

Projet 6 – Concevez la solution technique d'un système de pizzeria

1- Rappel du contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor et 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 la fin de l'année. Un des responsables du groupe a pris contact avec vous afin de mettre en place un système informatique, déployé dans toutes ses pizzerias et qui lui permettrait notamment :

- D'être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation
- de suivre en temps réel les commandes passées et en préparation
- de suivre en temps réel le stock d'ingrédients restant pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables
- de proposer un site internet pour que les clients puissent :
passer leurs commandes, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place
- payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent - sinon ils paieront directement à la livraison
- modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée
- de proposer un aide mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza

Le client a déjà fait une petite prospection, et les logiciels existants qu'il a pu trouver ne lui conviennent pas.

2- Réflexion sur le système

Il faut d'abord réfléchir sur les acteurs qui interagiront avec le système. Il faut que la base de donnée soit adaptée aux informations demandées aux clients et les informations envoyées au pizzaiolo.

Il faudra que le client s'inscrive sur le site pour pouvoir commander. Quelles informations sont demandées communément ?

- nom, prénom

- coordonnées (adresse, téléphonique, email)

En partant de cela, on pourra donc identifier le client qui a passé la commande et que ce dernier puisse suivre l'état de préparation de/des pizza(s).

En ce qui concerne la préparation de la commande, on pourra y retrouver les informations suivantes : identité du client, la/les pizza(s) commandée(s), si la commande est payée ou non et comment (paiement en ligne ou sur place) et la quantité.

A partir de cela, le pizzaiolo aura accès à la fiche recette de la pizza et pourra prévenir des différentes étapes de préparation de la pizza (Commande reçue, En préparation, Cuisson et Terminé).

Le stock des ingrédients sera automatiquement actualisé dès qu'un pizzaiolo aura préparé une pizza jusqu'à la fin (car possibilité d'annuler la pizza pendant l'étape « En préparation »).

Si un ingrédient vient à manquer pour une pizza, elle ne sera pas disponible sur le site à la vente. Le pizzaiolo aura alors un avertissement si un ou plusieurs ingrédients viendrait à manquer.

Il y aura également une table où le paiement sera enregistré et validé par le module de paiement (ici Paypal) et transmis au pizzaiolo. Un paiement sur place sera enregistré également dans la même table sous un label différent pour éviter toutes confusions.

Pour finir, le client pourra émettre un avis sur les pizzas consommées en fonction du numéro de commande et également faire une réclamation si il y a un quelconque soucis.

A partir de cela nous pouvons établir le diagramme de classe qui nous servira à établir le modèle physique de donnée.

3- Diagramme de classe

(Le diagramme de classe se situe dans le dossier projet6 sous le nom diagramme de classes.png)

4- Diagramme de déploiement

(Le diagramme de déploiement se situe dans le dossier projet6 sous le nom de Diagramme-de-déploiement.jpg)

5- Modèle physique de données

(Le diagramme de déploiement se situe dans le dossier projet6 sous le nom de mpd.png)