

Famery_Valentin_1_dossier_fonctionnelle_052023

🕒 Date de création	@1 mai 2023 18:05
🏷️ Étiquettes	

OC Pizza

Version 1.0

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

Dossier de conception fonctionnelle

Auteur

Famery Valentin

Lead Developer

Table des matières

1 - Versions
2 - Introduction
2.1 Objet du document
2.2 Références
2.3 Besoin du client
2.3.1 - Contexte
2.3.2 - Enjeux et Objectifs
3 - Description générale de la solution
3.1 Les principe de fonctionnement
3.2 Les acteurs
3.3 Les cas d'utilisation généraux
3.3.1 Diagramme UML des cas d'utilisation généraux.
4 - Le domaine fonctionnel
4.1 - Diagramme UML de classes
4.2 - Modele Physique de données
4.3 - Diagramme de packages
5 - Les workflows
5.1 Cycle de vie des commandes
6 - Application
6.1 - Les cas d'utilisation
7 - Glossaire

1 - Versions

Auteur	Date	Description	Version
Famery Valentin	01/05/2023	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

Le dossier de conception fonctionnelle (DCF) a pour objectif de décrire de manière détaillée les spécifications fonctionnelles d'un projet ou d'un produit. Il est utilisé pour décrire les fonctionnalités et les exigences du produit, ainsi que pour identifier les contraintes et les risques potentiels associés à sa conception et à son développement.

Le DCF est généralement élaboré par l'équipe de conception ou de développement du produit en collaboration avec les parties prenantes du projet, telles que les clients, les utilisateurs finaux et les experts métier. Le dossier est ensuite utilisé pour guider le développement et les tests du produit, ainsi que pour fournir une référence pour les futurs travaux de maintenance et d'amélioration du produit.

Les informations contenues dans un DCF peuvent inclure des spécifications de fonctionnalités, des diagrammes de flux, des schémas de base de données, des maquettes d'interface utilisateur et des descriptions de cas d'utilisation et de scénarios d'utilisation. Le dossier peut également inclure des considérations de sécurité, de performance et de compatibilité avec d'autres systèmes.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- des besoins exprimés et recolté aupres du client OC Pizza

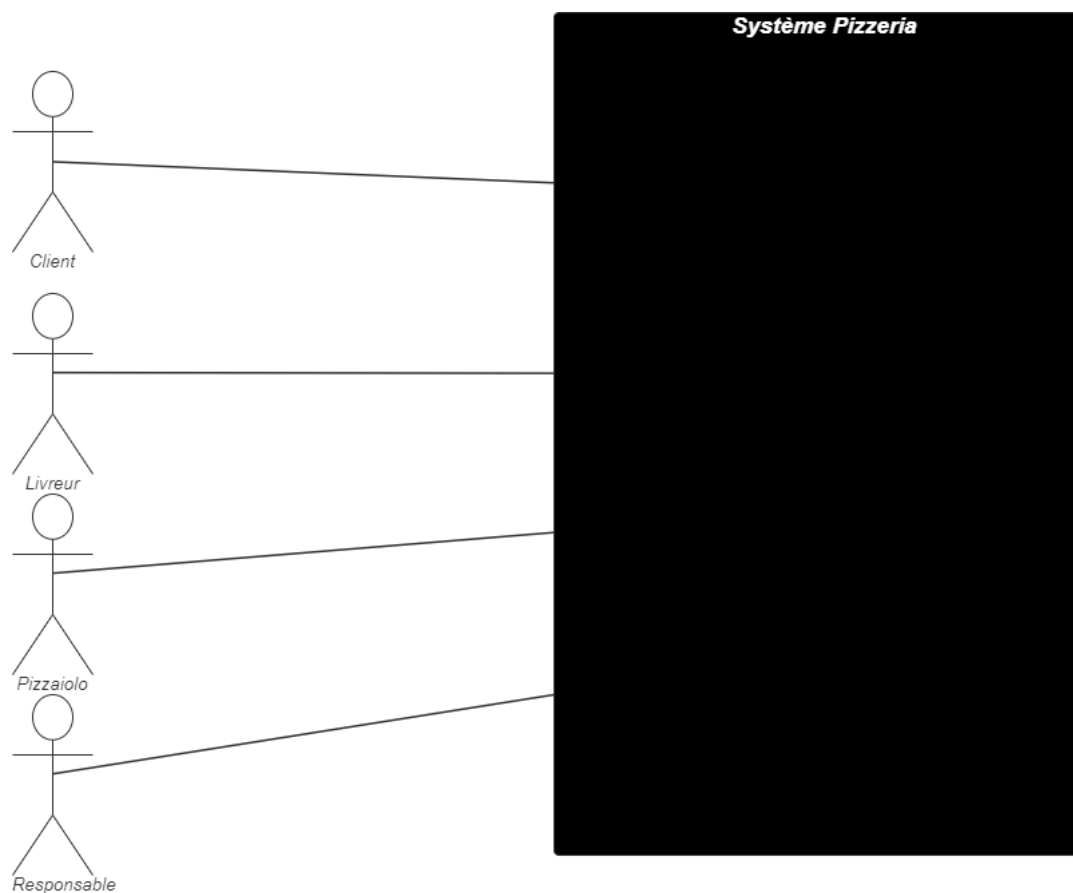
2.2 Références

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

1. **DCT** - Famery_Valentin_2_dossier_technique_052023 : Dossier de conception technique de l'application
2. **DE** - Famery_Valentin_3_dossier_d'exploitation_052023 : Dossier d'exploitation

2.3 Besoin du client

2.3.1 - Contexte



2.3.2 - Enjeux et Objectifs



Recueil des besoins client

Objet :

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

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.

Besoins exprimés par le client :

- 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

Date de livraison du système informatique :

Pour l'ouverture des 3 nouvelles pizzerias, dans 6 mois.

IT Consulting & Development

3 - Description générale de la solution

3.1 Les principe de fonctionnement

La solution repose sur une architecture Client Serveur et une base de données relationnel

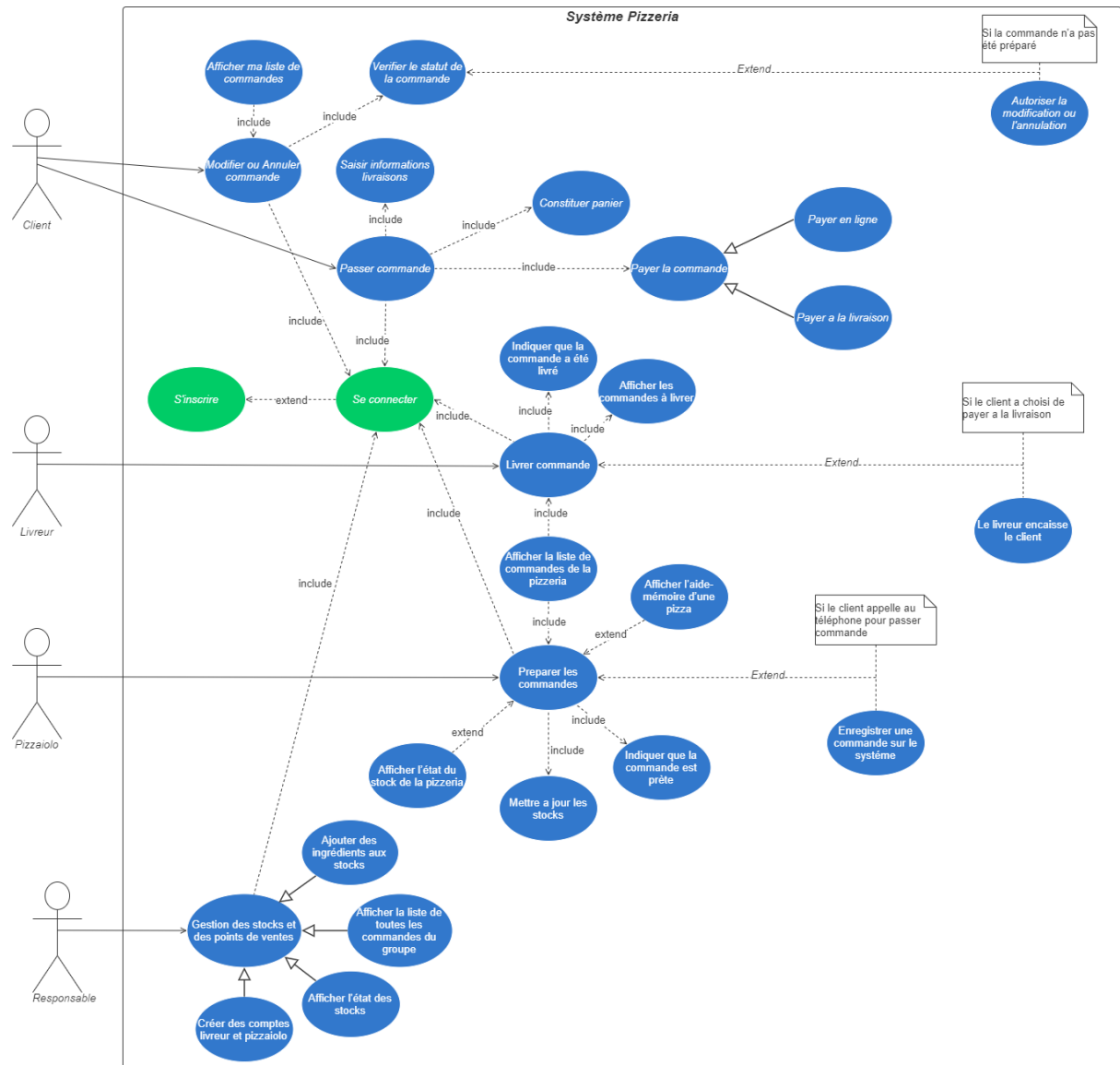
3.2 Les acteurs

2.3.2 -Matrice de Fonctionnalités

Aa Acteurs	≡ Fonctionnalités
<u>Client</u>	Passer commande , Modifier ou Annuler une commande , S'inscrire , Se connecter , Afficher ma liste de commandes
<u>Livreur</u>	Livrer commande , Se connecter , Afficher les commandes à livrer , Afficher la liste de commandes de la pizzeria
<u>Pizzaiolo</u>	Préparer commande , Se connecter , Afficher l'aide-mémoire d'une pizza , Afficher la liste de commandes de la pizzeria , Afficher l'état du stock de la pizzeria , Enregistrer une commande sur le système
<u>Responsable</u>	Se connecter , Ajouter des ingrédients aux stocks , Afficher la liste de toutes les commandes du groupe , Création de comptes livreur ou pizzaiolo , Afficher l'état des stocks

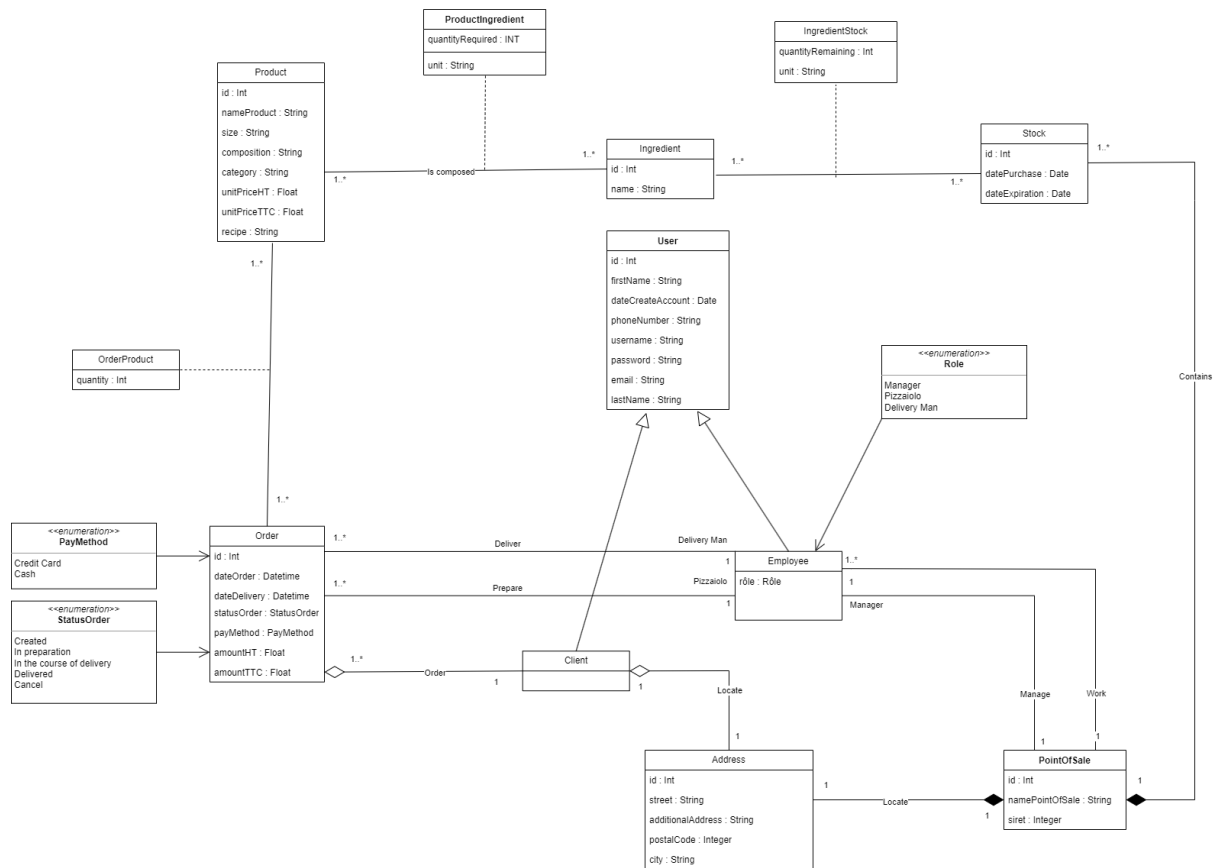
3.3 Les cas d'utilisation généraux

3.3.1 Diagramme UML des cas d'utilisation généraux.

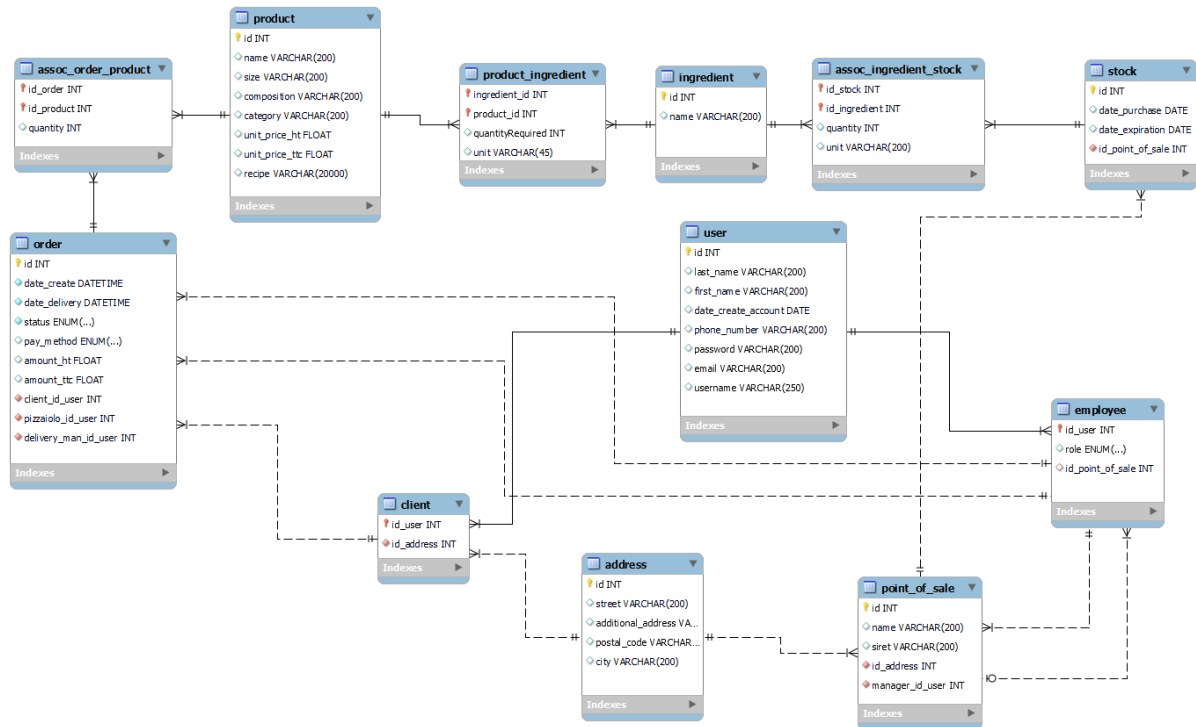


4 - Le domaine fonctionnel

4.1 - Diagramme UML de classes

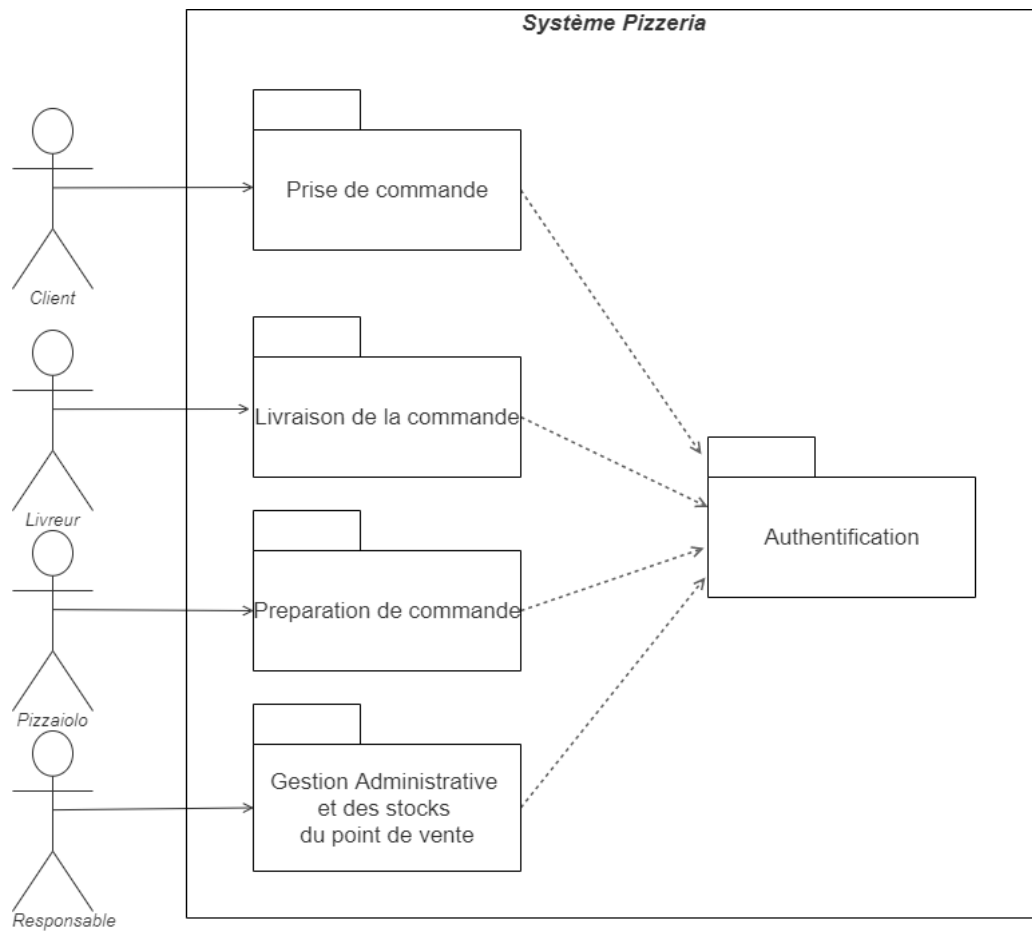


4.2 - Modele Physique de donn  es



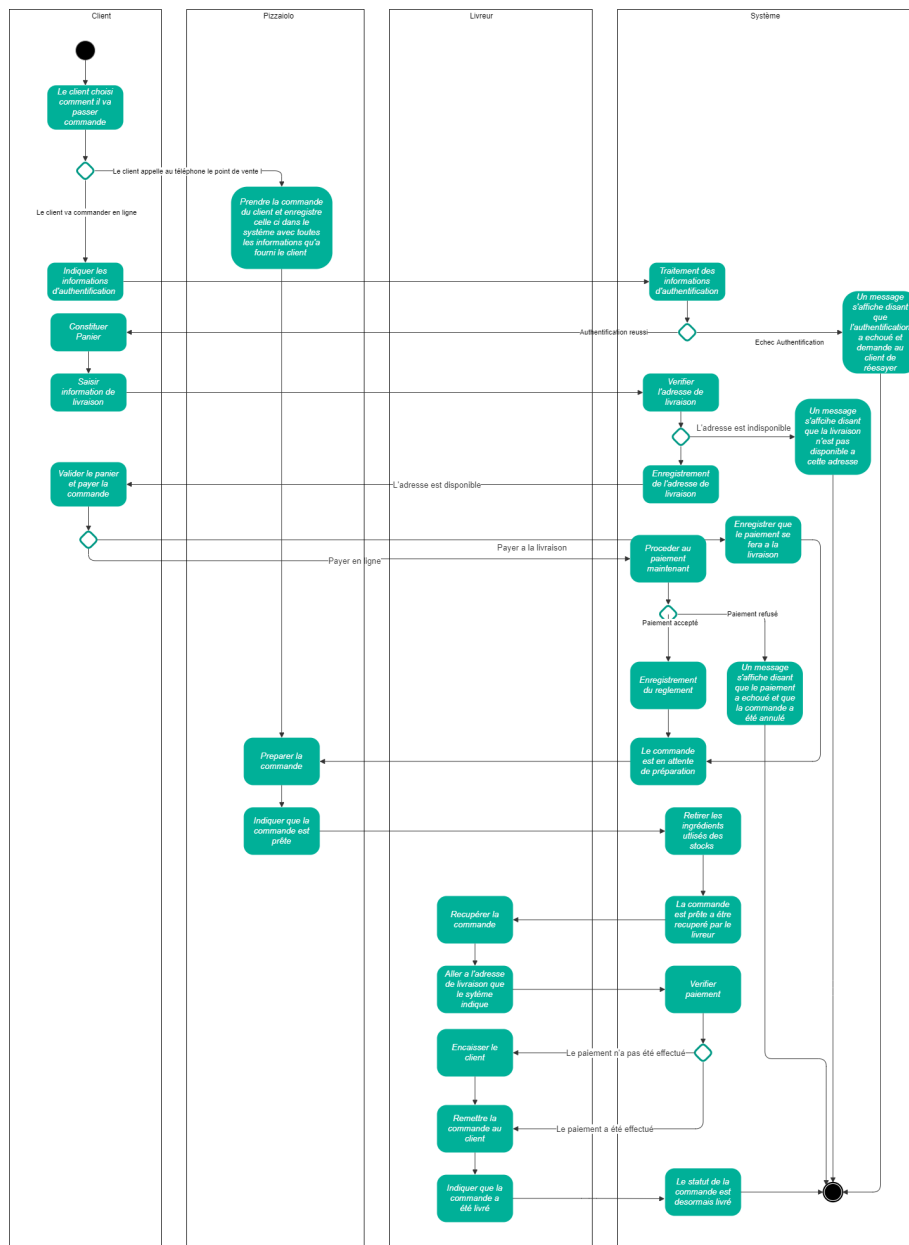
4.3 - Diagramme de packages

...



5 - Les workflows

5.1 Cycle de vie des commandes



6 - Application

6.1 - Les cas d'utilisation

Cas d'utilisation : Passer commande

Aa Name	Column
<u>Description :</u>	Le client veut passer sa commande après avoir choisi ce qu'il souhaite .
<u>Acteurs :</u>	Client
<u>Préconditions :</u>	Le client doit être au préalable connecté à son compte et avoir constituer son panier .
<u>Scénario de base :</u>	1. Le client clique sur le bouton pour valider son panier . 2. Le système demande d'indiquer l'adresse de livraison . 3. Le client renseigne son adresse de livraison et valide celle ci . 4. Le système propose propose de réglé par carte maintenant ou a la livraison . 5. Le client veut payer en ligne et paye immédiatement . 6. Le système enregistre le paiement du client . 7. Le client valide définitivement sa commande . 8. Le système informe le client de l'heure approximative de la livraison .
<u>Scénario alternatifs :</u>	5a. Le client souhaite payer a la livraison .

Aa Name	≡ Column
<u>Scénario d'exception :</u>	3a. La validation échoue car l'adresse de livraison n'est pas pris en charge , le système informe donc le client que la commande ne pourra aboutir . 6a. Le paiement a échoué .
<u>Post-conditions :</u>	La commande est désormais en attente de préparation .
<u>Contraintes :</u>	Le client doit posséder un compte client pour passer commande .

Cas d'utilisation : Modifier ou annuler commande

Aa Name	≡ Column
<u>Description :</u>	Le client souhaite modifier ou annuler sa commande .
<u>Acteurs :</u>	Client
<u>Préconditions :</u>	Le client doit avoir passé commande ,celle ci ne doit pas être déjà préparer et le client doit être connecté a son compte client .
<u>Scénario de base :</u>	1. Le système affiche les dernières commandes du client . 2. Le client clique sur le bouton modifier ou annuler . 3. Le système lui indique que la commande est toujours en attente de préparation . 4. Le client confirme l'annulation ou la modification de la commande .
<u>Scénario d'exception :</u>	3a. Le système indique que la commande a déjà été préparer et que celle ci ne peut être modifier ou annuler .
<u>Post-conditions :</u>	La commande est modifier ou annuler .
<u>Contraintes :</u>	Le système doit informer le client du statut de sa commande . Le système doit avoir accès en temps réel au statut de la commande .

Cas d'utilisation : Preparer les commandes

Aa Name	≡ Column
<u>Description :</u>	Préparation d'une commande par le pizzaiolo .
<u>Acteurs :</u>	Pizzaiolo
<u>Préconditions :</u>	Le pizzaiolo doit être connecté a son compte pizzaiolo .
<u>Scénario de base :</u>	1. Le système présente les commande en attente de préparation au pizzaiolo . 2. Le Pizzaiolo prépare la commande . 3. Le Pizzaiolo valide la préparation de la commande sur le système . 4. Le système mets a jour le statut de la commande .
<u>Post-conditions :</u>	La commande est prête a être récupéré par le livreur .
<u>Scénario alternatifs :</u>	2a. Le Pizzaiolo prépare la commande en suivant l'aide memoire qu'il va chercher sur le système .
<u>Contraintes :</u>	Le système doit décompté les ingrédients utilisés des stocks a chaque commande .

Cas d'utilisation : Livrer commande

Aa Name	≡ Column
<u>Description :</u>	La livraison de la commande par le livreur .
<u>Acteurs :</u>	Livreur
<u>Préconditions :</u>	Le livreur doit être connecté a son compte livreur .
<u>Scénario de base :</u>	1. Le livreur récupère la commande . 2. Le système fournit au livreur l'adresse de livraison de la commande . 3. Le livreur se rend à l'adresse , remet la commande au client et indique que la livraison a été effectué . 4. Le système indique que le statut de la commande a bien été mis a jour .
<u>Scénario alternatifs :</u>	3a. Le livreur se rend à l'adresse , encaisse le client , lui remet la commande et indique que la commande a été livré .
<u>Post-conditions :</u>	Le statut de la commande est désormais "Livrée" .
<u>Contraintes :</u>	Le système doit afficher au livreur l'adresse de livraison de la commande . Le livreur doit pouvoir indiquer au système que la commande a été livrée .

Cas d'utilisation : Afficher l'état des stocks

Aa Name	≡ Column
<u>Description</u> :	Permettre au responsable de gérer son stock d'ingrédients
<u>Acteurs</u> :	Responsable
<u>Préconditions</u> :	Le responsable doit être connecté a son compte responsable .
<u>Scénario de base</u> :	1. Le Responsable clique sur le menu pour visualiser les stocks du groupe de pizzerias 2. Le système affiche au responsable les stocks d'ingrédients dur groupe et par pizzeria .
<u>Contraintes</u> :	Le système doit afficher les stock d'ingrédients de façon claire et lisible , celui ci doit aussi permettre d'ajouter des ingrédients .

Cas d'utilisation : Ajouter des ingrédients aux stocks

Aa Name	≡ Column
<u>Description</u> :	Permettre au responsable d'ajouter des ingrédients au stocks
<u>Acteurs</u> :	Responsable
<u>Préconditions</u> :	Le responsable doit être connecté a son compte responsable .
<u>Scénario de base</u> :	1. Le système affiche au responsable les stocks d'ingrédients . 2. Le responsable ajoute des nouveaux ingrédients aux stock . 3. Le système mets a jour les stocks d'ingrédients .
<u>Contraintes</u> :	Le système doit permettre d'ajouter des ingrédients .

Cas d'utilisation : S'inscrire

Aa Name	≡ Column
<u>Description</u> :	Le client souhaite créer son compte client .
<u>Acteurs</u> :	Client
<u>Scénario de base</u> :	1. Le Client clique sur le bouton pour s'inscrire . 2. Le système demande les informations nécessaires à travers des champs de texte a compléter . 3. Le Client indique toutes ses informations et valide la création de son compte . 4. Le système vérifie qu'aucune information ne manque et confirme la création du compte en affichant un message .
<u>Scénario d'exception</u> :	4a. Le système a détecté qu'il manquait des informations et affiche un message d'erreur disant que des informations sont manquantes .
<u>Post-conditions</u> :	Le système enregistre le nouveau compte client dans sa base de données .
<u>Contraintes</u> :	Le système doit avoir une interface claire et simple pour que le client s'inscrive facilement .

Cas d'utilisation : Se connecter

Aa Name	≡ Column
<u>Acteurs</u> :	Client , Responsable , Pizzaiolo , Livreur
<u>Préconditions</u> :	La personne qui veut se connecter doit déjà posséder un compte .
<u>Scénario de base</u> :	1. Le Client clique sur le bouton pour se connecter en tant que client . 2. Le système demande les informations necessaire pour se connecter . 3. Le Client entre ses informations de connexion . 4. Le système va verifier les informations fourni et va chercher si un compte existe celle ci . 5. Le système a trouver le compte corespondant et autorise la connexion a celui ci , le compte s'affiche .
<u>Scénario alternatifs</u> :	1a. Le Responsable clique sur le bouton pour se connecter en tant que client . 1b. Le Pizzaiolo clique sur le bouton pour se connecter en tant que pizzaiolo . 1c. Le Livreur clique sur le bouton pour se connecter en tant que livreur . 3a. Le Responsable entre ses informations de connexion . 3b. Le Pizzaiolo entre ses informations de connexion . 3c. Le Livreur entre ses informations de connexion .
<u>Scénario d'exception</u> :	5a. Le système n'a pas trouvé de compte correspondant et affiche un message d'erreur disant que la connexion a échoué .

Aa Name	≡ Column
<u>Post-conditions</u>	Le système doit afficher le compte demandé .
<u>Contraintes</u> :	Le système doit proposer une interface claire et simple pour se connecter et séparer la connexion aux différents types de compte .

Cas d'utilisation : Afficher ma liste de commandes

Aa Name	≡ Column
<u>Description</u> :	Le client souhaite accéder à sa liste de commande en cours ou qu'il l'a déjà passée .
<u>Acteurs</u> :	Client
<u>Préconditions</u> :	Le client doit être connecté à son compte client .
<u>Scénario de base</u> :	1. Le Client clique sur le menu pour voir ses commandes . 2. Le système affiche les commandes du client dans une liste .
<u>Contraintes</u> :	Le système doit afficher dans l'ordre chronologique les commandes présentes et passées du client .

Cas d'utilisation : Afficher les commandes à livrer

Aa Name	≡ Column
<u>Description</u> :	Le livreur souhaite voir toutes les commandes qu'il doit livrer .
<u>Acteurs</u> :	Livreur
<u>Préconditions</u> :	Le livreur doit être connecté à son compte livreur .
<u>Scénario de base</u> :	1. Le Livreur clique sur le menu dans son compte livreur pour avoir accès aux commandes qu'il a livrées . 2. Le système affiche toutes les commandes que le livreur doit livrer .
<u>Contraintes</u> :	Le système doit afficher dans l'ordre chronologique les commandes en attente de livraison .

Cas d'utilisation : Afficher la liste de commandes de la pizzeria

Aa Name	≡ Column
<u>Description</u> :	Le livreur ou le pizzaiolo souhaite accéder à la liste de commande en cours de la pizzeria .
<u>Acteurs</u> :	Pizzaiolo , Livreur
<u>Préconditions</u> :	Le pizzaiolo ou le livreur doit être connecté à son compte .
<u>Scénario de base</u> :	1. Le Pizzaiolo ou le Livreur clique sur le menu de commande en attente de la pizzeria . 2. Le système affiche la liste des commandes en attente .
<u>Contraintes</u> :	Le système doit afficher dans l'ordre chronologique les commandes en attente . Le système doit pouvoir indiquer si les commandes sont en attente de préparation ou en attente de livraison .

Cas d'utilisation : Afficher l'aide-mémoire d'une pizza

Aa Name	≡ Column
<u>Acteurs</u> :	Pizzaiolo
<u>Préconditions</u> :	Le pizzaiolo doit être connecté en tant que pizzaiolo .
<u>Scénario de base</u> :	1. Le Pizzaiolo clique sur le bouton d'aide mémoire des recettes de pizza . 2. Le système lui affiche toutes les recettes proposées par le groupe de pizzerias . 3. Le Pizzaiolo sélectionne la recette qu'il souhaite trouver . 4. Le système lui affiche la liste des ingrédients .
<u>Contraintes</u> :	Le système doit d'abord afficher un menu de sélection de recettes avec leur nom et une image puis afficher lisiblement la liste des ingrédients après la sélection .

Cas d'utilisation : Afficher l'état du stock de la pizzeria

Aa Name	≡ Column
<u>Description</u> :	Le pizzaiolo souhaite avoir accès à l'état du stock de sa pizzeria .
<u>Acteurs</u> :	Pizzaiolo
<u>Préconditions</u> :	Le pizzaiolo doit être connecté à son compte pizzaiolo .

Aa Name	≡ Column
<u>Scénario de base :</u>	1. Le Pizzaiolo clique le menu pour consulter les stocks d'ingrédients de la pizzeria . 2. Le système affiche au pizzaiolo les stocks de sa pizzeria
<u>Contraintes :</u>	Le système doit afficher les stock d'ingrédients de la pizzeria de façon claire et lisible .

Cas d'utilisation : Enregistrer une commande sur le système

Aa Name	≡ Column
<u>Description :</u>	Le pizzaiolo souhaite ajouter une commande sur le système .
<u>Acteurs :</u>	Pizzaiolo
<u>Préconditions :</u>	Le pizzaiolo doit s'être connecté a son compte pizzaiolo .
<u>Scénario de base :</u>	1. Le Pizzaiolo clique sur menu ou bouton pour ajouter une commande . 2. Le système demande les informations nécessaire concernant la commande a ajouté . 3. Le Pizzaiolo indique les informations de la commande et confirme l'ajout de la commande . 4. Le système va verifier les informations , celle ci sont correctes , un message s'affiche qui confirme que la commande a bien été ajouté .
<u>Scénario d'exception :</u>	4a. Le système va verifier les informations , il manque des informations et un message d'erreur s'affiche disant au pizzaiolo que des informations manquent .
<u>Contraintes :</u>	Le système doit proposer une interface claire et simple pour pouvoir ajouter une commande .

Cas d'utilisation : Afficher la liste de toutes les commandes du groupe

Aa Name	≡ Column
<u>Description :</u>	Le responsable souhaite accéder a l'ensemble des commande que le groupe de pizzeria a réalisé .
<u>Acteurs :</u>	Responsable
<u>Préconditions :</u>	Le responsable doit être connecté a son compte responsable .
<u>Scénario de base :</u>	1. Le Responsable clique sur le menu de gestion de toutes les commandes du groupe . 2. Le système lui affiche toutes les commandes du groupe de pizzerias .
<u>Contraintes :</u>	Le système doit afficher les commandes sous forme de liste pour le Responsable celui ci devra également savoir à quel point de vente correspond une commande , le système doit aussi pouvoir filtrer les commandes par date et par point de vente .

Cas d'utilisation : Création de comptes livreur ou pizzaiolo

Aa Name	≡ Column
<u>Description :</u>	Le responsable souhaite créer des comptes pour ses employé donc pour les livreurs ou les pizzaiolo .
<u>Acteurs :</u>	Responsable
<u>Préconditions :</u>	Le responsable doit être connecté en tant que responsable .
<u>Scénario de base :</u>	1. Le Responsable va se rendre dans le menu de gestion des employés et va cliquer sur le bouton pour ajouter un compte d'employé . 2. Le système va demander si le compte a créé va être destiné à un livreur ou a un pizzaiolo . 3. Le Responsable choisi de créé un compte livreur . 4. Le système va demander au responsable d'indiquer toutes les informations nécessaires dans des champs de texte . 5. Le Responsable va remplir tout les champs de texte et va valider la création du compte . 6. Le système va vérifier que toutes les informations on bien été indiqué et va confirmer la création du compte .
<u>Scénario alternatifs :</u>	3a. Le Responsable choisi de créer un compte pizzaiolo .
<u>Scénario d'exception :</u>	6a. Le système a détecté que des informations manquait pour la création du compte , il en informe le responsable via un message d'erreur .
<u>Post-conditions :</u>	Le système doit ajouter le nouveau compte a sa base de données .
<u>Contraintes :</u>	Le système doit proposer une interface claire et simple pour ajouter des nouveaux comptes employés dans un menu dédié du compte du responsable .

7 - Glossaire

Client / Frontend	La partie d'une application ou d'un système qui interagit directement avec l'utilisateur final, souvent via une interface graphique.
-------------------	--

Serveur / Backend	La partie d'une application ou d'un système qui gère les processus de traitement et de stockage de données en arrière-plan, souvent en interagissant avec une base de données.
Cas d'utilisation	Une technique de modélisation qui décrit comment les utilisateurs peuvent interagir avec un système pour atteindre un objectif spécifique.
Base de données relationnelle	Un type de base de données qui stocke les données dans des tables organisées en lignes et en colonnes, avec des relations entre les tables définies par des clés étrangères.
UML	Le langage de modélisation unifié (UML) est un langage graphique standardisé utilisé pour modéliser les systèmes logiciels, y compris les cas d'utilisation, les classes, les objets, les interactions et les diagrammes de déploiement.
Diagramme de classe	Un type de diagramme UML qui décrit les classes, les attributs et les méthodes d'un système logiciel, ainsi que les relations entre les classes.
Modèle physique de données	Une représentation détaillée de la structure physique d'une base de données, y compris les tables, les colonnes, les contraintes et les relations entre les tables.
Diagramme de packages	Un type de diagramme UML qui organise les éléments de modélisation en packages, fournissant une vue hiérarchique du système.
Workflow sous forme de diagramme de séquence	Un type de diagramme UML qui décrit la séquence des actions et des messages échangés entre les objets ou les composants d'un système pour accomplir une tâche ou un processus.
Domaine fonctionnel	L'ensemble des fonctions, des processus et des activités associés à un domaine d'activité ou à un secteur d'entreprise particulier.