

# OC Pizza

## Dossier de conception fonctionnelle

Version 3

IT Consulting & Development  
3 rue des Alouettes 92100 Boulogne Billancourt  
0134003400  
hello@itconsultingdevelopment.com  
www.it-consulting-development.com  
S.A.R.L. au capital de 1 000,00 €  
enregistrée au RCS de 3456 SIREN 999 999 999 – Code APE : 6202A

## Table des matières

1-Versions.....	3
2-Introduction.....	4
3-Description générale de la solution.....	6
4-Glossaire.....	26

# 1-VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Alexandra Alsen Dykler	10/07/2020	Création du document	1
Alexandra Alsen Dykler	21/05/2021	Ébauche et création du document	2
Alexandra Alsen Dykler	01/06/2021	Version finale	3

## 2-INTRODUCTION

### **Objet du document :**

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle du système informatique sur-mesures dédiée à OC Pizza.

### **Références**

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

1. **Dossier d'exploitation**
2. **Dossier des spécifications techniques**
3. **Modèle physique de données**

### **Besoin du client**

Élaborer, créer et délivrer un système informatique sur-mesures. Les demandes d'OC Pizza étant :

- 1 D'être plus efficace dans la gestion des commandes de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation
- 2 De suivre en temps réel les commandes passées et en préparation
- 3 De suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables
- 4 De 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'il le souhaite, sinon, ils paieront directement à la livraison
- 5 De modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée
- 6 De proposer un aide mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza
- 7 D'informer ou notifier les clients sur l'état de leur commande

## **Enjeux et objectifs**

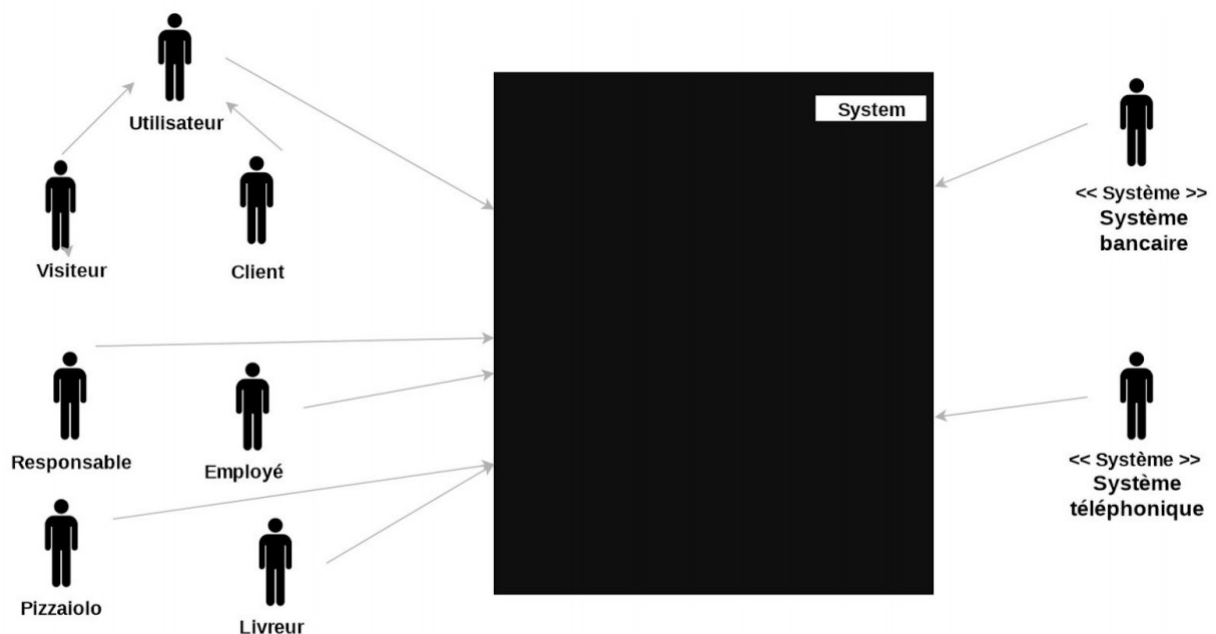
→ Délivrer le système informatique rapidement avec la possibilité d'une prise en main facile pour OC Pizza.

# 3-DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

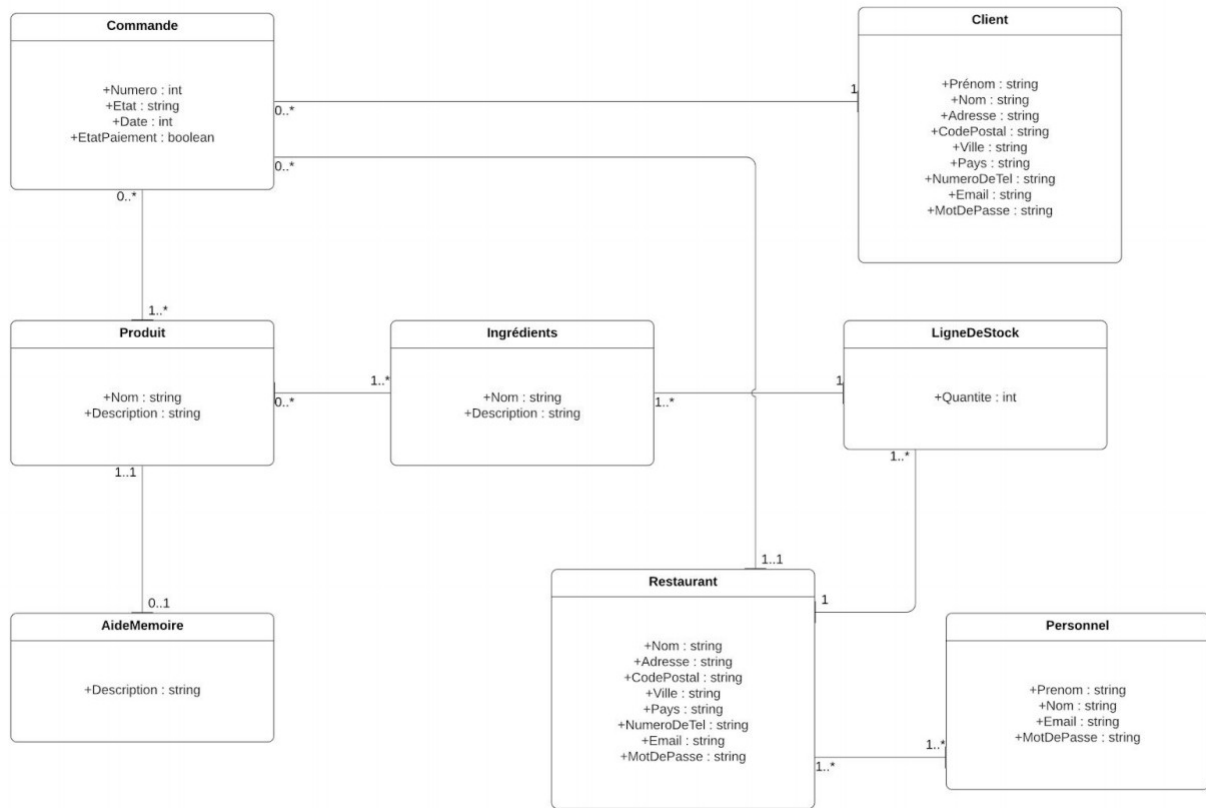
## Les acteurs :

- 1) Utilisateur (visiteur et client)
- 2) Responsable
- 3) Employé
- 4) Pizzaiolo
- 5) Livreur
- 6) Système bancaire
- 7) Système téléphonique

## Diagramme de contexte :

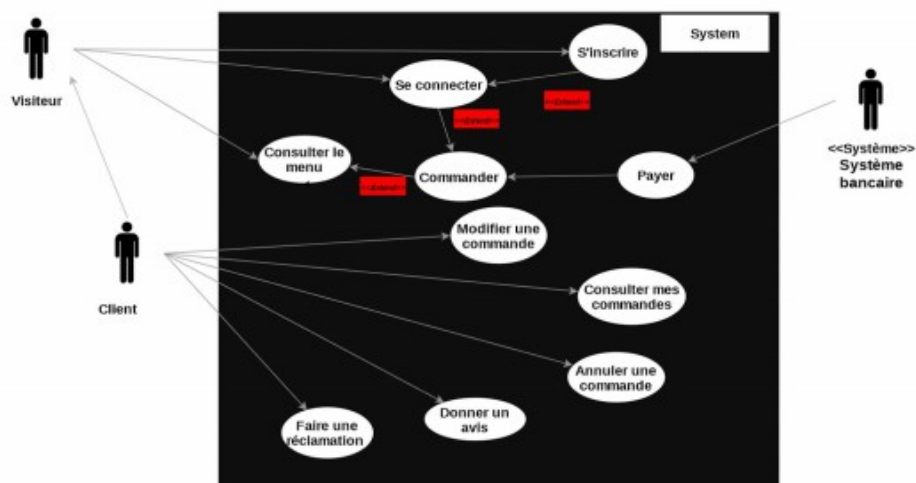


## Diagramme de classe :

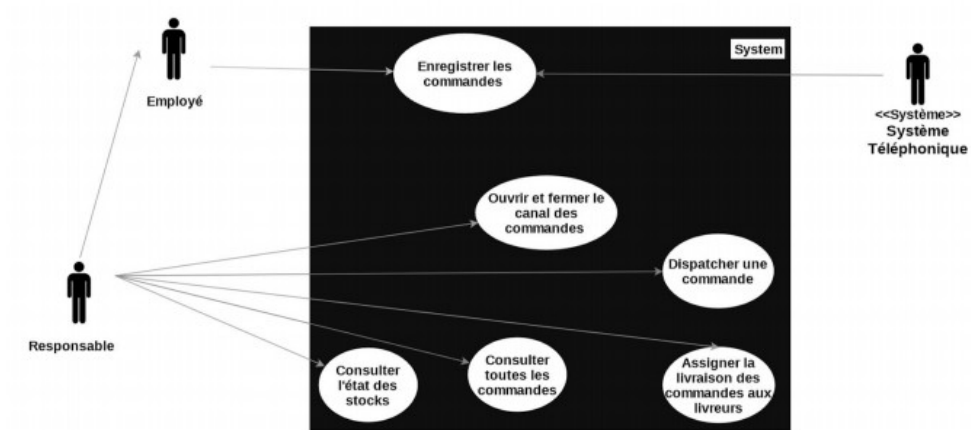


## Les cas d'utilisation :

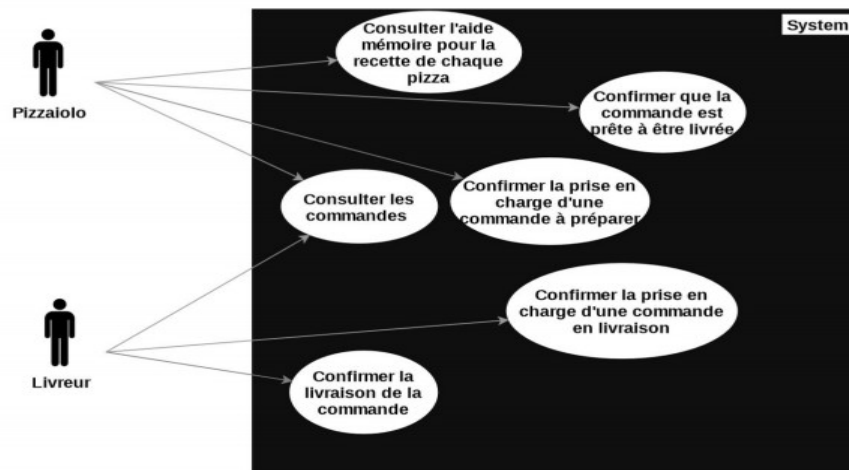
### II.1) Diagramme de cas d'utilisation acteurs visiteur/client/système bancaire



## II.2) Diagramme de cas d'utilisation acteurs employé/responsable/système téléphonique



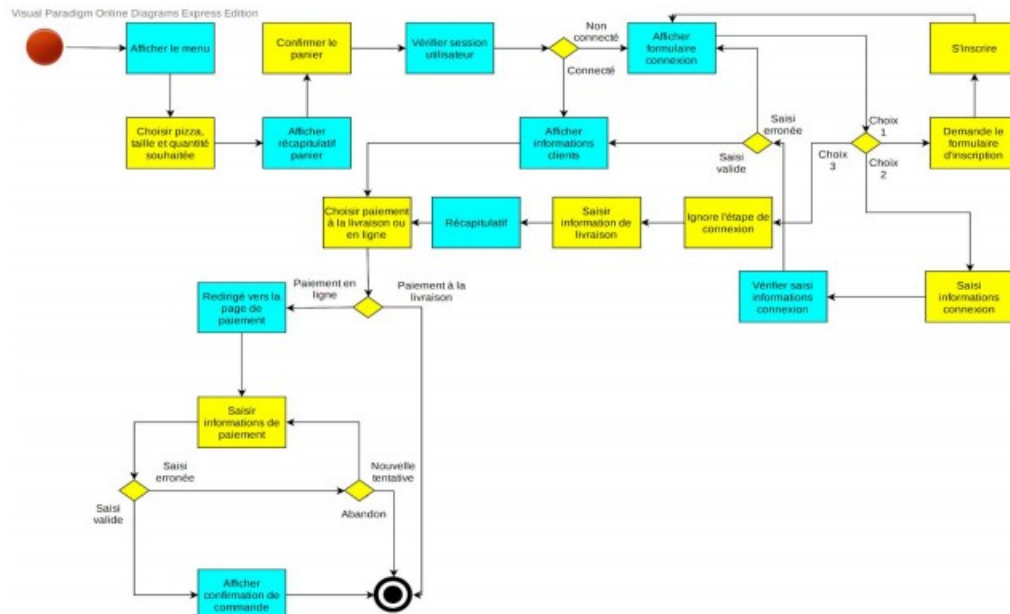
## II.3) Diagramme de cas d'utilisation acteurs pizzaiolo/livreur



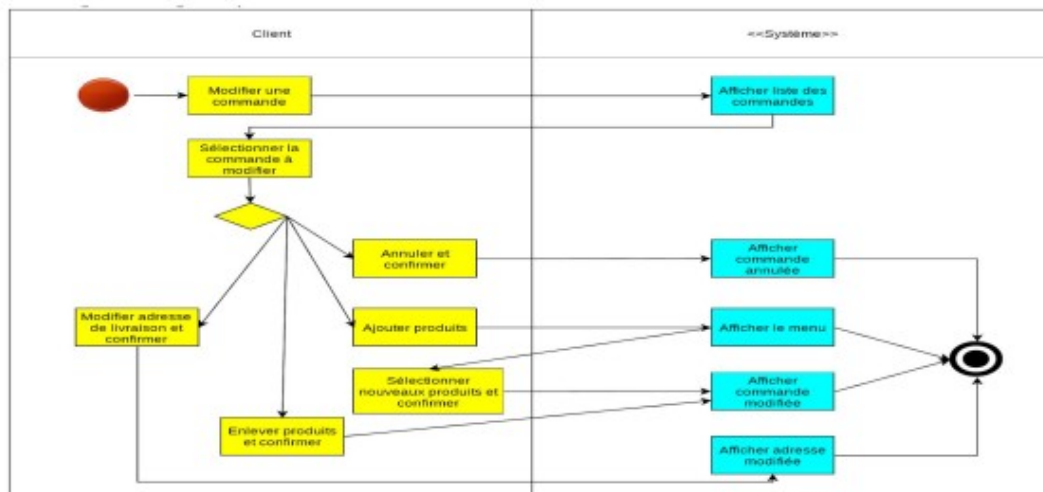


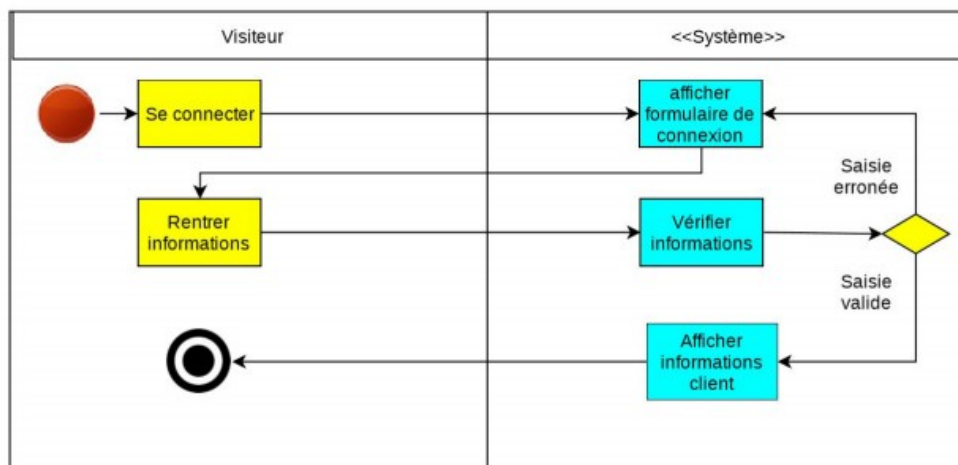
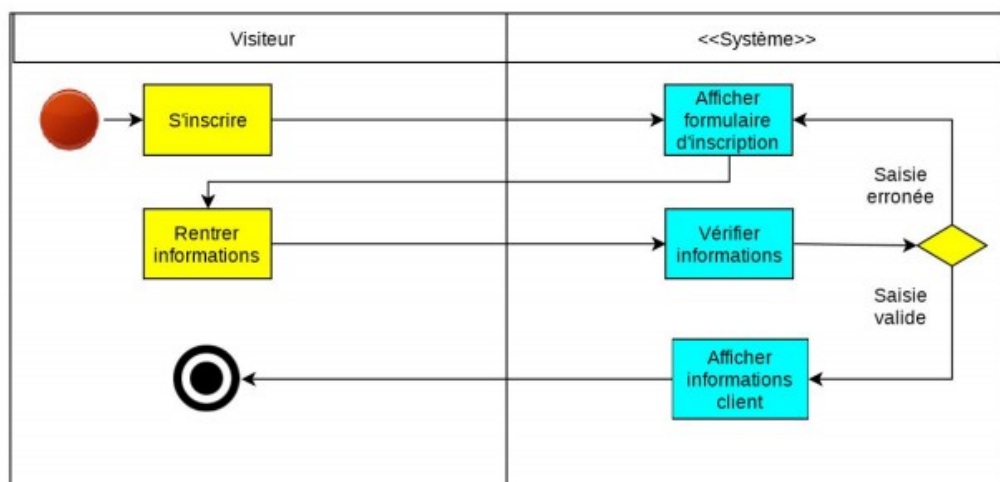
## Les diagrammes d'activités :

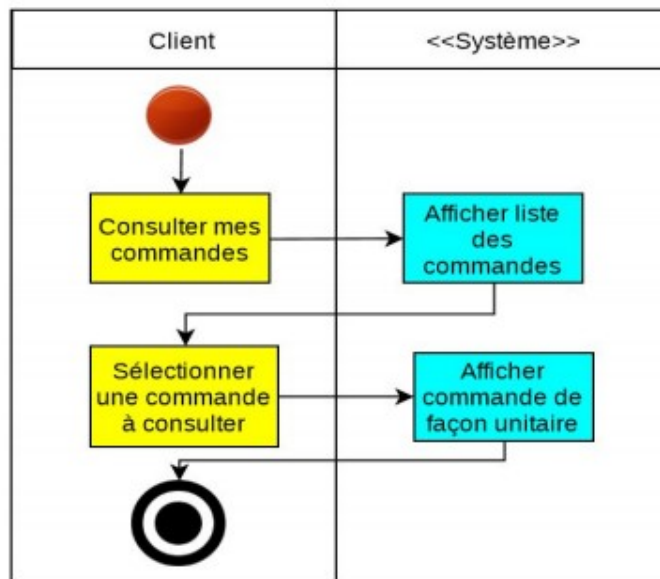
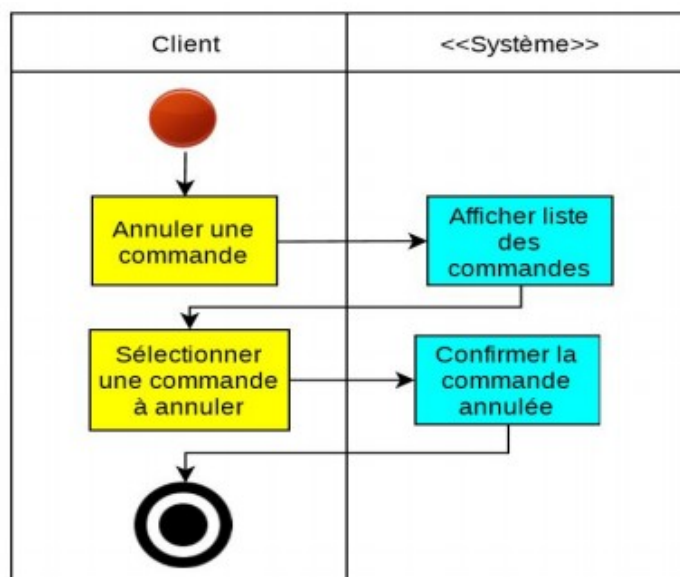
### IV.1) Diagramme d'activité d'une commande

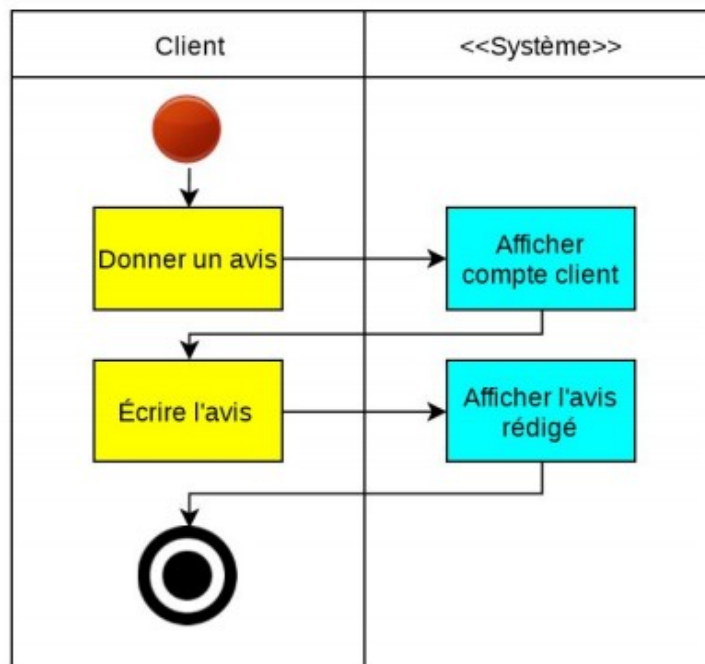
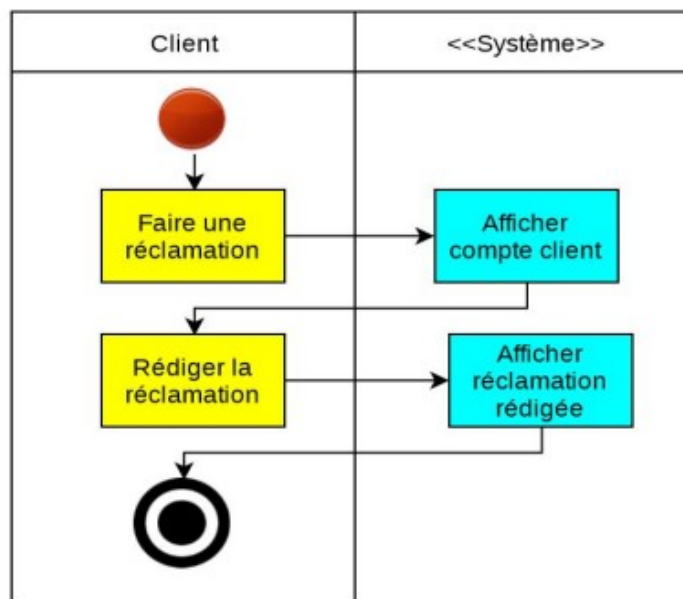


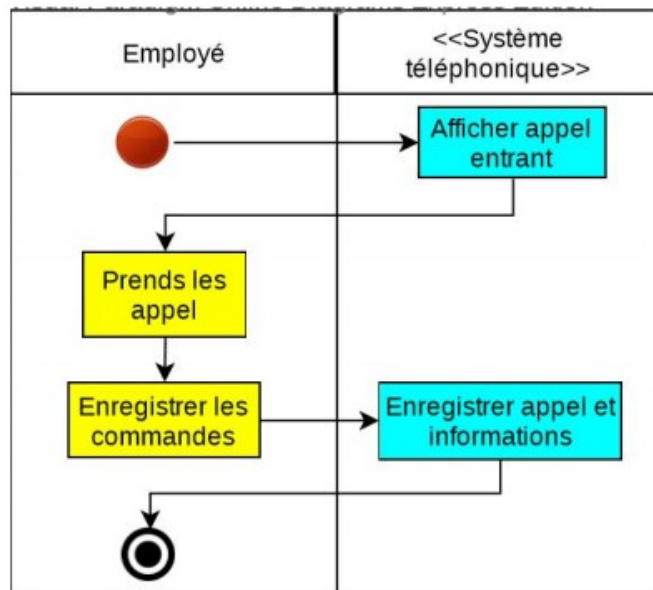
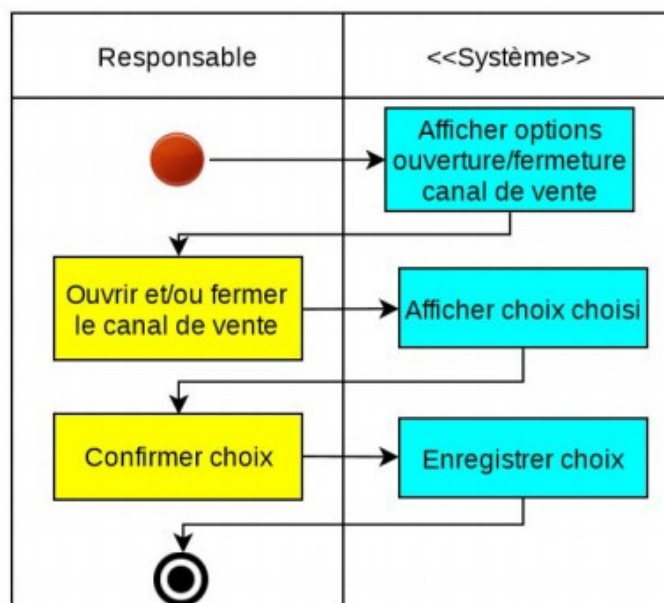
### IV.2) Diagramme d'activité "modifier une commande"

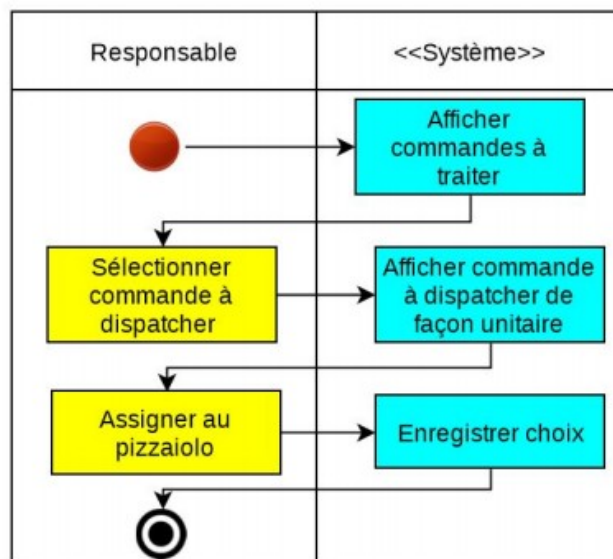
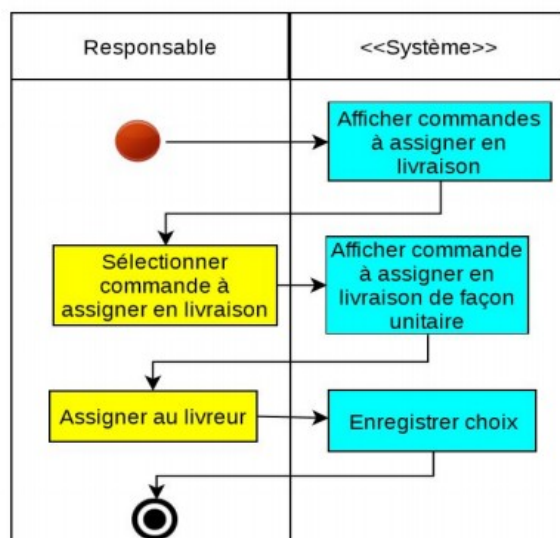


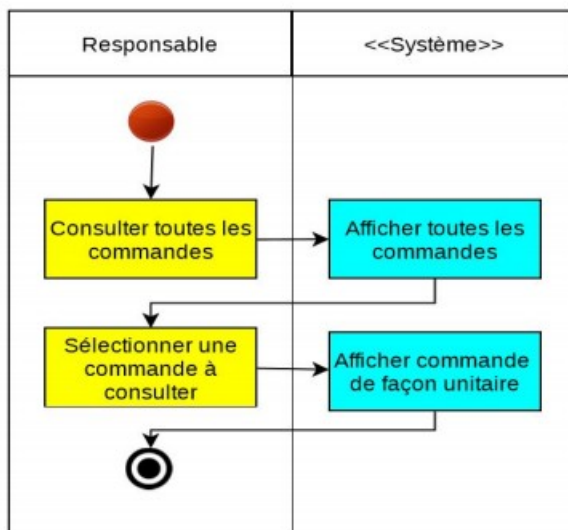
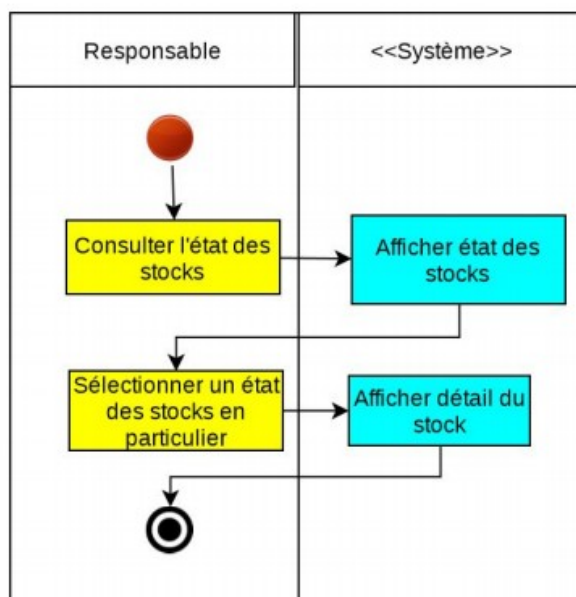
**IV.3) Diagramme d'activité visiteur "se connecter"****IV.4) Diagramme d'activité visiteur "s'inscrire"**

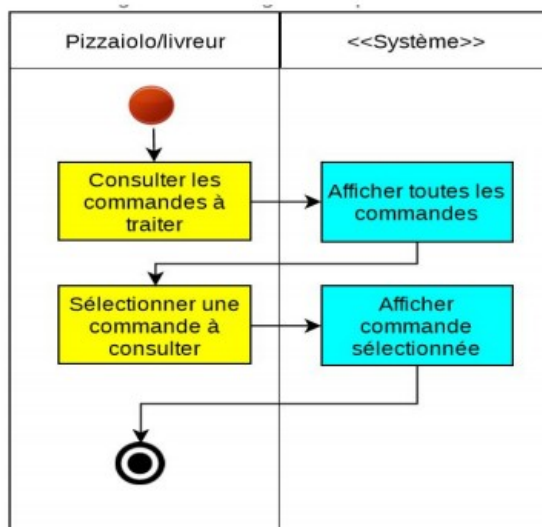
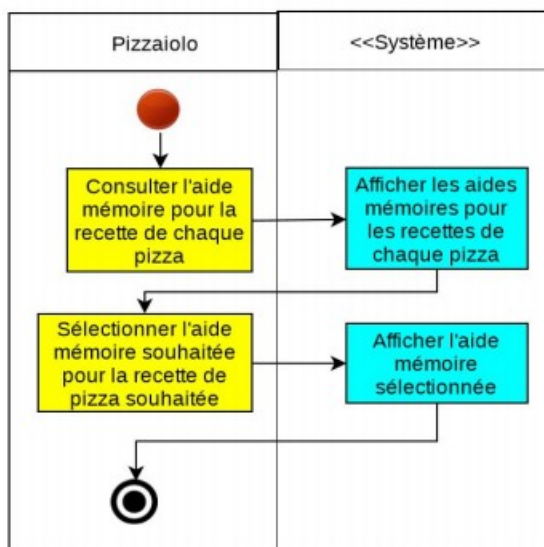
**IV.5) Diagramme d'activité client "consulter mes commandes"****IV.6) Diagramme d'activité client "annuler une commande"**

**IV.7) Diagramme d'activité client "donner un avis"****IV.8) Diagramme d'activité client "faire une réclamation"**

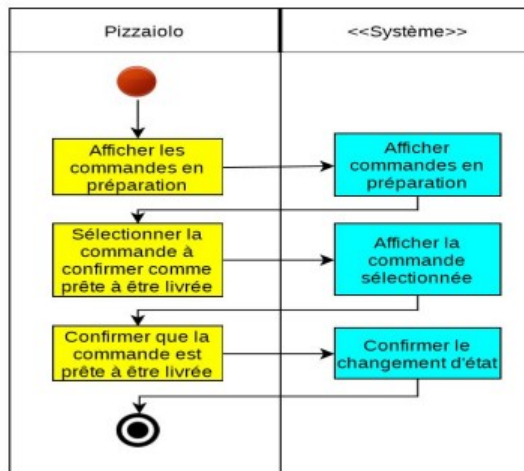
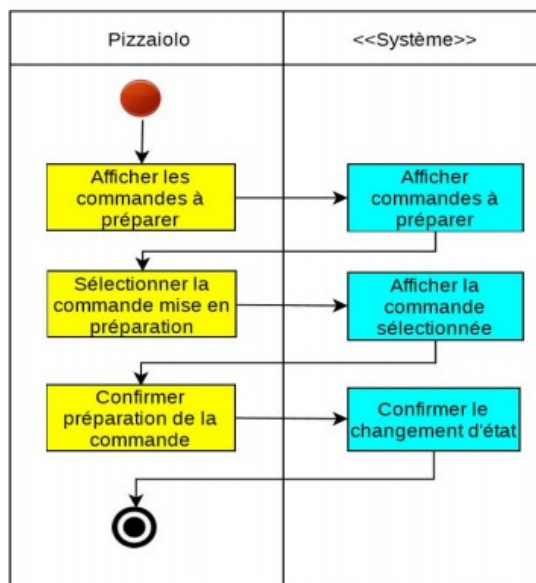
**IV.9) Diagramme d'activité employé "enregistrer une commande"****IV.10) Diagramme d'activité responsable "ouvrir et fermer le canal des ventes"**

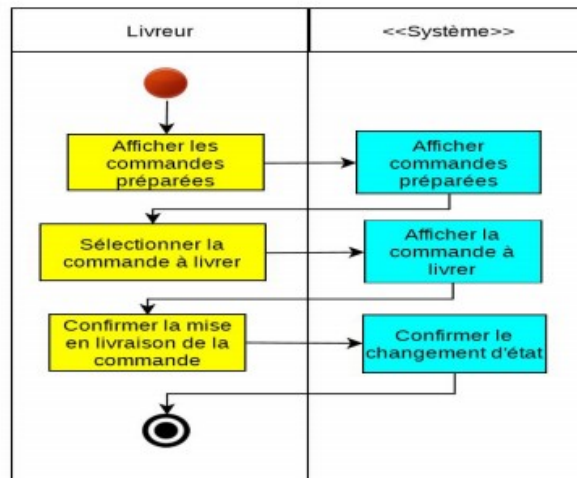
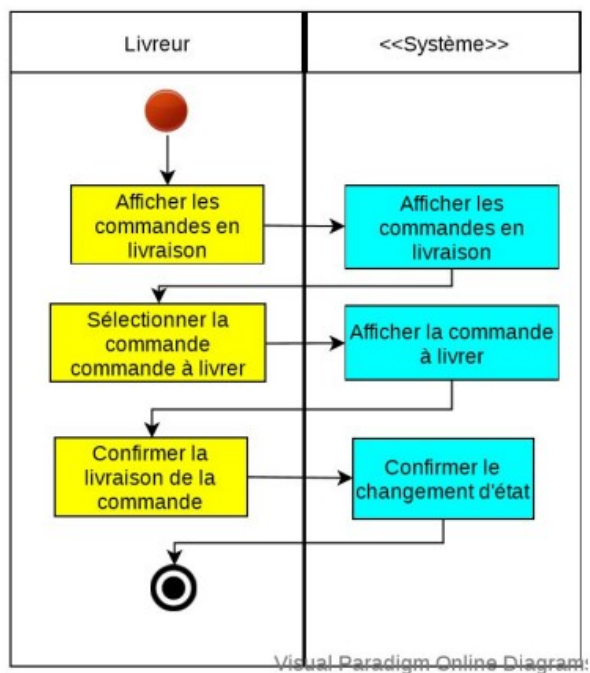
**IV.11) Diagramme d'activité responsable "afficher commande à traiter"****IV.12) Diagramme d'activité responsable "afficher commande à assigner en livraison"**

**IV.13) Diagramme d'activité responsable "consulter toutes les commandes"****IV.14) Diagramme d'activité responsable "consulter les stocks"**

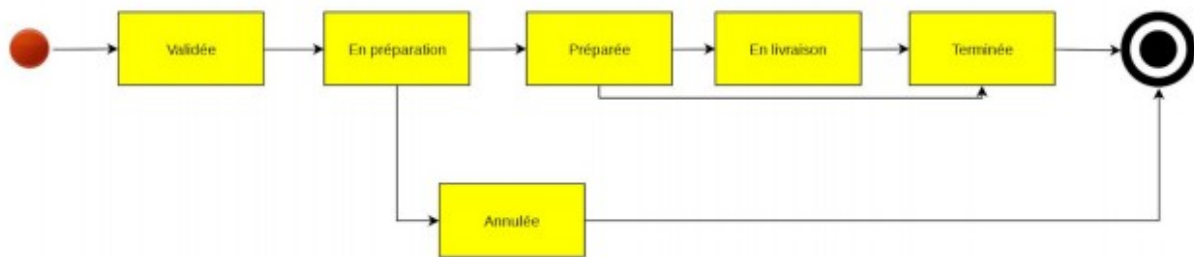
**IV.15) Diagramme d'activité pizzaiolo et livreur "consulter les commandes à traiter"****IV.16) Diagramme d'activité pizzaiolo "consulter l'aide mémoire pour la recette de chaque pizza"**



**IV.17) Diagramme d'activité pizzaiolo "afficher les commandes prête à être livrée"****IV.18) Diagramme d'activité pizzaiolo "afficher les commandes en préparation"**

**IV.19) Diagramme d'activité livreur "afficher les commandes à livrer"****IV.20) Diagramme d'activité livreur "afficher les commandes livrées"**

## **Diagramme état-transition d'une commande :**



## **Les scénarios :**

### **Identification n°1**

**Nom :** Passer une commande

**Acteur(s) :** Utilisateur, visiteur, client

**Description :** L'utilisateur / le visiteur / le client doit pouvoir passer commande sur le site internet

**Auteur :** Alexandra AD

**Date(s) :** 10/07/20

**Pré-conditions :** aucune

**Démarrage :** L'utilisateur a demandé la page « Consulter le menu »

### **DESCRIPTION**

#### **Le scénario nominal :**

1. Le système affiche la page du menu principal
2. L'utilisateur sélectionne la pizza, la taille et la quantité souhaité
3. Le système affiche le récapitulatif du panier
4. L'utilisateur confirme le panier
5. Le système indique à l'utilisateur qu'il peut se connecter (session utilisateur)
6. L'utilisateur se connecte
7. Le système affiche les informations clients
8. L'utilisateur choisit le mode de paiement en ligne
9. Le système redirige l'utilisateur vers la page de paiement

10. L'utilisateur saisit ses informations de paiement
11. Le système affiche la confirmation de commande
12. Fin du scénario 5

### **Les scénarios alternatifs et exceptions :**

#### **Scénario alternatif 1 :**

- a. L'utilisateur n'est pas connecté
- b. Le système affiche le formulaire de connexion
- c. L'utilisateur demande le formulaire d'inscription
- d. L'utilisateur s'inscrit
- e. Le système affiche le formulaire de connexion
- f. L'utilisateur se connecte (saisi valide)
- g. Le système affiche les informations clients
- h. L'utilisateur choisit le mode de paiement en ligne
- i. Le système redirige l'utilisateur vers la page de paiement
- j. L'utilisateur saisit ses informations de paiement
- k. Le système affiche la confirmation de commande
- l. Fin du scénario

#### **Scénario alternatif 2 :**

- a. L'utilisateur n'est pas connecté
- b. Le système affiche le formulaire de connexion
- c. L'utilisateur saisit les informations de connexion
- d. Le système vérifie les informations de connexion saisies
- e. L'utilisateur se connecte (saisi valide)
- f. Le système affiche les informations clients
- g. L'utilisateur choisit le mode de paiement en ligne
- h. Le système redirige l'utilisateur vers la page de paiement
- i. L'utilisateur saisit ses informations de paiement
- j. Le système affiche la confirmation de commande

k. Fin du scénario

**Scénario alternatif 3 :**

- a. L'utilisateur n'est pas connecté
- b. Le système affiche le formulaire de connexion
- c. L'utilisateur ignore l'étape de connexion
- d. L'utilisateur saisi les informations de livraison
- e. Le système affiche le récapitulatif
- f. L'utilisateur choisit le mode de paiement en ligne
- g. Le système redirige l'utilisateur vers la page de paiement
- h. L'utilisateur saisit ses informations de paiement
- i. Le système affiche la confirmation de commande
- j. Fin du scénario 6

**Scénario alternatif 4 :**

- a. L'utilisateur n'est pas connecté
- b. Le système affiche le formulaire de connexion
- c. L'utilisateur demande le formulaire d'inscription
- d. L'utilisateur s'inscrit
- e. Le système affiche le formulaire de connexion
- f. L'utilisateur se connecte (saisi valide)
- g. Le système affiche les informations clients
- h. L'utilisateur choisit le mode de paiement en ligne
- i. L'utilisateur choisit le paiement à la livraison
- j. Fin du scénario

**Scénario alternatif 5 :**

- a. L'utilisateur n'est pas connecté
- b. Le système affiche le formulaire de connexion
- c. L'utilisateur demande le formulaire d'inscription

- d. L'utilisateur s'inscrit
- e. Le système affiche le formulaire de connexion
- f. L'utilisateur se connecte (saisi valide)
- g. Le système affiche les informations clients
- h. L'utilisateur choisit le mode de paiement en ligne
- i. Le système redirige l'utilisateur vers la page de paiement
- j. L'utilisateur saisit ses informations de paiement (saisi erronée)
- k. L'utilisateur saisit à nouveau ses informations de paiement
- l. Le système affiche la confirmation de commande
- m. Fin du scénario

### **Scénario alternatif 6 :**

- a. L'utilisateur n'est pas connecté
- b. Le système affiche le formulaire de connexion
- c. L'utilisateur demande le formulaire d'inscription
- d. L'utilisateur s'inscrit
- e. Le système affiche le formulaire de connexion
- f. L'utilisateur se connecte (saisi valide)
- g. Le système affiche les informations clients
- h. L'utilisateur choisit le mode de paiement en ligne
- i. Le système redirige l'utilisateur vers la page de paiement
- j. L'utilisateur saisit ses informations de paiement (saisi erronée)
- k. L'utilisateur abandonne la commande
- l. Fin du scénario 7

**Fin : Scénario nominal** : à l'étape 12, scénario alternatif 1 : étape l, scénario alternatif 2 : étape k, scénario alternatif 3 : étape j, scénario 4 : étape j, scénario alternatif 5 : étape m, scénario 6 : étape l (sur décision de l'utilisateur).

**Identification n°2**

**Nom** : Enregistrer une commande

**Acteur(s)** : Employé, Système téléphonique

**Description** : L'employé doit pouvoir enregistrer les commandes grâce au système téléphonique

**Auteur** : Alexandra AD

**Date(s)** : 10/07/20

**Pré-conditions** : aucune

**Démarrage** : Le système téléphonique est intégré dans le système qui affiche les appels entrants

**Le scénario nominal :**

1. Le système téléphonique intégré au système affiche les appels entrants
2. L'employé prends les appels entrants
3. L'employé enregistre les commandes
4. Le système enregistre l'appel et les informations
5. Fin du scénario

Fin : Scénario nominal : à l'étape 5

**Identification n°3**

**Nom** : Afficher les commandes livrées

**Acteur(s)** : Livreur, Système

**Description** : Le livreur doit pouvoir confirmer la livraison des commandes

**Auteur** : Alexandra AD

**Date(s)** : 10/07/20

**Pré-conditions** : aucune

**Démarrage** : Le livreur demande l'affichage des commandes en livraison

**Le scénario nominal :**

1. Le livreur affiche les commandes en livraison
2. Le système affiche les commandes en livraison
3. Le livreur sélectionne la commande à livrer
4. Le système affiche la commande à livrer
5. Le livreur confirme la livraison de la commande
6. Le système confirme le changement d'état
7. Fin du scénario

**Fin** : Scénario nominal : à l'étape 7



## 4-GLOSSAIRE

- **Diagramme de cas d'utilisation** : les diagrammes de cas d'utilisation (DCU) sont des diagrammes UML utilisés pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système logiciel ([source](#)).
- **Diagramme d'activité** : le diagramme d'activité est un diagramme comportemental d'UML, permettant de représenter le déclenchement d'événements en fonction des états du système et de modéliser des comportements parallélisables (multi-threads ou multi-processus) ([source](#)).
- **Diagramme états-transitions** : un diagramme états-transitions est un schéma utilisé en génie logiciel pour représenter des automates déterministes. Il fait partie du modèle UML et s'inspire principalement du formalisme des statecharts et rappelle les grafjets des automates ([source](#)).
- **Diagramme de contexte** : Le diagramme de contexte permet de visionner les interfaces entre le système sous enquête et le système des entités externes avec lesquels il est en interaction. ... Le diagramme de contexte ne prend pas en compte les relations entre les activités au sein du domaine d'étude ([source](#)).