



OC Pizza

Nouveau Système Informatique

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

Johann Ulma

Analyste Programmeur

**IT Consulting &
Development**
www.itconsulting.fr

Les Arcades du Palais - 5 rue Jean Jaurès 37000 Tours – 0261918821 – support@itconsulting.fr

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



TABLE DES MATIERES

1 - Versions	5
2 - Introduction	6
2.1 - Objet du document	6
2.2 - Références	6
2.3 - Besoin du client.....	6
2.3.1 - Contexte.....	6
2.3.2 - Enjeux et Objectifs.....	6
3 - Description générale de la solution	8
3.1 - Les principes de fonctionnement	8
3.1.1 - Interface client (Front Office).....	8
3.1.2 - Interface équipe Pizzeria (Back Office).....	8
3.2 - Les acteurs.....	9
3.3 - Acteurs et fonctionnalités	10
3.4 - Les cas d'utilisation généraux.....	11
3.4.1 - Diagramme de package	11
3.4.2 - Cas d'utilisation Front Office	12
3.4.3 - Cas d'utilisation Back Office	13
4 - Le domaine fonctionnel.....	16
4.1 - Référentiel.....	16
5 - Les workflows	18
5.1 - Le workflow Commande par internet	18
5.2 - Le workflow Modification d'une commande	19
5.3 - Le workflow Mise à jour du stock	20
5.4 - Le workflow Suivi en temps réel	21
6 - Application OC PIZZA	22
6.1 - Les acteurs.....	23
6.2 - Les cas d'utilisation	24
6.2.1 - Cas pour le client	24
6.2.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation Accéder à l'historique des commandes et consulter le détail	24
6.2.1.2 - UC2 - Cas d'utilisation Annuler une commande avant sa préparation	24
6.2.2 - Cas pour l'équipe de la pizzeria	25
6.2.2.1 - Cas d'utilisation Afficher le détail de la recette	25
6.2.2.2 - Cas d'utilisation Affecter une commande au livreur.....	25
6.2.2.3 - Cas d'utilisation Créer un compte employé	26
6.2.2.4 - Cas d'utilisation Mettre à jour le suivi de la commande	26
6.3 - Les users stories	27
6.3.1 - Stories pour le client	27
6.3.2 - Stories pour le Pizzaiolo.....	27
6.3.3 - Stories pour le Livreur.....	28

6.3.4 - Stories pour l'Hôtesse d'accueil	28
6.3.5 - Stories pour les Gérants	29
7 - Glossaire	30

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
J. Ulma	18/05/2021	Création du document	1.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle du système de gestion de pizzeria pour le groupe OC Pizza.

Objectif du document :

Présenter les fonctionnalités du Système « OC Pizza » telles qu'elles ont pu être définies avec le client lors des échanges et réunions préparatoires.

Les éléments du présent dossier découlent :

- Du recueil des besoins et du cahier des charges donné par le client
- De la présentation au client des spécifications fonctionnelles lors de l'entrevue de lancement du projet
- De la présentation de la solution technique avec le Chef de projet

2.2 - Références

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

1. **DCT - 1.0** : Dossier de conception technique de l'application
2. **CE - 1.0** : Dossier d'exploitation de l'application

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

Le groupe OC Pizza est une chaîne de pizzerias en plein essor.

Comptant actuellement 5 points de ventes, le groupe prévoit d'en ouvrir au moins 3 nouveaux d'ici 6 mois.

Le système informatique actuel n'est pas adapté et doit être repensé.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

La mise en place du nouveau système doit permettre une gestion unifiée de l'ensemble des

pizzerias du groupe et donc l'arrivée de nouvelles pizzerias au fil du temps.

Le nouveau système devra permettre :

- Gestion des commandes : de la réception à la livraison en passant par la préparation
- Suivi des commandes en temps réel : commandes passées, en préparation, en livraison
- Gestion du stock des pizzerias : stock des ingrédients restant pour connaître les pizzas pouvant être encore réalisées
- La mise à disposition d'un aide-mémoire pour les pizzaiolos
- La mise en place d'un site web :
 - En plus de la commande sur place et au téléphone, le client souhaite ajouter la commande en ligne
 - Le client doit pouvoir annuler ou modifier une commande avant sa préparation
 - Pouvoir payer la commande en ligne ou à la livraison

Les objectifs sont donc les suivants :

- Déployer la solution avant l'ouverture des 3 nouvelles pizzerias
- Proposer un site web et une application
- Avoir un suivi en temps réel qui va intégrer l'ensemble des acteurs

3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

La solution proposée sera donc composée d'un site Web développé from scratch et d'une application disponible sous iOS.

La solution respecte le responsive de manière à s'adapter à tous types d'écrans et est pensée en termes d'UI Design et d'UX Design afin de favoriser l'expérience des utilisateurs.

3.1 - Les principes de fonctionnement

Le fonctionnement va être adapté en fonction du type d'utilisateur, nous aurons donc une interface Client et une Employé.

Les clients comme les employés se connectent à l'application via leur identifiants (adresse mail et mot de passe).

Les clients peuvent consulter le site sans être connecté, cependant il est nécessaire de s'identifier afin de pouvoir valider une commande.

3.1.1 - Interface client (*Front Office*)

Le client peut choisir sa pizzeria lors de l'arrivée sur le site, s'il s'agit d'un client régulier il a déjà sa pizzeria de référence. Ayant accès à la gestion de son compte il peut changer ses informations (son adresse, son mot de passe, sa pizzeria, supprimer son compte, ...)

Il a accès au Menu avec les produits encore disponibles.

Une fois son panier complet il a le choix du type de commande (En Livraison, A Emporter) et du type de règlement (en ligne ou sur place).

Dès validation de son panier, il accède au suivi de sa commande notamment son évolution (en attente, en préparation, en livraison, ...).

Tant que la commande n'est pas en préparation il peut la modifier ou l'annuler

3.1.2 - Interface équipe Pizzeria (*Back Office*)

Le membre de l'équipe doit nécessairement être connecté pour accéder à la partie gestion.

Il existe différents niveaux d'accès selon les rôles des membres de l'équipe.

A chaque étape d'une commande, le membre de la pizzeria va faire évoluer son suivi.

Les éléments de l'interface sont adaptés au niveau d'accès du personnel.

Le gérant dispose du niveau d'accès le plus complet au sein de l'équipe, il est le seul à avoir la gestion des comptes employés et le suivi global du groupe OC Pizza.

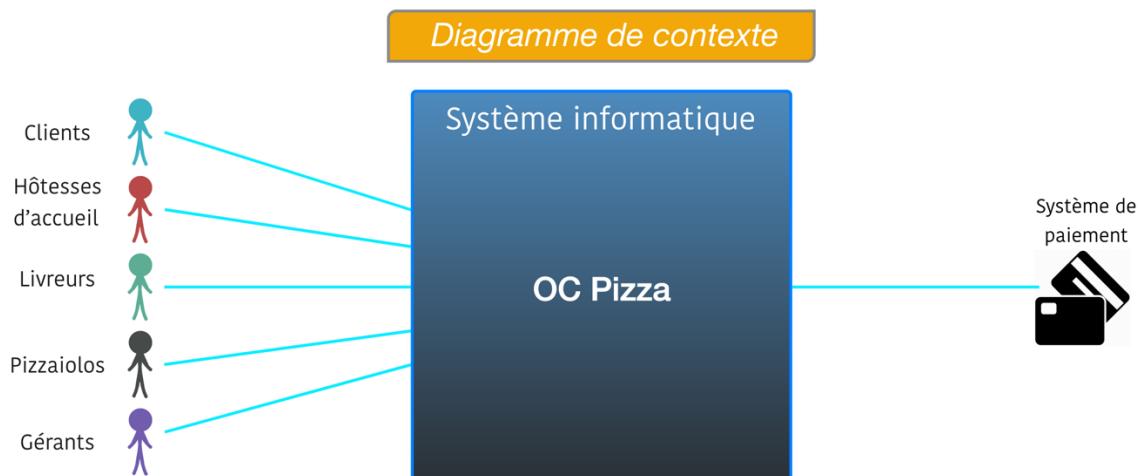
Les accès des autres membres de l'équipe sont limités à leur pizzeria de rattachement.

3.2 - Les acteurs

Nous avons évoqué les acteurs, ceux-ci ont été identifiés lors de notre étude, ils sont au nombre de 5 :

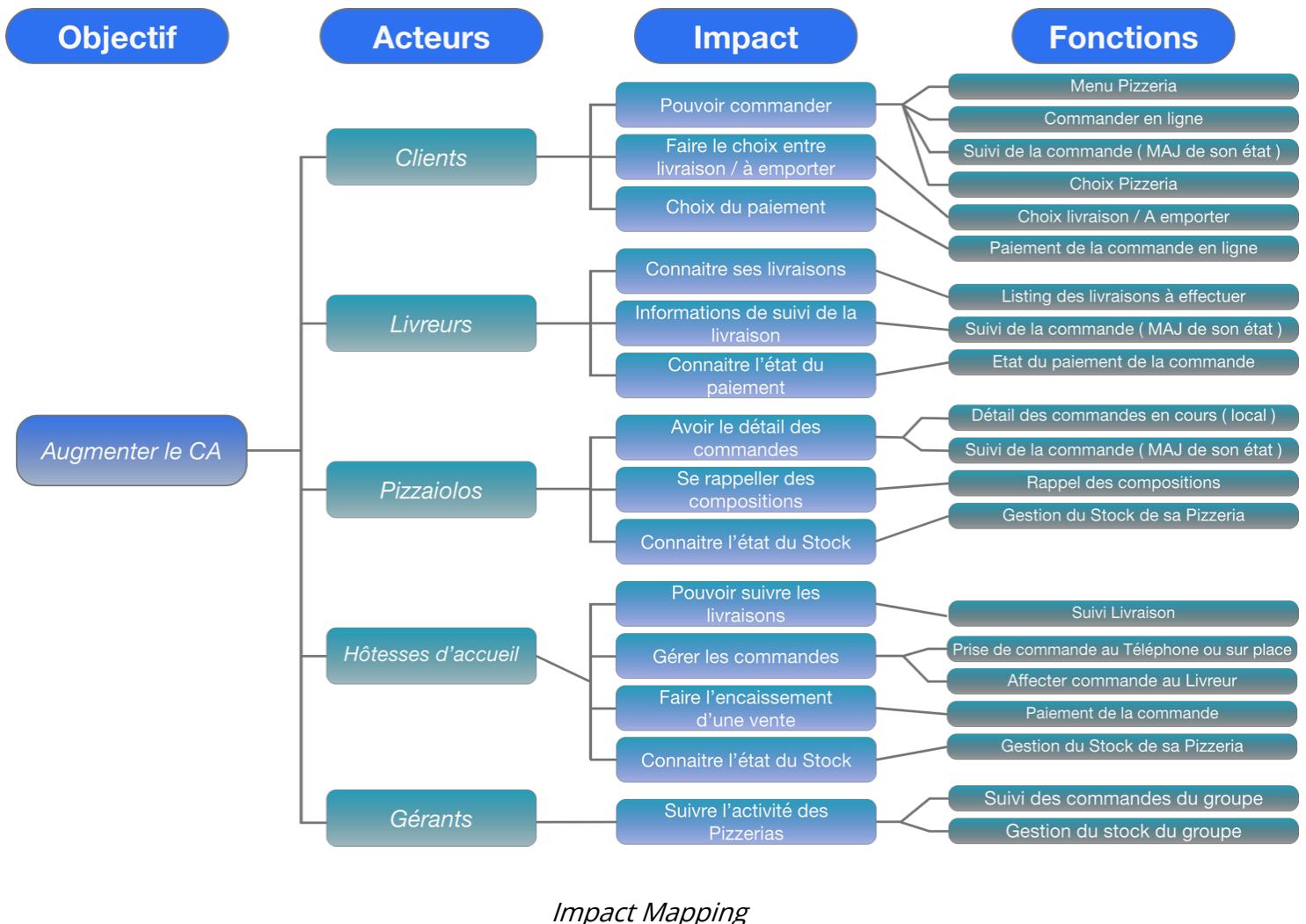
- Le **Client** : Peut-être authentifié ou non, il passe sa commande et veut pouvoir avoir un suivi.
- Les **Gérants** : Franck et Lola, ils gèrent l'enseigne OC Pizza et ont besoin d'une vision globale.
- L'**Hôtesse d'accueil** : Responsable de la gestion des commandes de son point de vente, elle assure aussi le suivi du stock.
- Le **Pizzaiolo** : En charge de la préparation des commandes, il a besoin de connaître son stock et les recettes.
- Le **Livreur** : S'occupe de la livraison des commandes de son point de vente, il renseigne le suivi de la livraison et du paiement.

Nous avons aussi un acteur secondaire qui sera notre **Système Bancaire** qui assure la gestion du règlement des commandes.



3.3 - Acteurs et fonctionnalités

Pour identifier les acteurs et fonctionnalités de notre projet nous avons utilisé un impact mapping, son but est de bien situer les objectifs du projet et qui a permis de mettre en lumière les fonctions clés de notre système.



A travers la représentation ci-dessous nous pouvons voir les acteurs et leurs fonctionnalités. Comme nous l'avons signalé plus haut les clients ont un accès Front Office et le personnel de la pizzeria quant à lui aura un accès Back Office.

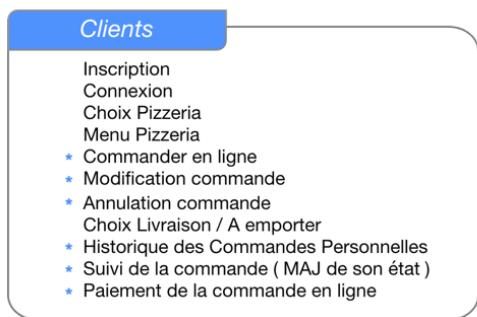
Nous avons fait le choix de partir sur un système d'héritage pour les droits du Back Office.

Chaque montée en niveau hérite des droits du niveau inférieur.

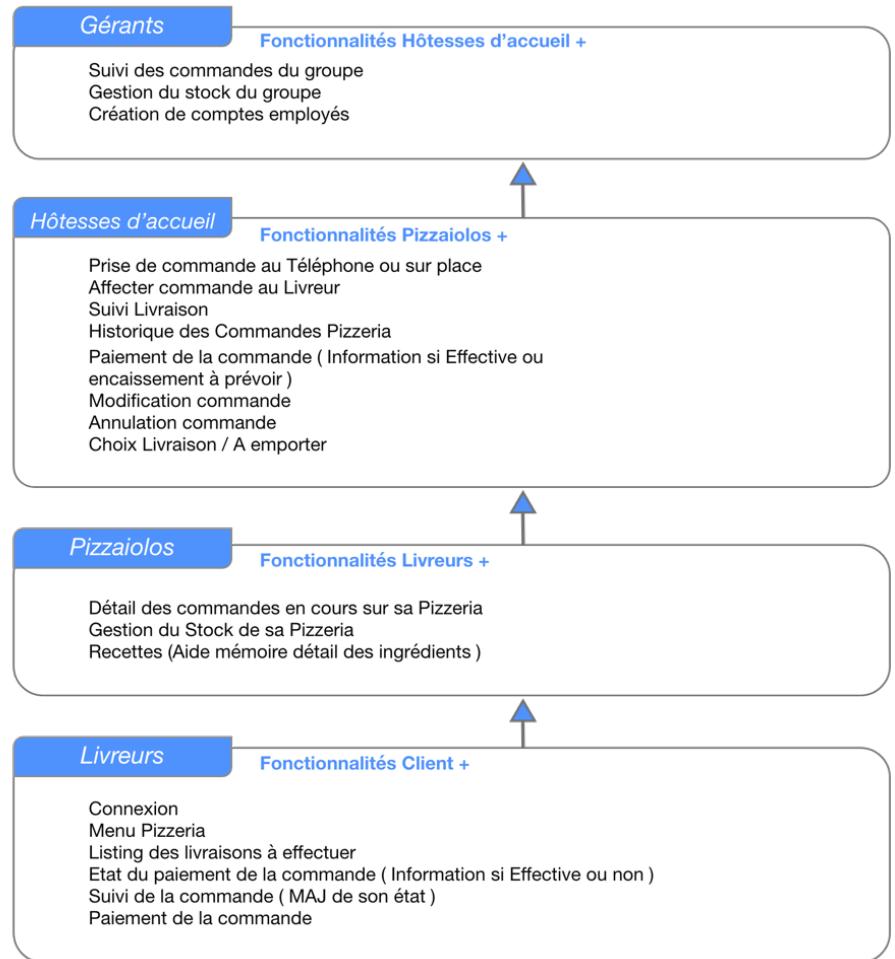
De ce fait les livreurs ont un accès plus restreint par exemple que les Pizzaiolos.

! Les droits clients sont en dehors de ce système d'héritage.

De plus on distingue fonctionnalités des visiteurs et celles des clients connectés (étoiles bleues) qui auront plus de possibilités.



* Uniquement lorsque le client est connecté



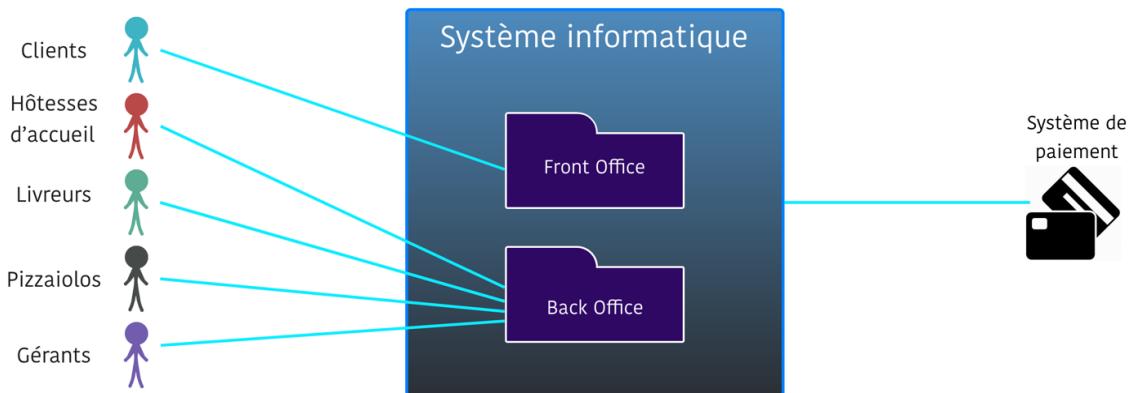
3.4 - Les cas d'utilisation généraux

Afin d'illustrer le fonctionnement de notre application nous avons eu recours à des diagrammes simplifiés.

3.4.1 - Diagramme de package

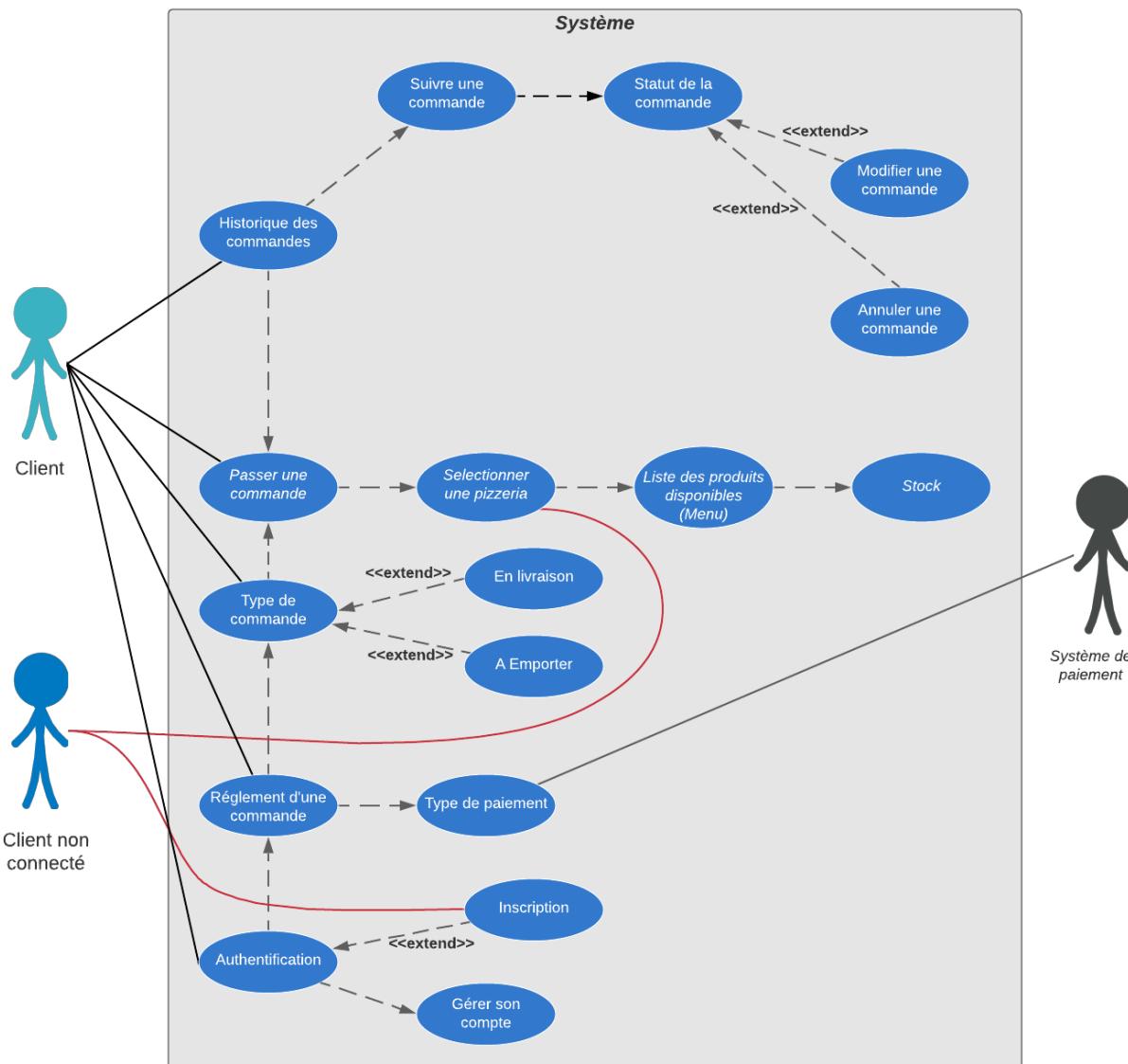
Notre diagramme de package nous montre les deux types d'accès existants celui au Back Office et celui au Front Office.

Diagramme de package



3.4.2 - Cas d'utilisation Front Office

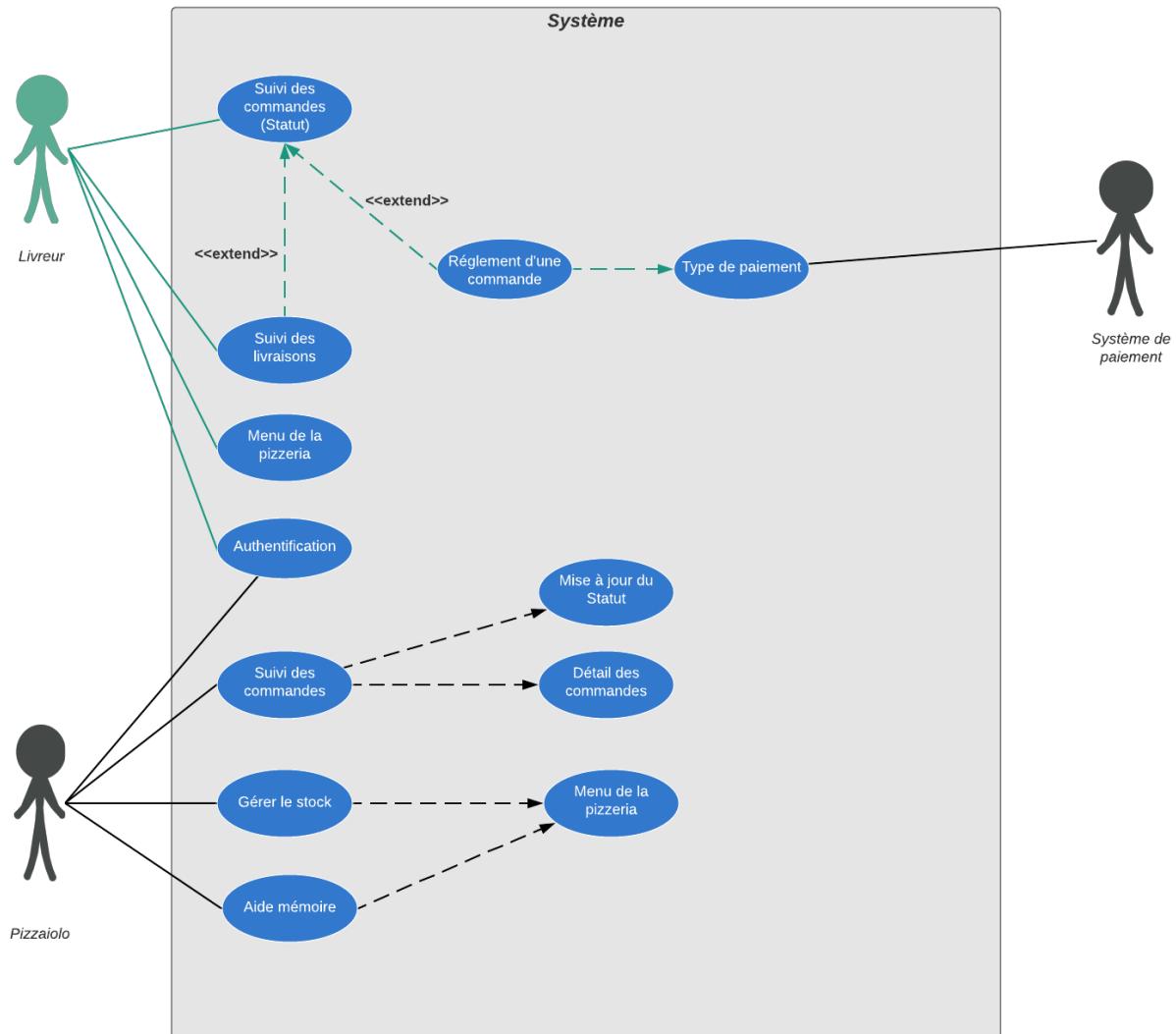
Nous avons donc le cas d'utilisation pour le Front Office qui ne va concerner que les clients, avec deux possibilités le client est connecté ou il n'est pas connecté.



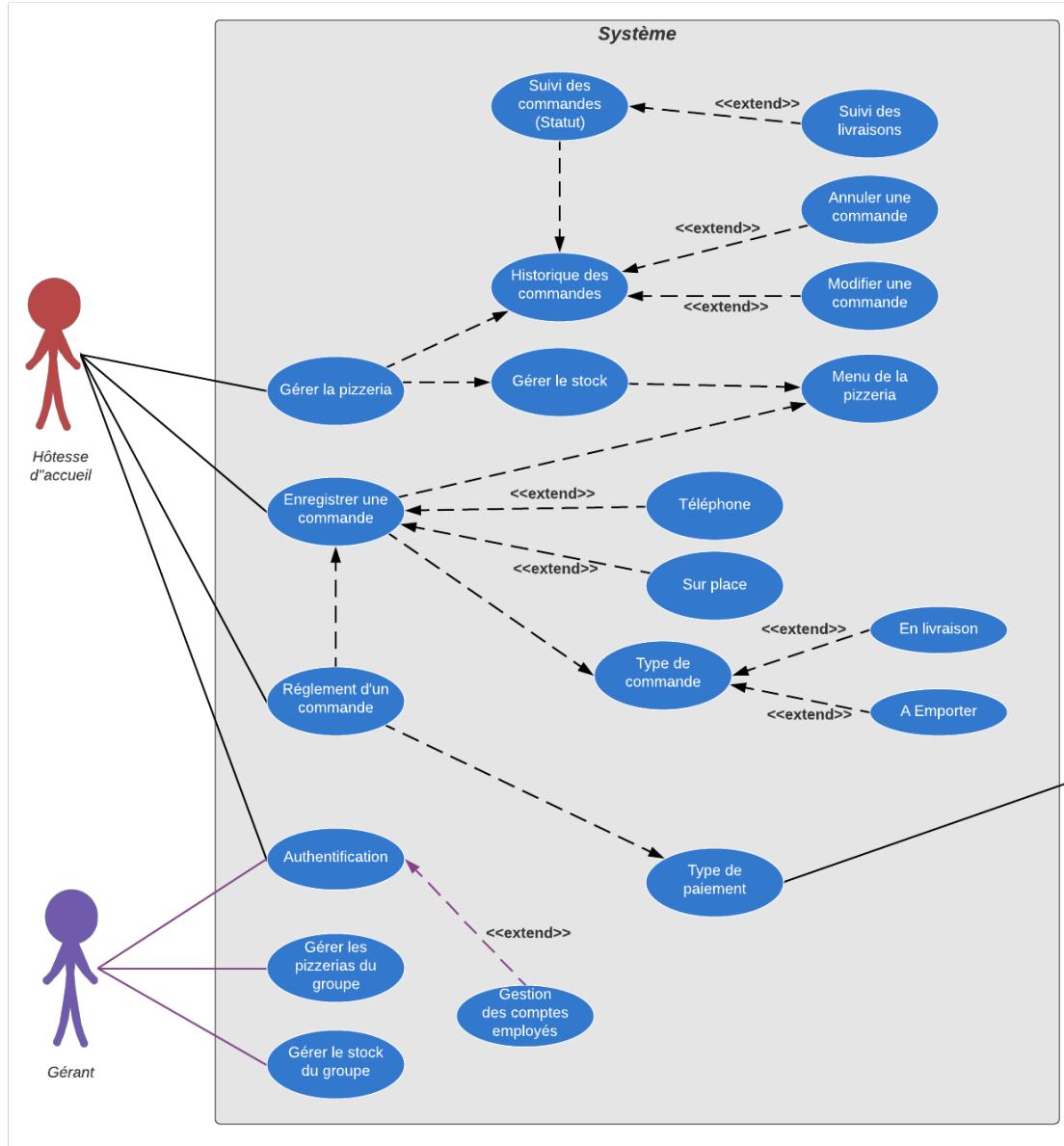
3.4.3 - Cas d'utilisation Back Office

Le dernier diagramme représente de manière simplifiée le Back Office, pour une meilleure lisibilité il a été séparé en deux.

Dans les cas d'utilisation ci-dessous nous avons le livreur et le pizzaiolo qui ont des accès plus restreints et propres à leur rôles spécifiques.



Tandis que l'hôtesse et le gérant ont des fonctionnalités plus nombreuses, l'hôtesse étant notamment en charge de la prise de commandes et le gérant aura une vision globale de l'ensemble des pizzerias et donc elle héritera des fonctionnalités des autres membres de l'équipe.



4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

Ce premier travail nous a donc amené à uniformiser l'ensemble des concepts dans un domaine fonctionnel.

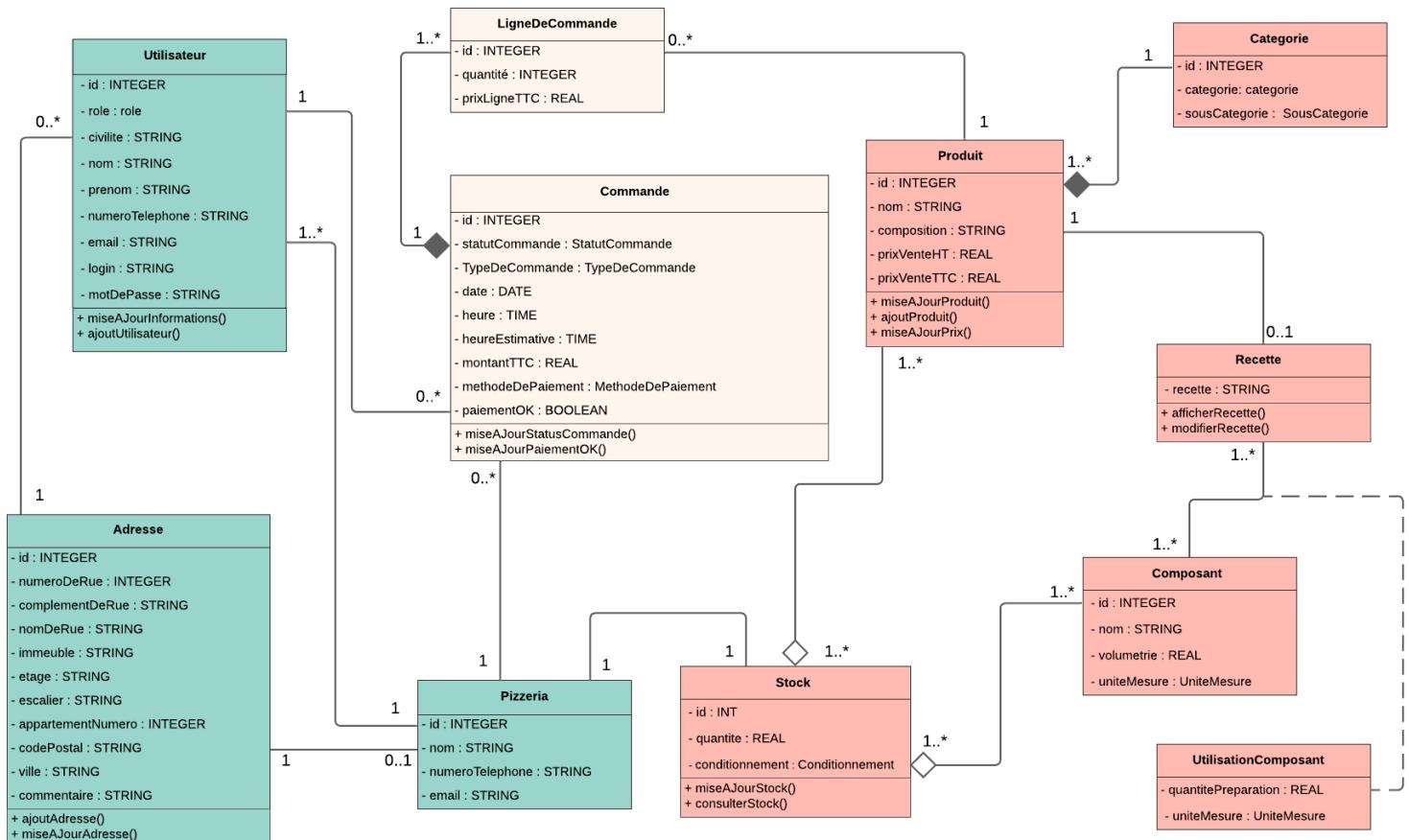
4.1 - Référentiel

Afin de modéliser ce domaine fonctionnel, nous avons élaboré un diagramme de classes qui va représenter les relations entre les différents objets de notre application.

Chacun de ces concepts est donc représenté par des classes possédant leurs spécificités qu'on nomme attributs.

Le domaine fonctionnel va nous servir à la création de notre base de données MySQL.

Les classes sont reliées entre elles afin de représenter les liens nécessaires, les multiplicités sont aussi mentionnées.



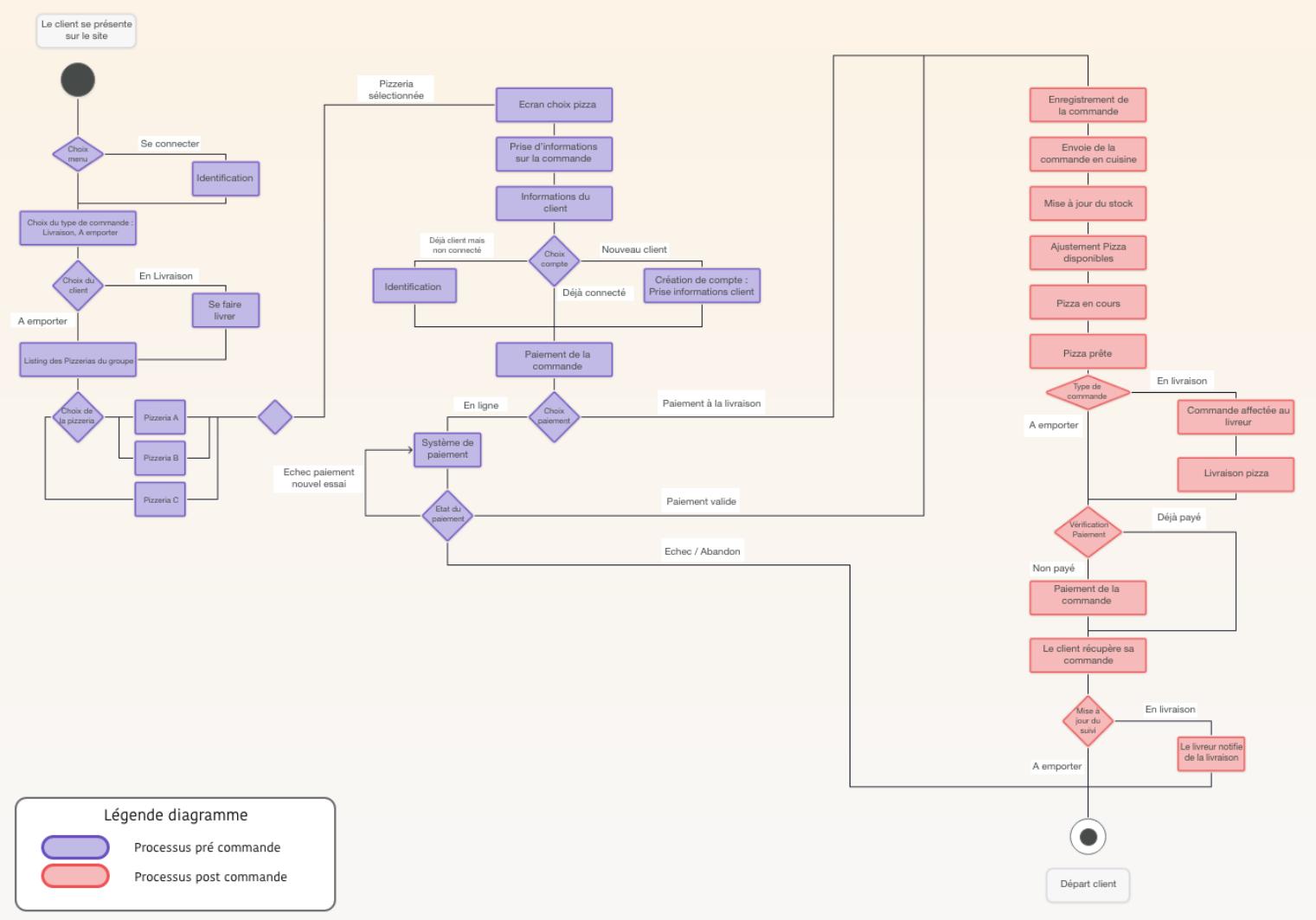
Ayant recours à plusieurs énumérations, nous les avons aussi mentionnés après notre diagramme.

Enum Role	Enum Categorie	Enum SousCategorie	Enum UniteMesure
client pizzaiolo livreur hotesse gérant administrateur	Entree Pizza Salade Bruschetta Dessert Boisson Sauce	Base crème Base tomate Vegan Spéciale Sucrée Glacé Patisserie Gazeuse Plate	Gramme Millilitre Centilitre Piece Tranche
Enum Conditionnement	Enum StatutCommande	Enum TypeDeCommande	Enum MethodeDePaiement
boite bouteille pot sachet canette piece	En attente En preparation Prete A retirer En Livraison Livree Close Annulée	retrait livraison <i>uber eat</i> <i>deliveroo</i>	Especie Carte Bancaire Titre Restaurant Paypal

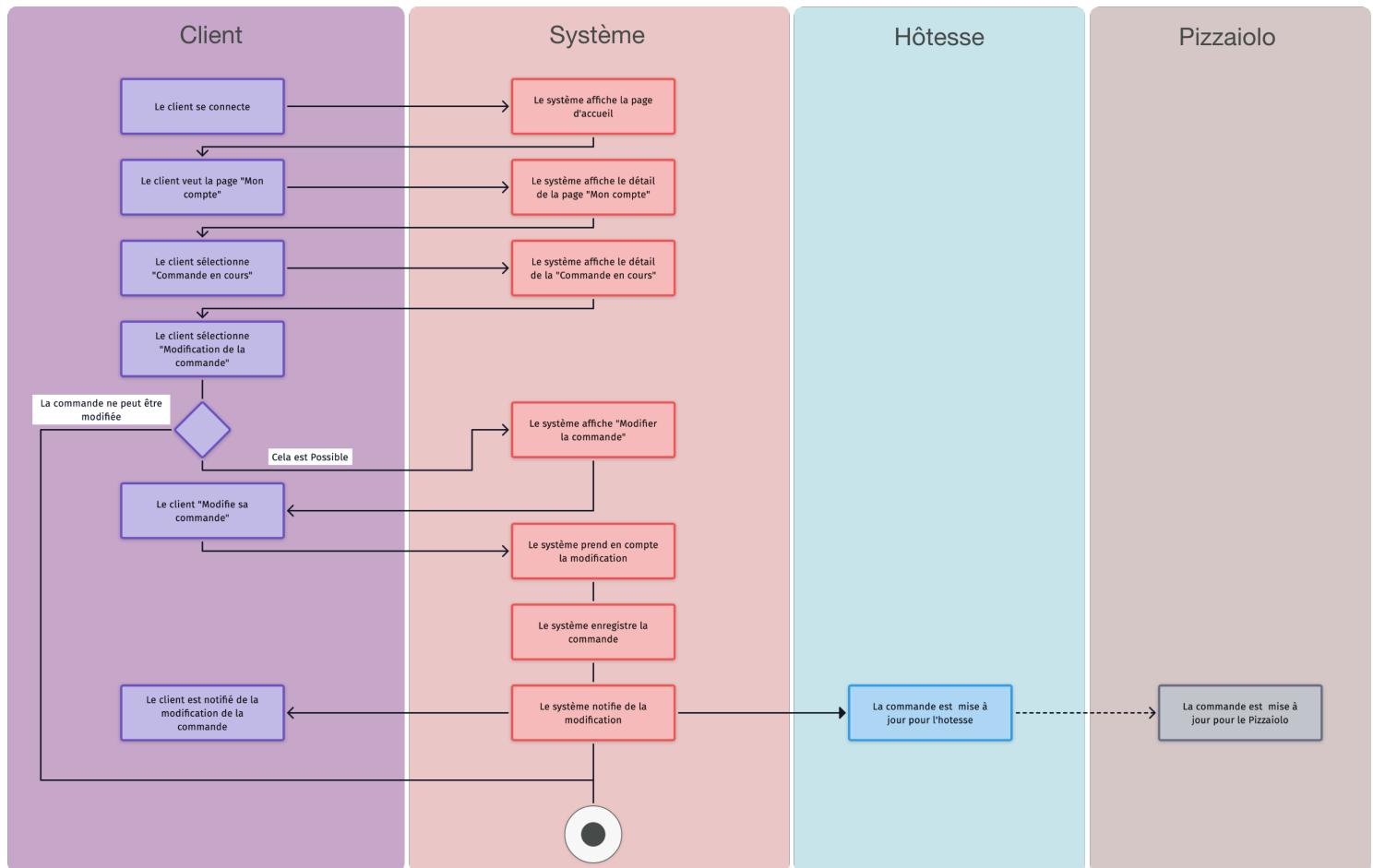
5 - LES WORKFLOWS

Nos workflows modélisent les flux de données lors des différentes interactions effectuées par le client ou le personnel de la Pizzeria. Nos workflows sont au nombre de quatre et détaillent chacun une situation précise.

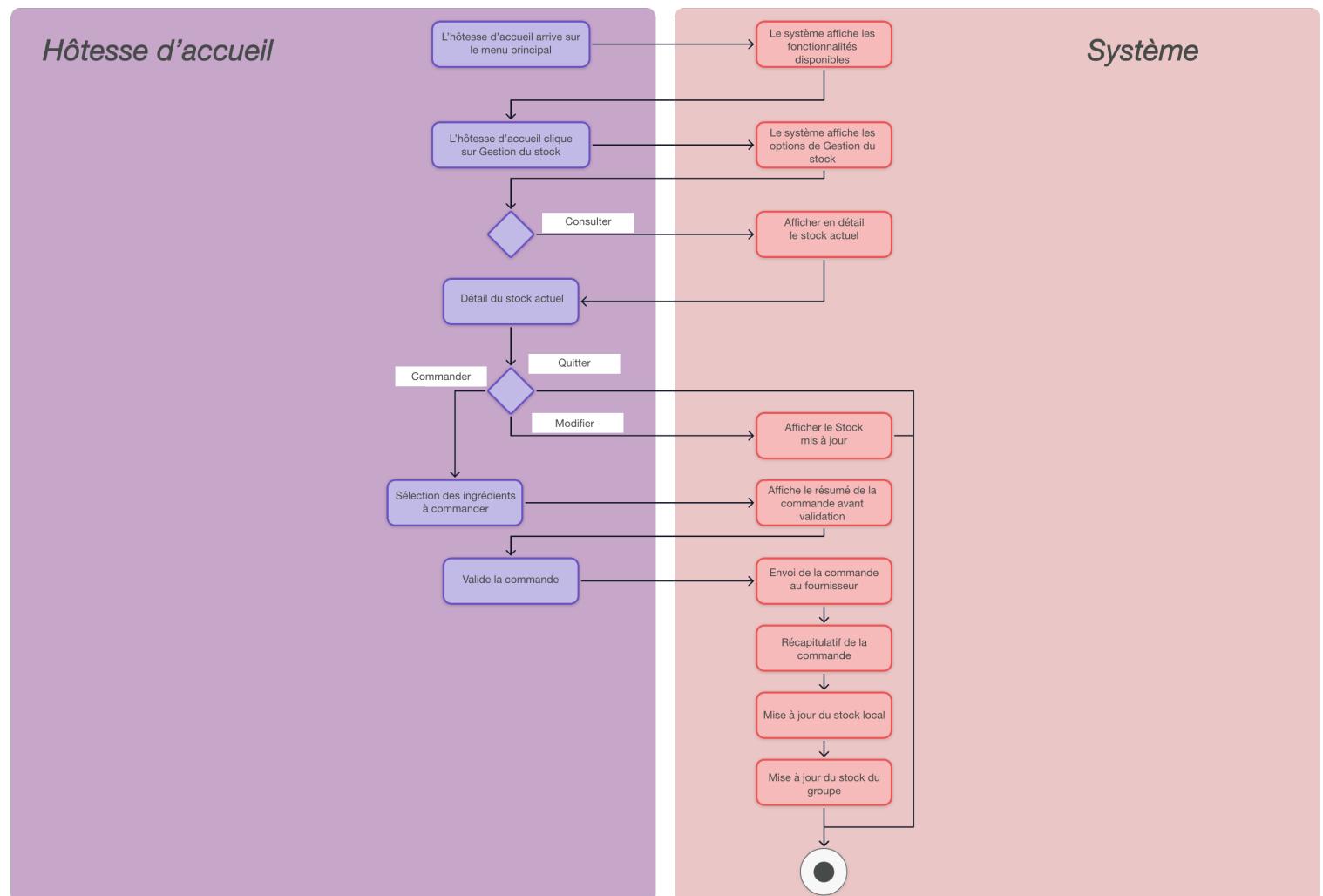
5.1 - Le workflow Commande par internet



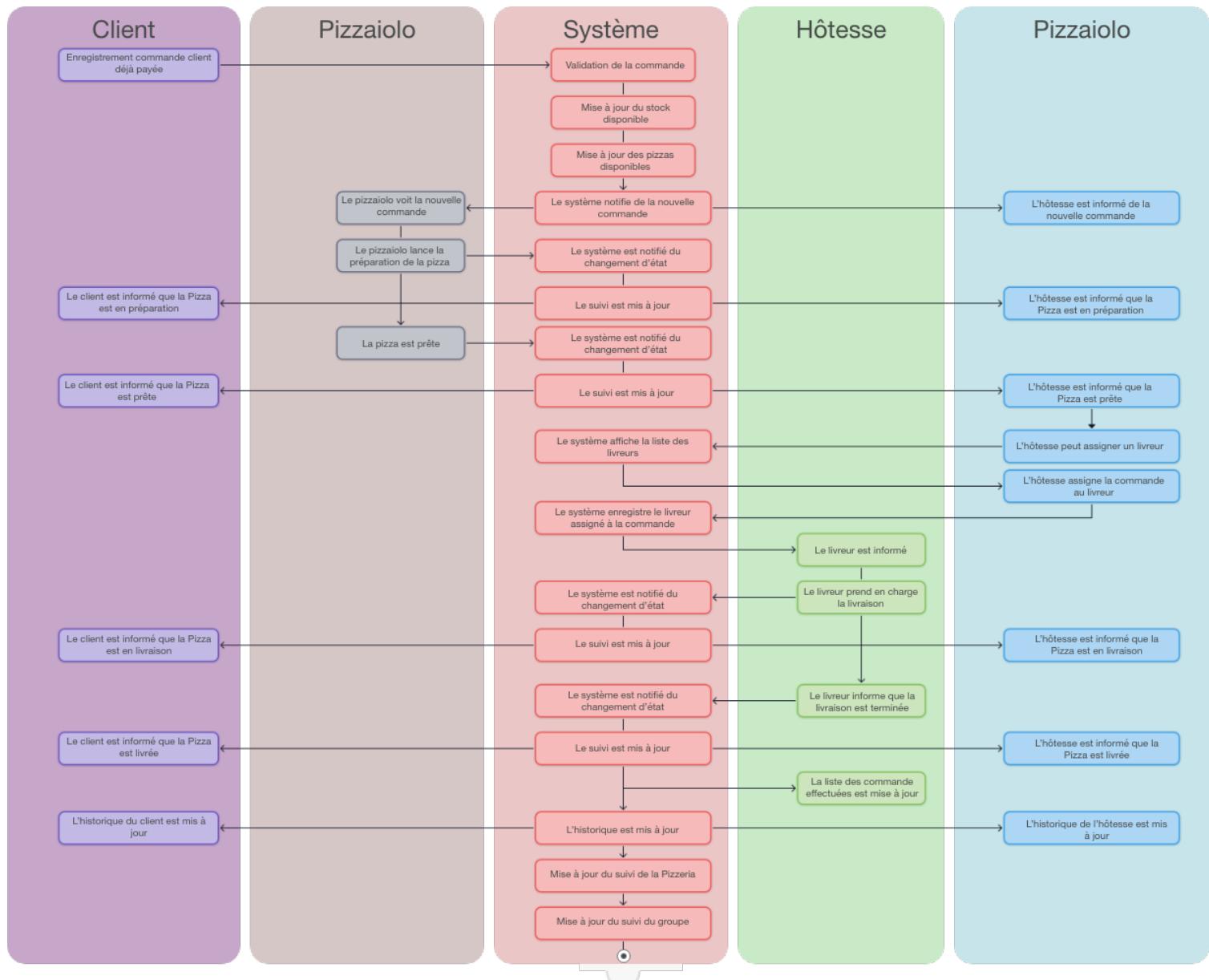
5.2 - Le workflow Modification d'une commande



5.3 - Le workflow Mise à jour du stock



5.4 - Le workflow Suivi en temps réel



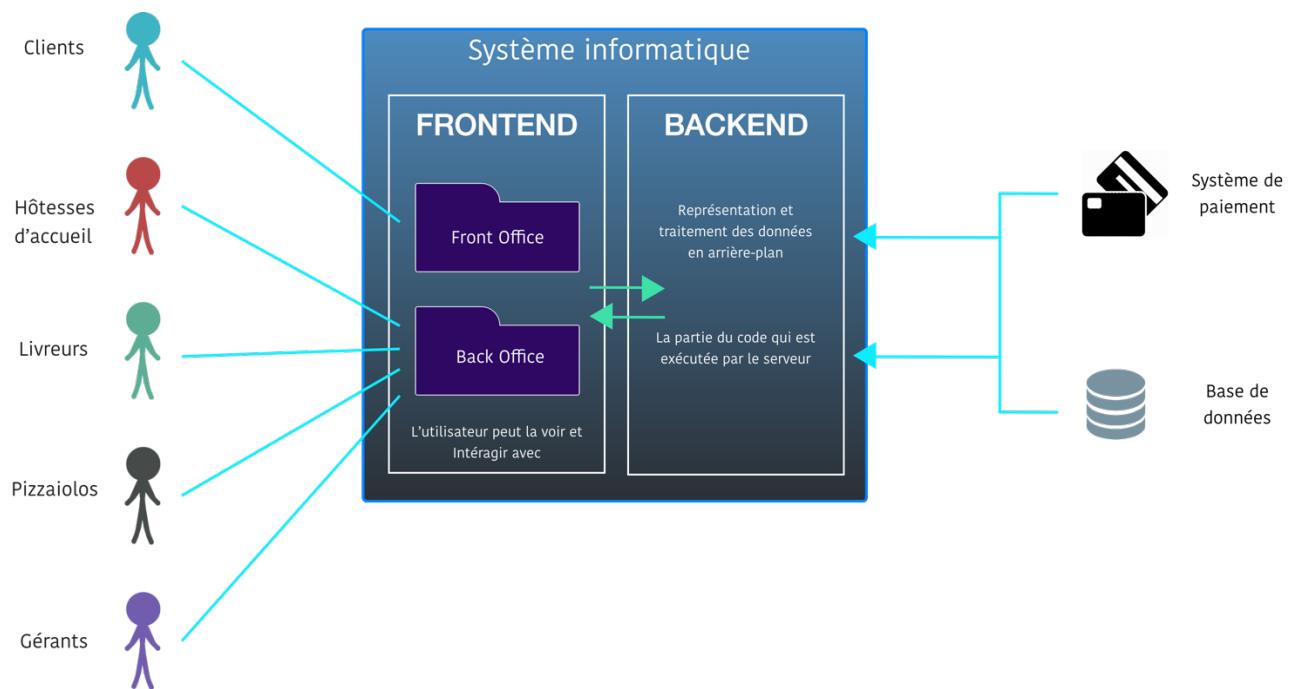
6 - APPLICATION OC PIZZA

Comme évoqué précédemment notre système OC Pizza est composé à la fois d'un site Web et d'une application sous iOS. Cette application sera développée en Swift 5.4

La partie Site Web sera composée d'un Front End et d'un Backend.

Les technologies utilisées seront coté Front End : HTML, CSS, Javascript avec un framework Angular JS.

Tandis que pour le Back End nous utiliseront du Python avec un Framework django.



Nous l'avons évoqué plus haut (cf 3.1), nous avons deux interfaces sur le même socle.

Une pour le Front Office qui est réservée au client et une Back Office qui est destinée à l'équipe de la pizzeria.

6.1 - Les acteurs

Les acteurs ont été définis précédemment (Cf 3.2) afin de les rendre plus réel nous avons créé des personas qui sont des avatars de nos acteurs et qui vont nous suivre dans les cas d'utilisations et les users stories.

 <p>Edouard</p> <p>Homme 23 Ans</p> <p>Client</p> <p><i>Story :</i> Client régulier, il commande une à plusieurs fois par semaine pendant les révisions ou des soirées entre amis.</p> <p><i>Besoins :</i> - Pouvoir commander en ligne - Ne pas attendre trop longtemps - Se faire livrer - Payer à la livraison</p> <p><i>Expertise :</i> Technologies : 9 / 10 Restauration rapide : 8 / 10</p>	 <p>Sarah</p> <p>Femme 32 Ans</p> <p>Cliente</p> <p><i>Story :</i> En couple avec un enfant, Sarah aime finir la semaine avec un plat à emporter. Habituelle elle aime les choix variés.</p> <p><i>Besoins :</i> - Commander en ligne ou par téléphone - Choisir facilement - Ne pas attendre trop longtemps - Click and Collect</p> <p><i>Expertise :</i> Technologies : 8 / 10 Restauration rapide : 9 / 10</p>	 <p>Henry</p> <p>Homme 54 Ans</p> <p>Client</p> <p><i>Story :</i> Nouveau client, il aime découvrir de nouveaux restaurants et n'hésite pas à les recommander ensuite.</p> <p><i>Besoins :</i> - Commander sur place - Ne pas attendre trop longtemps - A emporter - Payer sur place</p> <p><i>Expertise :</i> Technologies : 6 / 10 Restauration rapide : 6 / 10</p>
 <p>Théo</p> <p>Homme 21 Ans</p> <p>Equipe </p> <p>Livreur</p> <p><i>Story :</i> Livreur depuis 2 ans, prend son travail très à cœur, il aime le relationnel et la satisfaction client.</p> <p><i>Besoins :</i> - Suivre plus facilement ses livraisons - Savoir si une commande est déjà encaissée - Informer de sa livraison</p> <p><i>Expertise :</i> Technologies : 9 / 10 Restauration : 7 / 10 Service client : 8 / 10</p>	 <p>Arnaud</p> <p>Homme 40 Ans</p> <p>Equipe </p> <p>Pizzaiolo</p> <p><i>Story :</i> Il élaboré les nouvelles recettes, et réalise les commandes des clients. Il forme les nouveaux équipiers.</p> <p><i>Besoins :</i> - Suivi des commandes - Consulter les recettes - Suivi du stock</p> <p><i>Expertise :</i> Technologies : 8 / 10 Restauration : 9 / 10 Service client : 8 / 10</p>	 <p>Léa</p> <p>Femme 35 Ans</p> <p>Equipe </p> <p>Hôtesse d'accueil</p> <p><i>Story :</i> Elle est l'hôtesse de la pizzeria, elle est en charge du suivi des commandes et de l'accueil des clients.</p> <p><i>Besoins :</i> - Suivi des stocks - Suivi des commandes - Moyen d'encaissement - Gestion des courses livreurs</p> <p><i>Expertise :</i> Technologies : 7 / 10 Restauration : 9 / 10 Service client : 9 / 10</p>

6.2 - Les cas d'utilisation

Les diagrammes de cas d'utilisation sont utilisés pour une représentation du comportement fonctionnel d'un système logiciel.

6.2.1 - Cas pour le client

6.2.1.1 - UC1 - Cas d'utilisation Accéder à l'historique des commandes et consulter le détail

Acteur :	Client	Henry		
Objectif :	Accéder à l'historique des commandes et consulter le détail			
Préconisation :	Le client doit être identifié			
Scénario :				
1 - Le client clique sur « Mon compte » 2 - Le système affiche « Mon compte » 3 - Le client clique sur l'historique des commandes 4 - Le système affiche l'historique des commandes 5 - Le client clique sur une commande 6 - Le système affiche la commande en détail				
Scénario d'exception : Le client n'a jamais effectué de commandes				

6.2.1.2 - UC2 - Cas d'utilisation Annuler une commande avant sa préparation

Acteur :	Client	Edouard		
Objectif :	Annuler une commande avant sa préparation			
Préconisations : Le client doit être identifié La commande est récente				
Scénario :				
1 - Le client clique sur « Mon compte » 2 - Le système affiche la page « Mon compte » 3 - Le client clique sur « Commande en cours » 4 - Le système affiche la « Commande en cours » 5 - Le client clique sur « Annuler la commande » 6 - Le système traite l'information « Annuler la commande » et vérifie si cela est possible 7 - Si cela est possible le système informe la pizzeria de l'annulation et l'utilisateur 8 - L'utilisateur est informé de l'annulation				
Scénario d'exception : La commande est déjà en préparation				

6.2.2 - Cas pour l'équipe de la pizzeria

6.2.2.1 - Cas d'utilisation Afficher le détail de la recette

Acteur :	Pizzaiolo	Arnaud		
Objectif :	Afficher une recette en détail			
Préconisation :	Le Pizzaiolo doit être identifié			
Scénario :				
1 - Le Pizzaiolo clique sur l'aide mémoire 2 - Le système affiche les recettes de l'aide mémoire 3 - Le Pizzaiolo sélectionne la recette 4 - Le système affiche la recette				
Scénario d'exception :				
Il ne s'agit pas du Pizzaiolo et il n'a pas d'accès dédié				

6.2.2.2 - Cas d'utilisation Affecter une commande au livreur

Acteur :	Hôtesse d'accueil	Léa		
Objectif :	Affecter une commande au livreur			
Préconisations : L'hôtesse doit être identifiée Il doit y avoir un livreur				
Scénario :				
1 - L'hôtesse clique sur les commandes en cours 2 - Le système affiche les commandes en cours 3 - L'hôtesse sélectionne une commande 4 - Le système affiche cette commande 5 - L'hôtesse clique sur affecter un livreur 6 - Le système affiche la liste des livreurs 7 - L'hôtesse sélectionne le livreur pour la commande 8 - Le système affiche le livreur sélectionné pour la commande 9 - Le système affecte la commande au livreur				
Scénario d'exception :				
Il n'y a aucune commande à affecter				

6.2.2.3 - Cas d'utilisation Créeer un compte employé

Acteur :	Gérante	Lola
Objectif :	Créer un compte employé	
Préconisation :	La Gérante doit être identifié	
Scénario :	1 - La gérante sélectionne le mode Administration 2 - Le système affiche le menu Administration 3 - La gérante sélectionne « Création de compte » 4 - Le système affiche la « Création de compte » 5 - La gérante renseigne les informations du nouvel employé et valide 6 - Le système traite les informations et les transmet à la base de données. 7 - Le système notifie l'utilisateur de la création du compte 8 - La gérante est informé de la création du compte	
Scénario d'exception :	Il ne s'agit pas d'un des gérants et il n'a pas d'accès dédié	

6.2.2.4 - Cas d'utilisation Mettre à jour le suivi de la commande

Acteur :	Livreur	Théo
Objectif :	Mettre à jour le suivi de la commande	
Préconisation :	Le livreur doit être identifié Une commande est affectée	
Scénario :	1 - Le livreur clique sur « Mes Livraisons en Cours » 2 - Le système affiche « Mes Livraisons en Cours » 3 - Le livreur sélectionne la « Livraison Actuelle » 4 - Le système affiche la « Livraison Actuelle » 5 - Le livreur clique sur « mettre à jour le suivi » 6 - Le système affiche « mettre à jour le suivi » 7 - Le livreur met à jour le suivi 8 - Le système effectue l'opération mettre à jour le suivi et notifie l'ensemble des acteurs 9 - Le livreur est notifié que la commande est à jour	
Scénario d'exception :	Il ne s'agit pas du livreur et il n'a pas d'accès à cette fonctionnalité	

6.3 - Les users stories

On a eu recours aux users stories afin de décrire le besoin de l'acteur et donc déterminer les fonctionnalités à développer.

6.3.1 - Stories pour le client

ID #	Acteur clé :	Type :	Fonction
OCPizza - Nouveau Système - Cli-Case 1	Client	Type :	Fonctionnel
	Edouard		
Fonction clé :			
Choix type de commande			
Description :			
En tant que client, je veux pouvoir avoir le choix du type de commande, afin de choisir entre à livraison ou à emporter			
Test d'acceptance Scénario 1 :	Commande à emporter		
Etant donné que la pizzeria propose : en livraison ou à emporter			
Et qu'à l'arrivée sur le site j'ai le choix du type de commande			
Et que je peux sélectionner à emporter			
Lorsque je valide ce choix, la commande continue			
Alors la commande à emportée est possible			
Scénario 2 :	Commande en livraison		
Etant donné que la pizzeria propose : en livraison ou à emporter			
Et qu'à l'arrivée sur le site j'ai le choix du type de commande			
Et que je peux sélectionner en livraison			
Et que mon adresse de livraison est validée			
Lorsque je valide ce choix, la commande continue			
Alors la livraison est possible			
OCPizza - Nouveau Système - Cli-Case 2	Client	Type :	Fonctionnel
	Sarah		
Fonction clé :			
Suivi de la commande (MAJ de son état)			
Description :			
En tant que client, je veux savoir quand elle sera prête, afin de suivre l'avancement de ma commande.			
Test d'acceptance Scénario 1 :	Le client doit récupérer sa commande		
Etant donné que la pizzeria propose la commande en ligne			
Et que je peux choisir à emporter			
Et que je dois savoir quand je serai la récupérer			
Lorsque je vais sur le suivi, celui-ci m'indique l'avancement de la commande			
Alors je peux grâce au suivi savoir quand la récupérer			
Scénario 2 :	La commande est en livraison		
Etant donné que la pizzeria propose la commande en ligne			
Et que je peux choisir la livraison			
Et que je dois savoir quand je serai livré			
Lorsque je vais sur le suivi, celui-ci m'indique l'avancement de la commande			
Alors je peux grâce au suivi savoir quand le livreur arrivera			
OCPizza - Nouveau Système - Cli-Case 3	Client	Type :	Fonctionnel
	Henry		
Fonction clé :			
Menu pizzeria			
Description :			
En tant que client, je veux pouvoir accéder aux plats en ligne, afin de consulter le Menu de la pizzeria.			
Test d'acceptance Scénario 1 :	Un nouveau client découvre le site		
Etant donné que je me connecte pour la première fois sur le site			
Et que je ne connais pas la carte			
Et que je veux découvrir avant de commander			
Lorsque je clique sur menu			
Alors le menu de la pizzeria s'affiche			
Scénario 2 :	Un habitué veut voir les nouveautés		
Etant donné que je suis un client habitué			
Et que veux commander des entrées			
Et que je suis connecté			
Lorsque je clique sur le menu			
Alors le menu de la pizzeria s'affiche			

6.3.2 - Stories pour le Pizzaiolo

ID #	Acteur clé :	Type :	Fonction
OCPizza - Nouveau Système - Piz-Case 1	Pizzaiolo	Type :	Fonctionnel
	Théo		
Fonction clé :			
Gestion du stock de la pizzeria			
Description :			
En tant que Pizzaiolo, je veux pouvoir indiquer les ingrédients encore disponibles, afin de modifier le stock en tant réel.			
Test d'acceptance Scénario 1 :	La quantité d'un ingrédient est fausse		
Etant donné que je m'occupe des ingrédients			
Et qu'il peut arriver que certains ingrédients soient non conformes			
Et que je dois renseigner les quantités disponibles			
Lorsque je veux modifier une quantité erronée			
Alors je peux gérer le stock			
Scénario 2 :	Le pizzaiolo veut prévoir une commande future		
Etant donné que je m'occupe des pizzas			
Et qu'il peut y arriver que certains ingrédients soient plus consommés			
Et que je dois prévoir ces changements			
Lorsque je veux noter cela			
Alors je peux gérer le stock et prévoir une commande future			
OCPizza - Nouveau Système - Piz-Case 2	Pizzaiolo	Type :	Fonctionnel
	Arnaud		
Fonctions clé :			
Détail commande en cours			
Description :			
En tant que Pizzaiolo, je veux pouvoir afficher la commande en cours, afin de connaître le détail d'une commande.			
Test d'acceptance Scénario 1 :	La commande comporte un dessert		
Etant donné que je prépare les pizzas			
Et que je veux savoir si je dois préparer des desserts			
Lorsque je clique sur la commande en cours			
Alors j'ai le détail de cette commande			
Scénario 2 :	La pizza est personnalisée		
Etant donné que je prépare les pizzas			
Et que je veux savoir si des pizzas ont des spécificités			
Et que je veux savoir si un ingrédient a été retiré			
Lorsque je clique sur la commande en cours			
Alors j'ai le détail de cette commande			

6.3.3 - Stories pour le Livreur

ID #	OCPizza - Nouveau Système - Liv-Case 1	Type :	Fonctionnel
Acteur clé :	Livreur	Théo	
Fonctions clé :			
Description :	Listing des livraisons à effectuer		
Test d'acceptance	Scénario 1 : Le livreur accède à son parcours de livraisons Etant donné que je dois gérer les livraisons Et que j'ai un ordre chronologique à suivre Lorsque je consulte mon smartphone Alors je peux accéder au listing des livraisons à effectuer		
Scénario 2 :	Le livreur prend en charge une nouvelle livraison Etant donné que je dois gérer les livraisons Et que j'ai des nouvelles commandes qui arrivent Et que je dois les connaître Lorsque je consulte mon smartphone Alors je peux accéder au listing des livraisons à effectuer		

ID #	OCPizza - Nouveau Système - Liv-Case 2	Type :	Fonctionnel
Acteur clé :	Livreur	Théo	
Fonctions clé :			
Description :	Etat du paiement de la commande		
Test d'acceptance	Scénario 1 : Le client a déjà payé la commande Etant donné que je m'occupe des livraisons Et que les clients peuvent choisir le type de paiement Et que je veux savoir si une commande est déjà payée Lorsque que consulte la commande Alors je peux savoir l'état du paiement		
Scénario 2 :	Le client paye à la livraison Etant donné que je m'occupe des livraisons Et que les clients peuvent choisir le type de paiement Et que je veux savoir si une commande est à payer Lorsque que consulte la commande Alors je peux savoir l'état du paiement et procéder à l'encaissement		

6.3.4 - Stories pour l'Hôtesse d'accueil

ID #	OCPizza - Nouveau Système - Hot-Case 1	Type :	Fonctionnel
Acteur clé :	Hôtesse d'accueil	Léa	
Fonctions clé :			
Description :	En tant qu'hôtesse, je veux pouvoir noter facilement un appel, afin d'enregistrer une commande.		
Test d'acceptance	Scénario 1 : Commande nouveau client par téléphone Etant donné que je reçois des commandes par téléphone Et que je dois noter la demande du client. Et que je dois pouvoir la transmettre en cuisine Lorsque la commande est finalisée Alors je dois pouvoir enregistrer la commande facilement Afin d'avoir l'ensemble des commandes		
Scénario 2 :	Commande client habitué Etant donné que le client a déjà commandé Et que ses informations sont déjà existantes Lorsque je tape son nom, j'ai une correspondance dans le système Alors je peux enregistrer la commande facilement et gagner du temps		

ID #	OCPizza - Nouveau Système - Hot-Case 2	Type :	Fonctionnel
Acteur clé :	Hôtesse d'accueil	Léa	
Fonctions clé :			
Description :	Suivi de la commande (MAJ de son état)		
Test d'acceptance	Scénario 1 : La commande est livrée Etant donné que j'ai des commandes en livraison Et que je ne peux pas toutes les suivre en même temps Lorsque la commande est effective Alors je reçois une confirmation et son suivi est mis à jour		
Scénario 2 :	La commande a du retard Etant donné que j'ai des commandes en livraison Et que la livraison a été assigné à un livreur Et que celui-ci peut renseigner le suivi Lorsque le livreur rencontre un incident qui le retarde Alors nous recevons une alerte sur le suivi de cette commande		

ID #	OCPizza - Nouveau Système - Hot-Case 3	Type :	Fonctionnel
Acteur clé :	Hôtesse d'accueil	Léa	
Fonctions clé :			
Description :	Paiement de la commande (Information si Effective ou encaissement à prévoir)		
Test d'acceptance	Scénario 1 : Commande déjà payée Etant donné que la pizzeria propose la livraison en ligne Et que la commande est enregistré informatiquement Lorsque le client vient pour sa commande Et que je consulte le détail de la commande Alors je peux savoir que la commande est déjà payée		
Scénario 2 :	Commande à encaisser Etant donné que je prend des commandes par téléphone Et que la commande est enregistré informatiquement Lorsque le client vient pour sa commande Et que je consulte le détail de la commande Alors je peux savoir que la commande est à payer		

6.3.5 - Stories pour les Gérants

ID #	OCPizza - Nouveau Système - Ger-Case 1	Type :	Fonctionnel
Acteur clé :	Gérant	Lola	
Fonction clé :	Suivi des commandes du groupe		
Description :	En tant que gérante, je veux avoir une gestion centralisée de l'enseigne, afin de pouvoir suivre les commandes dans les pizzerias.		
Test d'acceptance	Scénario 1 : Commandes à emporter		
Etant donné que j'ai plusieurs pizzerias à gérer Et que je ne suis pas toujours dans chaque pizzeria Et que je dois suivre les commandes Lorsque veux consulter les commandes à emporter Alors je peux le faire depuis le suivi des commandes du groupe			
Scénario 2 :	Commandes en livraison		
Etant donné que j'ai plusieurs pizzerias à gérer Et que je dois faire des prévisionnels Et que je veux suivre les commandes en livraison Lorsque veux consulter les commandes en livraison Alors je peux le faire depuis le suivi des commandes du groupe			

ID #	OCPizza - Nouveau Système - Ger-Case 2	Type :	Fonctionnel
Acteur clé :	Gérant	Franck	
Fonctions clé :	Suivi des stocks du groupe		
Description :	En tant que gérante, je veux avoir une gestion centralisée de l'enseigne, afin de suivre l'état du stock dans les pizzerias.		
Test d'acceptance	Scénario 1 : Voir le stock d'une pizzeria		
Etant donné que j'ai plusieurs pizzerias à gérer Et que je ne suis pas toujours dans chaque pizzeria Et que je dois suivre les stocks Lorsque veux consulter le stock d'une pizzeria spécifique Alors je peux le faire depuis le suivi des stocks du groupe			
Scénario 2 :	Voir le stock du groupe		
Etant donné que j'ai plusieurs pizzerias à gérer Et que je veux pouvoir analyser ces données Et que je dois suivre les stocks Lorsque veux consulter le stock global Alors je peux le faire depuis le suivi des stocks du groupe			

7 - GLOSSAIRE

AngularJS	Angular est un Framework qui permet de créer des applications web dynamiques et immersives. Il est utilisé côté Front end.
Back End	Le back end (arrière-plan) en opposition au front end, fait référence à l'ensemble des éléments qui ne sont pas visibles directement sur le site web mais qui va permettre le bon fonctionnement d'un site internet. Le back end est exécuté côté serveur. Le back end utilise principalement Python, Java, PHP.
Back Office	Le back office regroupe un ensemble de tâches administratives ou logistiques liées à la vente (, mise à jour des stocks, livraison, moyens de paiement, etc.) C'est la partie du site visible par le personnel de la pizzeria.
Cas d'utilisation	Le cas d'utilisation correspond à un ensemble d'actions réalisées par le système en interaction avec les acteurs en vue d'une finalité, il décrit ce qu'un utilisateur doit pouvoir faire grâce au logiciel à développer.
CSS	Le CSS est l'acronyme de « Cascading Style Sheets » ce qui signifie « feuille de style en cascade ». Le CSS correspond à un langage informatique permettant de mettre en forme des pages web.
Django	Django est un Framework codé en Python, consacré au développement web 2.0 On l'utilisera côté Back end.
Framework	Un framework est un cadre ou un socle dont l'objectif est de simplifier et d'uniformiser le travail des développeurs. Il établit les fondations d'un logiciel ou son squelette applicatif.
Front End	Le front end ou (web frontal) est la partie d'une page internet ou d'une application qu'un utilisateur peut voir et avec lesquelles il peut interagir directement. Le front end est exécuté côté client (PC, Smartphone, Tablette) Le front end utilise principalement HTML, CSS et JavaScript.
Front Office	Le front office est l'ensemble des actions, fonctions ou tâches liées à la vente se faisant en contact avec le client. C'est la partie du site visible par le client.
HTML	Le HTML pour HyperText Markup Language, désigne un type de langage informatique. Il est utilisé afin de créer et de représenter le contenu d'une page web et sa structure.
Impact Mapping	L'impact mapping va permettre de délimiter le périmètre fonctionnel de notre projet, en passant en revue les fonctionnalités dont les utilisateurs auront besoin.
Javascript	Le JavaScript désigne un langage de développement informatique, et plus précisément un langage de script orienté objet. Il est employé pour rendre des pages

	web interactives
MySQL	MySQL est un système de gestion de base de données relationnelles (SGBDR) Une base de données permet d'enregistrer des données de façon organisée et hiérarchisée. C'est donc une collection d'informations organisées afin d'être facilement consultables, gérables et mises à jour.
Personas	Un Persona est une personne fictive dotée d'attributs et de caractéristiques sociales et qui représente un groupe cible. On personifie nos cibles avec des besoins et un nom afin de donner une image sur un utilisateur type.
Python	Python est le langage de programmation open source, multiplateformes. C'est un langage de programmation interactif et orienté objet.
Responsive ou Responsive Design	Le Responsive Design ou plus précisément le Responsive Web Design (RWD) est une technique de conception d'interface digitale qui fait en sorte que l'affichage d'une quelconque page d'un site s'adapte de façon automatique à la taille de l'écran du terminal qui le lit.
User Story	Une user story (récit utilisateur) est une explication non formelle, générale d'une fonctionnalité logicielle écrite du point de vue de l'utilisateur final. La méthodologie est la suivante : En tant que / Je veux / Afin de
UI Design	L'UI Design (User Interface) représente l'interaction entre le produit et l'utilisateur. On va donc traiter l'aspect graphique, esthétique et visuel.
UX Design	L'UX Design (User eXperience Design) veut tout simplement dire le design de l'expérience utilisateur. C'est une méthode de conception centrée sur l'utilisateur pour rendre l'interface agréable.
Workflow	Le workflow ou « flux de travaux » est la représentation sous forme de flux des opérations à réaliser pour accomplir l'ensemble des tâches.