

# OC Pizza

## Système de gestion de pizzeria en ligne

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

**Auteur**

Clémence Robin  
*Analyste-programmeur*

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1 - Versions.....</b>	<b>3</b>
<b>2 - Introduction.....</b>	<b>4</b>
2.1 - Objet du document.....	4
2.2 - Références.....	4
2.3 - Besoin du client.....	4
<b>3 - Description générale de la solution.....</b>	<b>6</b>
3.1 - Les acteurs.....	6
3.2 - Les principes de fonctionnement.....	7
<b>4 - Le domaine fonctionnel.....</b>	<b>13</b>
4.1 - Référentiel.....	13
4.2 - Présentation des classes.....	13
<b>5 - Les workflows.....</b>	<b>16</b>
5.1 - Le workflow "Cycle de vie d'une commande".....	16
5.2 - Le workflow "Paiement".....	17
5.3 - Le workflow "Préparation d'une commande".....	19
5.4 - Le workflow "Livraison d'une commande".....	20
<b>6 - Application Web - Client.....</b>	<b>22</b>
6.1 - Les acteurs.....	22
6.2 - Les cas d'utilisation.....	22
<b>7 - Application Web - Entreprise.....</b>	<b>25</b>
7.1 - Les acteurs.....	25
7.2 - Les cas d'utilisations.....	25
<b>8 - Glossaire.....</b>	<b>29</b>

# 1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Clémence R.	20/08/2020	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.

L'objectif du document est de présenter les besoins du client ainsi que de décrire la solution qui va être implémentée pour répondre aux susdits besoins.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- de nos entretiens avec le client pour répondre à ses attentes ainsi que
- du document de spécifications fonctionnelles qui en est résulté

### 2.2 - Références

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

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

### 2.3 - Besoin du client

#### 2.3.1 - Contexte

OC Pizza est une entreprise de vente de pizza. Elle ne propose pas de lieu de restauration où l'on peut consommer sur place : les pizzas sont à livrer ou à emporter. L'entreprise vise à s'étendre en passant de 5 points de ventes à 8 points de ventes d'ici six mois. Pour ce faire, l'entreprise ressent la nécessité de mettre en place un système d'information répondant à tous les besoins : gestion de la commande client, de la préparation de la livraison, du catalogue, du stock et le fait de pouvoir superviser l'ensemble de l'activité de chaque restaurant. OC Pizza veut donc développer une solution sur mesure pour palier à tous ces besoins et améliorer son organisation. Elle a fait appel à IT Consulting & Development pour leur présenter ladite solution. « 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.

L'expansion de ses points de ventes a motivé l'entreprise à chercher un nouveau système d'information répondant à tous ses besoins quant à l'organisation de ses restaurants.

#### 2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Un des responsable du groupe a pris contact avec *IT Consulting & Development* afin de mettre en place un système informatique sur-mesures, 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 restants 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'il le souhaite, 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
- d'informer ou notifier les clients sur l'état de leur commande

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

### **2.3.3 – Contraintes**

De part la multiplicité des points de vente, il faut tenir compte de la logique d'attribution de la préparation des commandes et de sa livraison, selon deux critères :

- la géolocalisation,
- le temps d'attente,

afin d'optimiser le temps d'attente du client et à terme son expérience client.

## 3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

Cinq acteurs seront représentés dans la solution :

### 3.1 - Les acteurs

#### 3.1.1 - Vendeur-manager

Le vendeur (ou manager) est la personne qui sera présente au point de vente. Il pourra enregistrer une commande passée par téléphone et faire pour le client les étapes nécessaires sur le site internet. Il consulte les commandes en cours de préparation, leur statuts (d'avancement et de paiement). Il peut remettre les pizzas en main propre lorsque le client fait le choix de retirer la commande sur place. Il peut consulter les stocks et les mettre à jour.

#### 3.1.2 - Cuisinier-pizzaiolo

Il consulte les commandes en cours et les prépare. Il notifie leur état d'avancement. Il peut consulter et mettre à jour les stocks.

#### 3.1.3 - Livreur

Il livre les pizzas au client à l'adresse indiquée et notifie l'état d'avancement de la livraison. Il peut encaisser la commande lors de la livraison et mettre à jour le statut de paiement. Il peut récupérer les commandes dans plusieurs points de vente afin d'optimiser le temps de livraison.

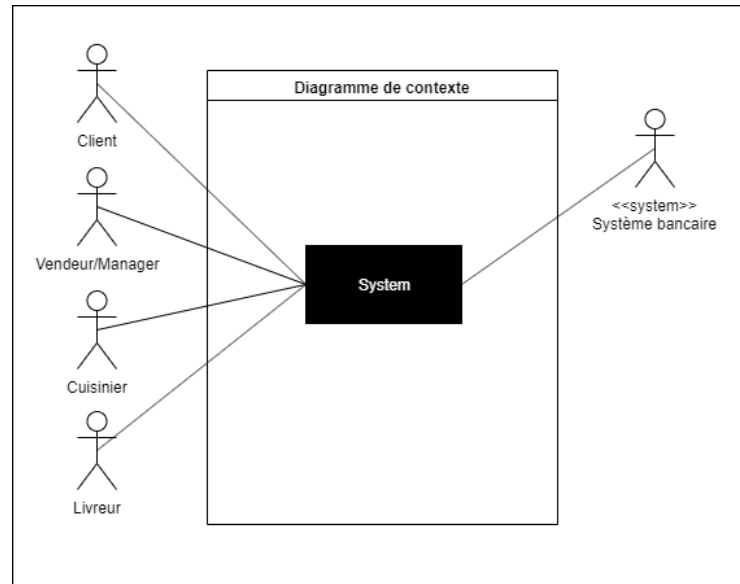
#### 3.1.4 - Client

Le client consulte le catalogue, passe commande soit sur internet, sur place ou par téléphone. S'il commande sur internet, il choisit sa préférence de livraison et de paiement. Il est libre de modifier ou annuler sa commande tant que cette dernière n'a pas commencée à être préparée.

#### 3.1.5 - Système bancaire

Système de paiement avec carte bancaire et PayPal.

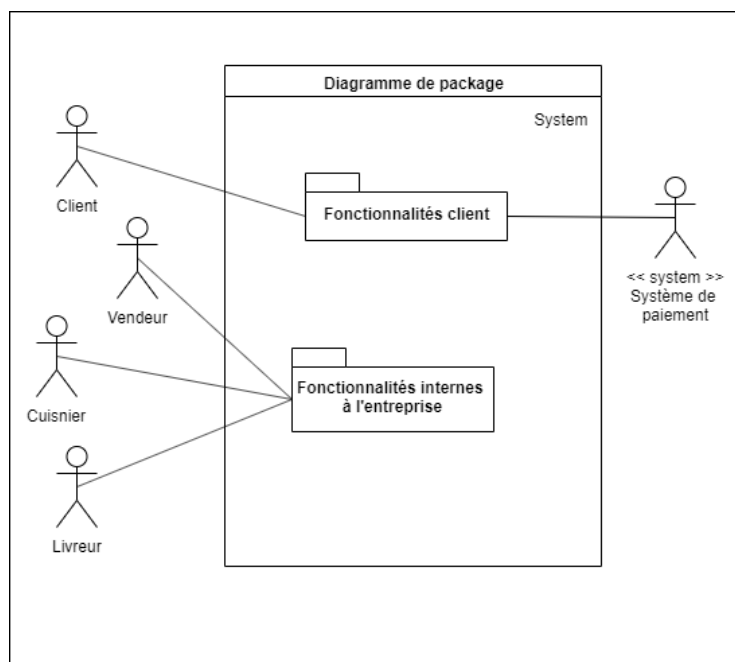
*Un technicien et le chef d'entreprise ne seront pas intégrés dans la représentation de la solution du fait de leurs actions : le technicien n'a pas besoin ,a priori, du système et le chef d'entreprise peut superviser l'ensemble des fonctionnalités.*



## 3.2 - Les principes de fonctionnement

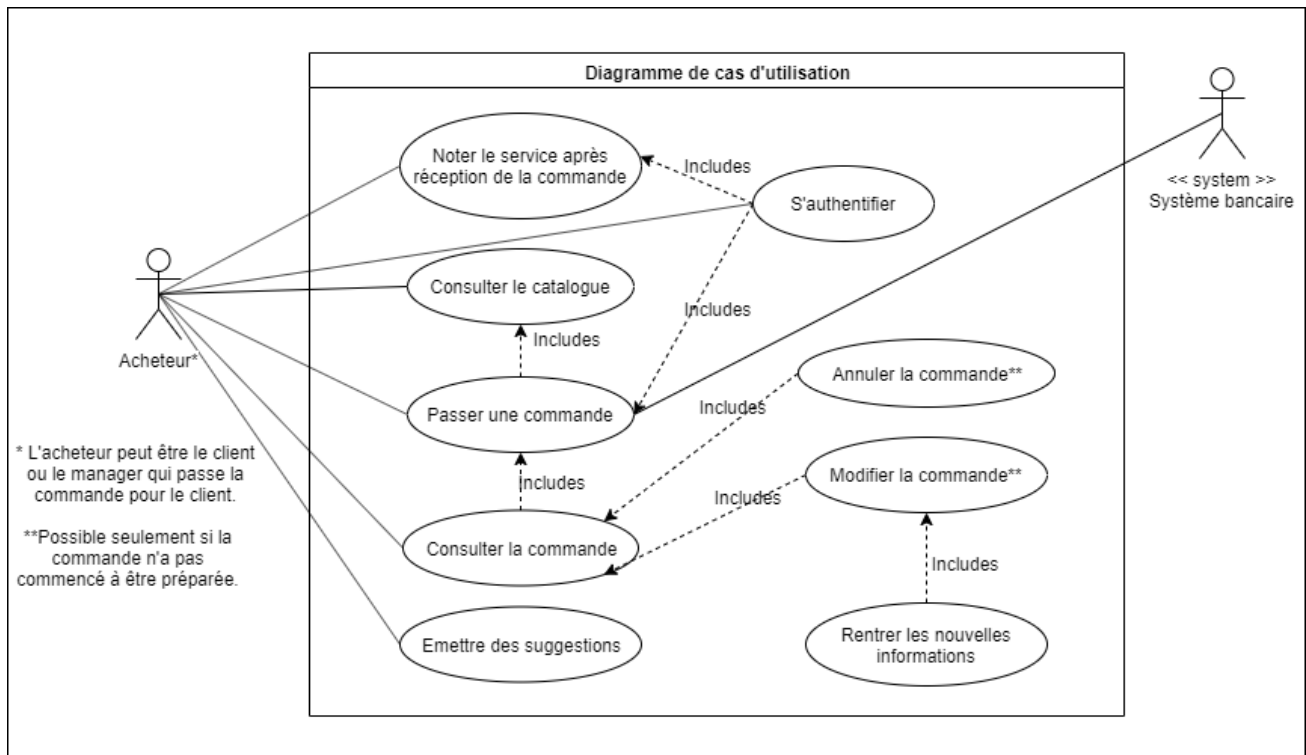
Le système sera composé de deux parties :

- La partie avec les fonctionnalités clients
- La partie avec les fonctionnalités internes à l'entreprise



### 3.2.1 - Fonctionnement côté client

Le client peut consulter le catalogue en ligne, passer commande et consulter la commande passée. Il peut l'annuler ou la modifier si la commande n'a pas commencé à être préparée. Il peut émettre des suggestions pour les recettes de pizza et délivrer une note concernant la qualité du service, après avoir reçu sa commande.



## Authentification

Le client peut consulter librement le catalogue et remplir son panier sans avoir à être authentifié. Cependant, il devra s'authentifier pour passer commande. L'authentification permettra de mémoriser les informations de livraison (nom, prénom, adresse, numéro de téléphone) et les informations bancaires, ainsi que d'avoir accès à l'historique des commandes et du statut de livraison. Elle pourra permettre d'établir des statistiques de consommation.

## Consultation du catalogue

Le client peut parcourir le catalogue de pizzas sur le site web. Chaque pizza est illustrée et sa recette doit être exhaustive. Un bouton « Ajouter au panier » et un champ « Quantité » se trouvent à côté de la description.

## Passer commande

Une fois la ou les pizzas sélectionnées, le client peut valider son panier. Il est invité à s'authentifier s'il n'est pas authentifié à ce moment-là. Il peut choisir son mode de livraison (retrait ou livraison) et peut choisir d'effectuer le paiement directement en ligne ou à la livraison.

Il peut aussi passer commande au téléphone ou sur place. Le vendeur effectuera alors les tâches de saisie à sa place via l'interface professionnelle du site, où il aura accès au système de commande simplifié.

## Consulter la commande

Le client a accès aux commandes en cours et passées dans son espace personnel sur le site web. Il



peut suivre le statut d'avancement de la commande en cours à chaque instant. Il peut choisir de l'annuler ou de la modifier, tant qu'elle n'a pas le statut « En cours de préparation ».

### Noter le service

Le client peut noter le service directement sur le site de l'entreprise (indépendamment des plateformes d'avis) : lorsque la commande a été enregistrée comme livrée, le client reçoit un e-mail le renvoyant à une page de notation du service avec un champs textuel pour les commentaires. Il peut aussi le faire de lui même directement via son espace personnel.

### Émettre des suggestions

Un formulaire est mis en place sur le site web pour que le client puisse faire part de ses suggestions quant aux recettes.

*Note : Le vendeur pourra jouer le rôle de client lorsque ce dernier passera une commande sur place ou au téléphone. Le vendeur fera donc le lien entre le client et le système.*

## 3.2.2 - Fonctionnement côté entreprise

Les fonctionnalités sont propres à un ou plusieurs acteurs.

Le propriétaire du restaurant pourra superviser l'ensemble du programme et consulter les commandes, leurs historiques et les statistiques.

	Cuisinier	Vendeur	Livreur
Administration du catalogue		x	
Gestion des stocks	x	x	
Enregistrement d'une commande		x	
Consultation de l'historique des commandes		x	
Suivi et notifications des commandes en cours	x	x	x
Consultation de la recette par le cuisinier	x		
Encaissement de la commande		x	x

### Administration du catalogue

Le vendeur peut effectuer des modifications sur le catalogue en ajoutant ou retirant des recettes et en ajustant les stocks.

### Gestion des stocks

Le cuisinier, en plus du vendeur, peut aussi avoir accès à la gestion des stocks. Le vendeur ou le cuisinier notent chaque jour les quantités à disposition dans leur système.

*Note : nous conseillons d'intégrer un logiciel qui automatisera une partie de la gestion des stocks. Il permettra de savoir, selon les commandes passées et les produits vendues, quelles sont les quantités restantes.*

### Enregistrement d'une commande

Le vendeur peut rentrer manuellement une commande à la place du client, dans le cas où ce dernier décide de la passer au téléphone ou sur place. Le vendeur peut s'authentifier sur le site et aura accès à la même interface, mais adaptée, pour passer la commande.

### **Consultation de l'historique des commandes**

Le vendeur peut voir les commandes passées ou en cours. Il peut obtenir des statistiques de ventes selon des périodes, des recettes ou encore les adresses des clients.

### **Suivi et notifications des commandes en cours**

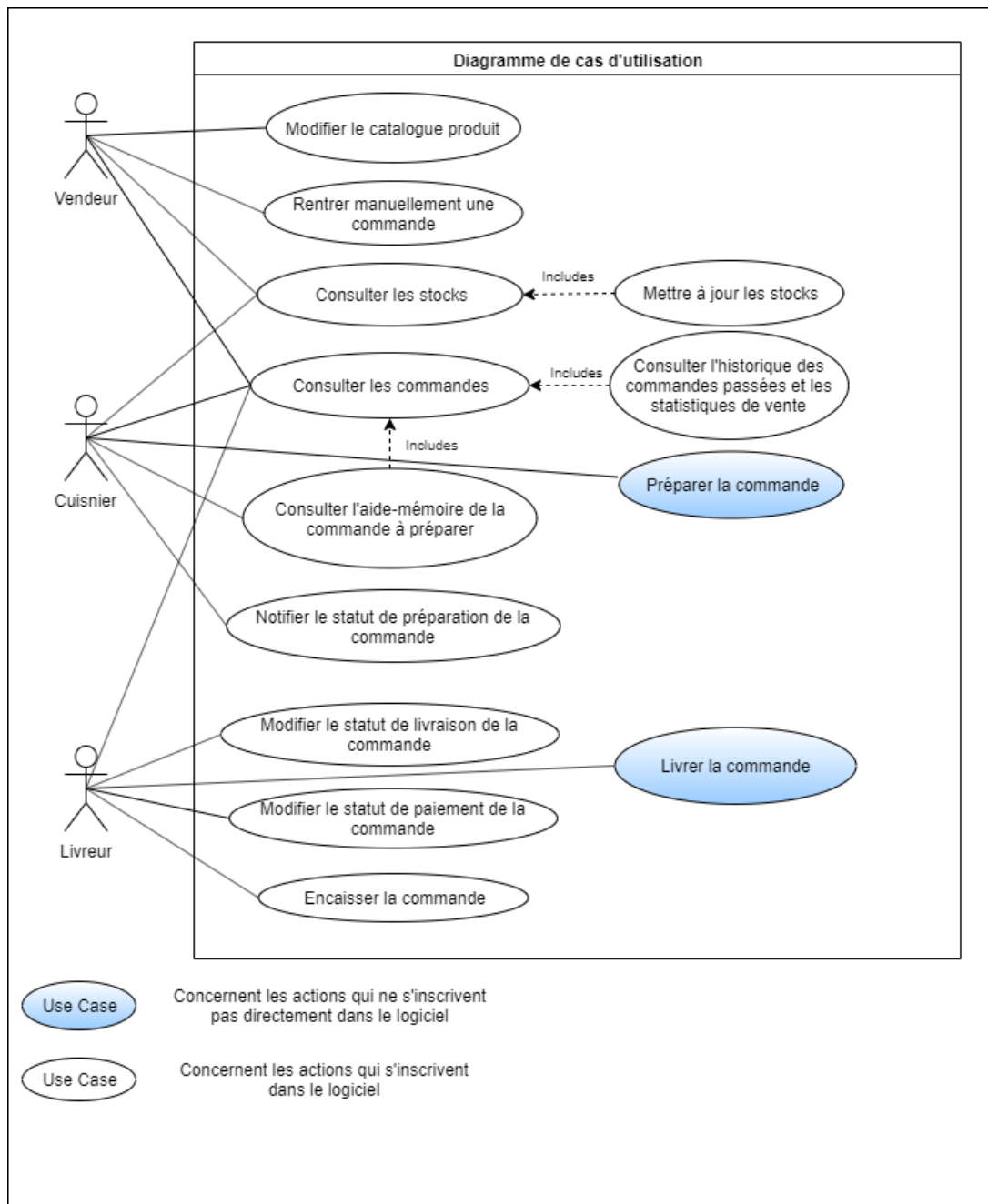
Les commandes en cours auront deux statuts selon leur état d'avancement et leur statut de paiement. Elles seront donc consultables par le cuisinier, le vendeur et le livreur, qui pourront mettre à jour ces statuts.

### **Consultation de la recette par le cuisinier**

Le cuisinier peut afficher les recettes des commandes en cours de préparation.

### **Encaissement de la commande**

Le livreur et le vendeur peuvent tous les deux encaisser les commandes : l'un à la livraison, l'autre quand la commande est passée ou retirée sur place. Ils peuvent donc tous les deux modifier le statut de paiement de la commande.



### 3.2.3 - Système de notifications pour le statut de la commande

La commande disposera de plusieurs statuts selon son état d'avancement :

- En attente de préparation : la commande est enregistrée mais n'a pas été prise en charge par le cuisinier. Elle est donc encore modifiable ou annulable par le client.
- En cours de préparation : le cuisinier a sélectionné la commande et a commencé la préparation. Elle n'est dorénavant plus modifiable ou annulable par le client.

- Prête à être livrée : le cuisinier a fini de préparer la commande, cette dernière est prête à être livrée.
- En cours de livraison : le livreur a sélectionné la commande et est en train de se rendre au domicile du client.
- Livrée : le livreur a finalisé la livraison.

Dès qu'un statut est modifié, une notification est envoyée au système dans la section adéquate. Par exemple, dès qu'un cuisinier change le statut de la commande pour « Prête à être livrée », une notification est envoyée directement à l'interface du livreur qui sera donc alerté automatiquement.

La commande disposera aussi d'un statut de paiement, en plus de celui d'avancement. Il sera de deux sortes :

- Payée : la commande a été réglée sur le site internet, elle gardera donc ce statut pendant tout le cycle de vie de la commande. Le livreur peut livrer sans encaisser.
- Non payée : la commande n'a pas été réglée sur le site internet. Le client paie donc à la livraison. Le livreur s'acquitte donc de la tâche d'encaissement en plus de celle de livraison.

Dans le cas où le client passe commande directement au restaurant, les statuts de paiement et d'avancement de la commande n'ont plus lieu d'être : la commande lui sera forcément délivrée directement et il devra payer sur place. On peut imaginer un *boolean* qui permettra au système de savoir si la commande devra utiliser ou non les statuts, où bien de compléter directement ces derniers avec les statuts « Livrée » et « Payée ».

Si un client passe sa commande au téléphone mais vient la retirer sur place, on peut conserver le statut d'avancement pour que le client puisse suivre la préparation de la commande sur le site web, la modifier ou l'annuler. Le vendeur changera manuellement le statut de paiement de « Non payée » à « Payée » lors de l'encaissement, et le statut d'avancement la commande à « Livrée » quand il la délivrera au client.

### **3.2.4 - Lieu de production de la commande**

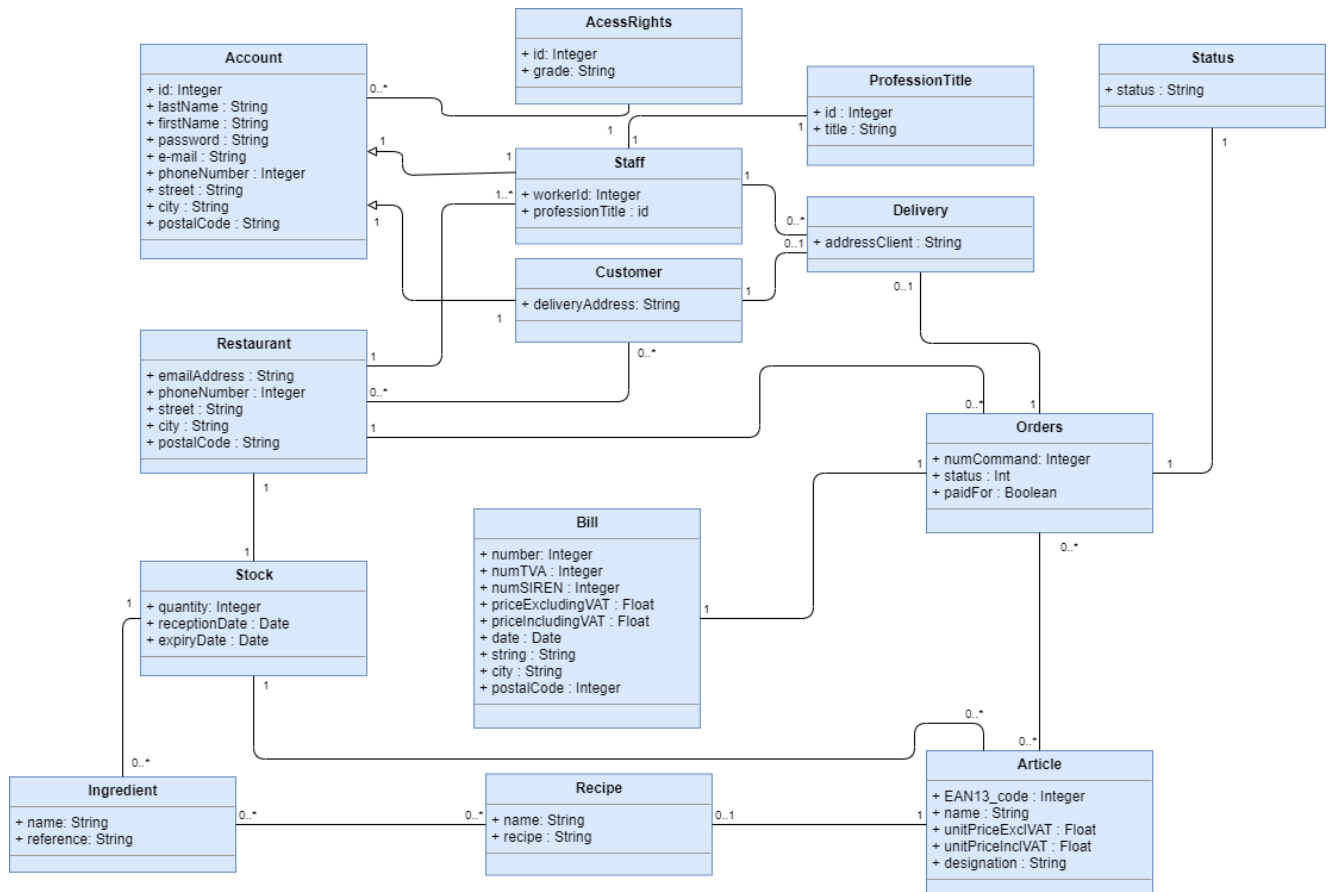
Dans le cas où le client passe sa commande sur internet, le lieu de production de sa commande sera déterminé selon plusieurs critères :

- Adresse de livraison du client : par défaut, on choisira le restaurant le plus proche de l'adresse du client pour que le parcours du livreur soit le plus court possible et ainsi, la durée totale de préparation/livraison de la commande optimisée.
- Si le restaurant choisi par défaut selon le critère de proximité est surchargé, alors on prendra le prochain restaurant en termes de distance. La décision finale du lieu de production sera, dans tous les cas, déterminée par la prévision du temps de préparation/livraison de la commande selon les différents restaurants.
- Dans le cas d'un retrait sur place, le client peut choisir lui-même le point de vente.

# 4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

## 4.1 - Référentiel

Le diagramme de classes ci-dessous représente les éléments qui composeront la base de données ainsi que leurs relations internes.



## 4.2 - Présentation des classes

Les classes schématisées sur le diagramme de classe en 4.1 ont pour but de matérialiser les éléments qui suivants seront implémentés dans la base de données :

- Account

*Représente les comptes du personnel et des clients*

Les comptes pouvant donc appartenir soit à un membre du personnel, soit à un client, les droits

d'utilisateurs ne seront donc pas les mêmes. Mais ils peuvent aussi différer d'un membre du personnel à l'autre (Manager ou Cuisinier). Nous avons donc créé une classe AccessRights dont les instances seront associées aux instances de la classe Account.

- AccessRights

*Représente les droits d'accès accordés à un compte.*

- Staff

*Représente le personnel de l'entreprise*

- Customer

*Représente le client*

- Restaurant

*Représente les restaurants de OC Pizza.*

- Stock

*Représente les stocks d'articles et d'ingrédients disponibles.*

Les stocks peuvent contenir plusieurs ingrédients et plusieurs articles (nous entendons par ingrédient une matière première et par article un article prêt à être consommé (ex : Bouteille d'eau). Pour ce faire, on obtient une relation de type One-to-many d'une instance de la classe Stock vers une instance de la classe Ingredient ou une instance de la classe Article.

- Ingredient

*Représente les ingrédients utilisés pour la confection d'un article*

- Recipe

*Représente la recette d'un article*

- Article

*Représente les articles vendus par l'entreprise.*

Un article peut être acheté et revendu (ex : cannettes de boisson) ou être préparé par le cuisinier : une instance de la classe Article aura ainsi une relation de type One-to-one avec une instance de la classe Recette.

- Bill

*Représente les factures d'une commande*

- Orders

*Représente les commandes passées par les clients au restaurant*

- Delivery

*Représente la livraison effectuée par un livreur à un client à une adresse donnée*

- Status

*Représente le statut d'avancement d'une commande*

Chaque commande aura un statut d'avancement de préparation (« En cours de préparation », « Livrée » ...). Chaque instance de la classe Orders a donc une relation de type One-to-one avec une instance de la classe Status.

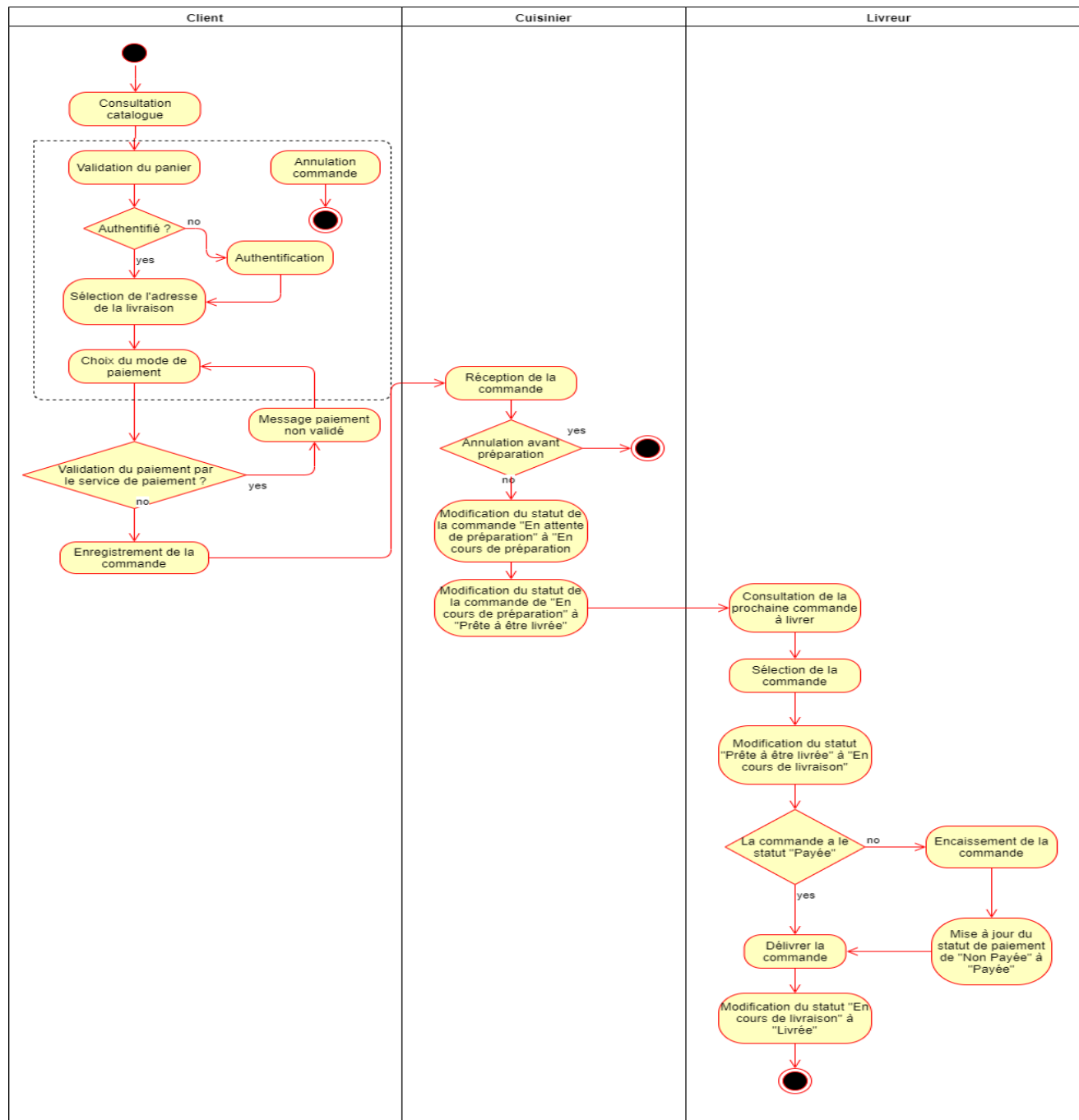
- ProfessionTitle

*Représente l'intitulé du poste occupé par un membre du personnel*

# 5 - LES WORKFLOWS

## 5.1 - Le workflow "Cycle de vie d'une commande"

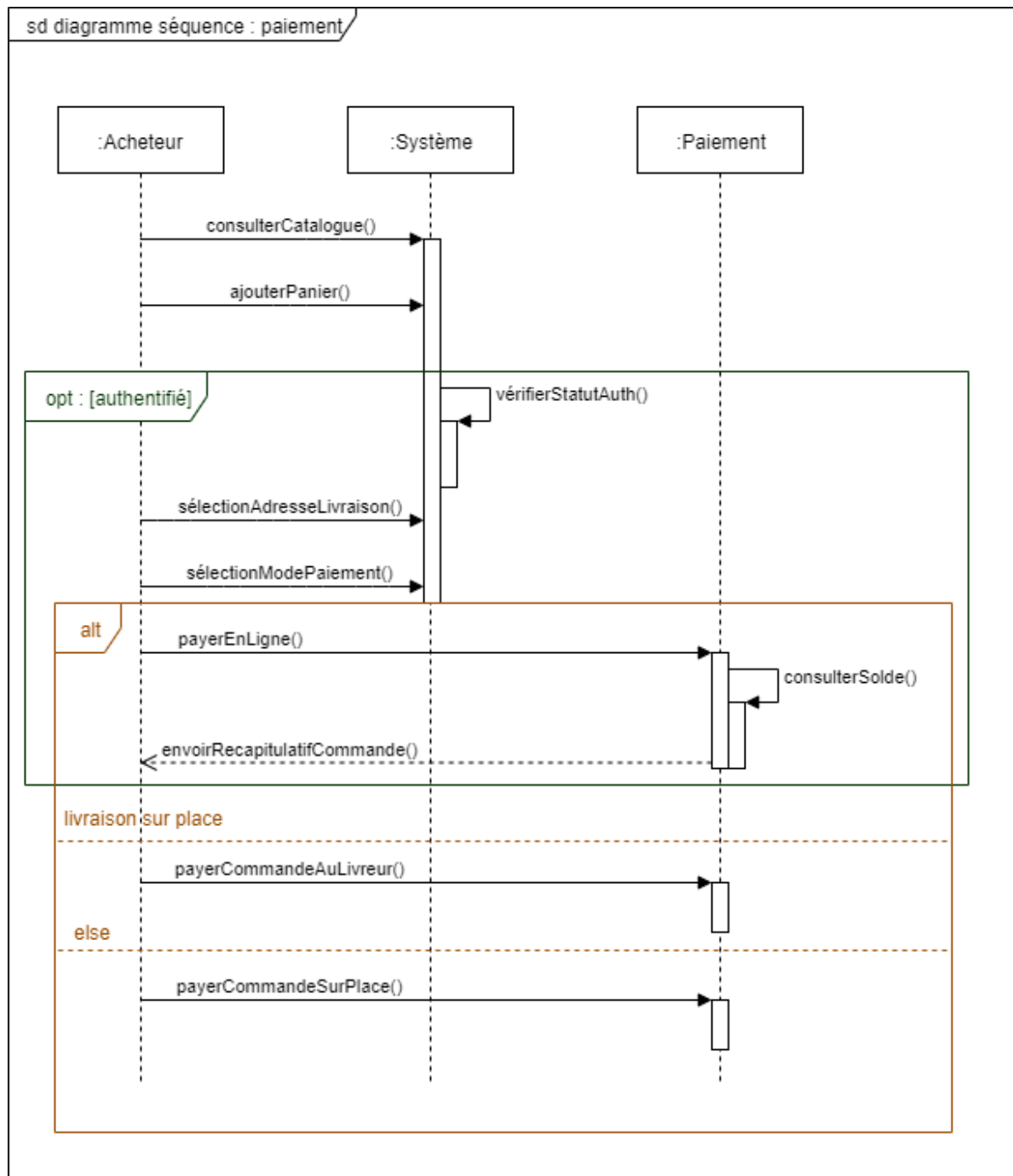
Le diagramme d'activité ci-dessous présente les différentes fonctionnalités couvertes par l'application. Il est à rappeler que le vendeur peut se substituer au client pour effectuer les étapes du passage de commande notamment dans le cas où le client passe commande par téléphone.





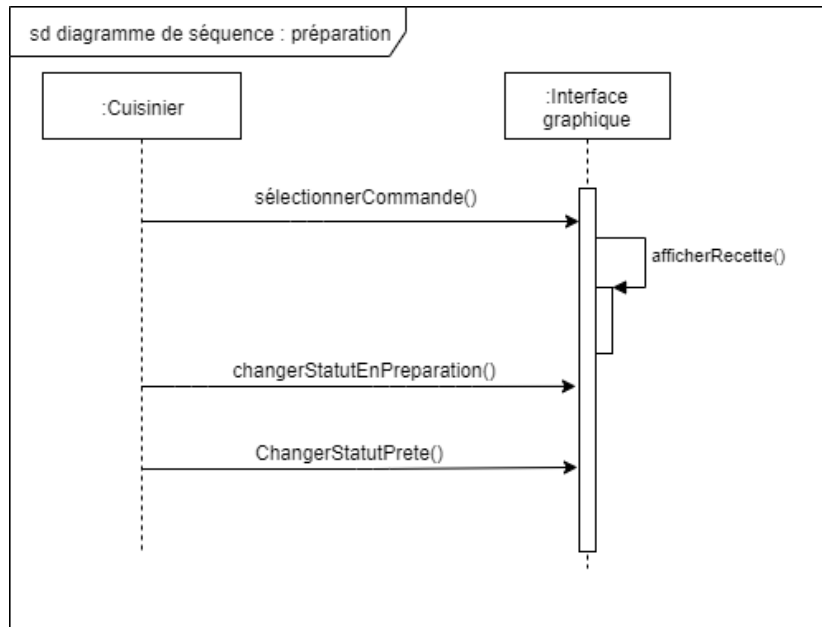
## 5.2 - Le workflow "Paielement"

Le diagramme de séquence ci-dessous présente les différents parcours du processus de paiement selon comment ce dernier est effectué (en ligne, sur place, ou au livreur lors de la réception de la commande par le client).



### 5.3 - Le workflow “Préparation d’une commande”

Le diagramme de séquence ci-dessous présente la préparation de la commande par le cuisinier.



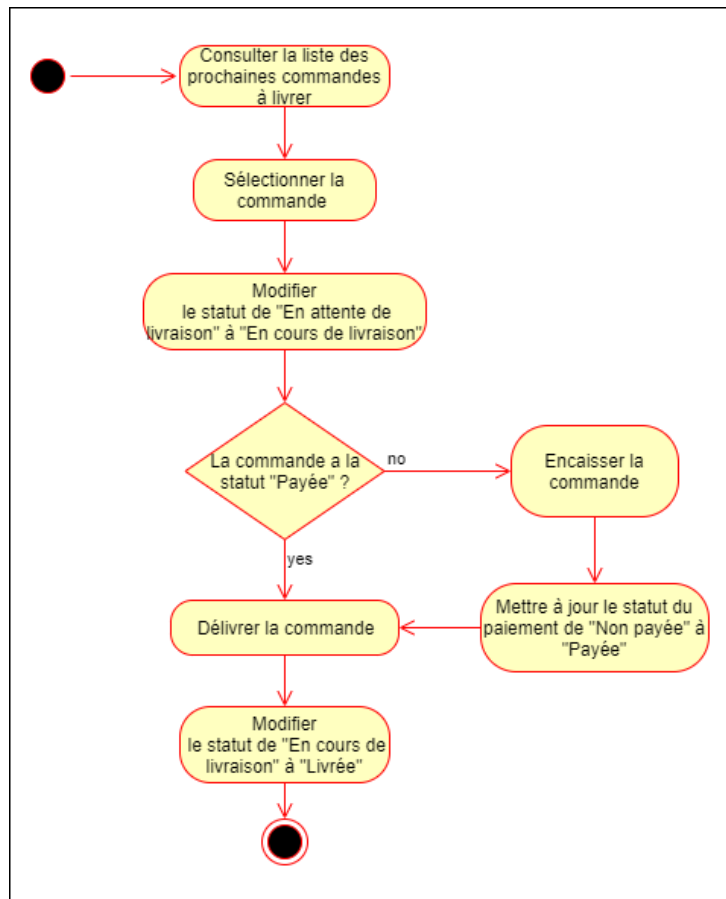
Lorsque le lieu de production de la commande a été déterminé, le restaurant reçoit la commande, qui est ajoutée à la liste des commandes prises en charge par ce restaurant. La commande reçoit alors le statut « En attente de préparation ».

Le cuisinier clique sur son ordinateur ou sa tablette tactile pour sélectionner la prochaine commande à préparer dans la liste : l'aide-mémoire avec la recette de la pizza commandée s'affiche. A partir du moment où la commande est notifiée comme « En cours de préparation », elle ne pourra plus être annulée ou modifiée par le client.

Une fois la préparation terminée, le cuisinier peut mettre à jour le statut de la commande comme « Prête à être livrée ».

### 5.4 - Le workflow “Livraison d’une commande”

Le diagramme d'activité ci-dessous présente la livraison d'une commande à un client par le livreur selon si le client a déjà réglé sa commande ou non.



Le livreur sélectionne la commande dans la liste des prochaines commandes à livrer et change son statut de « Prête à être livrée » à « En cours de livraison ». Il la livre à l'adresse indiquée. Là, il peut encaisser la commande si cette dernière n'a pas été payée en ligne précédemment : son statut de paiement passe alors de « Non payée » à « Payée », statut qu'elle a d'office si le paiement a été précédemment effectué sur le site internet.

Une fois la commande livrée, il peut modifier le statut de la commande de « En cours de livraison » à « Livrée ».

Pour pouvoir interagir directement avec le système, le livreur pourra passer par une application mobile sur smartphone ou tablette, qui lui permettra entre autres d'être géolocalisé et de recevoir des notifications (par exemple quand une nouvelle commande est ajoutée à la liste des commandes à livrer).

# 6 - APPLICATION WEB - CLIENT

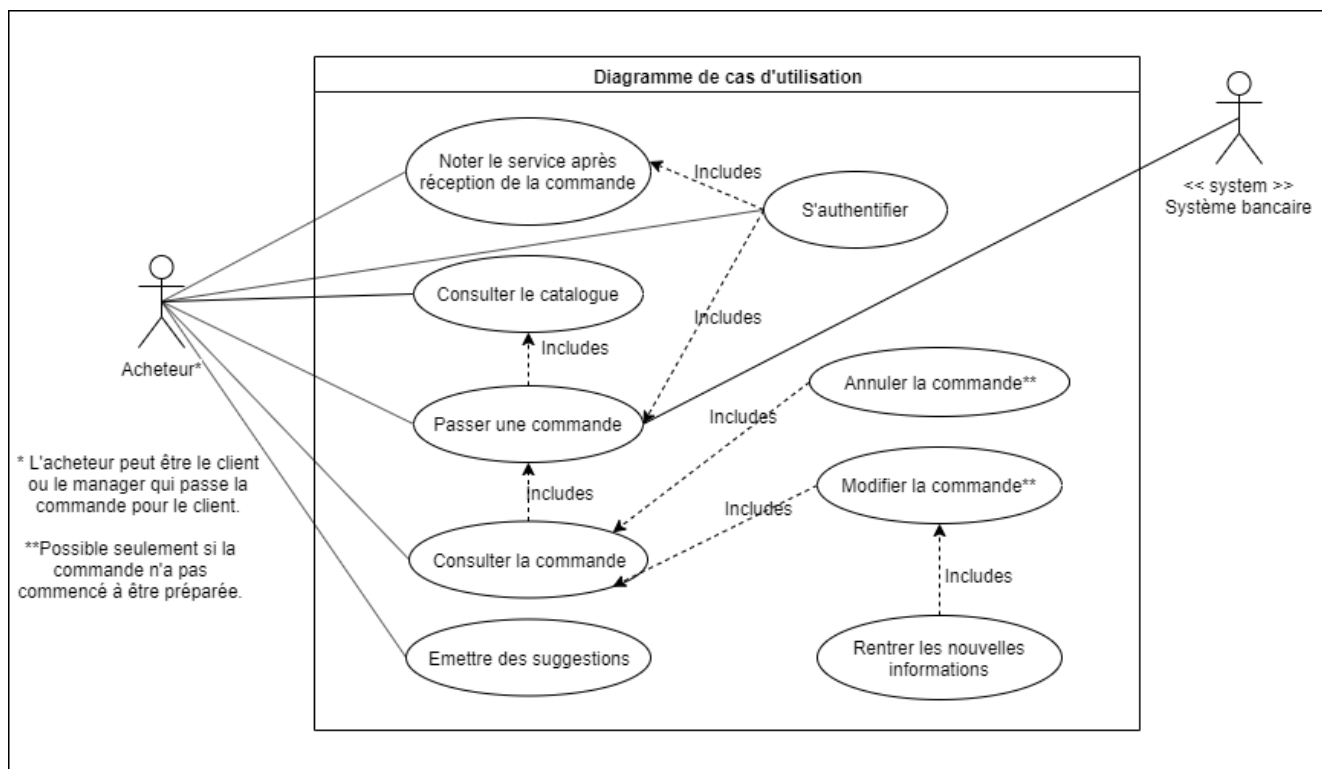
Les fonctions principales de l'utilisation de l'application par le client sont la consultation des produits, le passage de commande, le paiement de la commande ainsi que la consultation de la dite commande.

## 6.1 - Les acteurs

Les acteurs concernés sont le client et le système bancaire.

## 6.2 - Les cas d'utilisation

### 6.2.1 - Diagramme UML de cas d'utilisation

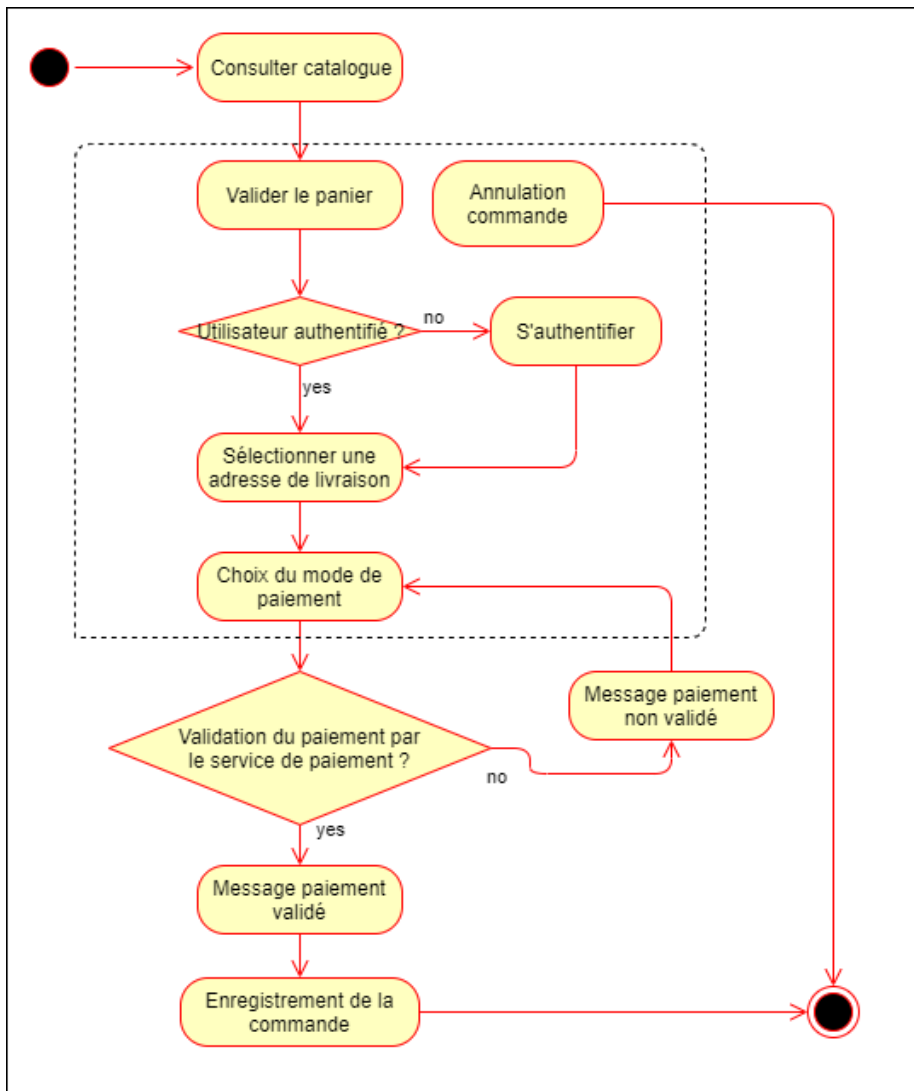


### 6.2.2 - Règles de gestion

La prise de commande peut être divisée en deux cas :

- Le client passe sa commande directement sur le site internet : le client peut consulter les produits et les ajouter à son panier sans être authentifié. Il devra s'authentifier lorsqu'il voudra valider son panier pour passer commande.
- Le client passe sa commande en boutique ou au téléphone : dans ce cas, le vendeur utilisera le système à sa place.

### 6.2.3 - Diagramme d'activité - commande par le client



Le parcours de la commande sur internet est le suivant :

- L'acheteur consulte le catalogue de pizzas
- Il valide son panier
- S'il n'est pas authentifié, il s'authentifie
- Il sélectionne une adresse de livraison : retrait en boutique (boutique la plus proche) ou livraison à domicile (il indique son adresse)
- Il choisit son mode de paiement : à la livraison (espèce ou carte bancaire) ou directement en ligne (carte bancaire ou PayPal)
- Il rentre les informations nécessaires au paiement, si ce dernier n'est pas effectué lors de la livraison
- Si le paiement est accepté, la commande est validée
- Si le paiement n'est pas validé, l'utilisateur est redirigé vers la page du choix de mode de paiement

## 6.2.4 - Cas d'utilisation textuel

### Description textuelle de cas d'utilisation

**Nom** : Commande de pizza par le client

**Acteur** : Client

**Description** : Commande de pizza en ligne par le site internet

**Démarrage** : Le client se rend sur le catalogue des pizzas

#### Description

##### Scénario nominal

- 1 - Le client consulte le catalogue de pizzas.
- 2 - Le système adapte le catalogue selon les stocks disponibles.
- 3 - Le système affiche au client les pizzas disponibles.
- 4 - Le client choisit la ou les pizzas souhaitées ainsi que la quantité et les ajoute à son panier.
- 5 - Le client s'authentifie s'il n'est pas déjà authentifié.
- 6 - Le système demande au client de choisir une adresse de livraison ou un point retrait.
- 7 - Le système demande au client de choisir le mode de paiement (à la livraison ou en ligne).
- 8 - Le système enregistre la commande dans sa base de données.
- 9 - Le système envoie au client le récapitulatif de la commande avec le numéro associé.

##### Exceptions

- 4.a ; 5.a ; 6.a ; 7.a - Le client quitte la page : annulation de la commande.
- 7.a - Le paiement a échoué : le client est renvoyé à la page de sélection du mode de paiement.

##### Fin

**Scénario nominal** : Après le point 9 (envoi du récapitulatif de la commande).

**Scénario d'exception** : Après les points 4.a ; 5.a ; 6.a ; 7.a (si la commande a été annulée).

##### Postconditions

**Scénario nominal** : La commande a été enregistrée en base de données. L'acheteur peut dorénavant suivre l'avancée de sa commande sur le site internet dans son espace personnel.

##### Compléments

**Ergonomie** : L'affichage des résultats du catalogue propose un filtre (par régime alimentaire ou allergènes).

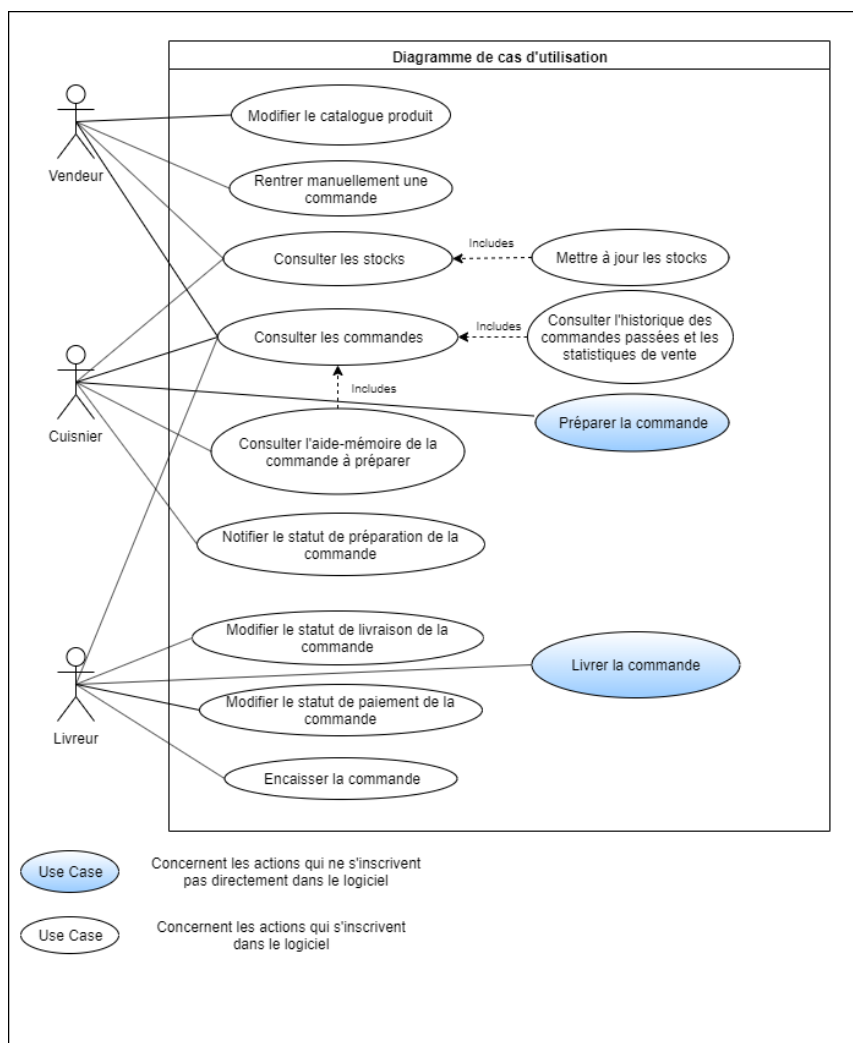
# 7 - APPLICATION WEB - ENTREPRISE

## 7.1 - Les acteurs

Les acteurs concernés sont le vendeur, le cuisinier et le livreur.

## 7.2 - Les cas d'utilisations

### 7.2.1 - Diagramme UML de cas d'utilisation



## 7.2.2 - Règles de gestion

Le vendeur peut se substituer au client lorsque ce dernier passe commande par téléphone.

Le cuisinier et le livreur mettent respectivement à jour les statuts d'avancement et de paiement de la commande.

Le livreur peut encaisser une commande. Dans le cas où la commande est réglée, le livreur n'a pas besoin de mettre à jour le statut de paiement d'une commande.

Le cuisinier peut, au même titre que le vendeur-manager, consulter et mettre à jour les stocks.

## 7.2.3 - Cas d'utilisation textuels

### 7.2.3.1 - Commande effectuée par le vendeur

---

#### Description textuelle de cas d'utilisation

**Nom** : Commande de pizza par le vendeur

**Acteur** : Vendeur

**Description** : Le client passe sa commande au téléphone ou directement au magasin : le vendeur utilise le système de commande à sa place.

**Préconditions** : Le vendeur doit être authentifié comme tel dans le système.

**Démarrage** : Le vendeur se rend sur le catalogue de pizzas.

---

#### Description

##### Scénario nominal

- 1 - Le vendeur consulte le catalogue de pizzas.
- 2 - Le système adapte le catalogue selon les stocks disponibles.
- 3 - Le système affiche au vendeur les pizzas disponibles.
- 4 - Le vendeur sélectionne la ou les pizzas souhaitées ainsi que la quantité et les ajoute au panier.
- 5 - Le vendeur sélectionne le client.
- 6 - Le vendeur sélectionne le mode de paiement.
- 7 - Le système enregistre la commande.
- 8 - Le système envoie au vendeur le récapitulatif de la commande.

---

#### Exceptions

- 6.a - Le paiement a échoué : le système renvoie l'utilisateur à la sélection du mode de paiement.  
4.a ; 5.a ; 6. b - Le vendeur quitte la page : annulation de la commande.

---

#### Fin

**Scénario nominal** : Après le point 8 (envoi du récapitulatif de la commande).

**Scénario d'exception** : Après les points 4.a ; 5.a ; 6.b (si la commande a été annulée).

---

#### Postconditions

---



---

**Scénario nominal** : La commande a été enregistrée en base de données.

#### Compléments

**Ergonomie** : L'affichage des résultats du catalogue propose un filtre (par exemple avec les ingrédients).

---

### 7.2.3.2 - Préparation de la commande

---

#### Description textuelle de cas d'utilisation

**Nom** : Préparation d'une commande de pizza

**Acteur** : Cuisinier

**Description** : Le cuisinier prépare la commande que le restaurant a reçue et la prépare avec l'aide-mémoire fourni par le système.

**Préconditions** : La commande doit avoir été attribuée à un restaurant spécifique.

**Démarrage** : Le cuisinier sélectionne la commande en attente en tête de liste.

#### Description

##### Scénario nominal

- 1 - Le système affiche la prochaine commande à préparer.
- 2 - Le système affiche l'aide-mémoire de la ou les recettes à préparer.
- 3 - Le cuisinier met à jour le statut de la commande comme « En cours de préparation ».
- 4 - Le cuisinier prépare la ou les recettes de la commande.
- 5 - Le cuisinier met à jour le statut de la commande comme « Prête à être livrée ».

#### Exceptions

1.a ; 2.a – Le client annule sa commande.

#### Fin

**Scénario nominal** : Après le point 5 (le statut de la commande passe à « Prête à être livrée »).

**Scénario d'exception** : Après le point 1.a ou 2.a si le client a annulé sa commande.

#### Postconditions

**Scénario nominal** : La commande est ajoutée à la liste des commandes à livrer.

---

### 7.2.3.3 - Livraison de la commande

---

#### Description textuelle de cas d'utilisation

**Nom** : Livraison d'une commande

**Acteur** : Livreur

---

---

**Description** : Le livreur sélectionne la commande à livrer et consulte l'adresse de livraison afin de la livrer au client.

**Préconditions** : La commande doit avoir été notifiée comme prête par le cuisinier.

**Démarrage** : Le livreur consulte la liste des commandes à livrer.

---

### Description

#### Scénario nominal

- 1 - Le système affiche la prochaine commande à livrer.
  - 2 - Le livreur sélectionne la commande.
  - 3 - La commande sélectionnée est retirée de la liste des commandes à livrer.
  - 4 - Le système modifie le statut de la commande « Prête à être livrée » à « En cours de livraison ».
  - 5 - Le livreur livre la commande à l'adresse du client. Si la commande a le statut « Non payée », le livreur encaisse la commande et met le statut de paiement à jour comme « Payée ».
  - 6 - Le livreur met à jour le statut de la commande de « En cours de livraison » à « Livrée ».
- 

#### Exceptions

- 5.a - L'adresse de la commande est erronée.
- 

#### Fin

**Scénario nominal** : Après le point 6 (le livreur a notifié que la commande a été livrée).

---

#### Postconditions

**Scénario nominal** : La commande a le statut « Livrée » et est ajoutée à la liste des commandes passées.

---

## 8 - GLOSSAIRE

<b>package</b>	paquet
<b>workflow</b>	flux opérationnel