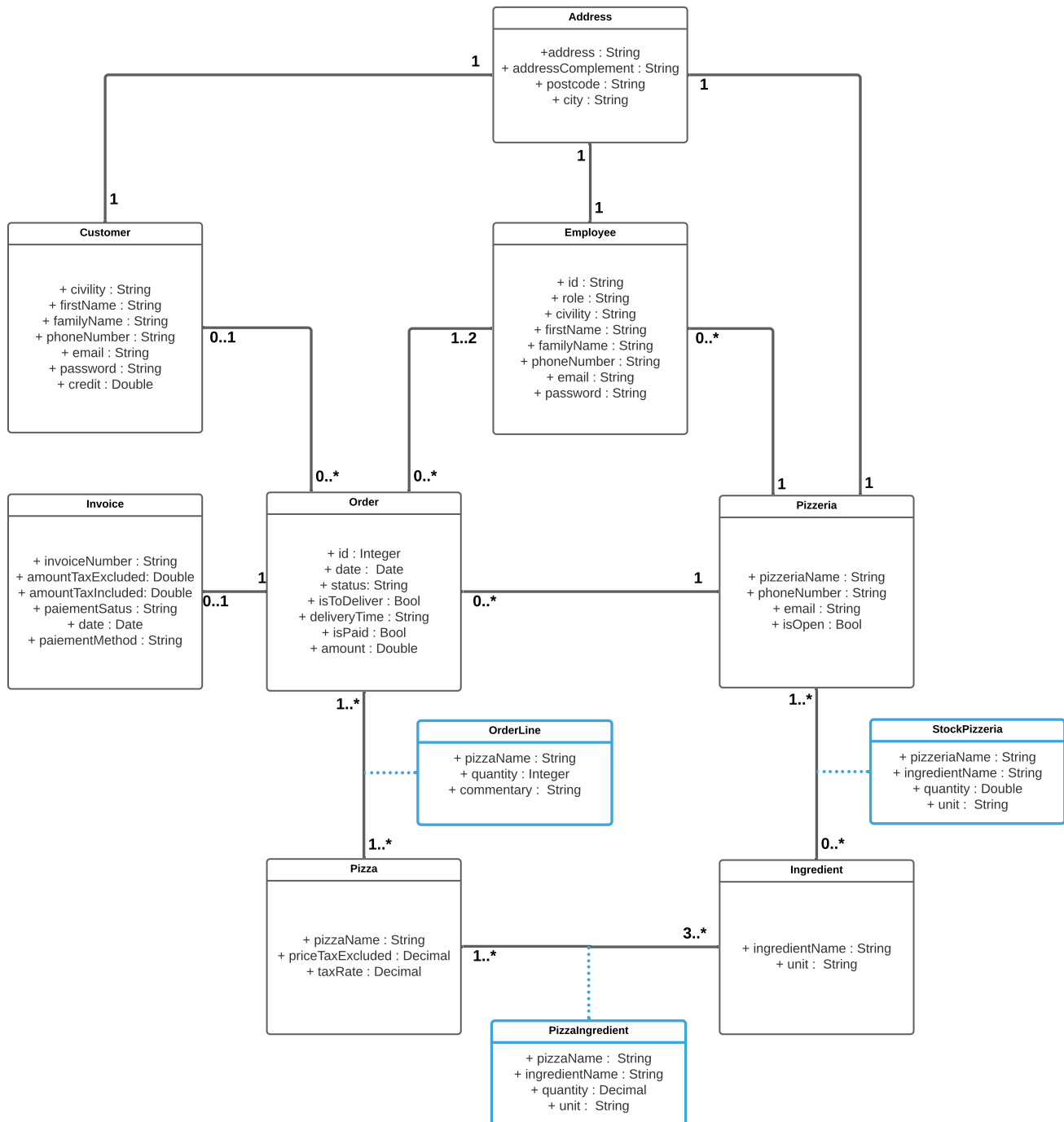
Il peut gérer les plannings de chaque employé.

Il peut consulter les ventes et les statistiques de chaque point de vente.

Il peut gérer les menus, les stocks et les aide-mémoires.

## 4. LE DOMAINE FONCTIONNEL :

### 4.1. Référentiel :



**Customer :** classe client qui contient les informations entrées par le client lors de la création de son compte (nom, prénom, téléphone, email, mot de passe et ses avoirs).

**Employee :** classe employé qui contient les informations d'un employé entrées par le manager (identifiant, poste, nom, prénom, téléphone, mot de passe).

**Pizzeria** : classe pizzeria qui contient les informations de la pizzeria (nom, téléphone, email, si elle est ouverte).

**Address** : classe adresse contient l'adresse soit d'un client, d'un employé ou d'une pizzeria (adresse, informations complémentaires, code postale, ville).

**Order** : classe commande qui contient les informations d'une commande client (identifiant, date, status, l'information si elle est à livrer et si elle a été payée, le créneau horaire et le montant). Chaque client peut avoir plusieurs commandes à son actif. La commande est attribuée à un ou plusieurs employés et ne rapporte qu'à une seule pizzeria.

**Invoice** : classe facture qui est liée à la commande lorsque celle-ci est payée. Elle contient les informations suivantes : numéro de facture, montant hors taxe, montant avec taxe, statut de paiement, date et moyen de paiement).

**Pizza** : classe pizza qui contient les informations d'une pizza (nom, prix hors taxe, taux de la taxe).

**OrderLine** : classe d'association entre les classes pizza et order/commande. Elle contient : nom de la pizza, quantité, commentaires (instructions données par le client lors de la commande).

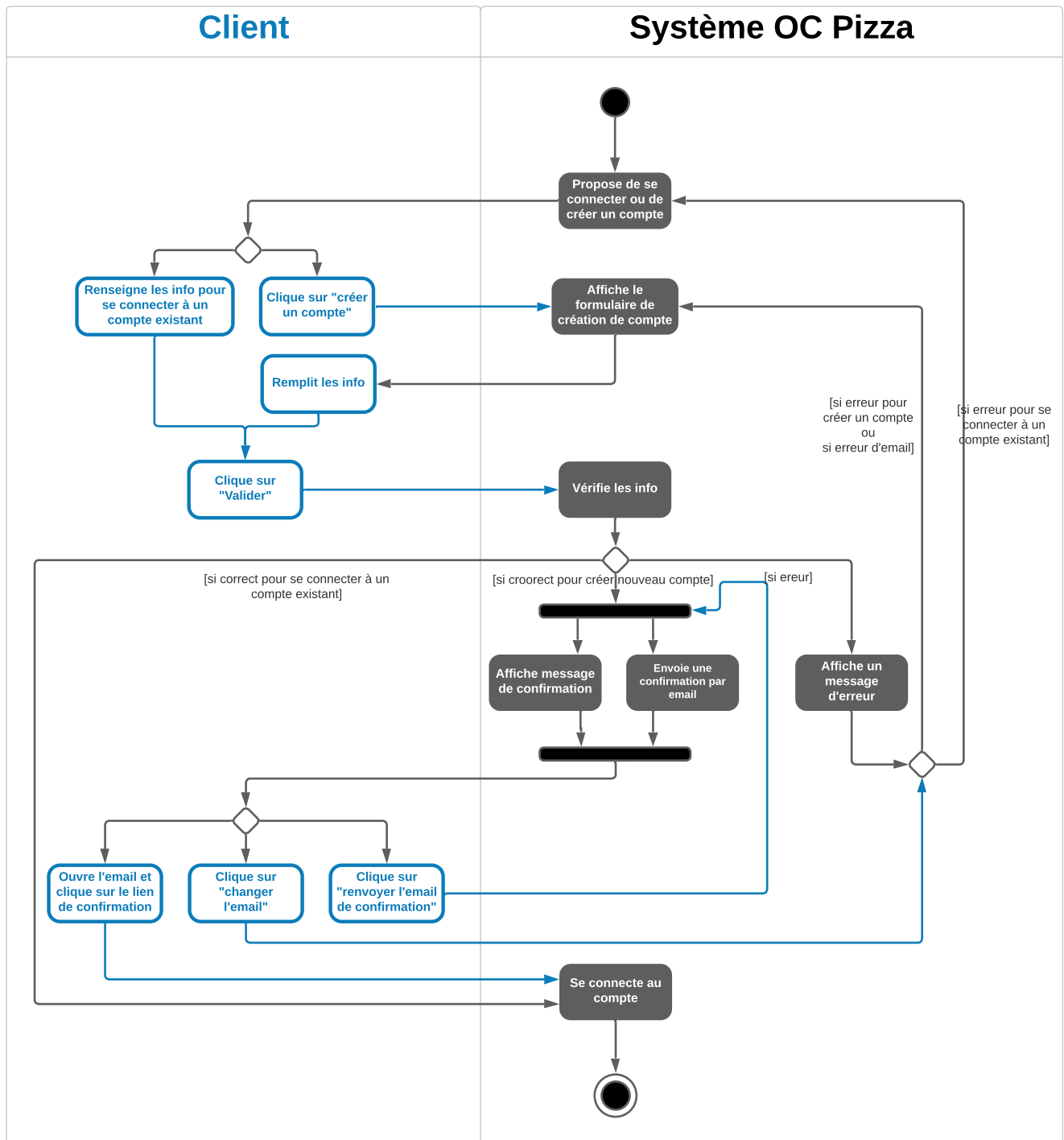
**Ingredient** : classe ingrédient qui contient le nom et l'unité de l'ingrédient (grammes, litres...).

**PizzaIngredient** : classe d'association entre les classes pizza et ingredient. Elle contient : nom de la pizza, nom de l'ingrédient, quantité, unité).

**StockPizzeria** : classe d'association entre les classes pizzeria et ingredient. Elle contient : nom de la pizzeria, nom de l'ingrédient, quantité, unité).

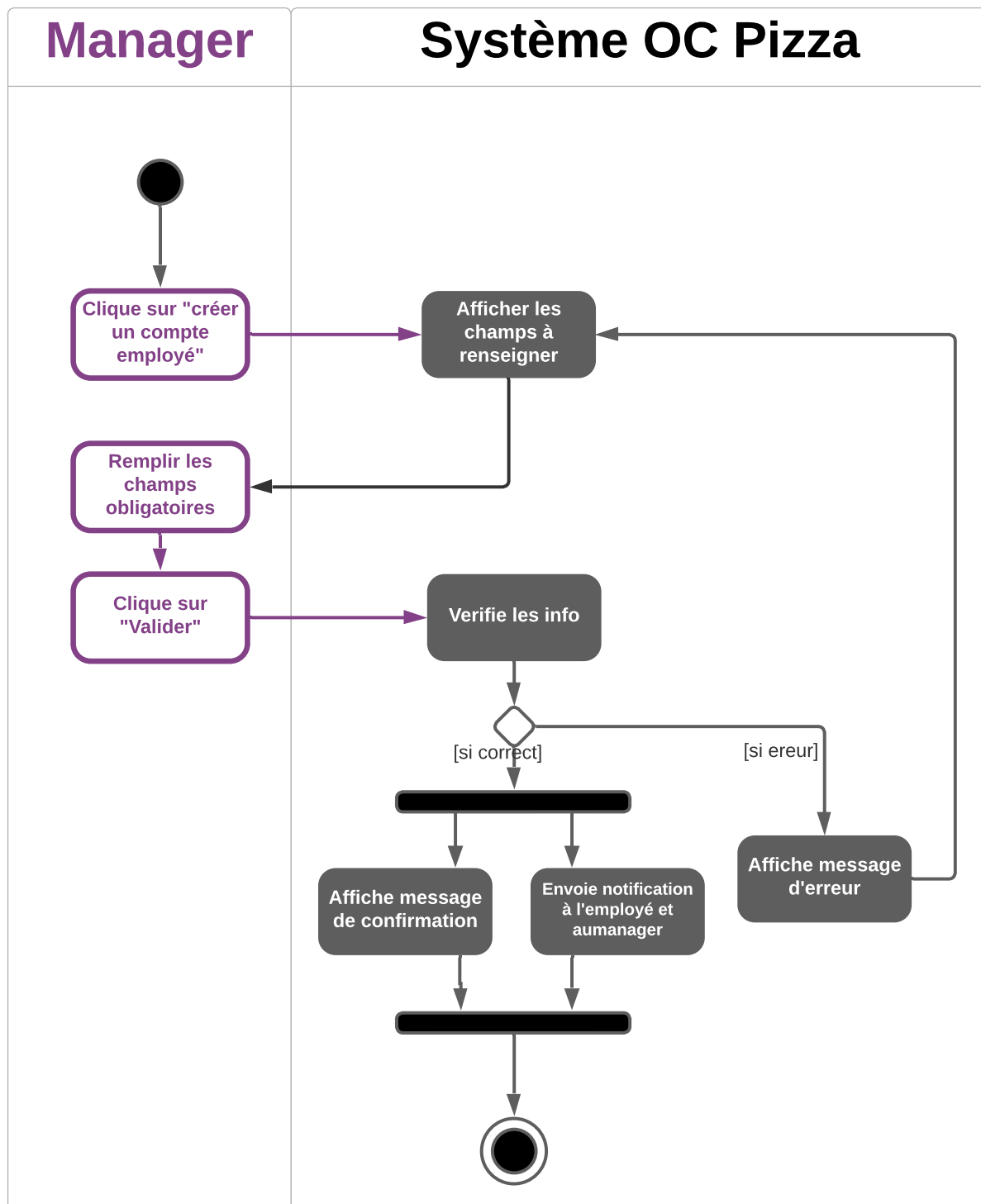
## 5. LES WORKFLOWS :

### 5.1. Connexion au compte client :

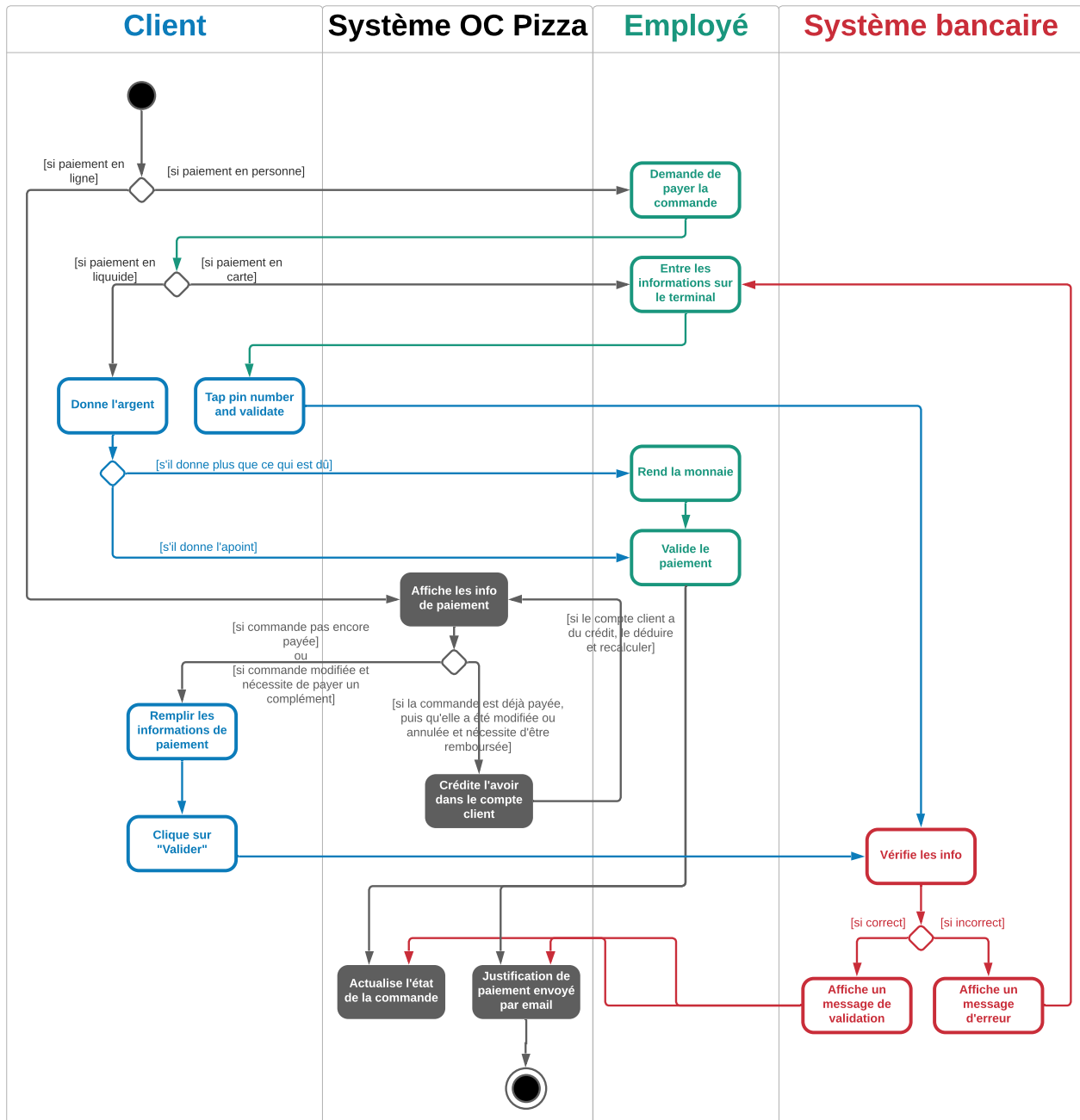




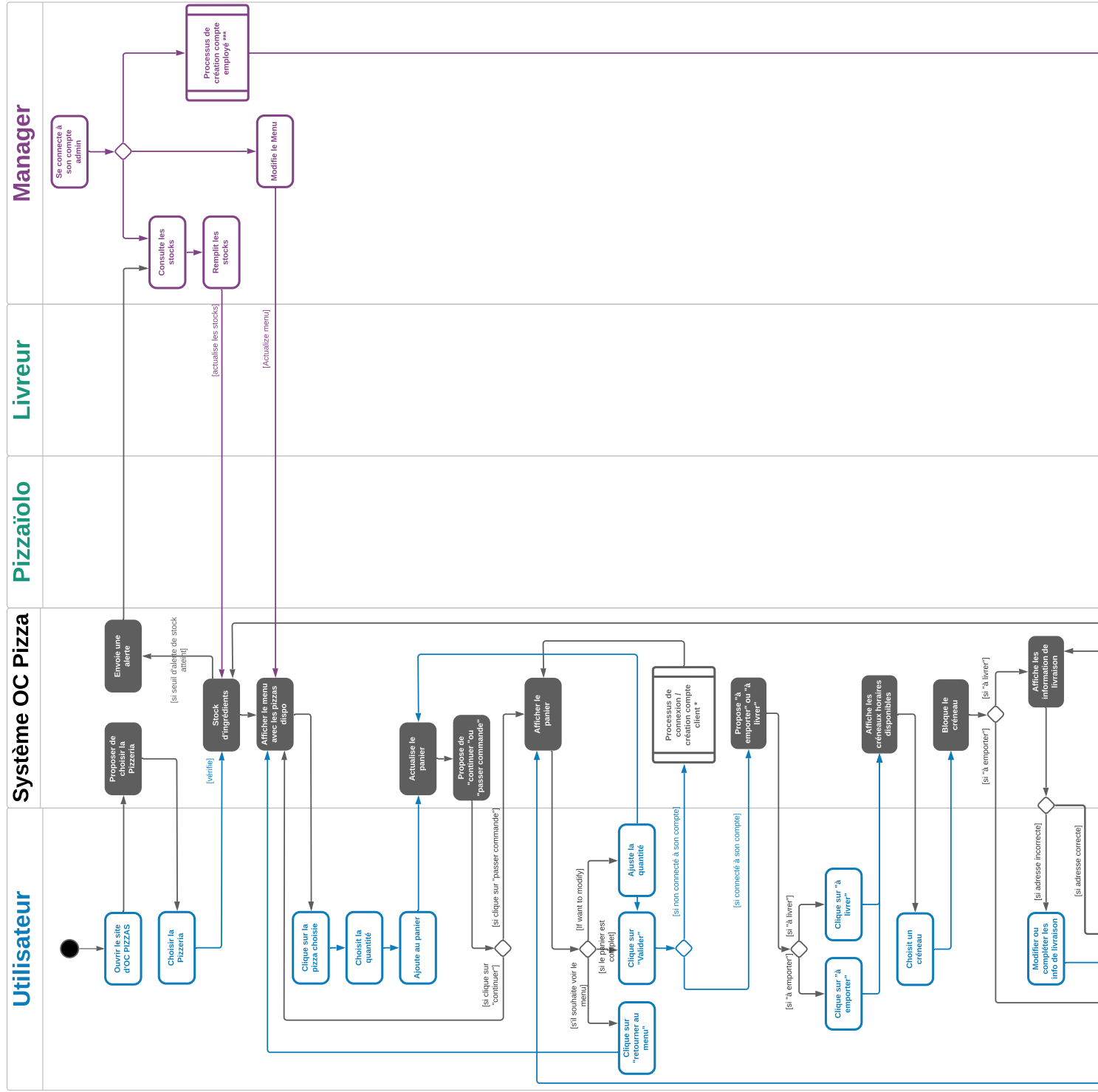
## 5.2. Création d'un compte employé, par le manager :

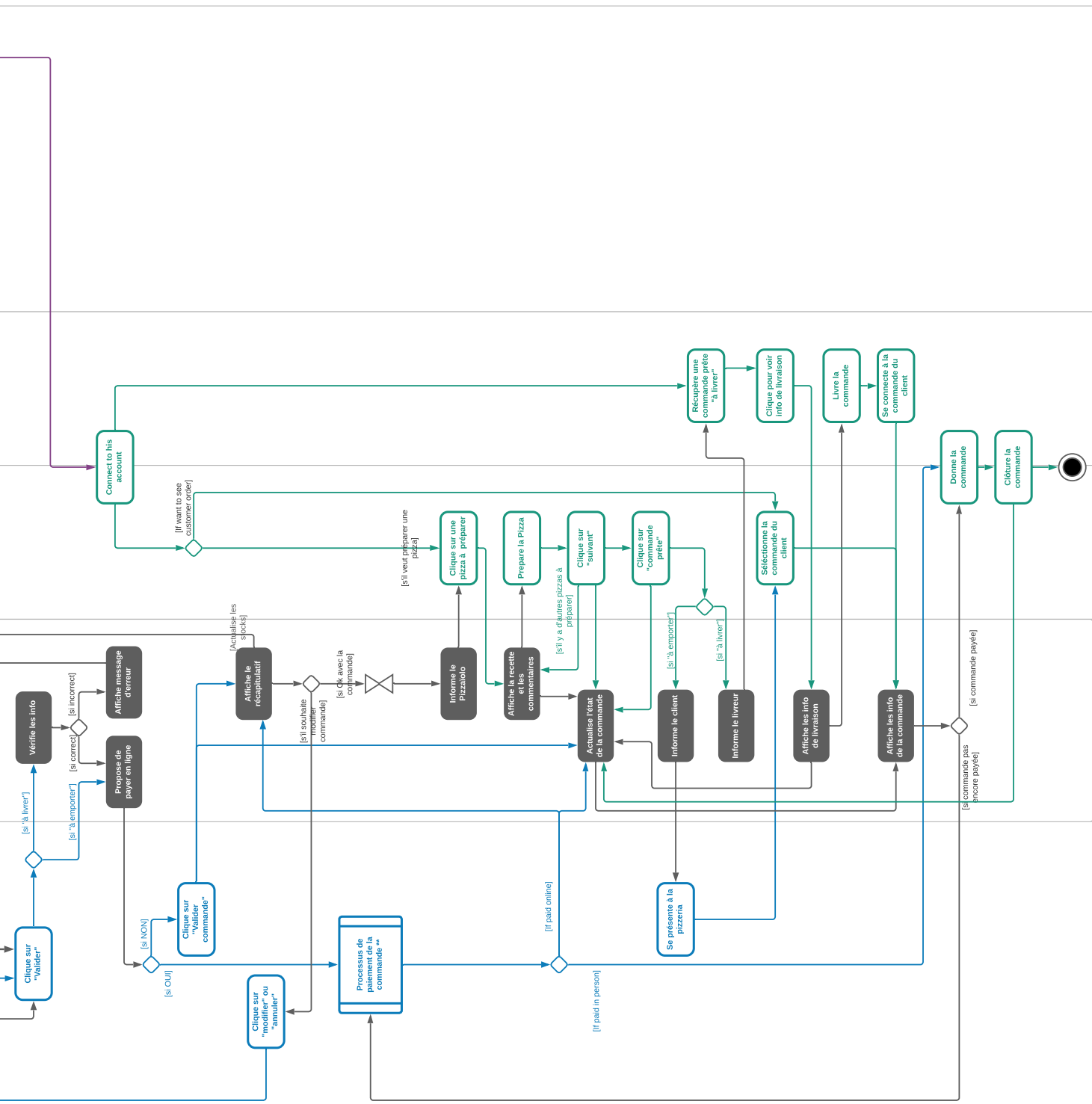


## 5.3. Paiement d'une commande :



## 5.4. Commande client :





## 6. APPLICATION WEB :

### 6.1. Les cas d'utilisation Client :

#### 6.1.1. Constitution de panier et commande client :

Pré-conditions : - Le client est connecté à son compte client

##### Le client sélectionne une pizza en ligne et l'ajoute à son panier :

- 1) Le client clique sur «*afficher le menu*»
- 2) Le système vérifie les stocks d'ingrédients disponibles de la pizzeria
- 3) Le système affiche les éléments du menu disponibles
- 4) Le client fait son choix et clique sur la pizza choisie
- 5) Le système affiche les informations sur la pizza (liste d'ingrédients, quantité...)
- 6) Le client clique pour choisir la quantité souhaitée
- 7) Le client ajoute s'il le souhaite un commentaire
- 8) Le client clique sur «*ajouter au panier*»
- 9) Le système ajoute l'élément au panier du client
- 10) Le système propose de poursuivre la commande ou d'accéder au panier

##### Le client valide le panier qu'il a constitué, choisit la livraison et mode de paiement :

- 1) Le client vérifie la commande et clique sur «*suivant*»
- 2) Le système propose «*à livrer*» ou «*à récupérer sur place*»
- 3) Le client coche son choix et clique sur «*suivant*»

###### Si «à livrer» :

- 4a) Le système affiche les informations de livraison
- 5a) Le client renseigne les informations obligatoires
- 6a) Le client clique sur valider
- 7a) Le système vérifie que les informations sont valides
- 8) Le système propose les créneaux horaires disponibles
- 9) Le client sélectionne le créneau qui lui convient et valide
- 10) Le système vérifie à nouveau la disponibilité

###### Si le système valide :

- 11a) Le système bloque le créneau et affiche un message de validation

###### Si le système ne valide pas :

- 11b) Le système affiche un message d'erreur
- 12b) Le système renvoie à l'[étape 8\)](#)
- 13) Le système propose de «payer en ligne» ou «payer à réception»
- 14) Le client coche son choix et clique sur «suivant»
- Si «payer en ligne» :
  - 15a) Le système renvoie au scénario [6.2.4. Payer en ligne](#)
- Si «payer à réception» :
  - 15b) Le système affiche un récapitulatif et demande de valider la commande
  - 16b) Le client valide la commande
- 17) Le système affiche le récapitulatif un message de validation et l'envoie par email
- 18) Le système envoie l'information au pizaiolo

## Le client paye sa commande en ligne :

- 1) Le client a suivi le processus de commande et a cliqué sur «payer en ligne»
- 2) Le système se connecte au SI bancaire
- 3) Le SI bancaire affiche les informations de paiement
- 4) Le client remplit les champs obligatoires et clique sur valider
- 5) Le SI bancaire vérifie les informations

Si les informations sont correctes :

- 6a) Le SI bancaire affiche un message «paiement validé»
- 7a) La page du SI bancaire se ferme
- 8a) Le système envoie par email la facture

Si les informations sont incorrectes :

- 6b) Le SI bancaire affiche un message d'erreur et renvoie à l'[étape 3\)](#)

## 6.1.2. Création et connexion au compte client :

Pré-conditions : - Le client n'est pas connecté à un compte client

### Le client crée un compte client :

- 1) Le client clique sur "créer un compte"
- 2) Le système affiche les informations à remplir
- 3) Le client renseigne les informations obligatoires
- 4) Le client clique sur «valider»
- 5) Le système vérifie les informations

Si les informations sont correctes :

- 6a) Le système crée le compte
- 7a) Le système envoie un email au client avec un lien de validation

Si le client veut recevoir à nouveau l'email :

- 8aa) Le client clique sur «renvoyer l'email»
- 9aa) Le système renvoie à l'[étape 6a\)](#)

Si le client veut changer l'email renseigné :

- 8ab) Le client clique «changer l'email»
- 9ab) Le système affiche les informations à remplir avec le champ email modifiable
- 10ab) Le client renseigne un nouvel email
- 11ab) Le système vérifie que l'email est valide et propose de valider
- 12ab) Le système renvoie à l'[étape 6a\)](#)

- 13a) Le client clique sur le lien de validation de l'email
- 14a) Le système crée le compte et s'y connecte automatiquement
- 15a) Le système envoie un email au client avec les informations du compte

Si les informations sont incorrectes :

- 6b) Le système affiche un message d'erreur
- 7b) Le système renvoie à l'[étape 2\)](#)

### Le client se connecte à son compte :

- 1) Le client clique sur «accéder à son compte»
- 2) Le système affiche les informations de connexion
- 3) Le client renseigne son identifiant et son mot de passe
- 4) Le client clique sur «se connecter»
- 5) Le système vérifie les informations

Si les informations sont correctes :

- 6a) Le système se connecte au compte
- 7a) Le système affiche les informations du compte

Si les informations sont incorrectes :

- 6b) Le système affiche un message d'erreur
- 7b) Le système renvoie à l'[étape 2\)](#)

## 6.2. Les cas d'utilisation Employé :

### 6.2.1. Gestion d'une commande :

#### L'employé se connecte à son compte employé :

Pré-condition : - Le pizaiolo possède un compte employé et n'y est pas connecté

- 1) L'employé ou le manager clique sur «s'identifier»
- 2) Le système affiche les informations de connexion
- 3) L'employé ou le manager renseigne son identifiant et son mot de passe
- 4) L'employé ou le manager clique sur «se connecter»
- 5) Le système vérifie les informations

**Si les informations sont correctes :**

- 6a) Le système se connecte au compte
- 7a) Le système affiche le menu avec les options accessibles selon droits attribués

**Si les informations sont incorrectes :**

- 6b) Le système affiche un message d'erreur
- 7b) Le système renvoie à l'[étape 2\)](#)

#### Le pizaiolo prépare une commande :

Pré-conditions : - Le pizaiolo possède un compte employé  
- Une commande a été passée

- 1) Le pizaiolo consulte les commandes à préparer
- 2) Le système affiche par ordre de priorité la liste des commandes et les pizzas à préparer
- 3) Le pizaiolo clique sur la première pizza à préparer
- 4) Le système change l'état de la commande à "en préparation", elle n'est plus modifiable
- 5) Le système affiche l'aide mémoire de la pizza et les commentaires du client
- 6) Le pizaiolo prépare la pizza et la met au four
- 7) Le pizaiolo clique sur passer à la pizza suivante

**S'il reste des pizzas à préparer de la commande en cours :**

- 8a) Le système affiche la pizza suivante
- 9a) Le système renvoie à l'[étape 5\)](#)

**Si toutes les pizzas de la commande sont préparées :**

- 8b) Le système affiche la commande en haut de la liste en rouge "commande à finaliser"
- 9b) Le système renvoie à l'[étape 5\)](#)

**Lorsque toutes les pizzas de la commande sont cuites et mises en boîte :**

- 10) Le pizaiolo finalise la commande (regroupe les éléments)
- 11) Le pizaiolo clique sur la commande en question
- 12) Le système demande si la commande est prête
- 13) Le pizaiolo valide
- 14) Le système change l'état de la commande à "prête"

**Si la commande est "à emporter" :**

- 15a) Le système envoie une notification au client

**Si la commande est "à livrer" :**

- 15b) Le système envoie une notification au livreur
- 16b) Le système change l'état de la commande à "en cours de livraison"



## 6.3. Les cas d'utilisation Manager :

### 6.3.1. Création d'un compte employé :

#### Le manager crée un compte pour un employé :

Pré-conditions : - Le manager possède un compte admin et y est connecté

- 1) Le manager clique sur «gérer les droits / comptes»
- 2) Le système affiche la page de gestion des droits et des comptes
- 3) Le manager clique sur créer un nouveau compte
- 4) Le système affiche les informations à remplir
- 5) Le manager renseigne les champs obligatoires (type de compte, droits d'accès, nom, prénom et email de l'utilisateur du compte...)
- 6) Le manager valide
- 7) Le système vérifie les informations

**Si les informations sont correctes :**

- 8a) Le système crée le compte
- 9a) Le système envoie une notification au manager et à l'utilisateur

**Si les informations sont incorrectes :**

- 8b) Le système affiche un message d'erreur
- 9a) Le système renvoie à l'étape 4 de ce même scenario

### 6.3.2. Suivi de l'activité :

#### Le manager consulte le tableau de bord de suivi de l'activité et exporte des données :

Pré-conditions : - Le manager possède un compte admin et y est connecté

- 1) Le manager clique sur «suivi de l'activité»
- 2) Le système affiche la page d'accueil de «suivi de l'activité»
- 3) Le manager consulte les données par pizzeria ou de l'ensemble des pizzerias
- 4) Le manager utilise les filtres disponibles : pizzeria, date début, date fin, maille (par jour, par mois, par année)
- 5) Le manager clique sur «exporter les données au format csv»
- 6) Le système propose d'enregistrer le fichier dans un dossier
- 7) Le manager valide
- 8) Le système propose de conserver les filtres ou de réinitialiser par défaut

**Si le manager choisi de réinitialiser :**

- 9a) Le système supprime les filtres choisis et affiche la vue par défaut

**Si le manager choisi de conserver les filtres :**

- 8b) Le système propose d'enregistrer les choix dans les favoris en demandant de renseigner un nom
- 9b) Le manager renseigne le nom et valide
- 10b) Le système enregistre dans les favoris

### 6.3.3. Suivi des stocks :

#### Le manager consulte les stocks :

Pré-conditions : - Le manager possède un compte admin et y est connecté

- 1) Le manager clique sur «suivi des stocks»
- 2) Le système affiche la page d'accueil de «suivi des stocks»
- 3) Le manager choisit la pizzeria pour laquelle il veut accéder au suivi des stocks
- 4) Le système affiche l'état des stocks pour chaque ingrédients en commençant par ceux s'approchant le plus du stock d'alerte
- 5) Le manager consulte les données
- 6) Le manager clique sur «exporter les données au format csv»
- 7) Le système propose d'enregistrer le fichier dans un dossier
- 8) Le manager valide

#### Le manager actualise les stocks :

Pré-conditions : Le manager est connecté à son compte et a sélectionné la pizzeria pour laquelle il souhaite suivre les stocks

##### Si l'ingrédient n'existe pas dans la liste :

- 1a) Le manager clique sur «ajouter un nouvel ingrédient»
- 2a) Le système demande de renseigner les informations (nom de l'ingrédient, quantité disponibles, unité de mesure, seuil d'alerte...)
- 3a) Le manager renseigne les éléments et valide

##### Si l'ingrédient existe dans la liste :

- 1b) Le manager clique sur l'ingrédient de son choix
- 2b) Le système propose de «modifier les paramètres de l'ingrédient» ou d'«actualiser les quantités disponibles»
- 3b) Le manager clique sur «actualiser les quantités disponibles»
- 4b) Le système affiche les quantités disponibles et permet d'ajouter d'en ajouter
- 5b) Le manager renseigne les quantités à ajouter, peut ajouter un commentaire et clique sur «valider»
- 6b) Le système enregistre les informations, écrit une ligne dans l'historique et met à jour les stocks

## 7. GLOSSAIRE :

TERME	DÉFINITION
Acteur	Un acteur est une personne ou entité interagissant avec l'application (client, employé, banque...).
Aide mémoire	L'aide mémoire est la recette d'une pizza, ses ingrédients et les quantités. Il a pour but d'aider le pizaiolo lors de la réalisation de la pizza et d'assurer que les différents restaurants partagent les mêmes recettes.
Cas d'utilisation	Il correspond à une utilisation attendue du système par un ou plusieurs acteurs du système. Il est représenté par un visuel, le diagramme de cas d'utilisation UML et par plusieurs scénarios détaillés reprenant étape par étape les actions et interactions entre l'utilisateur et le système.
Client	Le client dispose d'un compte client sur le site internet. Il consulte le site en étant connecté à son compte client.
Compte client	Le compte client est créé par un visiteur du site internet, lui permettant d'accéder à certaines fonctions.
Compte employé	Le compte employé est créé par le manager. Il à l'employé d'accéder à la partie gestion de l'application (gestion des commandes clients...).
Diagramme de cas d'utilisation UML	En langage UML, ils modélisent visuellement le comportement et les exigences d'un système ou d'une partie de celui-ci...
Diagramme de contexte	Le diagramme de contexte permet de définir visuellement les frontières de la solution proposée (système) et d'identifier les acteurs et les éléments environnants.
Responsive	Un site responsive est un site qui est conçu et développé de façon à pouvoir s'adapter à toutes les résolutions d'écran. C'est donc un seul et même site qui peut être consulté sur ordinateur, sur smartphone ou sur tablette.
Scénario	Un scénario est le parcours suivi par l'utilisateur de l'application pour atteindre un objectif (commander, se connecter...).
Statut des commandes	Le statut de la commande informe sur son état d'avancement dans le processus de préparation (modifiable, en préparation, en cours de livraison, payée...).
Tableau de bord	Le tableau de bord est une fonctionnalité accessible à un compte employé disposant des droits d'accès (manager). Il donne des informations chiffrées et divers indicateurs sur l'ensemble des restaurants et permet de suivre et de piloter l'activité.
UML	L'UML (Langage de Modélisation Unifiée) est la référence en langage graphique de modélisation informatique. Il codifie les éléments visuels utilisés dans la réalisation d'un diagramme afin de faciliter les échanges entre les différentes parties prenantes d'un projet informatique.
Visiteur	Le visiteur consulte le site internet sans être connecté à un compte client. Il n'a pas accès à certaines fonctionnalités (passer une commande...).