

OC Pizza

Création du nouveau système informatique

Dossier de conception fonctionnelle

Document référencé DCF-P20210008

Version 1.1

Auteur

Benjamin Breton

Analyste-programmeur

TABLE DES MATIÈRES

1 - Les versions.....	7
2 - Introduction.....	8
2.1 - Objet du document.....	8
2.2 - Références.....	8
2.3 - Besoins du client.....	8
2.3.1 - Contexte.....	9
2.3.2 - Enjeux et Objectifs.....	9
2.3.3 - Personas.....	10
2.3.3.1 - Définition.....	10
2.3.3.2 - Le processus de création.....	10
2.3.3.3 - Questionnaire.....	10
2.3.3.4 - Liste des personas.....	12
2.3.4 - Impact mapping.....	16
2.3.4.1 - Définition.....	16
2.3.4.2 - But de la démarche.....	16
2.3.4.3 - Découpage.....	16
2.3.4.4 - Impact mapping [côté client et visiteur].....	17
2.3.4.5 - Impact mapping [côté personnel].....	18
2.3.4.6 - Impact mapping [côté dirigeants].....	19
3 - La description générale de la solution.....	20
3.1 - Principe de fonctionnement.....	20
3.2 - Acteurs.....	21
3.2.1 - Diagramme de contexte.....	21
3.2.2 - Tableau de fonctionnalités par acteur.....	22
3.2.3 - Description des acteurs principaux.....	23
3.3 - Packages et cas d'utilisation généraux.....	24
3.3.1 - Packages.....	25
3.3.2 - Gestion des achats.....	26
3.3.3 - Gestion des réservations.....	27
3.3.4 - Gestion des comptes.....	28

3.3.5 - Gestion des commandes.....	29
3.3.6 - Gestion administrative.....	30
4 - Le domaine fonctionnel.....	31
4.1 - Définition du diagramme de classes	31
4.2 - Diagramme de classes.....	32
4.3 - Légende.....	33
5 - Le workflow	34
5.1 - Définition.....	34
5.2 - Diagramme d'activité du processus de commande.....	35
5.3 - Tableau des statuts d'une commande.....	36
6 - Les cas d'utilisation détaillés.....	37
6.1 - Gestion des achats	37
6.1.1 - Consultation de la carte.....	37
6.1.2 - Commander.....	38
6.1.3 - Règlement en ligne	40
6.1.4 - Modifier / annuler la commande.....	41
6.2 - Gestion des réservations	44
6.2.1 - Réserver.....	44
6.2.2 - Modifier / annuler une réservation.....	45
6.3 - Gestion des comptes	47
6.3.1 - Création d'un compte client.....	47
6.3.2 - Connexion au compte client.....	48
6.3.3 - Modification / suppression d'un compte client.....	49
6.3.4 - Création d'un compte personnel	51
6.3.5 - Connexion au compte personnel.....	52
6.3.6 - Modification / suppression d'un compte personnel.....	53
6.4 - Gestion des commandes	55
6.4.1 - Accéder aux informations et statut de la commande.....	55
6.4.2 - Valider la préparation	56
6.4.3 - Récupérer la commande.....	57
6.4.4 - Valider la livraison.....	58
6.4.5 - Consulter les recettes.....	59
6.4.6 - Gérer le stock.....	60
6.5 - Gestion administrative	62

6.5.1 - Consulter le chiffre d'affaires.....	62
6.5.2 - Gérer le planning.....	63
6.5.3 - Ajouter un produit.....	64
6.5.4 - Modifier / supprimer un produit.....	65
6.5.5 - Gérer les promotions.....	66
7 - Index thématique alphabétique	68

1 - LES VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Benjamin Breton	04/03/21	Création du document	1.0
Benjamin Breton	29/03/21	Première version terminée	1.1

2 – INTRODUCTION

2.1 – Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle du système informatique de la société *OC Pizza*.

Ce document a pour objectif de présenter les fonctionnalités de ce futur système.

Les éléments du présent dossier découlent :

- de la demande initiale du client ;
- des échanges avec le client.

2.2 – Références

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

- doc. réf. **DCT-P20210008** : Dossier de conception technique ;
- doc. réf. **DEX-P20210008** : Dossier d'exploitation.

2.3 – Besoins du client

La recherche des besoins passe par un rappel de la demande initiale, pour ensuite identifier les besoins des futurs utilisateurs et l'impact qu'aura le nouveau système informatique sur leurs habitudes respectives.

2.3.1 - Contexte

Le groupe *OC Pizza* compte cinq points de vente. Trois autres devraient ouvrir prochainement.

Le système informatique actuel ne permet pas :

- une gestion centralisée de toutes les pizzerias ;
- de suivre ce qu'il se passe dans les points de vente ;
- d'indiquer en live qu'une livraison a été effectuée.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Le client, spécialisé dans la vente de pizzas sur place ou à emporter, souhaiterait que soit mis en place un nouveau système informatique pour l'ensemble des pizzerias de son groupe.

Il souhaiterait :

- 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.

Le client souhaite une livraison du nouveau système informatique pour l'ouverture des trois nouvelles pizzerias, dans 6 mois.

2.3.3 - Personas

2.3.3.1 - Définition

Le persona est une « représentation semi-fictive, généralisée, d'un individu réel. En créant plusieurs catégories de personas, [il est plus aisé de] personnaliser les contenus, les messages, le développement des produits et les services pour répondre aux besoins de différents groupes de personnes. »¹

Il s'agit donc de créer des personnages fictifs, mais basés sur des faits réels, afin de pouvoir personnaliser les contenus en fonction du public concerné.

Dans le cadre de ce projet, il est donc nécessaire de s'intéresser aux utilisateurs finaux du système informatique qui va être créé afin d'en déterminer les principales fonctionnalités.

2.3.3.2 - Le processus de création

Idéalement, la création des personas suppose de questionner un échantillon de personnes cibles du projet, afin d'en retirer quelques personnalités types qui constitueront nos futurs personas.

Dans le cadre de ce projet, nous possédons déjà des informations quant aux attentes des livreurs et des responsables de la société. On peut également en déduire les attentes d'autres salariés, comme par exemple des gérants des points de vente qui ont des attentes sûrement similaires à celles des responsables mais à un niveau inférieur.

Les personas créés ci-dessous seront donc centrés sur l'expérience des visiteurs et des clients.

Avant de créer ces personas, il convient donc de questionner des personnes, qui pourraient être clientes ou visiteur du site.

2.3.3.3 - Questionnaire

Le questionnaire ci-dessous reprend les questions posées à un échantillon de personnes représentatives de différentes catégories de potentiels clients. Il est basé sur un questionnaire type, qui a été adapté à ce projet.

¹ HubSpot, *Guide d'introduction aux Buyer Personas*, chapitre 2 « Qu'est-ce qu'un buyer persona ? ».

Informations personnelles

- 1) Quel est votre nom ?
- 2) Dans quelle tranche d'âge vous situez-vous ? (18 ans et moins, 19 à 24 ans, 25 à 34 ans, 35 à 44 ans, 45 ans et plus)
- 3) Dans quelle région habitez-vous ?
- 4) Quel niveau d'études avez-vous atteint ?
- 5) Êtes-vous en couple ?
- 6) Avez-vous des enfants ?

Profession

- 7) Quelle est votre fonction ?
- 8) Quelles sont vos responsabilités ?
- 9) Dans quel secteur d'activité votre entreprise travaille-t-elle ?
- 10) Quelle est la taille de votre entreprise (chiffre d'affaires et nombre de salariés) ?

Sources d'information

- 11) De quels réseaux sociaux êtes-vous membre ?
- 12) Vous servent-ils professionnellement ? personnellement ? les deux ?
- 13) Lorsqu'un restaurant vous plaît, avez-vous pour habitude d'en faire l'écho sur les réseaux sociaux ?
- 14) Combien de temps passez-vous en moyenne par jour sur les réseaux sociaux ?
- 15) Combien de temps passez-vous en moyenne sur internet ?
- 16) Disposez-vous d'un smartphone ?
- 17) Combien de temps passez-vous en moyenne sur votre téléphone ?

Préférences d'achat

- 18) Quel mode de communication privilégiez-vous avec vos fournisseurs (e-mail, téléphone, réunion en personne) ?
- 19) Utilisez-vous internet pour vous informer sur des fournisseurs ou des produits ?
- 20) Si non, préférez-vous la commande par téléphone ? ou la commande sur place directement ?

- 21) Le cas échéant, comment recherchez-vous les informations qui vous intéressent ?
- 22) Pouvez-vous décrire un achat récent ? Pourquoi l'avez-vous envisagé, quel a été votre processus d'évaluation et quels facteurs vous ont poussé à acheter ce produit ou ce service ?
- 23) Aimez-vous les pizza ?
- 24) Dans quel cadre appréciez-vous la consommation de pizza ? personnel ? professionnel ? les deux ?

2.3.3.4 - Liste des personas

Des réponses obtenues à ces questions en sont ressortis les personas suivants.

Clémence, la connectée



*Clémence
Dupuis*

25 à 34 ans

Informations

personnelles

- en couple
- sans enfant
- région parisienne

Informations

professionnels

- community manager
- entr. - de 10 salariés

Réseaux sociaux

- facebook
- twitter
- instagram
- linkedIn

Communication

- téléphone
- e-mail
- réseaux sociaux

Connaissance OC Pizza

Aucune

« Jamais sans mon chargeur de téléphone »



■ achats online ■ en boutique



■ à emporter ■ sur place

Motivations

Clémence utilise beaucoup internet. Elle est community manager et donc gère de multiples comptes sur les réseaux sociaux. Elle vient de déménager et de changer de travail. Elle ne connaît pas ses nouveaux collègues et cherche à se sociabiliser avec eux.

Intentions

- se sociabiliser avec ses nouveaux collègues, peut-être autour d'un pizza ;
- connaître les bonnes adresses autour de chez elle ;
- gagner du temps grâce aux commandes et réservations en ligne.

Contenus attendus

- pouvoir consulter la carte en ligne pour se faire une idée des produits en vente avant d'avoir à créer un compte ;
- pouvoir commander facilement en ligne ;
- recevoir rapidement sa commande ;
- pouvoir réserver une table en ligne.

Michel, le chineur



*Michel
Noiret*

45 ans et plus

Informations

personnelles

- en couple
- deux enfants
- région parisienne

Informations

professionnels

- forain
- artisan

Réseaux sociaux

Aucun

Communication

- téléphone
- e-mail

Connaissance OC Pizza

Déjà client

« On trouve tout aujourd'hui sur internet »



■ achats online ■ en boutique



■ à emporter ■ sur place

Motivations

Michel se sert principalement d'internet pour certains sites de ventes de particulier à particulier, pour l'achat de machines et de pièces utiles à sa profession. Il utilise de plus en plus internet car il trouve aujourd'hui des pièces qu'il n'arrivait pas à trouver par le passé grâce aux communautés en ligne.

Intentions

- se familiariser de plus en plus avec les technologies et internet, conscient de leur utilité.

Contenus attendus

- la simplicité dans la création et la gestion du compte ;
- pouvoir facilement communiquer en ligne avec le restaurant en cas de difficulté ;
- pouvoir commander et réserver simplement une table.

Elisa, génération Z



*Elisa
Martet*

18 ans et moins

Informations

personnelles

- région parisienne

Informations

professionnels

- lycéenne

Réseaux sociaux

- facebook
- twitter
- instagram
- tiktok

Communication

- téléphone
- e-mail

Connaissance OC Pizza

Déjà cliente

« Une bonne application est une application gratuite »



■ achats online ■ en boutique



■ à emporter ■ sur place

Motivations

Elisa se sert d'internet pour communiquer avec ses amis sur les réseaux sociaux, pour partager des photos et vidéos, et pour effectuer du shopping. Elle déjeune régulièrement dans un pizzeria avec ses amis. Issue de la génération Z, habituée à la gratuité des contenus en ligne et à l'uberisation de la société, elle s'attend à ce que tout aille plus vite, que tout puisse être effectué sur smartphone et à des prix raisonnables, voire gratuits.

Intentions

- réserver une table de temps en temps pour déjeuner avec ses amis entre deux cours ;
- ne pas perdre de temps avec les commandes pour en passer plus sur des activités qu'elle juge plus intéressantes.

Contenus attendus

- la simplicité dans la création et la gestion du compte ;
- la simplicité et la rapidité dans l'utilisation ;
- des promotions régulières et intéressantes.

2.3.4 - Impact mapping

2.3.4.1 - Définition

Selon Dan Deusan : « L'impact mapping est une technique stratégique de planification et de visualisation Agile ayant comme objectif [...] d'améliorer la prise de décisions liées à la *roadmaps* et de réaliser des produits qui ont un véritable impact, sans fonctionnalités superflues qui n'ont au final aucune valeur ajoutée. »²

2.3.4.2 - But de la démarche

Le but sera donc ici de déterminer l'impact qu'aura le nouveau système informatique de la société *OC Pizza* sur les différents acteurs qui vont interagir avec, afin d'en déterminer les fonctionnalités.

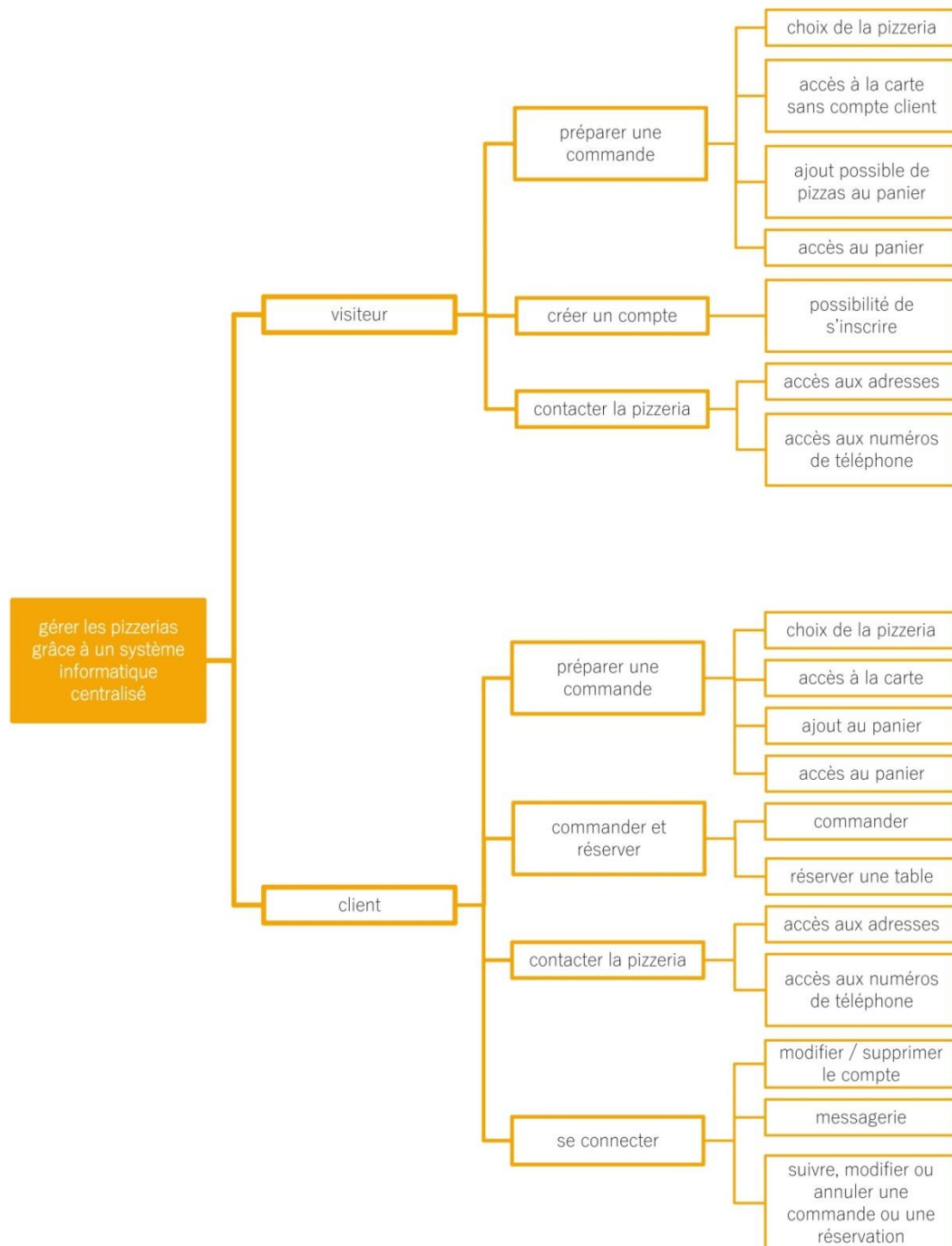
2.3.4.3 - Découpage

Afin d'assurer une meilleure visibilité de l'impact mapping qui a été créé, celui-ci a été divisé en trois parties, réparties sur les trois pages qui vont suivre, à savoir :

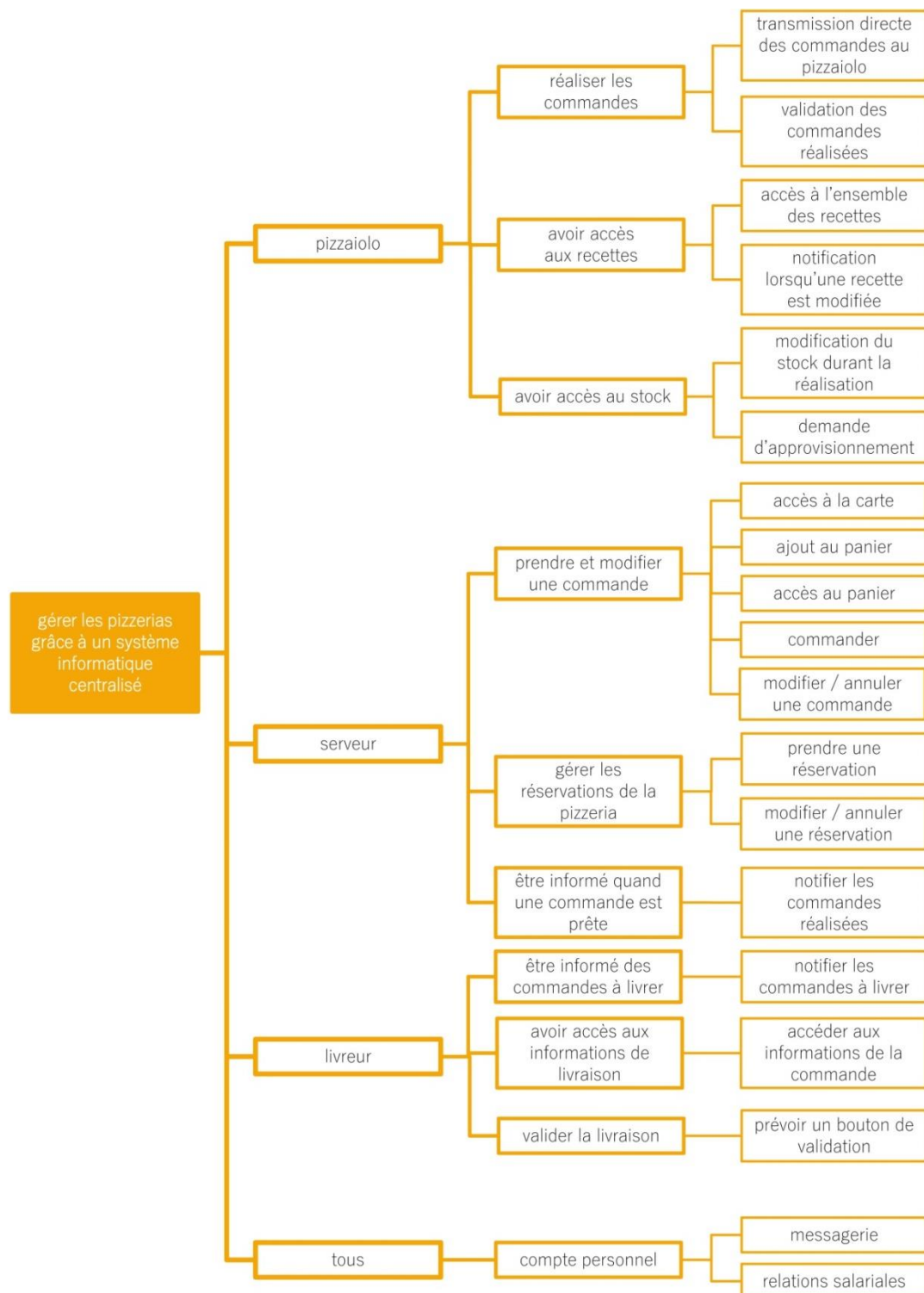
- l'impact mapping côté client et visiteur ;
- l'impact mapping côté personnel (particulièrement les salariés des pizzerias) ;
- l'impact mapping côté direction (gérant de pizzeria et responsable).

² Dan Deusan, « Impact mapping : une technique stratégique de planification et de visualisation Agile », disponible sur <https://www.pentalog.fr/blog/impact-mapping-une-technique-strategique-de-planification-et-de-visualisation-agile>

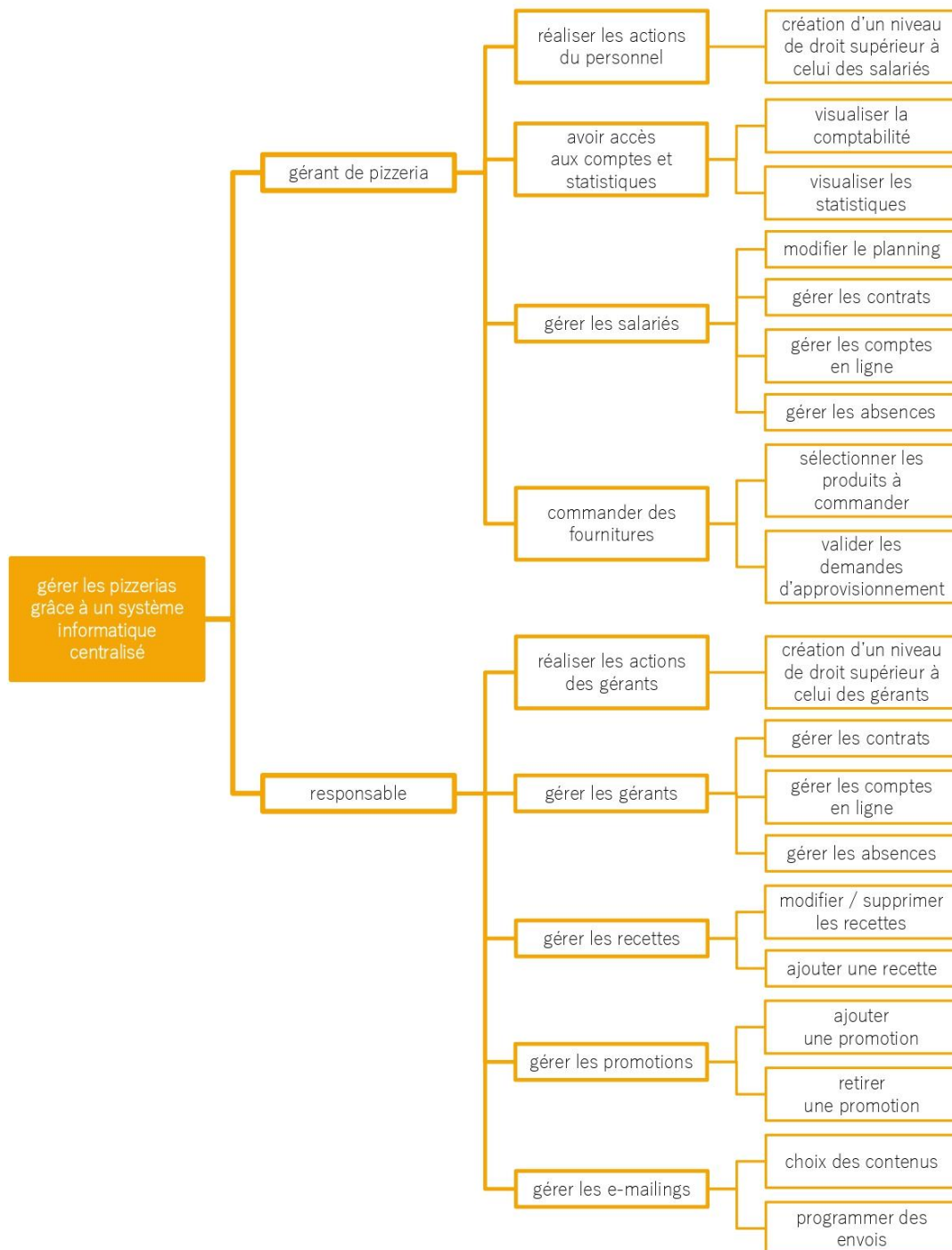
2.3.4.4 - Impact mapping [côté client et visiteur]



2.3.4.5 - Impact mapping [côté personnel]

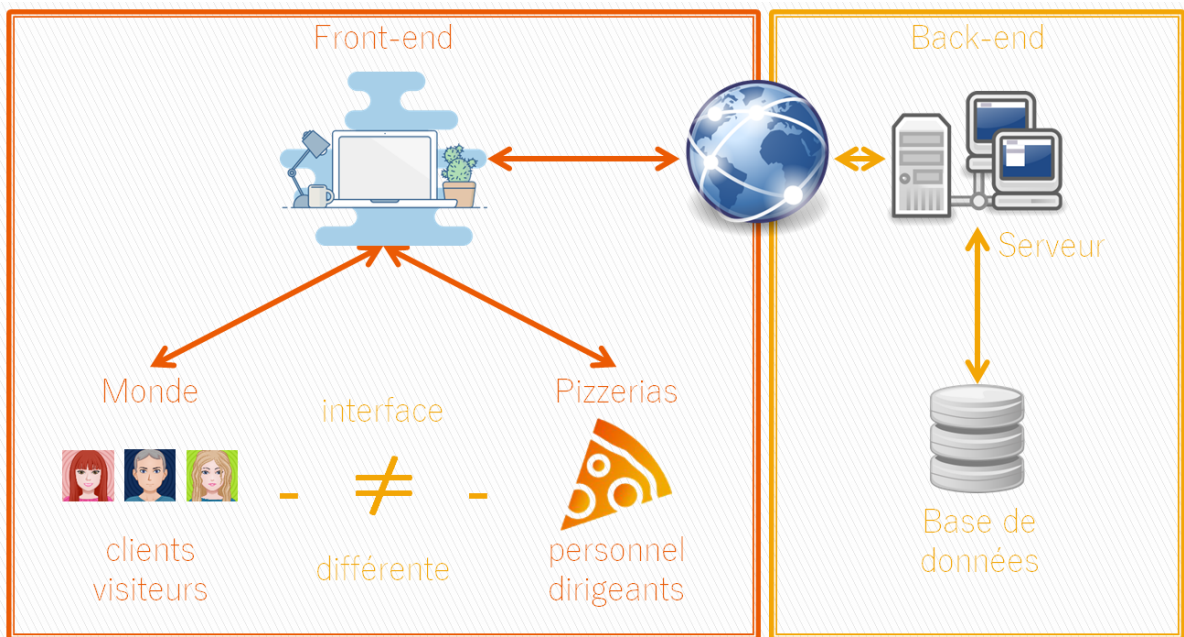


2.3.4.6 - Impact mapping [côté dirigeants]



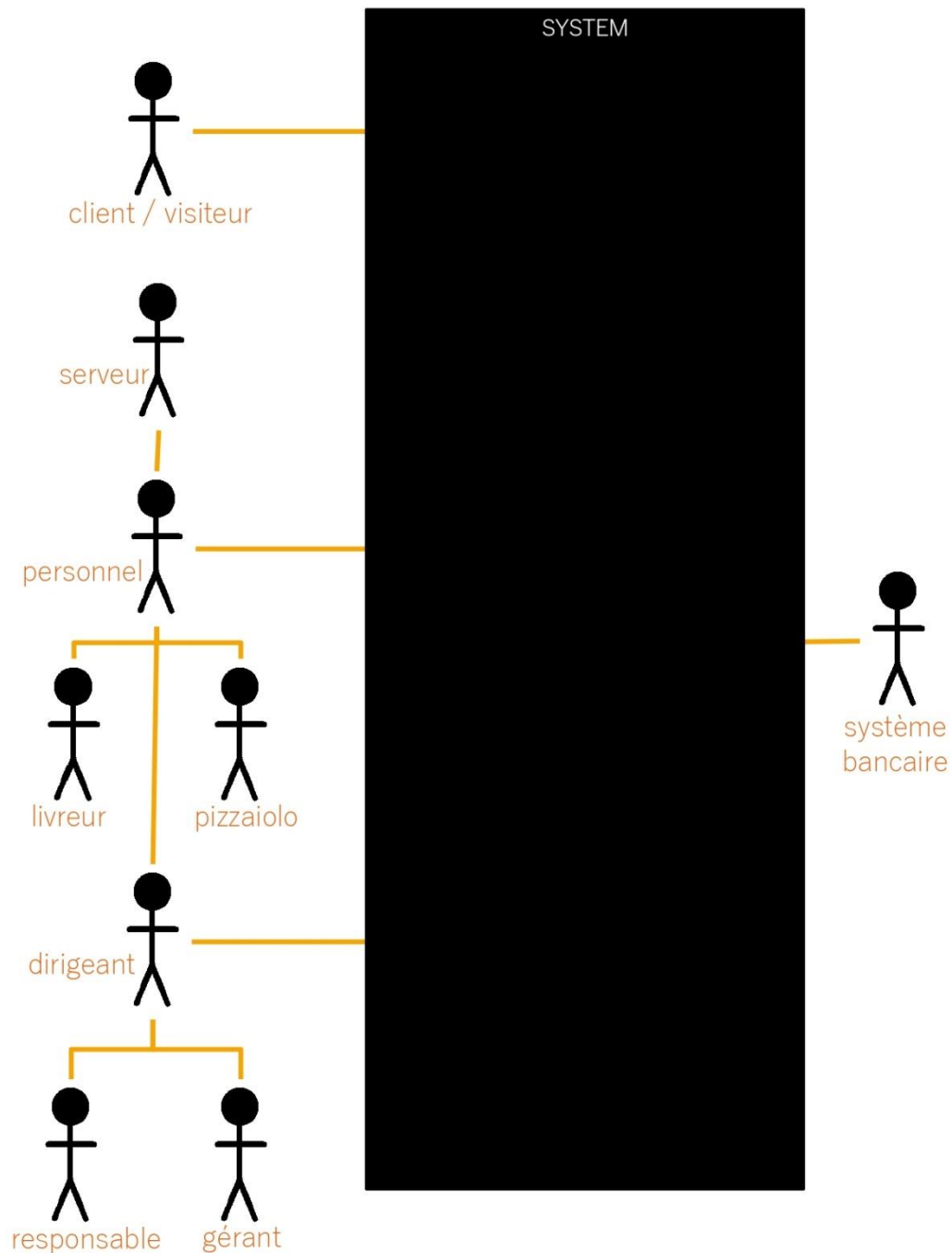
3 - LA DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1 - Principe de fonctionnement



3.2 - Acteurs

3.2.1 - Diagramme de contexte



3.2.2 - Tableau de fonctionnalités par acteur

responsable	gérant	pizzaiolo	serveur	livreur	client	visiteur
<ul style="list-style-type: none"> • gérer les contrats des dirigeants ; • gérer les comptes en ligne des dirigeants; • gérer les absences des dirigeants; • ajouter, modifier et supprimer une recette ; • ajouter et retirer une promotion ; • rédiger un e-mailing ; • programmer un e-mailing ; • accès à toutes les fonctionnalités autorisées aux gérants. 	<ul style="list-style-type: none"> • visualiser les comptes ; • visualiser les statistiques ; • modifier le planning du personnel ; • gérer les contrats de travail ; • gérer les comptes en ligne ; • gérer les absences ; • accès au stock en temps réel ; • réapprovisionner le stock ; • valider les demandes de réapprovisionnement ; • accès à toutes les fonctionnalités autorisées aux salariés. 	<ul style="list-style-type: none"> • recevoir et être notifié d'une nouvelle commande ; • valider les commandes réalisées ; • consultation du stock ; • demande de réapprovisionnement ; • accès aux recettes ; • notification de modification, suppression ou ajout d'une recette ; • accès à la messagerie personnelle ; • accès aux informations salariales. 	<ul style="list-style-type: none"> • ajouter, modifier, consulter et annuler une réservation ; • voir la carte ; • accès et validation du panier ; • ajouter, modifier, consulter et annuler une commande ; • valider le paiement ; • notification quand une commande est à remettre au client ; • accès à la messagerie personnelle ; • accès aux informations salariales. 	<ul style="list-style-type: none"> • notification quand une commande est prête à être livrée ; • accéder aux informations de livraison ; • valider la livraison ; • valider le paiement ; • accès à la messagerie personnelle ; • accès aux informations salariales. 	<ul style="list-style-type: none"> • accès à toutes les fonctionnalités du visiteur à part créer un compte ; • connexion ; • ajouter, modifier, consulter et annuler une commande ; • gérer son compte personnel ; • accès à la messagerie personnelle ; • ajouter, modifier, consulter et annuler une réservation.. 	<ul style="list-style-type: none"> • consulter la carte ; • choisir une pizzeria ; • ajout et accès au panier ; • créer un compte ; • pouvoir contacter la pizzeria choisie en ayant accès aux adresses des pizzerias et à leurs numéros de téléphone.

3.2.3 - Description des acteurs principaux

Les personnes au sein du groupe OC Pizza

Dirigeant

La notion de dirigeant regroupe les responsables et les gérants de pizzerias.

Responsable

Le responsable gère l'ensemble du groupe. Il a donc accès à l'ensemble des informations concernant toutes les pizzerias (stocks, salariat, comptabilité, statistiques, etc.). C'est lui également qui supervise les gérants de pizzerias et crée, modifie ou supprime leur compte dans le système. Il a donc accès à toutes les fonctionnalités auxquelles a accès le gérant.

Gérant

Le gérant s'occupe d'une pizzeria en particulier. Il a donc accès à l'ensemble des informations concernant la pizzeria qu'il gère (stocks, salariat, comptabilité, statistiques, etc.). C'est lui également qui supervise le personnel de la pizzeria et crée, modifie ou supprime leur compte dans le système. Il a donc accès à toutes les fonctionnalités auxquelles ont accès les membres du personnel.

Personnel

Le personnel regroupe les pizzaiolos, les serveurs et les livreurs.

Pizzaiolo

Le pizzaiolo est le cuisinier d'une pizzeria. Il réalise les commandes qui sont effectuées et contrôle le stock sous la supervision du gérant.

Serveur

Le serveur est en salle et s'occupe du service. C'est lui également qui sert les commandes effectuées en ligne dont le client a choisi un retrait sur place plutôt qu'une livraison, et qui répond au téléphone et donc prend les éventuelles commandes et réservations par téléphone.

Livreur

Le livreur va chercher les commandes en pizzeria dont le client a choisi une livraison à domicile, et les livre à l'adresse choisie par le client. Il peut également recevoir le paiement des commandes effectuées en ligne mais non réglées.

Les personnes externes au groupe OC Pizza

Client

Le client est un utilisateur disposant d'un compte client.

Visiteur

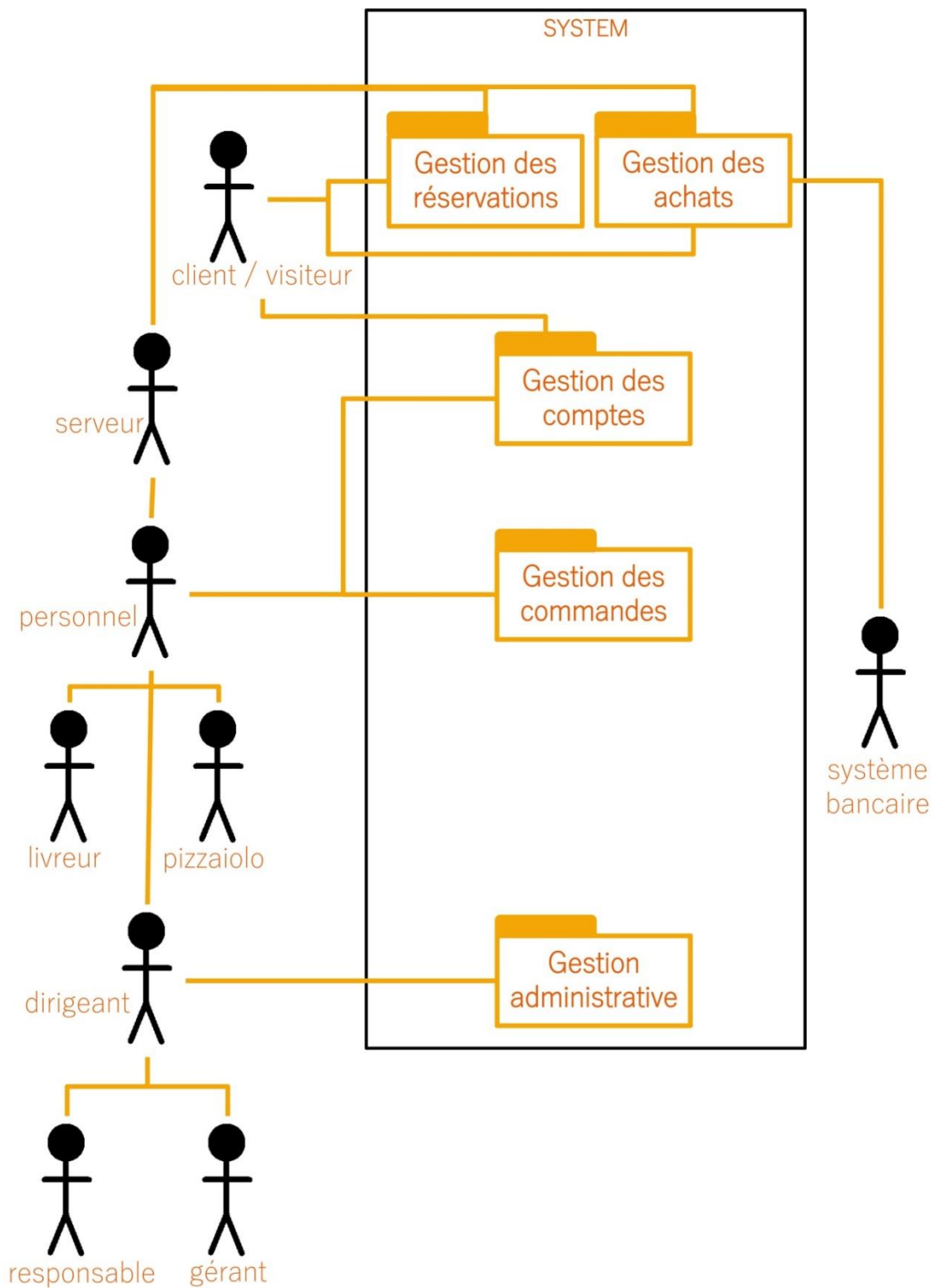
Le visiteur est un utilisateur ne disposant pas encore d'un compte client et devant donc s'inscrire afin de pouvoir commander ou réserver une table.

3.3 - Packages et cas d'utilisation généraux

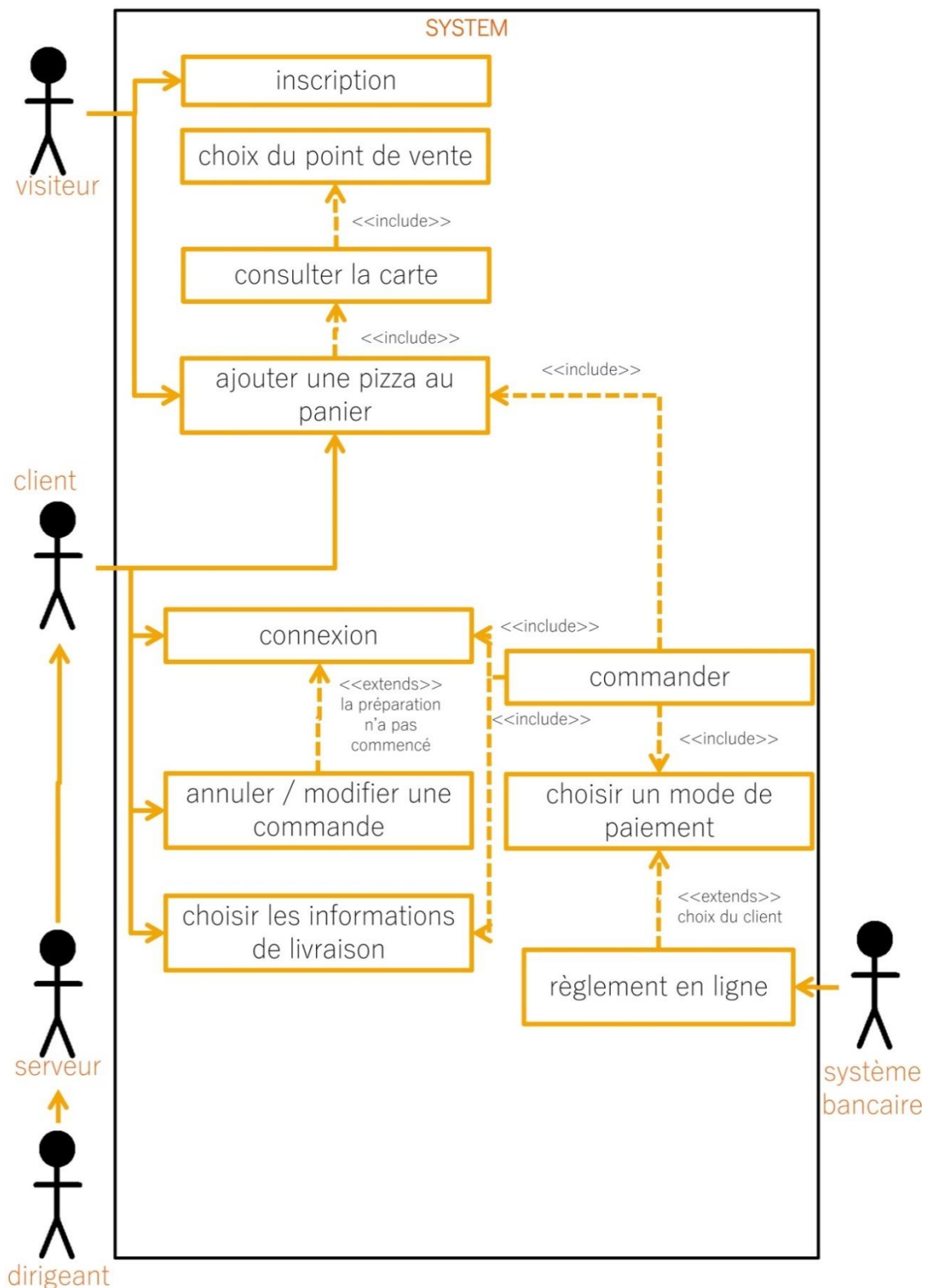
Les pages qui suivent présentent le diagramme de packages retenu pour le prochain système informatique de la société *OC Pizza*, ainsi que les cinq diagrammes de cas d'utilisation généraux, à savoir :

- gestion des achats ;
- gestion des réservations ;
- gestion des comptes ;
- gestion des commandes ;
- gestion administrative.

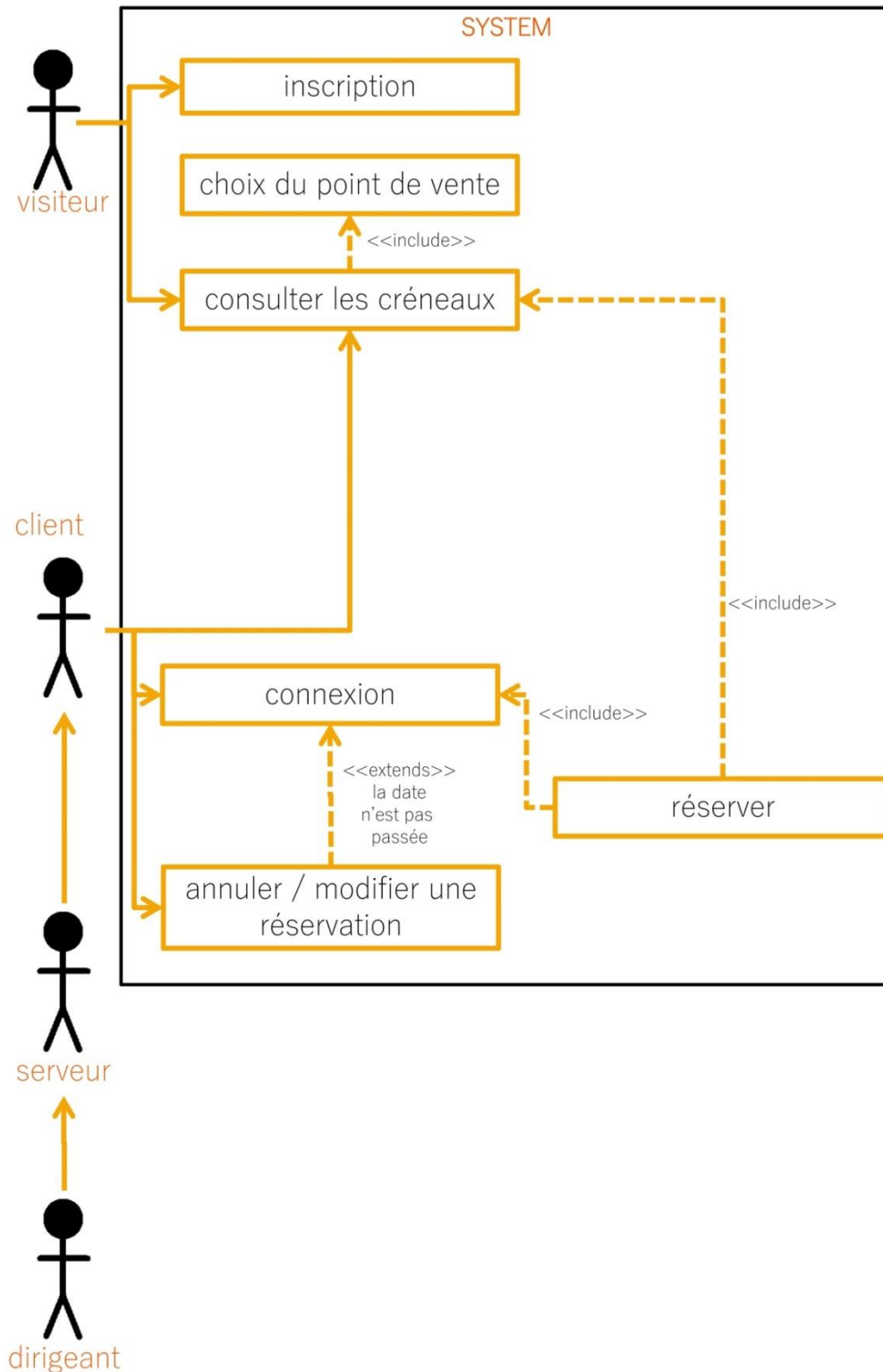
3.3.1 - Packages



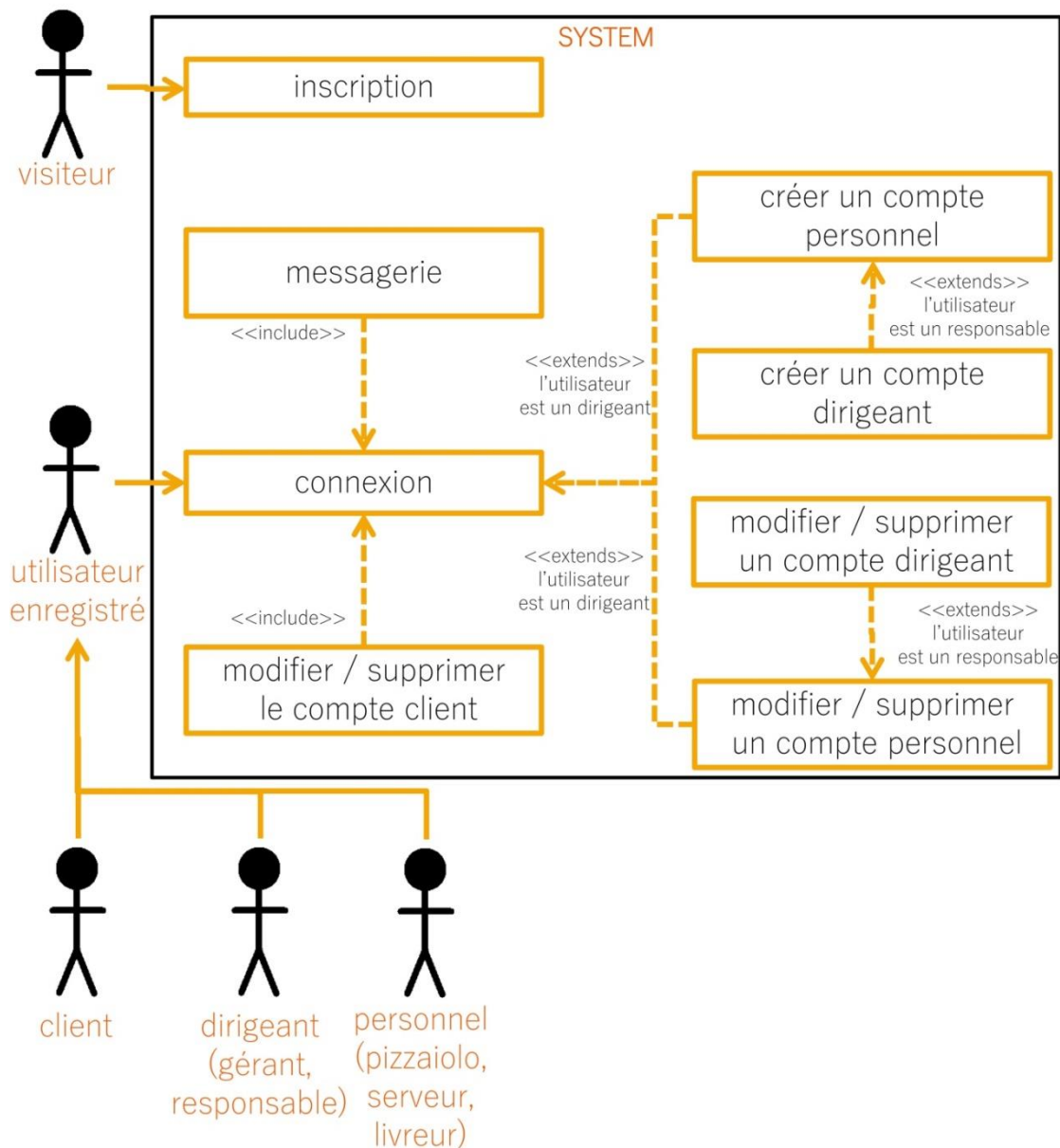
3.3.2 - Gestion des achats



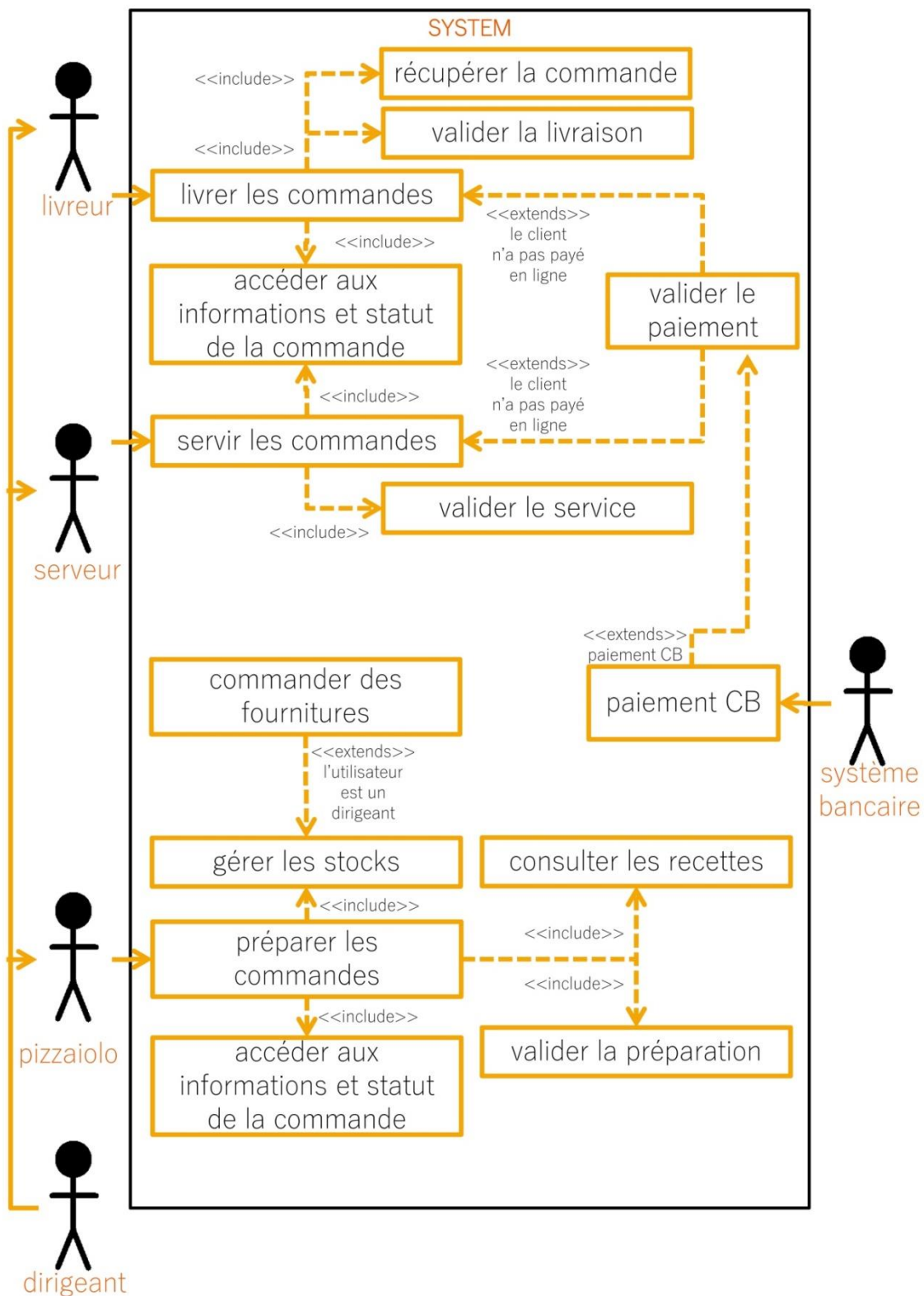
3.3.3 - Gestion des réservations



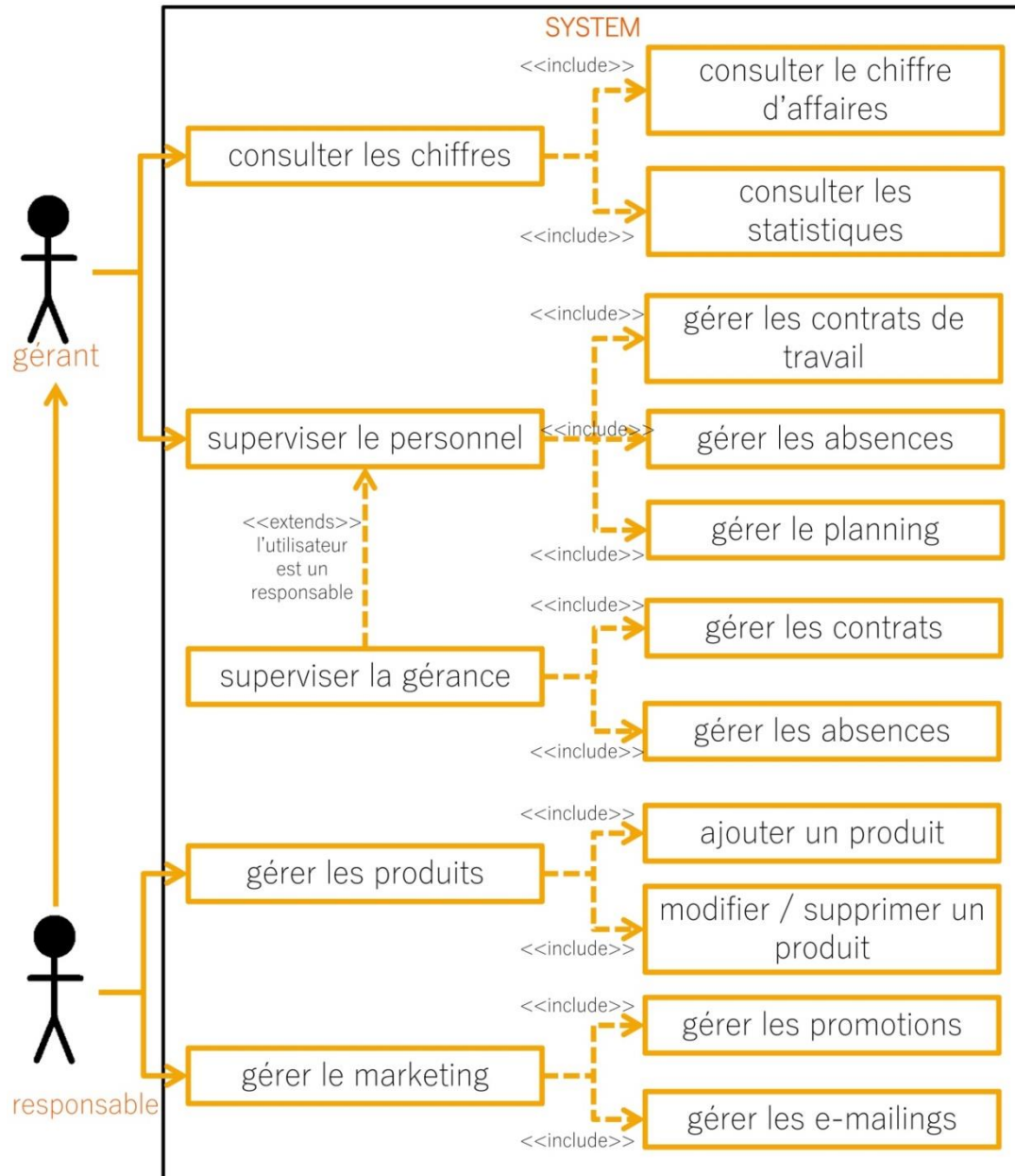
3.3.4 - Gestion des comptes



3.3.5 - Gestion des commandes



3.3.6 - Gestion administrative



4 – LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Définition du diagramme de classes

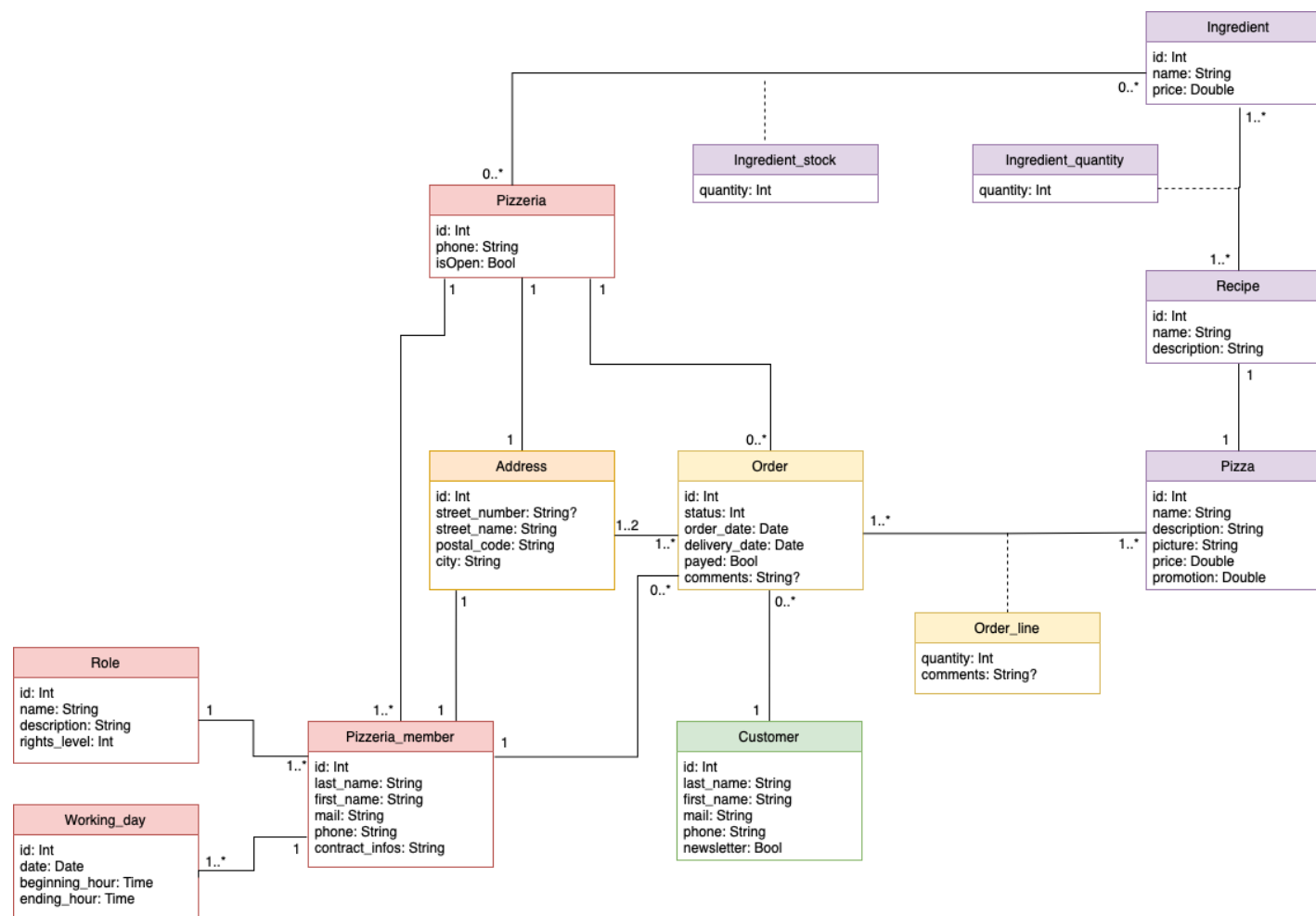
« Le diagramme de classes permet de fournir une représentation abstraite des objets du système qui vont interagir pour réaliser les cas d'utilisation. [...] Il s'agit d'une vue statique, car on ne tient pas compte du facteur temporel dans le comportement du système. [...] Le diagramme de classes permet de modéliser les classes du système et leurs relations indépendamment d'un langage de programmation particulier. Les principaux éléments de cette vue statique sont les classes et leurs relations : association, généralisation et plusieurs types de dépendances, telles que la réalisation et l'utilisation. »³

La page qui suit présente le diagramme de classes. Ensuite est indiquée la légende qui lui correspond.

³ Définition tirée de la page :

<https://laurent-audibert.developpez.com/>

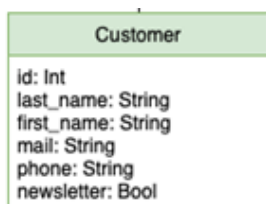
4.2 - Diagramme de classes



4.3 - Légende

> sur les objets

• les classes

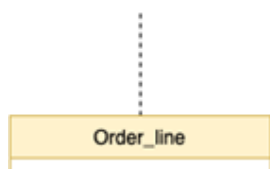


Le rectangle représente la classe. Son intitulé est en gras dans l'encadré coloré. Ses propriétés sont dans l'encadré blanc.

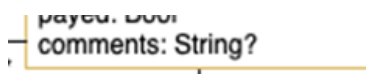
• les multiplicités



• les classes d'association



• les propriétés optionnelles



Une propriété optionnelle est marquée d'un point d'interrogation.

> sur les couleurs

• rouge

Classes liées aux pizzerias.

• vert

Classe liée au client.

• jaune

Classes liées aux commandes.

• orange

Classe liée aux adresses.

• violet

Classes liées aux pizzas.

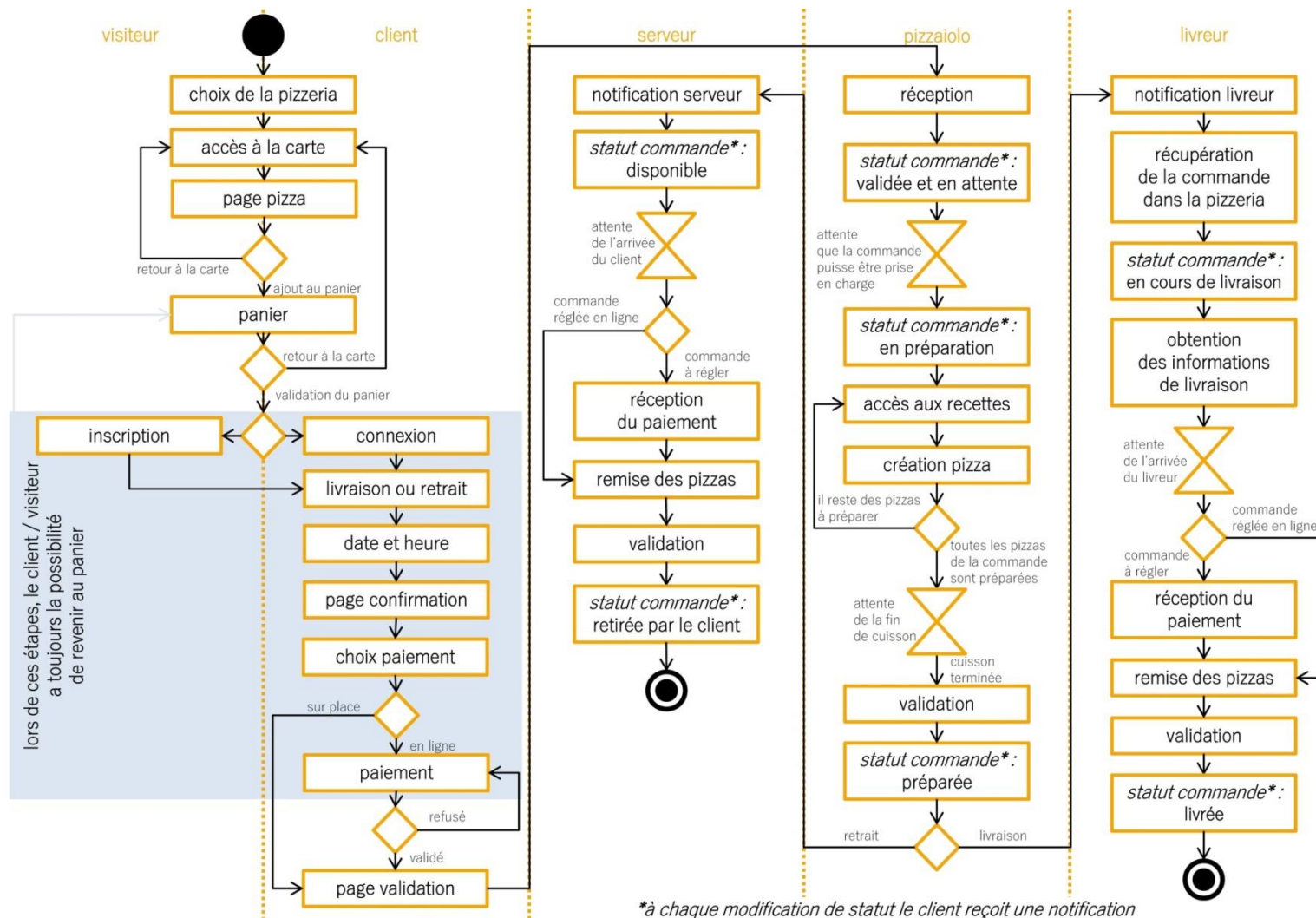
5 - LE WORKFLOW

5.1 - Définition

Un workflow est une séquence d'activités.

Le workflow du futur système informatique de la société *OC Pizza* va être décrit par un diagramme d'activités du processus de commande, reproduit à la page suivante.

5.2 - Diagramme d'activité du processus de commande



5.3 - Tableau des statuts d'une commande

Le tableau ci-dessous recense les différents statuts d'une commande, tels qu'ils seront indiqués à l'utilisateur sur son compte dans la rubrique permettant de suivre les commandes.

n°	nom	description
1	Commande validée et en attente	La commande a été validée par le système et reçue par le pizzaiolo, mais elle est en attente : soit parce que le pizzaiolo est occupé, soit parce que son délai de livraison / retrait est trop éloigné.
2	Commande en préparation	La commande est en cours de préparation par le pizzaiolo. À ce stade, il n'est plus possible de modifier ou d'annuler sa commande.
3	Commande préparée	La commande est préparée et a été transmise au serveur ou au livreur.
4	Commande disponible / en livraison	Si le client a choisi une livraison, le livreur a récupéré la commande et est en route ; sinon ce statut indique que le client peut venir retirer sa commande.
5	Commande retirée par le client / livrée	La commande a été retirée ou livrée, la commande est terminée.

6 – LES CAS D'UTILISATION DÉTAILLÉS

Dans cette partie, seules les fonctionnalités apparaissant comme principales font l'objet d'une étude détaillée. Sur demande, une étude détaillée peut être effectuée pour un cas d'utilisation n'apparaissant pas dans les études reproduites aux pages suivantes.

6.1 – Gestion des achats

6.1.1 – Consultation de la carte

Informations	
Nom	Consultation de la carte
Package	Gestion des achats
Acteur(s)	client, visiteur, serveur, dirigeant
Description	la consultation de la carte permet de visualiser les pizzas disponibles selon le stock de la pizzeria.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	avoir choisi une pizzeria (côté client et visiteur), s'être connecté (côté serveur).
Démarrage	après avoir réalisé la pré-condition.
Le scénario nominal	
<ol style="list-style-type: none">1. Le système consulte le stock disponible de la pizzeria.2. Le système actualise la liste des pizzas disponibles selon le stock.3. Le système affiche la carte des pizzas.4. L'utilisateur consulte les pizzas et leurs ingrédients en cliquant dessus.5. L'utilisateur peut revenir à la liste des pizzas en cliquant sur un bouton prévu à cet effet.	

6. L'utilisateur peut choisir d'ajouter une pizza dans son panier soit depuis la liste des pizzas, soit depuis le descriptif d'une pizza.

Les scénarios alternatifs

4.a. L'utilisateur ne souhaite pas consulter la carte mais clique sur l'onglet de connexion pour consulter / modifier son compte.

5.a. L'utilisateur ne revient pas à la carte car sa commande est terminée, il clique pour consulter son panier.

Les scénarios d'exception

1.a. Le système ne parvient pas à accéder au stock et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

2.a. Le système ne parvient pas à accéder aux recettes et ne peut donc pas actualiser la liste des pizzas disponibles. Il affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

3.a. Le système ne parvient pas à afficher la liste et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

Fin

Scénario nominal à l'étape 6.

Scénarios alternatifs toutes les étapes.

Scénarios d'exception toutes les étapes.

6.1.2 - Commander

Informations

Nom	Commander
Package	Gestion des achats
Acteur(s)	client, visiteur, serveur, dirigeant
Description	une fois le panier préparé et vérifié, l'utilisateur clique sur commander et peut finaliser sa commande.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	avoir cliqué sur le bouton « commander ».

Démarrage au clic de l'utilisateur sur « commander ».

Le scénario nominal

1. Le système vérifie si l'utilisateur est connecté.
2. Le système revérifie la disponibilité des produits choisis et déduit du stock les ingrédients nécessaires à la préparation de la commande. Pour le moment, cette déduction est provisoire le temps que l'utilisateur finalise la commande.
3. Le système vérifie le montant du panier, en y incluant les éventuelles promotions.
4. Le système demande à l'utilisateur les informations de livraison.
5. Le système demande à l'utilisateur le mode de règlement.
6. Le système affiche la page de validation.
7. L'utilisateur valide sa commande.

Les scénarios alternatifs

- 1.a. L'utilisateur n'est pas connecté, la page de connexion s'affiche avant de passer à l'étape 2.
- 2.a. Le système identifie un produit qui n'est plus disponible, le retire du panier et en informe l'utilisateur.
- 2.b. Le système ne détecte aucun élément dans le panier. Une page indiquant que le panier est vide s'affiche.
- 7.a. L'utilisateur a choisi de payer sur place, une page de confirmation de commande s'affiche alors et la déduction du stock effectuée au point 2 est confirmée.
- 7.b. L'utilisateur détecte une erreur ou un oubli et revient au panier au lieu de valider.

Les scénarios d'exception

- 3.a. Le système ne parvient pas à calculer le montant du panier et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.
- 4.a. Le système ne parvient pas à afficher la page et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

5.a. Le système ne parvient pas à afficher la page et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

6.a. Le système ne parvient pas à afficher la page et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

7.c. Le système ne parvient pas à valider la commande et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

7.d. Le système ne parvient pas à afficher la page du point 7.a et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

Fin

Scénario nominal à l'étape 7.

Scénarios alternatifs aux étapes 2.a, 2.b., 7.a, 7.b

Scénarios d'exception toutes les étapes.

6.1.3 - Règlement en ligne

Informations

Nom *Règlement en ligne*

Package *Gestion des achats*

Acteur(s) client, système bancaire

Description le règlement en ligne permet au client d'entrer ses informations de paiement afin que la commande soit réglée avant la livraison.

Auteur Benjamin Breton

Date(s) 22/09/2020 (première rédaction)

Pré-conditions avoir validé sa commande.

Démarrage au clic de l'utilisateur sur « valider ma commande » après avoir entré ses informations de livraison.

Le scénario nominal

1. Le système envoie les informations concernant la commande et son montant au système bancaire et affiche la page de paiement.

2. L'utilisateur entre ses informations de paiement.

3. Le système reçoit une confirmation de paiement du système bancaire.

4. La commande est transmise au pizzaiolo.

5. Le système affiche une page de confirmation et la déduction du stock effectuée au point 2 du cas **Commander** est confirmée.

Les scénarios alternatifs

3.a. Le système bancaire indique que le paiement est refusé. Un message indique à l'utilisateur ce résultat et le système affiche de nouveau la page de choix du mode de règlement.

Les scénarios d'exception

1.a. Le système ne parvient pas à contacter le système bancaire et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

3.a. Le système ne reçoit aucun résultat et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

4.a. Le système ne parvient pas à transmettre la commande et envoie un message au gérant de la pizzeria pour que le problème soit réglé et que la commande soit traitée.

5.a. Le système ne parvient pas à afficher la page et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur que sa commande a quand même été adressée. Un message est envoyé en parallèle au gérant pour l'informer du problème informatique et pour que la commande soit traitée.

Fin

Scénario nominal à l'étape 5.

Scénarios alternatifs à l'étape 3.a.

Scénarios d'exception toutes les étapes.

6.1.4 - Modifier / annuler la commande

Informations

Nom *Modifier / annuler la commande*

Package *Gestion des achats*

Acteur(s) client, serveur, dirigeant

Description	cette fonctionnalité permet de suivre le statut de la commande et de la modifier ou de l'annuler
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être connecté à son compte et que la commande ne soit pas déjà en cours de préparation.
Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « commandes »
Le scénario nominal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche la liste des commandes. 2. L'utilisateur choisit une commande en cliquant sur l'une d'elles. 3. Le système affiche le statut de la commande et ses détails. 4. L'utilisateur clique sur « modifier ». 5. Le système affiche les éléments modifiables. 6. L'utilisateur modifie sa commande et clique sur « valider ». 7. Le système vérifie les modifications en suivant une logique analogue à celle du cas d'utilisation Commander. 8. Le système affiche la page de validation. 	
Les scénarios alternatifs	
<ol style="list-style-type: none"> 4.a. L'utilisateur clique sur « annuler ». Le système demande alors confirmation à l'utilisateur, puis efface la commande de la base de données et réintègre les éléments du stock qui ont été déduits. 6.a. L'utilisateur clique sur « annuler les modifications ». Le système demande alors confirmation à l'utilisateur cette annulation, puis revient à la page de gestion des commandes. 6.b. L'utilisateur quitte en fermant le navigateur. Les modifications effectuées ne sont pas prises en compte. 7.a. Le système détecte des erreurs dans les éléments entrés et demande à l'utilisateur de les modifier. 	
Les scénarios d'exception	
<ol style="list-style-type: none"> 1.a. Le système ne parvient pas à afficher la liste et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard. 	

3.a. Le système ne parvient pas à afficher le détail de la commande et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

4.b. Le système ne parvient pas à annuler la commande et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard ou de contacter la pizzeria directement.

5.a. Le système ne parvient pas à afficher les éléments modifiables de la commande et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

7.b. Le système ne parvient pas à contacter le système bancaire et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard ou de contacter la pizzeria directement.

7.c. Le système ne parvient pas à modifier la commande et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard ou de contacter la pizzeria directement.

8.a. Le système ne parvient pas à afficher la page mais confirme à l'utilisateur que les changements ont été pris en compte et envoie un message à la direction pour les informer des changements concernant cette commande ainsi que du bug informatique.

Fin

Scénario nominal à l'étape 8.

Scénarios alternatifs toutes sauf l'étape 7.a.

Scénarios d'exception toutes.

6.2 - Gestion des réservations

6.2.1 - Réserver

Informations	
Nom	<i>Réserver</i>
Package	<i>Gestion des achats et des réservations</i>
Acteur(s)	client, visiteur, serveur, dirigeant
Description	la page de réservation permet à l'utilisateur de procéder à la réservation d'une table dans la pizzeria.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	avoir choisi une pizzeria.
Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « réserver une table ».
Le scénario nominal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système vérifie si l'utilisateur est connecté. 2. Le système demande à l'utilisateur de choisir un créneau. 3. Le système affiche la page de validation. 4. L'utilisateur valide. 5. Le système affiche une page de confirmation. 	
Les scénarios alternatifs	
<ol style="list-style-type: none"> 1.a. L'utilisateur n'est pas connecté, la page de connexion s'affiche avant de passer à l'étape 2. 3.a. Le système ne détecte aucun choix de créneau. Un message indique à l'utilisateur de choisir un créneau et le système redirige l'utilisateur à l'étape 2. 	
Les scénarios d'exception	
<ol style="list-style-type: none"> 2.a. Le système ne parvient pas à vérifier les disponibilités au sein de la pizzeria et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard. 3.a. Le système ne parvient pas à afficher la page et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard. 	

5.a. Le système ne parvient pas à afficher la page et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

Fin

Scénario nominal à l'étape 5.
Scénarios alternatifs aucune étape.
Scénarios d'exception toutes les étapes.

6.2.2 - Modifier / annuler une réservation

Informations

Nom *Modifier / annuler une réservation*
Package *Gestion des achats*
Acteur(s) client, serveur, dirigeant
Description cette fonctionnalité permet de modifier ou d'annuler une réservation
Auteur Benjamin Breton
Date(s) 22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions être connecté à son compte.
Démarrage au clic de l'utilisateur sur « réservations »

Le scénario nominal

1. Le système affiche la liste des réservations.
2. L'utilisateur choisit une réservation en cliquant sur l'une d'elles.
3. Le système affiche les détails de réservation.
4. L'utilisateur clique sur « modifier ».
5. Le système affiche les éléments modifiables.
6. L'utilisateur modifie sa réservation et clique sur « valider ».
7. Le système vérifie les modifications.
8. Le système affiche la page de validation.

Les scénarios alternatifs

4.a. L'utilisateur clique sur « annuler ». Le système demande alors confirmation à l'utilisateur, puis efface la réservation de la base de données.

6.a. L'utilisateur clique sur « annuler les modifications ». Le système demande alors confirmation à l'utilisateur cette annulation, puis revient à la page de gestion des réservations.

6.b. L'utilisateur quitte en fermant le navigateur. Les modifications effectuées ne sont pas prises en compte.

7.a. Le système détecte des erreurs dans les éléments entrés et demande à l'utilisateur de les modifier.

Les scénarios d'exception

1.a. Le système ne parvient pas à afficher la liste et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

3.a. Le système ne parvient pas à afficher le détail de la réservation et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

4.b. Le système ne parvient pas à annuler la réservation et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard ou de contacter la pizzeria directement.

5.a. Le système ne parvient pas à afficher les éléments modifiables de la réservation et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

7.b. Le système ne parvient pas à modifier la réservation et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard ou de contacter la pizzeria directement.

8.a. Le système ne parvient pas à afficher la page mais confirme à l'utilisateur que les changements ont été pris en compte et envoie un message à la direction pour les informer des changements concernant cette commande ainsi que du bug informatique.

Fin

Scénario nominal à l'étape 8.

Scénarios alternatifs toutes sauf l'étape 7.a.

Scénarios d'exception toutes.

6.3 - Gestion des comptes

6.3.1 - Création d'un compte client

Informations	
Nom	<i>Création d'un compte client</i>
Package	<i>Gestion des comptes</i>
Acteur(s)	visiteur
Description	la création d'un compte client permet au visiteur de devenir client et de pouvoir commander en ligne et suivre ses commandes.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	aucune.
Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « créer un compte » au lancement du site, ou après la validation du panier.
Le scénario nominal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche le formulaire d'inscription. 2. L'utilisateur entre ses informations et valide. 3. Le système vérifie les informations entrées. 4. Le système affiche une page de confirmation de création de compte et envoie un e-mail à l'utilisateur. 	
Les scénarios alternatifs	
<ol style="list-style-type: none"> 3.a. Le système détecte une omission ou une erreur dans les informations entrées par l'utilisateur. Il affiche un message à l'utilisateur et ne passe pas de suite à l'étape 4. 	
Les scénarios d'exception	
<ol style="list-style-type: none"> 1.a. Le système ne parvient pas à afficher le formulaire et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard. 4.a. Le système ne parvient pas à confirmer l'inscription et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard. 	

Fin

Scénario nominal à l'étape 4.

Scénarios alternatifs aucune étape.

Scénarios d'exception toutes.

6.3.2 - Connexion au compte client

Informations

Nom	Connexion au compte client
Package	Gestion des comptes
Acteur(s)	client
Description	la connexion au compte client permet de gérer ses données personnelles, d'accéder à sa messagerie et de modifier ou annuler ses commandes et réservations.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être inscrit.
Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « mon compte », ou après la validation du panier si l'utilisateur ne s'est pas identifié auparavant.

Le scénario nominal

1. Le système vérifie si l'utilisateur n'est pas déjà identifié.
2. Le système affiche le formulaire de connexion.
3. L'utilisateur entre ses informations de connexion et valide.
4. Le système vérifie les informations de connexion.
5. Le système affiche la page d'accueil du compte client de l'utilisateur.

Les scénarios alternatifs

- 2.a. L'utilisateur est déjà identifié, le formulaire ne s'affiche pas et le système passe directement à l'étape 5.
- 3.a. L'utilisateur a oublié ses informations de connexion et clique sur un lien lui permettant de les récupérer.

5.a. L'utilisateur s'est identifié afin de passer commande. Le système affiche la page de choix du mode de livraison / retrait à la place de la page d'accueil du compte client.

Les scénarios d'exception

1.a. Le système ne parvient pas à vérifier si l'utilisateur n'est pas déjà identifié, il passe alors directement à l'étape 2.

2.b. Le système ne parvient pas à afficher le formulaire et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

4.a. Le système ne parvient pas à accéder aux informations des comptes client et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

5.b. Les informations de connexion sont erronées. Le système affiche un message d'erreur et invite l'utilisateur à réessayer. Retour à l'étape 2.

Fin

Scénario nominal à l'étape 5.

Scénarios alternatifs aux étapes 3.a et 5.a.

Scénarios d'exception aux étapes 2.b et 4.a.

6.3.3 - Modification / suppression d'un compte client

Informations

Nom	Modification/suppression d'un compte client
Package	Gestion des comptes
Acteur(s)	client, personnel, dirigeant
Description	en cas de modification de ses données personnelles, ou si la personne ne souhaite plus être client, il lui est possible de modifier ou de supprimer son compte, ou de demander à un membre du personnel de le faire.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	avoir un compte client, personnel ou dirigeant et s'y être préalablement connecté.

Démarrage au clic de l'utilisateur sur « modifier/supprimer».

Le scénario nominal

1. Le système affiche le formulaire de modification comportant également un bouton de suppression du compte.
2. L'utilisateur entre ses modifications et valide.
3. Le système vérifie les informations entrées.
4. Le système demande à l'utilisateur de confirmer les modifications.
5. L'utilisateur valide.
6. Le système affiche une page de confirmation et envoie un e-mail à l'utilisateur.

Les scénarios alternatifs

- 2.a. L'utilisateur clique sur le bouton de suppression de compte.
- 3.a. Le système détecte une omission ou une erreur dans les informations entrées par l'utilisateur. Il affiche un message à l'utilisateur et ne passe pas de suite à l'étape 4.
- 4.a. Le système demande à l'utilisateur de confirmer la suppression du compte client.

Les scénarios d'exception

- 1.a. Le système ne parvient pas à afficher le formulaire et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.
- 4.a. Le système ne parvient pas à afficher la demande de confirmation et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.
- 6.a. Le système ne parvient pas à confirmer la modification ou la suppression et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

Fin

- Scénario nominal** à l'étape 6.
- Scénarios alternatifs** aucune étape.
- Scénarios d'exception** toutes.

6.3.4 - Création d'un compte personnel

Informations	
Nom	<i>Création d'un compte personnel</i>
Package	<i>Gestion des comptes</i>
Acteur(s)	dirigeant
Description	la création d'un compte salarié permet au salarié de pouvoir accéder au contenu lui permettant d'exercer sa profession.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être dirigeant, et se connecter depuis un poste ou un appareil appartenant à l'entreprise.
Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « créer un compte salarié ».
Le scénario nominal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche le formulaire d'inscription. 2. L'utilisateur entre les informations du salarié (particulièrement ses données personnelles, sa profession au sein de l'établissement, et ses informations de connexion) et valide. 3. Le système vérifie les informations entrées. 4. Le système affiche une page de confirmation de création de compte. 	
Les scénarios alternatifs	
<ol style="list-style-type: none"> 2.a. Si l'utilisateur est un responsable, il doit également entrer la pizzeria au sein de laquelle le salarié va travailler. 3.a. Le système détecte une omission ou une erreur dans les informations entrées par l'utilisateur. Il affiche un message à l'utilisateur et ne passe pas de suite à l'étape 4. 	
Les scénarios d'exception	
<ol style="list-style-type: none"> 1.a. Le système ne parvient pas à afficher le formulaire et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard. 	

4.a. Le système ne parvient pas à afficher la page de confirmation ou à envoyer l'e-mail et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

Fin

Scénario nominal à l'étape 4.

Scénarios alternatifs aucune étape.

Scénarios d'exception aux étapes 1.a et 4.a.

6.3.5 - Connexion au compte personnel

Informations

Nom	Connexion au compte personnel
Package	Gestion des comptes
Acteur(s)	personnel, dirigeant
Description	la connexion au compte personnel permet au salarié de pouvoir effectuer son travail.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être membre du personnel ou dirigeant, et se connecter depuis un poste ou un appareil appartenant à l'entreprise.
Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « connexion » au lancement de l'appareil.

Le scénario nominal

1. Le système affiche le formulaire de connexion.
2. L'utilisateur entre ses informations de connexion et valide.
3. Le système vérifie les informations de connexion.
4. Le système affiche la page d'accueil du compte correspondant à la fonction au sein de l'entreprise de la personne.

Les scénarios alternatifs

2.a. L'utilisateur a oublié ses informations de connexion. Pour récupérer ses informations de connexion il doit s'adresser à un dirigeant.

Les scénarios d'exception

1.a. Le système ne parvient pas à afficher le formulaire et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique ou les dirigeants.

3.a. Le système ne parvient pas à accéder aux informations des comptes client et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique ou les dirigeants.

4.a. Les informations de connexion sont erronées. Le système affiche un message d'erreur et invite l'utilisateur à réessayer. Retour à l'étape 2.

Fin

Scénario nominal à l'étape 4.

Scénarios alternatifs aucune.

Scénarios d'exception aux étapes 1.a et 3.a.

6.3.6 - Modification / suppression d'un compte personnel

Informations

Nom	Modification/suppression d'un compte personnel
Package	Gestion des comptes
Acteur(s)	dirigeant
Description	en cas de modification de ses données personnelles, professionnelles, ou si la personne quitte l'entreprise, il est possible au dirigeant de modifier ou de supprimer son compte.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être dirigeant, et se connecter depuis un poste ou un appareil appartenant à l'entreprise.

Démarrage au clic de l'utilisateur sur « modifier/supprimer »

Le scénario nominal

1. Le système affiche le formulaire de modification comportant également un bouton de suppression du compte.
2. L'utilisateur entre ses modifications et valide.
3. Le système vérifie les informations entrées.
4. Le système demande à l'utilisateur de confirmer les modifications.
5. L'utilisateur valide.
6. Le système affiche une page de confirmation.

Les scénarios alternatifs

- 2.a. L'utilisateur clique sur le bouton de suppression de compte.
- 3.a. Le système détecte une omission ou une erreur dans les informations entrées par l'utilisateur. Il affiche un message à l'utilisateur et ne passe pas de suite à l'étape 4.
- 4.a. Le système demande à l'utilisateur de confirmer la suppression du compte.

Les scénarios d'exception

- 1.a. Le système ne parvient pas à afficher le formulaire et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.
- 4.b. Le système ne parvient pas à afficher la demande de confirmation et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.
- 6.a. Le système ne parvient pas à confirmer la modification ou la suppression et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard.

Fin

- Scénario nominal à l'étape 6.
- Scénarios alternatifs aucune étape.
- Scénarios d'exception toutes.

6.4 - Gestion des commandes

6.4.1 - Accéder aux informations et statut de la commande

Informations	
Nom	Accéder aux informations et statut de la commande
Package	Gestion des commandes
Acteur(s)	livreur, serveur, pizzaiolo, dirigeant
Description	cette fonctionnalité permet de suivre et de modifier le statut des commandes et d'accéder aux informations de celle-ci (produits commandés, livraison/retrait, etc.). Les responsables ont accès à l'ensemble des commandes du groupe, les gérants et membres du personnel uniquement à celles de la pizzeria au sein de laquelle ils travaillent.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être connecté à son compte.
Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « commandes »
Le scénario nominal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche la liste des commandes. 2. L'utilisateur choisit une commande en cliquant sur l'une d'elles. 3. Le système affiche le statut de la commande et ses détails. 	
Les scénarios alternatifs	
3.a. L'utilisateur peut effectuer des actions sur la commande liées à son rôle.	
Les scénarios d'exception	
<ol style="list-style-type: none"> 1.a. Le système ne parvient pas à afficher la liste et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard. 3.b. Le système ne parvient pas à afficher le détail de la commande et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de réessayer plus tard. 	

Fin

Scénario nominal à l'étape 3.

Scénarios alternatifs toutes.

Scénarios d'exception toutes.

6.4.2 - Valider la préparation

Informations

Nom	<i>Valider la préparation</i>
Package	<i>Gestion des commandes</i>
Acteur(s)	pizzaiolo, dirigeant
Description	cette fonctionnalité permet au pizzaiolo de valider la préparation d'une commande
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être connecté à son compte et être sur la page de gestion des commandes.
Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « valider la préparation »

Le scénario nominal

1. Le système passe le statut de la commande à « commande préparée ».
2. Le système affecte un livreur à la commande en fonction des disponibilités et envoie une notification au livreur lui indiquant qu'une commande est prête à être livrée.
3. Le système envoie un e-mail au client lui indiquant que la commande a été préparée.

Les scénarios alternatifs

- 2.a. Si le client a choisi le retrait en pizzeria plutôt que la livraison à domicile, la notification est adressée au serveur, et le statut de la commande passe à « commande disponible ».
- 3.a. Si le client a choisi le retrait en pizzeria plutôt que la livraison à domicile, l'e-mail précise que le client peut venir retirer sa commande.

Les scénarios d'exception

- 1.a. Le système ne parvient pas à modifier le statut de la commande, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.
- 2.b. Le système ne parvient pas à envoyer une notification au livreur ou au serveur, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.
- 3.b. Le système ne parvient pas à envoyer un e-mail au client, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.

Fin

- Scénario nominal à l'étape 3.
- Scénarios alternatifs aucune.
- Scénarios d'exception toutes.

6.4.3 - Récupérer la commande

Informations

- Nom *Récupérer la commande*
- Package *Gestion des commandes*
- Acteur(s) livreur, dirigeant
- Description cette fonctionnalité permet au livreur d'indiquer que la commande a été récupérée et est en cours de livraison.
- Auteur Benjamin Breton
- Date(s) 22/09/2020 (première rédaction)
- Pré-conditions être connecté à son compte et être sur la page de gestion des commandes.
- Démarrage au clic de l'utilisateur sur « valider la récupération »

Le scénario nominal

1. Le système passe le statut de la commande à « commande en cours de livraison ».

2. Le système envoie un e-mail au client lui indiquant que la commande est en cours de livraison.

Les scénarios alternatifs

Aucun

Les scénarios d'exception

1.a. Le système ne parvient pas à modifier le statut de la commande, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.

2.a. Le système ne parvient pas à envoyer un e-mail au client, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.

Fin

Scénario nominal à l'étape 2.

Scénarios alternatifs aucune.

Scénarios d'exception toutes.

6.4.4 - Valider la livraison

Informations

Nom Valider la livraison

Package Gestion des commandes

Acteur(s) livreur, dirigeant

Description cette fonctionnalité permet au livreur d'indiquer que la commande a été livrée.

Auteur Benjamin Breton

Date(s) 22/09/2020 (première rédaction)

Pré-conditions être connecté à son compte et être sur la page de gestion des commandes.

Démarrage au clic de l'utilisateur sur « valider la livraison ».

Le scénario nominal

1. Le système vérifie que la commande a été réglée.

2. Le système passe le statut de la commande à « commande livrée ».

3. Le système envoie la facture par e-mail au client.

Les scénarios alternatifs

1.a. Si la commande n'a pas été réglée, une alerte s'affiche indiquant au livreur de valider le paiement avant de valider la livraison.

Les scénarios d'exception

1.b. Le système ne parvient pas à vérifier si la commande a été réglée, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter la pizzeria pour s'assurer que la commande a été réglée avant de valider la livraison. Une fois cela effectué, le livreur peut revenir sur la page pour valider la livraison

2.a. Le système ne parvient pas à modifier le statut de la commande, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.

3.a. Le système ne parvient pas à envoyer un e-mail au client, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.

Fin

Scénario nominal à l'étape 3.

Scénarios alternatifs toutes.

Scénarios d'exception aux étapes 2.a et 3.a.

6.4.5 - Consulter les recettes

Informations

Nom Consulter les recettes

Package Gestion des commandes

Acteur(s) pizzaiolo, dirigeant

Description cette fonctionnalité permet au pizzaiolo de voir les recettes correspondant aux pizzas qu'il doit préparer.

Auteur Benjamin Breton

Date(s) 22/09/2020 (première rédaction)

Pré-conditions être connecté à son compte et être sur la page de gestion des commandes.

Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « voir les recettes ».
Le scénario nominal	
1.	Le système affiche la liste des pizzas de la commande.
2.	Le pizzaiolo peut choisir une pizza en cliquant dessus.
3.	Le système affiche dans une pop-up la recette correspondante.
Les scénarios alternatifs	
2.a.	Le pizzaiolo peut revenir à la page de gestion de la commande en cliquant sur « retour ».
Les scénarios d'exception	
1.a.	Le système ne parvient pas à afficher la page, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.
3.a.	Le système ne parvient pas à afficher la page, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.
Fin	
Scénario nominal	à l'étape 3.
Scénarios alternatifs	toutes.
Scénarios d'exception	toutes.

6.4.6 - Gérer le stock

Informations	
Nom	<i>Gérer le stock</i>
Package	<i>Gestion des commandes</i>
Acteur(s)	pizzaiolo, dirigeant
Description	cette fonctionnalité permet au pizzaiolo et au dirigeant de gérer le stock d'ingrédients de la pizzeria.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être connecté à son compte et être sur la page de gestion du stock, ou sur la page de gestion d'une commande.

Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « gérer le stock ».
Le scénario nominal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche la liste des ingrédients du stock. 2. L'utilisateur peut en ajouter ou en supprimer selon le stock réel. 3. Le système modifie le stock selon les informations entrées par l'utilisateur. 	
Les scénarios alternatifs	
<ol style="list-style-type: none"> 2.a. Le pizzaiolo peut faire une demande de réapprovisionnement. 2.b. Le dirigeant peut valider les demandes de réapprovisionnement des pizzaiolo et peut effectuer des commandes auprès des fournisseurs. 2.c. Les informations d'ajouts ou de retraits des éléments du stocks sont erronées et le système en informe l'utilisateur. 	
Les scénarios d'exception	
<ol style="list-style-type: none"> 1.a. Le système ne parvient pas à afficher la page, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique. 2.d. Le système ne parvient pas à modifier le stock, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique. 	
Fin	
Scénario nominal	à l'étape 3.
Scénarios alternatifs	toutes.
Scénarios d'exception	toutes.

6.5 - Gestion administrative

6.5.1 - Consulter le chiffre d'affaires

Informations	
Nom	Consulter le chiffre d'affaires
Package	Gestion administrative
Acteur(s)	gérant, responsable
Description	cette fonctionnalité permet aux dirigeants de consulter la comptabilité d'une ou de plusieurs pizzerias selon leurs fonctions.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être connecté à son compte.
Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « consulter le chiffre d'affaires ».
Le scénario nominal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche le chiffre d'affaires sur le mois en cours. 2. L'utilisateur peut ajouter des dépenses et des recettes. 3. Le système met à jour le chiffre d'affaires et l'affiche de nouveau. 	
Les scénarios alternatifs	
<ol style="list-style-type: none"> 2.a. L'utilisateur peut demander le chiffre d'affaires sur une autre période. 2.b. L'utilisateur peut demander le détail des dépenses et des recettes sur une période. 3.a. Le système affiche la page liée à la requête de l'utilisateur dans les cas 2.a et 2.b. 	
Les scénarios d'exception	
<ol style="list-style-type: none"> 1.a. Le système ne parvient pas à afficher la page, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique. 3.b. Le système ne parvient pas à afficher la page, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique. 	

Fin

Scénario nominal à l'étape 3.
 Scénarios alternatifs à l'étape 3.a.
 Scénarios d'exception toutes.

6.5.2 - Gérer le planning

Informations

Nom *Gérer le planning*
 Package *Gestion administrative*
 Acteur(s) gérant, responsable
 Description cette fonctionnalité permet aux dirigeants de modifier le planning des salariés, notamment en cas de recrutement, ou d'imprévus liés aux absences des salariés.
 Auteur Benjamin Breton
 Date(s) 22/09/2020 (première rédaction)
 Pré-conditions être connecté à son compte.
 Démarrage au clic de l'utilisateur sur « modifier le planning ».

Le scénario nominal

1. Le système affiche le planning.
2. L'utilisateur le modifie à sa guise et valide.
3. Le système met à jour le planning.

Les scénarios alternatifs

Aucun

Les scénarios d'exception

- 1.a. Le système ne parvient pas à afficher la page, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.
- 3.a. Le système ne parvient pas à mettre à jour le planning, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.

Fin

Scénario nominal à l'étape 3.

Scénarios alternatifs aucune.

Scénarios d'exception toutes.

6.5.3 - Ajouter un produit

Informations

Nom	<i>Ajouter un produit</i>
Package	<i>Gestion administrative</i>
Acteur(s)	responsable
Description	cette fonctionnalité permet aux responsables d'ajouter de nouveaux produits à la carte des pizzerias du groupe.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être connecté à son compte.
Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « ajouter un produit à la carte ».

Le scénario nominal

1. Le système affiche le formulaire.
2. L'utilisateur le remplit en précisant la recette de la pizza, les ingrédients nécessaires à celle-ci, et son tarif.
3. Le système met à jour la carte, envoie une notification aux personnels des pizzerias pour les informer de la nouveauté.

Les scénarios alternatifs

- 2.a. Des informations sont erronées et/ou manquantes. Le système ne passe pas à l'étape suivante et affiche une alerte.

Les scénarios d'exception

- 1.a. Le système ne parvient pas à afficher la page, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.

3.a. Le système ne parvient pas à mettre à jour la carte, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.

Fin

Scénario nominal à l'étape 3.

Scénarios alternatifs aucune.

Scénarios d'exception toutes.

6.5.4 - Modifier / supprimer un produit

Informations

Nom	<i>Modifier / supprimer un produit</i>
Package	<i>Gestion administrative</i>
Acteur(s)	responsable
Description	cette fonctionnalité permet aux responsables de modifier ou supprimer les produits à la carte des pizzerias du groupe.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être connecté à son compte.
Démarrage	au clic de l'utilisateur sur « modifier / supprimer un produit ».

Le scénario nominal

1. Le système affiche la liste des produits disponibles.
2. L'utilisateur en choisit un.
3. Le système affiche les détails du produit sous forme de formulaire.
4. L'utilisateur peut en modifier la recette, le tarif, et ajouter une promotion sur ce produit en y précisant les dates de validité ; puis valide.
5. Le système met à jour la carte, envoie une notification aux personnels des pizzerias pour les informer des modifications

Les scénarios alternatifs

- 4.a. Des informations sont erronées et/ou manquantes. Le système ne passe pas à l'étape suivante et affiche une alerte.
- 4.b. L'utilisateur clique sur « supprimer » pour supprimer le produit. Une pop up apparaît afin d'en demander confirmation. Si la suppression est confirmée, le système passe à l'étape 5, sinon reste à l'étape 4.

Les scénarios d'exception

- 1.a. Le système ne parvient pas à afficher la page, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.
- 3.a. Le système ne parvient pas à afficher la page, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.
- 5.a. Le système ne parvient pas à mettre à jour la carte, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.

Fin

- Scénario nominal à l'étape 5.
- Scénarios alternatifs aucune.
- Scénarios d'exception toutes.

6.5.5 - Gérer les promotions

Informations

Nom	Gérer les promotions
Package	Gestion administrative
Acteur(s)	responsable
Description	cette fonctionnalité permet aux responsables de gérer les promotions pouvant être effectuées sur le panier d'un client et non sur un produit en particulier. Les promotions sur un produit sont à effectuer en modifiant la fiche du produit.
Auteur	Benjamin Breton
Date(s)	22/09/2020 (première rédaction)
Pré-conditions	être connecté à son compte.

Démarrage au clic de l'utilisateur sur « gérer les promotions ».

Le scénario nominal

1. Le système affiche la liste des promotions.
2. L'utilisateur clique sur « ajouter ».
3. Le système affiche un formulaire.
4. L'utilisateur entre les paramètres de la promotion souhaitée.
5. Le système met à jour la liste des promotions, envoie une notification aux personnels des pizzerias pour les informer des modifications

Les scénarios alternatifs

- 2.a. L'utilisateur clique sur la corbeille à côté d'une promotion existante pour la supprimer. Le système demande confirmation, et le cas échéant supprime la promotion met à jour la liste, et envoie une notification aux personnels des pizzerias pour les informer de la suppression.
- 4.a. Des informations sont erronées et/ou manquantes. Le système ne passe pas à l'étape suivante et affiche une alerte.

Les scénarios d'exception

- 1.a. Le système ne parvient pas à afficher la page, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.
- 3.a. Le système ne parvient pas à afficher la page, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.
- 5.a. Le système ne parvient pas à mettre à jour la liste, et affiche une page d'erreur indiquant à l'utilisateur de contacter le service informatique.

Fin

- Scénario nominal** à l'étape 5.
- Scénarios alternatifs** à l'étape 2.a.
- Scénarios d'exception** toutes.

7 - INDEX THÉMATIQUE ALPHABÉTIQUE

Les nombres indiqués renvoient aux numéros de page.

A

Achats (gestion)

carte (consultation)	35
commande (annuler)	39
commande (modifier)	39
commander	36
diagramme	24
règlement	38

Acteur

client	22
définitions	21
description	21
diagramme de contexte	19
dirigeant	21
fonctionnalités	20
gérant	21
livreur	21
personnel	21
pizzaiolo	21
responsable	21
serveur	21
visiteur	22

Activité

..... v. *Workflow*

Administration (gestion)

chiffre d'affaires	60
diagramme	28
planning	61
produit (ajout)	62
produit (modification)	63
produit (suppression)	63
promotion	64

C

Carte

consultation	35
--------------------	----

Cas d'utilisation

achats (gestion)	24
administration (gestion)	28
commandes (gestion)	27
comptes (gestion)	26
réservations (gestion)	25

Cas d'utilisation détaillés

achats (gestion)	35
administration (gestion)	60
commandes (gestion)	53
comptes (gestion)	45
réservations (gestion)	42

Chiffre d'affaires

consultation	60
--------------------	----

Classes (diagramme)

définition	29
légende	31
représentation graphique	30

Client

compte (connexion)	46
compte (création)	45
compte (modification)	47
compte (suppression)	47
définition	22
impact mapping	15

Client (besoins)

contexte	7
enjeux	7
impact mapping	14
objectifs	7
personas	8
recherche	6

Commande

annuler	39
commander	36
modifier	39
statuts	34

Commande (gestion)

diagramme	27
informations.....	53
livraison.....	56
préparation.....	54
recette (consultation)	57
recupération.....	55
statut.....	53
stock	58

Comptes (gestion)

client (connexion)	46
client (création).....	45
client (modification)	47
client (suppression)	47
diagramme.....	26
personnel (connexion).....	50
personnel (création).....	49
personnel (modification).....	51
personnel (suppression).....	51

D

Description générale de la solution

..... v. *Solution (description générale)*

Diagramme

activités.....	33
cas d'utilisation détaillés.....	35
cas d'utilisation généraux.....	24
classes	29
contexte	19
packages.....	23

Dirigeant

définition	21
impact mapping.....	17

Domaine fonctionnel

classes	29
---------------	----

Dossier de conception fonctionnelle

cas d'utilisation	37
client (besoins).....	6
domaine fonctionnel.....	31
objet.....	6

solution.....	20
version	5
workflow.....	34

Dossier de conception technique

référence.....	6
----------------	---

Dossier d'exploitation

référence.....	6
----------------	---

G

Gérant

définition	21
impact mapping	17

I

Impact mapping

but.....	14
client.....	15
définition	14
dirigeant	17
gérant.....	17
livreur	16
personnel	16
pizzaiolo.....	16
responsable.....	17
serveur	16
visiteur	15

L

Livreur

définition	21
impact mapping	16

P

Persona

création.....	8
définition	8
liste	10

questionnaire.....	8
--------------------	---

Personnel

compte (connexion).....	50
compte (création).....	49
compte (modification).....	51
compte (suppression)	51
définition.....	21
impact mapping.....	16

Pizzaiolo

définition	21
impact mapping.....	16

Planning

gestion.....	61
--------------	----

Produit

ajout.....	62
modification	63
suppression	63

Promotion

gestion.....	64
--------------	----

R

Recette

consultation	57
--------------------	----

Réservation

annuler.....	43
modifier.....	43
réserver.....	42

Réservation (gestion)

diagramme.....	25
réservation (annuler)	43
réservation (modifier).....	43
réserver.....	42

Responsable

définition.....	21
impact mapping.....	17

S

Serveur

définition	21
impact mapping	16

Solution (description détaillée)

cas d'utilisation détaillés.....	35
----------------------------------	----

Solution (description générale)

acteurs	v. <i>Acteur</i>
cas d'utilisation généraux.....	24
fonctionnement (principe).....	18
packages.....	23

Stock

gestion	58
---------------	----

Système informatique

solution retenue	v. <i>Solution</i> <i>(description générale)</i>
------------------------	---

V

Version

tableau	5
---------------	---

Visiteur

définition	22
impact mapping	15

W

Workflow

définition.....	32
diagramme.....	33
statuts	34