



Stéphane PIOTROWSKI

Formateur indépendant pour adultes

# Évaluation CCP3

Application mobile de réservation de commande de pizzas

## Sommaire

I. Contexte.....	3
II. Écrans.....	4
1. Démarrage de l'application.....	4
2. Écran de connexion.....	5
3. Écran de création de compte.....	6
4. Écran de succès de création de compte.....	8
5. Écran des commandes.....	9
6. Écran de succès de commande.....	11
III. Flow.....	12

## I. Contexte

La pizzeria Mario's Pizza propose à ses clients un service de livraison. Les clients ont la possibilité de passer leurs commandes par téléphone. La prise de commandes est assez chronophage pour les employés et, pour faciliter leur travail, Mario's Pizza souhaite mettre en place une solution mobile permettant aux clients de passer leurs commandes de façon autonome.

Les principales caractéristiques de l'application seront :

- la création d'un compte client (nom, prénom, adresse, téléphone, mot de passe)
- la connexion à l'application (le numéro de téléphone servira d'identifiant)
- la création d'une commande
  - choix d'une ou plusieurs pizzas à partir de la liste des produits proposés
  - choix du type de commande « en livraison » ou « vente à emporter »
  - confirmation de la prise en compte de la commande avec affichage d'un délai estimatif

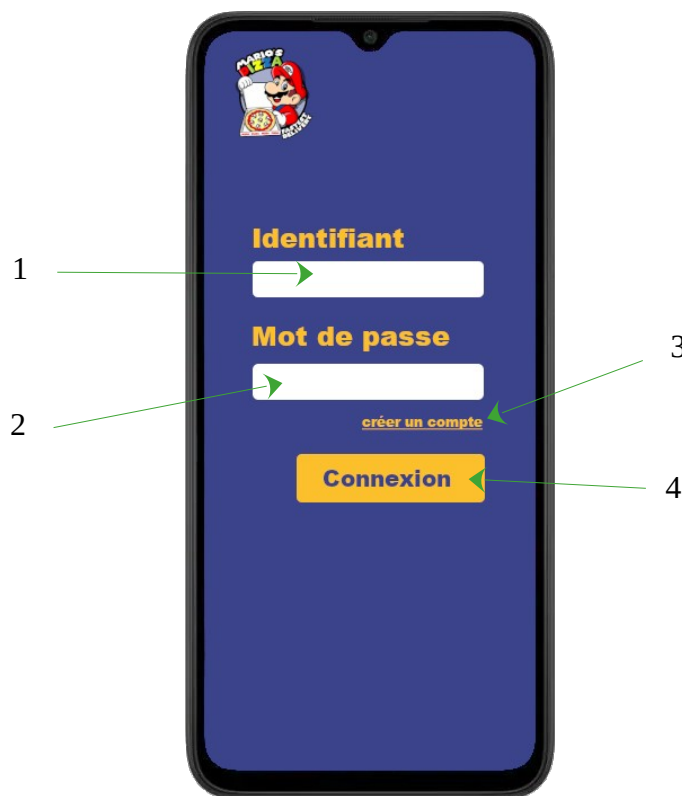
## II. Écrans

### 1. Démarrage de l'application

Lors du chargement de l'application un splashscreen est affiché. Il n'y a pas de particularité sur cet écran hormis le logo d'attente pizza qui tourne.



## 2. Écran de connexion



#	Description	Type	Action	RG
1	Identifiant de connexion	Champ texte		RG1
2	Mot de passe	Champ mot de passe		RG2
3	Création d'un compte	Lien	Affiche la page de création d'un compte utilisateur	
4	Connexion	Bouton	Connecte l'utilisateur	RG3 RG4 RG5

RG1 : l'identifiant de l'application est le numéro de téléphone l'utilisateur

RG2 : le mot de passe doit contenir 6 caractères ou plus

RG3 : l'identifiant et le mot de passe saisis sont comparés avec les comptes connus de l'application

RG4 : En cas de succès la page des commandes est affichée

RG5 : En cas d'échec, le message identifiant et/ou mot de passe incorrect est affiché sous le bouton de connexion

### 3. Écran de création de compte



#	Description	Type	Action	RG
1	Nom	Champ texte		RG6 RG7
2	Prénom	Champ texte		RG8 RG9
3	Mot de passe	Champ mot de passe		RG10
4	Confirmation	Champ mot de passe		RG11 RG12
5	Téléphone	Champ texte		RG13
6	Adresse	Champ multiligne texte		RG14
7	Créer	Bouton	Lance la création du compte	RG15 RG16 RG17

RG6 : le nom est obligatoire

RG7 : le nom doit contenir au minimum 2 lettres

RG8 : le prénom est obligatoire

RG9 : le prénom doit contenir au minimum 2 lettres

RG10 : le mot de passe doit contenir au minimum 6 caractères

RG11 : la confirmation doit contenir au minimum 6 caractères

RG12 : la confirmation doit avoir la même valeur que le mot de passe

RG13 : le téléphone est obligatoire

RG14 : l'adresse est obligatoire

RG15 : le compte client est créé avec le rôle applicatif « USER »

RG16 : en cas de succès l'utilisateur est redirigé vers la page de succès de création de compte

RG17 : en cas d'échec les champs en erreur sont encadrés en rouge

#### 4. Écran de succès de création de compte

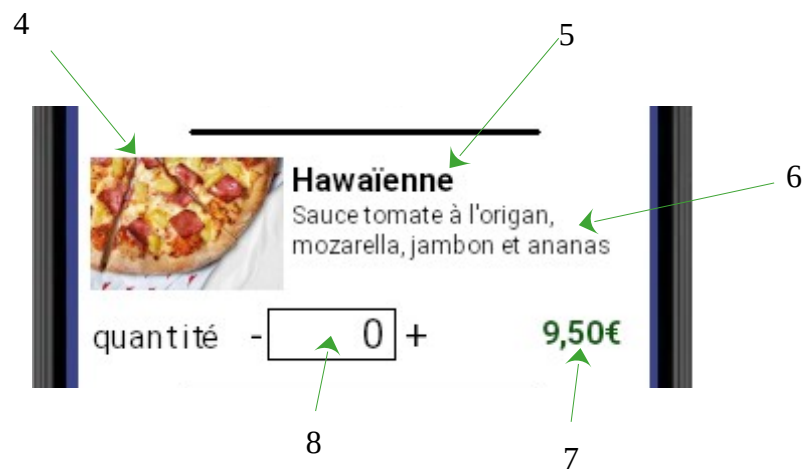
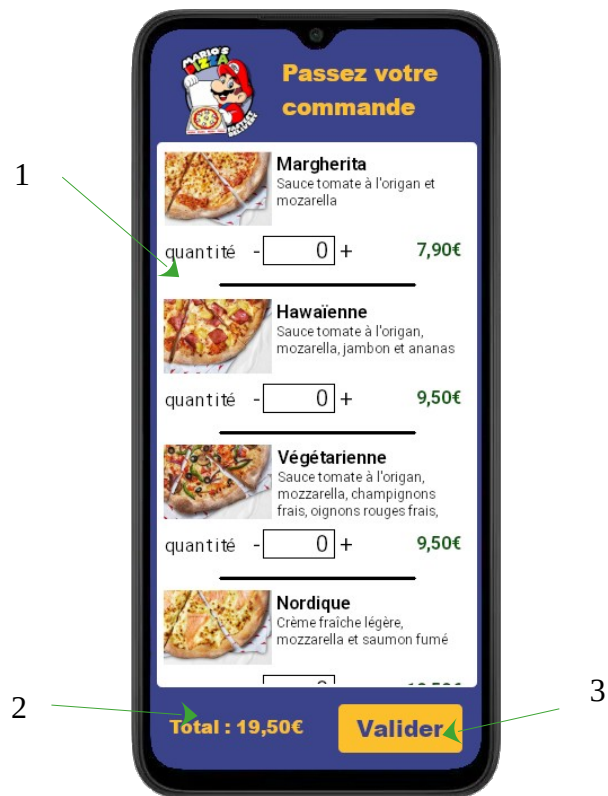


1

#	Description	Type	Action	RG
1	« passez votre première commande »	Lien	Connecte l'utilisateur suite à la création de compte et redirige vers l'écran des commandes	



## 5. Écran des commandes



#	Description	Type	Action	RG
1	Liste des pizzas	Liste		RG18 RG19
2	Total de la commande	Texte		RG20
3	Valider	Bouton	Enregistre la commande	RG21
4	Illustration de la pizza	Image		RG22
5	Nom de la pizza	Texte		RG23
6	Description de la pizza	Texte		RG24
7	Prix unitaire	Texte		RG25
8	Quantité	Nombre		RG26 RG27 RG28

RG18 : la liste des pizzas est scrollable

RG19 : les pizzas présentées sont issues de la base de données

RG20 : le total de la commande est mis à jour au fur et à mesure de l'ajout de pizza à la commande

RG21 : le bouton soumet la commande pour enregistrement, en cas de succès l'écran de succès de commande est affiché

RG22 : l'image est issue des données présentes dans la base de données (*pizza.image*)

RG23 : le nom est issu des données présentes dans la base de données (*pizza.name*)

RG24 : la description est issue des données présentes dans la base de données (*pizza.description*)

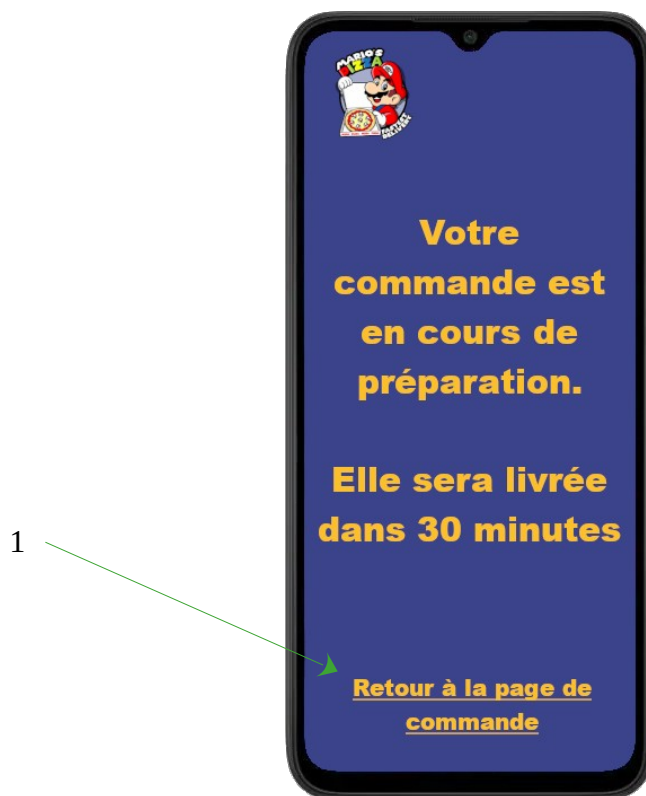
RG25 : le prix est issu des données présentes dans la base de données (*pizza.price*)

RG26 : la quantité est comprise entre 0 et 10

RG27 : la quantité peut être directement saisie au clavier

RG28 : l'utilisateur peut utiliser les boutons – et + situés de part et d'autre de la quantité pour augmenter de 1 ou diminuer de 1 la quantité dans la limite autorisée (cf. RG26)

## 6. Écran de succès de commande



#	Description	Type	Action	RG
1	« retour à la page de commande »	Lien	Retour vers la page commande	RG29

RG29 : la commande précédente est supprimée de la mémoire

### III. Flow

