

OC Pizza

Système de gestion de pizzerias

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur
Charpentier Yves
Développeur iOS

TABLE DES MATIÈRES

1.Versions	4
2.Introduction	5
2.1.Objet du document	5
2.2.Références	5
2.3.Besoin du client	5
2.3.1.Contexte	5
2.3.2.Enjeux et Objectifs	5
3.Description générale de la solution	6
3.1.Les principe de fonctionnement	6
3.2.Les acteurs	6
3.3.Les cas d'utilisation généraux	6
3.4.Les fonctionnalités	8
4.domaine fonctionnel	10
4.1.Référentiel	10

4.2.Packages	11
5.Glossaire	13

1. VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Charpentier Yves	07/02/2022	Création du document	1.0

2. INTRODUCTION

2.1. Objet du document

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

Objectif du document : Mise en place d'un nouveau système informatique pour l'ensemble des pizzerias du groupe.

Les éléments du présent dossier découlent :

- du recueil des besoins et du cahier des charges fourni par le client
- de la présentation de la solution fonctionnelle au client lors de l'entrevue au lancement du projet
- de la présentation de la solution technique au développeur expérimenté

2.2. Références

Pour de plus amples informations, se référer également aux éléments suivants :

1. **DCF** - 1.0 : Dossier de conception technique
2. **DE** - 1.0 : Dossier d'exploitation

2.3. Besoin du client

2.3.1. Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Créé par Franck et Lola, le groupe est 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 6 mois.

Le système informatique actuel ne correspond plus aux besoins du groupe car il ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias.

De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de ventes.

Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer « en live » que la livraison est effectuée.

2.3.2. Enjeux et Objectifs

Être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;

Suivre en temps réel les commandes passées, en préparation et en livraison ;

Suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées ;

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

Proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza.

IT Consulting 13 rue Rambuteau 75004 Paris – 01.45.35.25.25 – gestion@itconsulting.fr

<https://www.it-consulting.fr>

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Paris – SIREN 999 999 999 –

Code APE : 6202A

3. DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

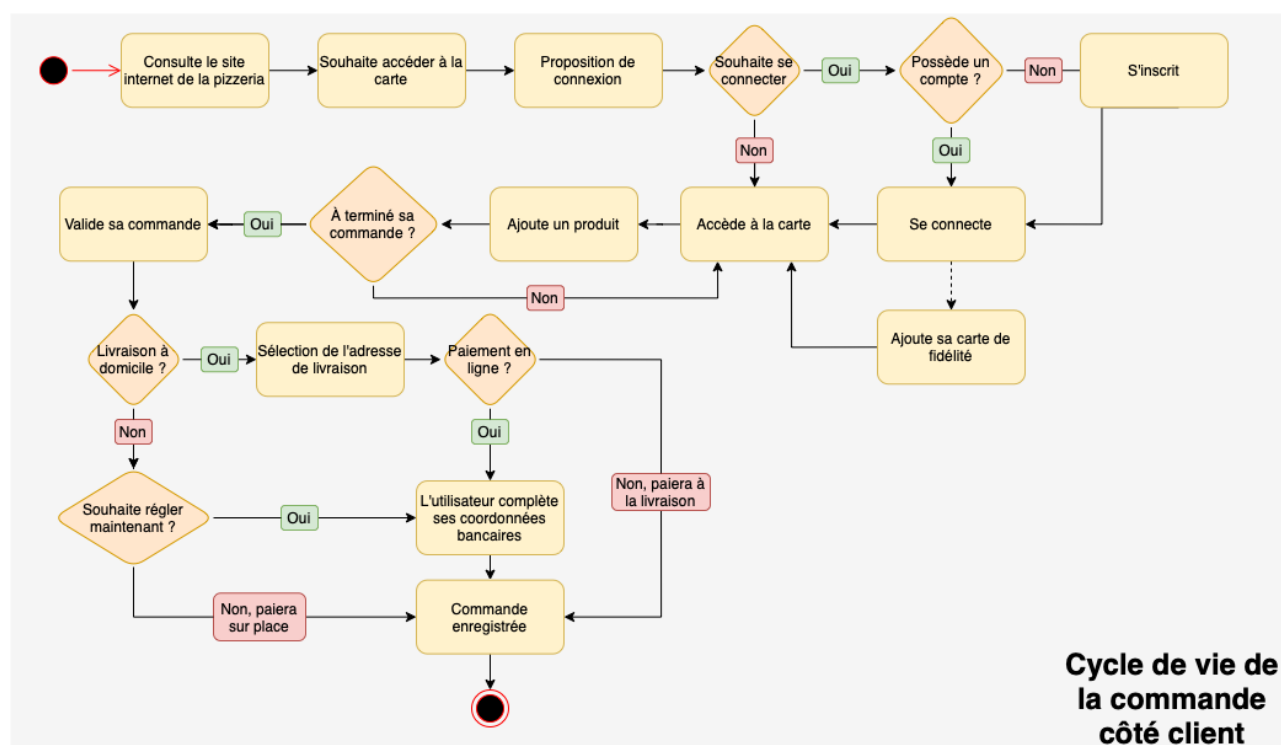
3.1. Les principe de fonctionnement

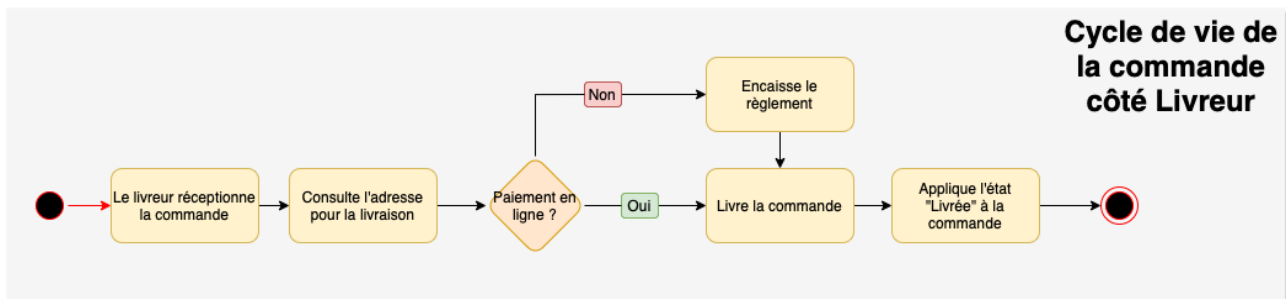
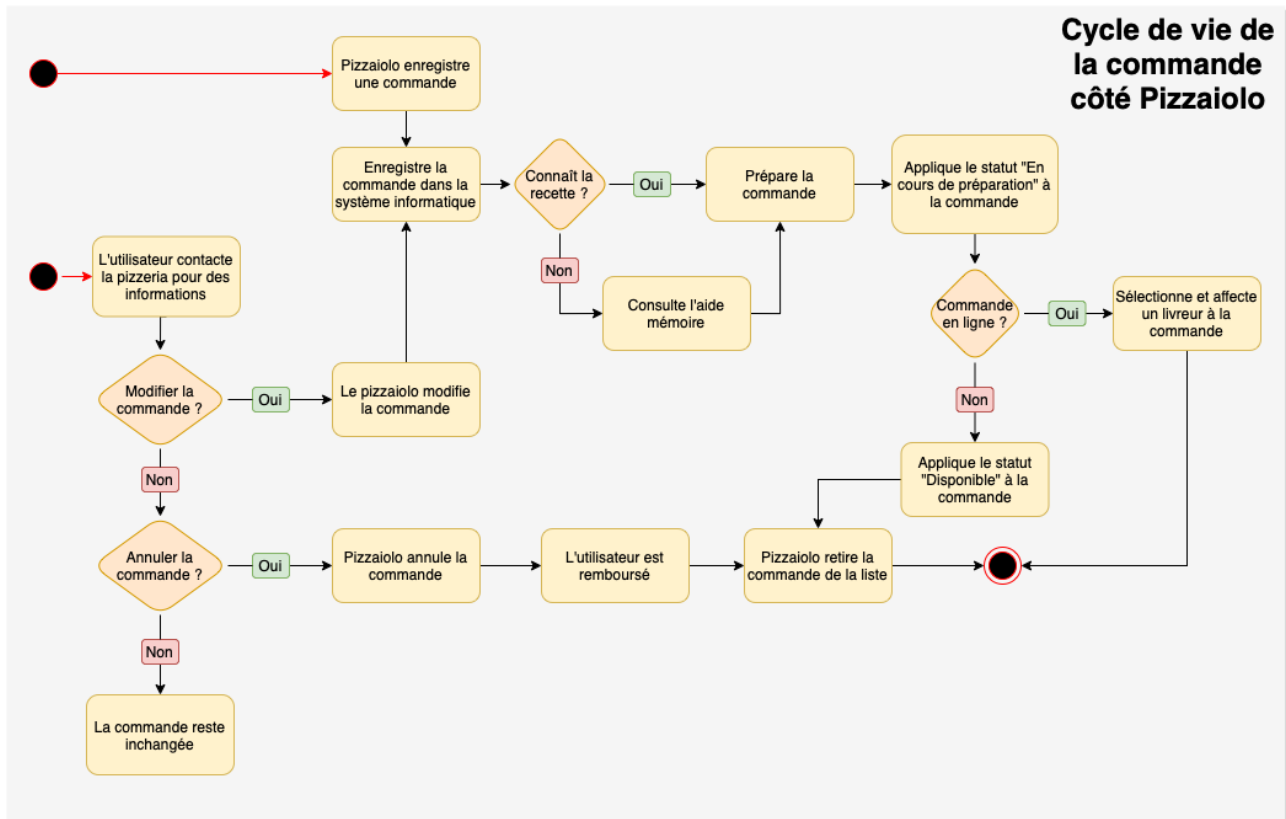
Tout repose sur un système de gestion avec site internet et comptes clients pour gérer efficacement les différentes commandes, assister le pizzaiolo lors de la réalisation de celles-ci grâce aux aide-mémoires et informer efficacement le client avec suivi des étapes de la commande.

3.2. Les acteurs

- Le responsable
- Le livreur
- Le pizzaiolo
- Le client
- Le visiteur

3.3. Les cas d'utilisation généraux





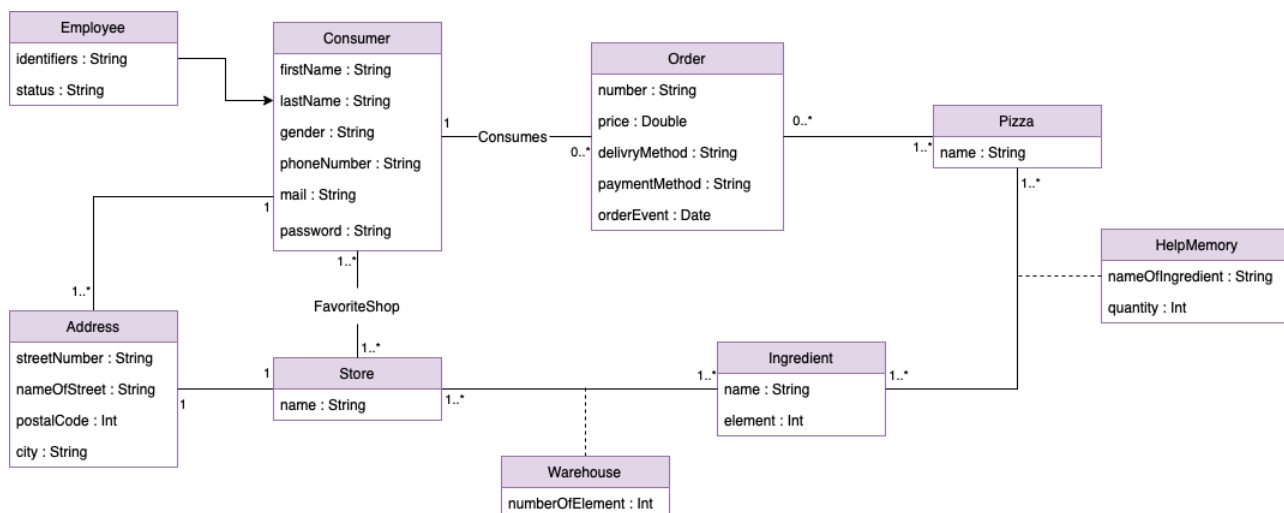
3.4. Les fonctionnalités

Fonctionnalités / Acteurs	Le responsable	Le pizzaiolo	Le livreur	Le client	Le visiteur
S'inscrire Permet de créer un compte	X	X	X	X	X
Se connecter Permet de se connecter à son compte	X	X	X	X	X
Créer un compte employé Permet de créer et de gérer un compte employé	X				
Effectuer une commande Permet de valider une commande	X	X	X	X	X
Modifier une commande Permet de modifier le contenu de sa commande en cours	X	X	X	X	X
Annuler une commande Permet d'annuler une commande	X	X	X	X	X
Payer une commande en ligne Permet d'utiliser un moyen de paiement en ligne (PayPal, Carte Bancaire)	X	X	X	X	
Enregistrer une commande Permet d'ajouter une commande à réaliser	X	X			
Afficher l'aide mémoire d'une pizza Permet d'afficher la liste des ingrédients d'une pizza	X	X			
Mettre à jour l'état de la commande Permet de modifier le statut de la commande (enregistrée, en cours de préparation, disponible, en cours de livraison, livrée)	X	X	X		

Fonctionnalités / Acteurs	Le responsable	Le pizzaiolo	Le livreur	Le client	Le visiteur
Affecter une commande à un livreur Permet de choisir et d'affecter une commande à un livreur	X	X			
Afficher ma liste de commandes Permet de visualiser la liste des commandes réalisées sur le compte	X			X	
Afficher la liste des commandes de la pizzeria Permet d'afficher la liste des commandes en cours de la pizzeria	X	X	X		
Afficher la liste des commandes à livrer Permet d'afficher les commandes affectées à la livraison	X		X		
Afficher la liste des commandes du groupe Permet d'afficher l'ensemble des commandes du groupe OC Pizza	X				
Afficher l'état du stock de la pizzeria Permet d'afficher le stock ingrédient	X	X			
Afficher l'état des stocks Permet d'afficher le stock général (ingrédients, fournitures, matériels)	X				
Effectuer une réclamation Permet de faire une requête pour une commande non conforme	X			X	X
Traiter une réclamation Permet d'examiner et de proposer une solution à une réclamation	X				

4. DOMAINE FONCTIONNEL

4.1. Référentiel



Consumer : Elle regroupe tous les consommateurs (sur place, en ligne, par téléphone ou en borne) avec leurs descriptions et comptes clients, s'ils en possèdent un. Elle est associée à la classe *Order*.

Employee : Elle comprend les différents employés du groupe (pizzaiolos, livreurs) et hérite de la classe mère *Consumer*.

Order : Elle comprend tous les détails d'une commande (date, heure, numéro de commande, etc...). Elle est associée aux classes *Consumer* et *Pizza*.

Pizza : Elle permet de récupérer le nom d'un article. Elle est associée aux classes *Order* et *Ingredient*.

HelpMemory : C'est une classe d'association qui sert d'aide mémoire pour le pizzaiolo et qui détaille le nombre d'ingrédients utilisés avec leur nom. Elle est associée aux classes *Pizza* et *Ingredient*.

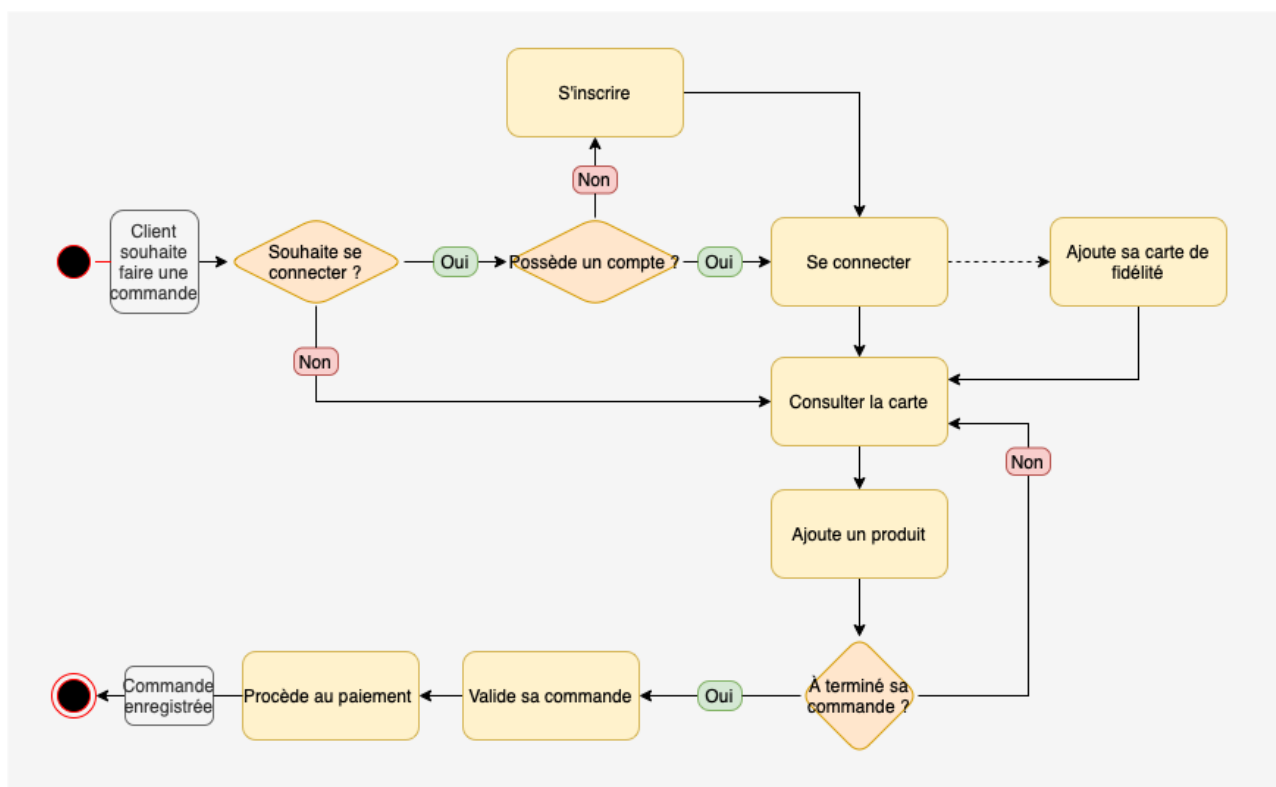
Ingredient : Elle contient les informations sur les ingrédients qui seront nécessaire pour la réalisation d'une pizza. Elle est associée aux classes *Pizza* et *Store*.

Warehouse : Cette classe d'association comptabilise le nombre d'ingrédients par établissement. Elle est associée aux classes *Store* et *Ingredient*.

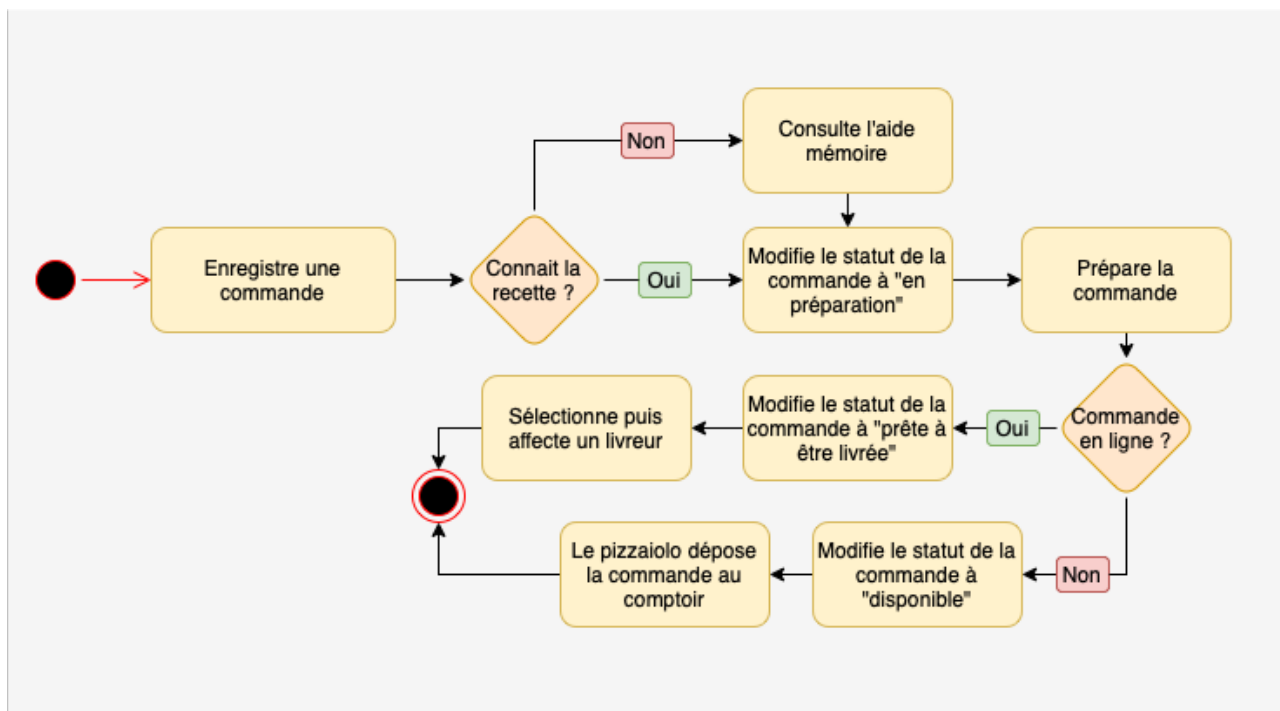
Store : Elle attribut un nom à un établissement. Le groupe en possède actuellement 5. Le lien avec *Consumer* permet également d'avoir une information supplémentaire : l'établissement préféré d'un consommateur. Elle est associée aux classes *Ingredient*, *Warehouse*, *Address* et *Consumer*.

Address : Elle définit toutes les informations nécessaires que comporte une adresse postale. Elle est associée aux classes *Store* et *Consumer*.

4.2.Packages



Package Commande



Package Cuisine

5. GLOSSAIRE

Terme	Définition
Client	Personne qui effectue une prise de commande via le site internet ou l'application, par téléphone ou directement sur une borne au sein de l'établissement.
Livreur	Personne qui récupère la commande à un point de vente et l'apporte au client.
Pizzaiolo	Personne qui prépare la commande d'un client ou visiteur au sein de l'établissement.
Responsable	Personne qui s'occupe des stocks, de la gestion des plannings des employés et de leurs rémunérations, ainsi que de l'ouverture et fermeture de l'établissement.
Visiteur	Personne physique qui réalise une commande dans l'établissement depuis le comptoir.