



OC Pizza

Système de gestion de pizzeria

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

Adrien SIMON
Développeur

OpenClassrooms

<https://openclassrooms.com/>

10 Quai de la Charente, 75019 Paris – 01 80 88 80 30 – hello@openclassrooms.com

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de XXXX – SIREN 999 999 999 – Code APE : 6202A



TABLE DES MATIÈRES

Système de gestion de pizzeria	1
Versions	3
Introduction	4
Objet du document	5
Références	5
Besoin du client	5
Contexte	5
Enjeux et Objectifs	5
Contraintes	6
Description générale de la solution	6
Les acteurs	6
Diagramme de package	7
Les user stories	8
Le domaine fonctionnel	9
Référentiel	9
Détail des classes	10
Application Web	14
Les acteurs	14
Les cas d'utilisation	14



1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Adrien SIMON	07/01/2021	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

L'objectif de ce document est de spécifier les fonctionnalités de l'application.

Les éléments du présent dossier découlent:

- D'un entretien avec le dirigeant de la société OC Pizza
- De l'analyse des besoins fonctionnels de l'application

2.2 -Références

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

1. **Dossier de conception technique:** Dossier de conception technique de l'application
2. **Dossier d'exploitation :** Dossier d'exploitation de l'application



2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

OC Pizza est une entreprise de vente de pizza en livraison ou à emporter. L'entreprise dispose déjà de 5 points de ventes dans la ville et à des perspectives d'évolution devant l'amener à en ouvrir au moins 3 de plus d'ici la fin de l'année. Cependant, la gestion d'une telle activité avec des points de ventes espacés géographiquement et des modes de consommation différents (à emporter ou en livraison) demande beaucoup d'organisation. Aujourd'hui, la société OC Pizza ne dispose pas d'un système d'information répondant à tous ses besoins. Faute de trouver l'outil dont elle rêve sur le marché, elle cherche à faire développer une solution sur mesure qui lui permettra d'avoir une gestion plus sereine et simple de son activité.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

La solution que nous sommes chargés de développer pour le groupe OC Pizza doit répondre impérativement à certaines attentes qui ont été énoncées lors du premier rendez-vous avec le gérant d'OC Pizza.

L'objectif principal est d'obtenir un outil permettant une gestion efficace des commandes de pizzas à tout niveau. A savoir de la réception de la commande à la livraison de celle-ci, en passant par sa préparation.

- L'outil doit permettre d'améliorer la gestion du stock et son suivi en temps réel. En effet, il doit permettre de savoir à tout moment quels sont les ingrédients restant en stock et quelles sont les pizzas réalisables à partir de ces ingrédients. Et ce pour chacun des points de vente.
- L'outil doit permettre à tout moment de consulter la liste des commandes passées, en préparation et à venir.
- La solution doit également permettre aux préparateurs des commandes de consulter la recette de la pizza qu'ils sont en train de préparer.
- Enfin, la solution proposée devra permettre aux clients d'OC Pizza de passer leur commande via une application web et de régler directement cette commande en ligne s'ils le souhaitent. Les clients doivent également pouvoir annuler leur commande tant que celle-ci n'est pas en phase de préparation.

2.3.3 - Contraintes

Le groupe OC Pizza est aujourd'hui composé de cinq établissements et compte s'agrandir. La solution proposée doit donc tenir compte de cette contrainte de multi-établissement que ce soit pour la gestion des commandes et des livraisons que pour le suivi administratif. De plus, cet outil doit tenir compte de la réalité du marché, à savoir les clients. En effet, la conception d'un système de commande à distance et de livraison implique de définir des



règles d'attribution des commandes à un lieu de préparation et à un livreur, afin d'optimiser le temps d'attente du client et donc d'améliorer sa satisfaction, tout en ne surchargeant pas un pizzaiolo ou un livreur.

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

D'après l'analyse des besoins énoncés précédemment, il en est ressorti de notre réflexion un découpage de la solution en deux packages avec lesquels les différents acteurs utilisant le programme pourront interagir. Le schéma suivant représente ce découpage et présente les différents acteurs.

3.1 -Les acteurs

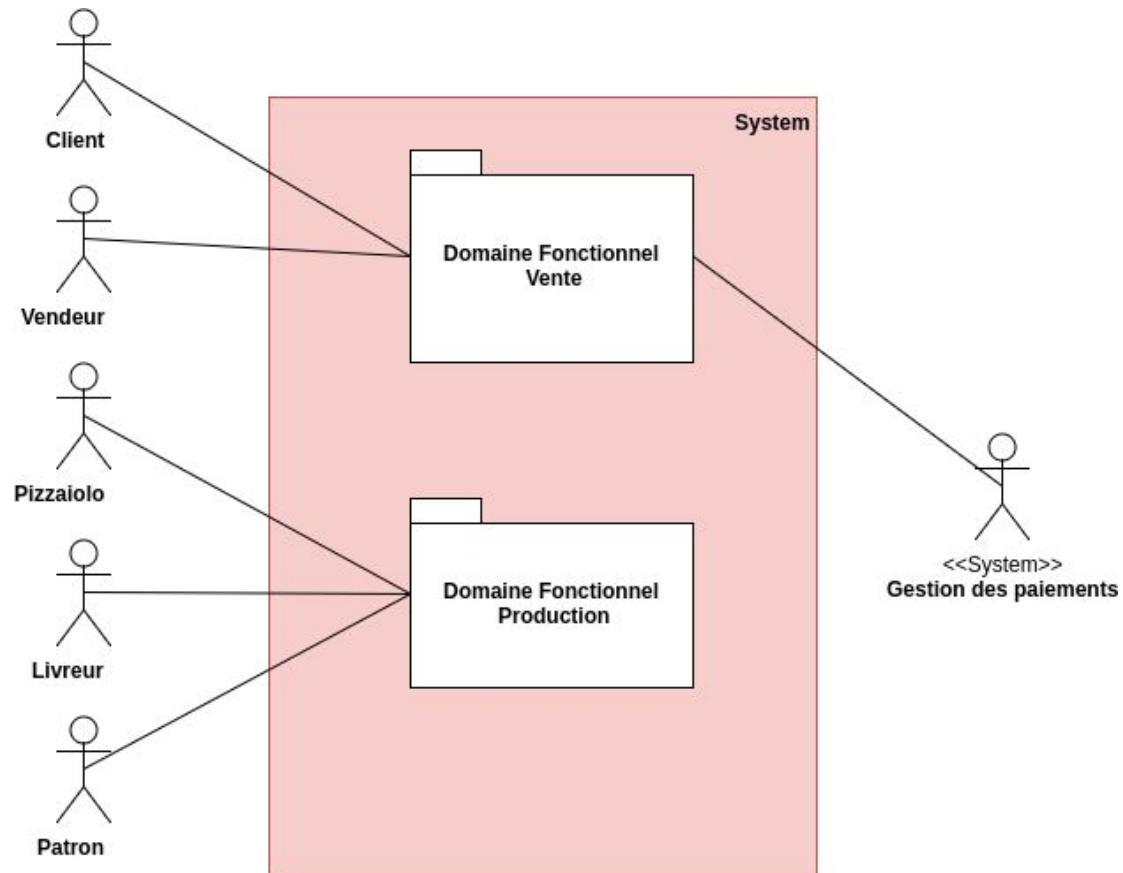
Nous avons distingué 5 acteurs:

4 acteurs internes à la structure OC Pizza : Vendeur, Pizzaiolo, Livreur et Patron

1 acteur externe : Le client



3.2 -Diagramme de package





3.3 -Les user stories

En tant que client je veux pouvoir:

- Voir les pizzas disponibles pour pouvoir faire mon choix
- Commander l'un des produits pour qu'il soit préparé et me soit livré
- Payer en ligne pour n'avoir qu'à récupérer ma commande quand elle sera livrée
- Voir l'état de ma commande et la position du livreur pour avoir une estimation de quand elle sera livrée
- Annuler ou modifier sa commande depuis l'application si elle n'est pas en préparation pour ne pas avoir à appeler

En tant que chargé d'accueil je veux pouvoir:

- Voir les commandes, les valider et les transmettre en cuisine pour qu'elles soient préparées et que leur état change sur l'application
- Créer une commande pour les clients qui n'utilisent pas l'application pour qu'elles puissent être suivies de la même façon
- Voir les stocks en temps réel pour savoir quelles pizzas peuvent être réalisées

En tant que pizzaiolo je veux pouvoir:

- Voir les commandes validées pour les préparer
- Voir les ingrédients composant une commande pour avoir un mémo

En tant que livreur je veux pouvoir:

- Avoir le trajet optimal vers l'adresse de livraison sur l'application pour être plus efficace
- Pouvoir valider une livraison depuis l'application

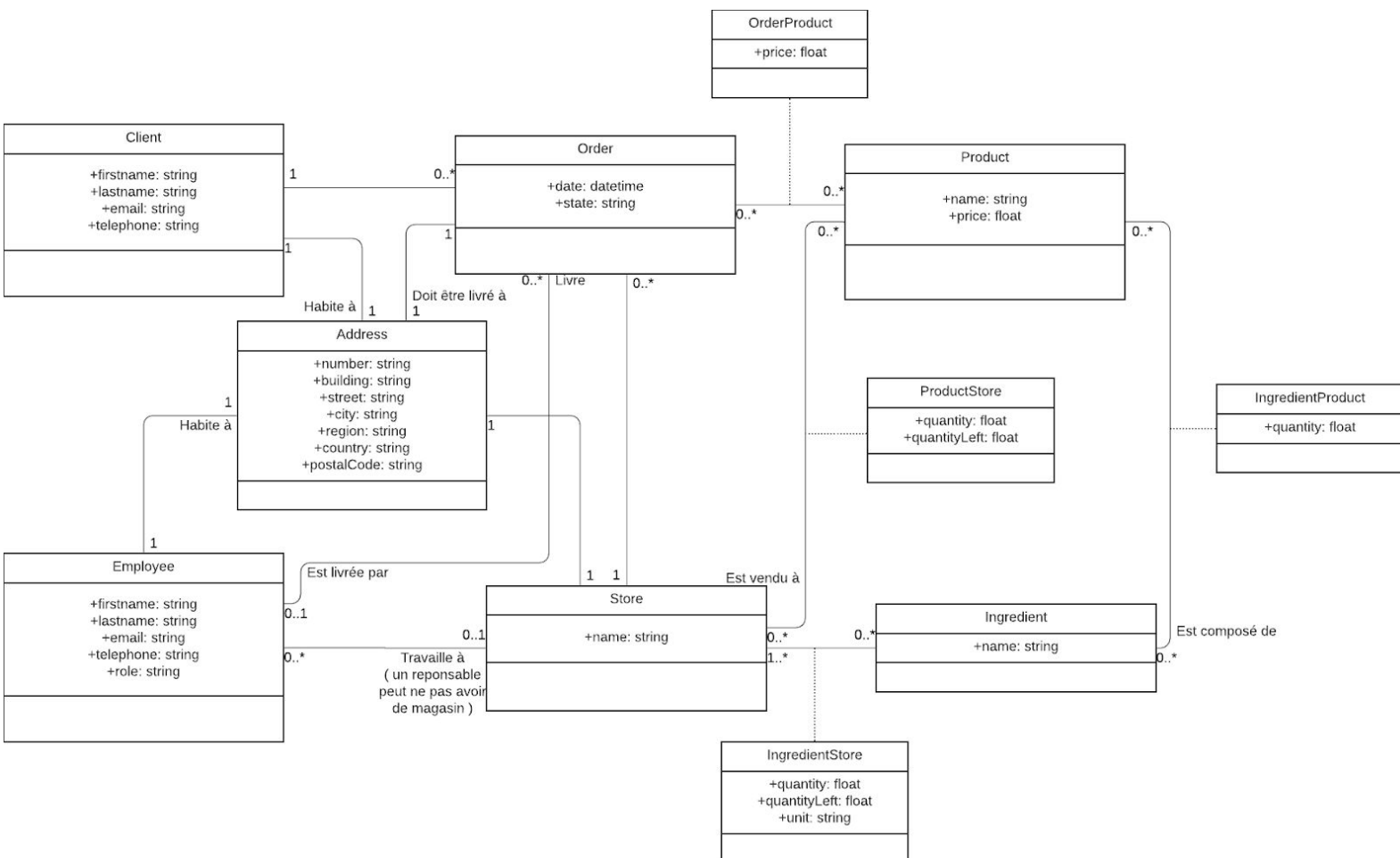
En tant que responsable je veux pouvoir:

- Voir les commandes en cours et passées pour suivre les points de vente
- Voir les stocks en temps réel et à la fin de chaque journée pour prévoir un réapprovisionnement différent selon le besoin
- Recevoir une notification si stocks utilisés à 90% ou plus pour savoir



4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 -Référentiel





4.1.1 - *Détail des classes*

Product		
Attribut	Type	Description
name	string	Le nom du produit
price	float	Le prix du produit

Ingredient		
Attribut	Type	Description
name	string	Le nom de l'ingrédient

Address		
Attribut	Type	Description
number	string	Le numéro de rue (peut contenir autre chose que des chiffres)
building	string	Le numéro du bâtiment
street	string	Le nom de la rue
city	string	Le nom de la ville
region	string	Le nom de la région
country	string	Le nom du pays
postalCode	string	Le code postal

Store		
Attribut	Type	Description
name	string	Le nom du produit
address	int	L'id de l'adresse du magasin

Client		
Attribut	Type	Description
firstname	string	Le prénom de l'utilisateur
lastname	string	Le nom de l'utilisateur
email	string	L'email de l'utilisateur
telephone	string	Le numéro de téléphone de l'utilisateur
password	string	Le mot de passe de l'utilisateur (crypté en SHA-256)
address	int	L'id de l'adresse de l'utilisateur

Employee		
Attribut	Type	Description
firstname	string	Le prénom de l'utilisateur
lastname	string	Le nom de l'utilisateur
email	string	L'email de l'utilisateur
telephone	string	Le numéro de téléphone de l'utilisateur
role	string	Le role de l'utilisateur (livreur, client, etc.)

password	string	Le mot de passe de l'utilisateur (crypté en SHA-256)
address	int	L'id de l'adresse de l'utilisateur
store	int	L'id du magasin de l'employé

Order		
Attribut	Type	Description
date	datetime	La date à laquelle la commande a été passée
state	string	L'état de la commande (livré, validé etc.)
address	int	L'id de l'adresse de livraison
userId	int	L'id de l'utilisateur ayant passé la commande
storeId	int	L'id du magasin concerné par la commande
livreur	int	L'id du livreur qui doit livrer la commande (c'est un User)

...



5 - APPLICATION WEB

5.1 -Les acteurs

- Le vendeur
- Le pizzaiolo
- Le responsable
- Le client
- Le livreur

5.2 -Les cas d'utilisation

Identifiant	UC1 – Gérer son panier
Description	En tant que client je veux pouvoir remplir et vider un panier qui servira pour ma commande
Pré-conditions	- L'utilisateur se trouve dans la carte du point de vente
Données en entrée	



Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none">- Le client clique sur l'onglet "Passer commande"- Le système affiche la carte du point de vente- Le client clique sur le bouton "ajouter" à côté des produits qu'il veut mettre dans son panier- Le système affiche le contenu du panier à droite de l'écran- L'utilisateur clique sur un élément du panier pour le retirer- Le système retire l'élément du panier
Résultat	Un panier se remplit (stocké côté client puis envoyé vers bdd quand commande validée par client)
Erreurs	<ol style="list-style-type: none">1. Le produit cliqué est hors stock2. Le point de vente est fermé



Identifiant	UC2 – Passer une commande
Description	En tant que client je dois pouvoir passer une commande que je sois connecté ou non.
Pré-conditions	Avoir au moins un article dans son panier
Données en entrée	Adresse, nom du client, panier
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche un récapitulatif de la commande2. L'utilisateur clique sur le bouton commander3. Le système affiche un formulaire demandant l'adresse de livraison4. L'utilisateur rentre son adresse dans le formulaire et clique sur valider



	<p>5. Le système affiche la page pour choisir le mode de paiement (en ligne ou à la livraison)</p> <p>6. L'utilisateur choisit son mode de paiement et confirme la commande</p> <p>7. Le système affiche la confirmation de la commande et un bouton pour télécharger la facture au format électronique (pdf).</p>
Résultat	La commande est envoyée au point de vente correspondant pour validation
Erreurs	1. L'adresse de livraison est trop éloignée ou n'existe pas

Identifiant	UC3 – Créer un compte
Description	En tant que client je veux pouvoir créer un compte
Pré-conditions	
Données en entrée	Email, nom, mot de passe, adresse (optionnel)



Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur "s'inscrire"2. Le système affiche un formulaire avec 4 champs: Mail, Nom, Mot de passe, Adresse (optionnel)3. L'utilisateur remplit le formulaire et clique sur le bouton "créer un compte"4. Le système affiche un confirmation puis au bout de quelques secondes connecte l'utilisateur automatiquement et l'emmène sur la page de gestion de son compte
Résultat	Un compte est créé avec les informations données par le client
Erreurs	<ol style="list-style-type: none">1. L'email est déjà utilisé2. Le mot de passe ne respecte pas le niveau de sécurité minimal requis

Créer un compte permet de retrouver ses anciennes commandes et d'enregistrer son adresse et ses moyens de paiement pour pouvoir commander plus rapidement.

Identifiant	UC4 – Gérer son compte
Description	En tant que client je veux pouvoir gérer mon compte et modifier mes informations
Pré-conditions	- Posséder un compte



	- Être connecté
Données en entrée	Email, nom, mot de passe, adresse (optionnel)
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur connecté clique sur "Mon compte"2. Le système affiche une interface avec des formulaires contenant les informations du compte de l'utilisateur3. L'utilisateur modifie ce qu'il souhaite modifier et clique sur "Modifier"4. Le système demande à nouveau le mot de passe de l'utilisateur pour confirmer la modification5. L'utilisateur rentre son mot de passe et clique sur valider6. Le système affiche un message de confirmation et redirige l'utilisateur sur la page de son compte
Résultat	Les informations du compte sont modifiées
Erreurs	<ol style="list-style-type: none">1. L'email est déjà utilisé2. Le mot de passe ne respecte pas le niveau de sécurité minimal requis

Identifiant	UC5 – Gérer les commandes
Description	En tant que chargé d'accueil je veux pouvoir gérer l'état des commandes envoyées par les clients

OpenClassrooms 10 Quai de la Charente, 75019 Paris – 01 80 88 80 30 – hello@openclassrooms.com
<https://openclassrooms.com/> S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de xxxx – SIREN 999 999 999 – Code APE : 6202A

	- Être connecté
Données en entrée	
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le chargé d'accueil est sur l'interface de gestion des



Erreurs	<ol style="list-style-type: none">1. L'email est déjà utilisé2. Le mot de passe ne respecte pas le niveau de sécurité minimal requis
---------	---

Identifiant	UC6 – Gérer les stocks automatiquement
Description	Les ingrédients doivent être automatiquement décomptés des stocks quand une commande est validée
Pré-conditions	- Avoir une commande non validée
Données en entrée	
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Une commande est validée par un chargé d'accueil2. Le système vérifie que tous les ingrédients sont en stock3. Le système décompte les ingrédients qui composent les produits commandés du stock
Résultat	Les stocks sont modifiés
Erreurs	



Identifiant	UC7 – Voir les ingrédients qui composent une pizza
Description	En tant que pizzaiolo je veux voir les ingrédients qui composent les pizzas que je dois cuisiner
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">- Avoir une commande en préparation- Le pizzaiolo est connecté sur un compte ayant le statut "pizzaiolo"
Données en entrée	
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le pizzaiolo se trouve sur la page de gestion des commandes2. Le système affiche les ingrédients de la première pizza à préparer (celle qui a été commandée il y a le plus longtemps)



Résultat	Le pizzaiolo peut voir les ingrédients qu'il doit utiliser
Erreurs	

Identifiant	UC8 – Voir le trajet optimal pour la livraison
Description	En tant que livreur je veux pouvoir voir le trajet optimal pour effectuer mes livraisons
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">- Avoir une commande préparée- Être connecté en tant que livreur
Données en entrée	



Scénario nominal	1. Le livreur se trouve sur la page de gestion des commandes 2. Le système affiche les commandes en livraison accompagnées d'une carte affichant le trajet optimal pour effectuer les livraisons
Résultat	Le pizzaiolo peut voir le meilleur trajet pour faire ses livraisons
Erreurs	