

OC-Pizza

Oc-Pizza Application web

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0.0

Auteur
Diego Patino
Chef de Project

TABLE DES MATIÈRES

1 -Versions.....	3
2 -Introduction.....	4
2.1 -Objet du document.....	4
2.2 -Références.....	4
2.3 -Besoin du client.....	4
2.3.1 -Contexte.....	4
2.3.2 -Enjeux et Objectifs.....	5
3 -Description générale de la solution.....	6
3.1 -Les principe de fonctionnement.....	6
3.2 -Les acteurs.....	6
3.3 -Les cas d'utilisation généraux.....	9
4 -Le domaine fonctionnel.....	10
4.1 -Référentiel.....	10
4.1.1 -Règles de gestion.....	11
5 -Les work flows.....	12
5.1 -Le WorkFlow De prise de commande	12
5.1.1 -WorkFlow	12
5.1.1.1 -Composants	12
5.1.1.2 -Choix du menu.....	13
5.1.1.3 -Validation	14
5.1.1.4 -Payement.....	15
6 -Glossaire.....	16

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Diego Patino	11/12/19	Création du document	1.0.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application OC-PIZZAS

Objectif du document c'est définir le fonctionnement et les fonctionnalités du site web oc-pizzas.fr en tenant compte des objectifs et des besoins décrits ci-dessous.

2.2 - Références

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

1. **OC_PIZZAS** : Dossier de conception technique de l'application
2. **OC_PIZZAS** : Dossier d'exploitation

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - 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. Suite à la demande de un des responsables marketing du groupe, l'application Oc-pizzas.fr a été mise en place afin de répondre aux attentes décrites dans la demande du client.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Les Enjeux identifiés suite a l'analyse de la demande du client sont les suivants :

- Avoir plus d'efficacité dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation;
- Pouvoir suivre en temps réel les commandes passées et en préparation;
- Avoir un gestion en temps réel du stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables;

Les objectifs identifiés suite a l'analyse de la demande du client sont e proposer un site Internet ergonomique et agréables aux clients pour qu'ils 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

Le site web doit aussi proposer une interface d'administration, propose aux employées pour qu'on puisse proposer un aide mémoire aux pizzaïolos indiquant la recette de chaque pizza.

Avoir un affichage en temps réel de le statut des commandes ainsi que la disponibilité des product en stock.

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principe de fonctionnement

L'application OC-Pizzas, est décomposée en trois sous-parties, chaque'un avec des fonctions spécifiques, que seront utilisées dans les différents fonctionnalistes du site.

1. Prise de Commande :

Sur Le site web public, un client peut choisir un ou plusieurs éléments du menu proposés par Oc-pizzas, ensuite il peut remplir les informations de livraison, dans cette étape le site peut proposer au client la création d'un compte client.

Finalement il effectuer le paiement de sa commande en ligne, ou il peut opter pour le paiement sur place. Si le client possède un compte chez OC-PIZZA, il peut suivre en directe l'état de sa commande, ainsi que consulter diverse information liées à son activité sur le site.

2. Gestion et suivie de commande:

Sur les Ecrans des Ordinateur des employés de magasin, la liste de commande est mise à jour constamment,

Pour toute nouvelle commande , un employé doit se l'attribuer , et changer son statut.

Cela est valable , pour les préparateur, et pour les livreurs, et le assistant de clientèle.



3. Gestion de Stock et aide mémoire :



Pour les Gestionnaires des point des ventes, l'interface d'administration affiche en directe l'état des produits en stock, les informations de commandes, et la disponibilité des employés.

Sur les Ecrans des Ordinateur des employés de magasin, sur la liste des commandes, il est possible d'accéder aux détails de la commande, et donc d'avoir des aides mémoires pour la préparation de pizzas, ainsi que d'autres éléments essentiels au bon déroulement de la préparation de la commande.

3.2 - Les acteurs

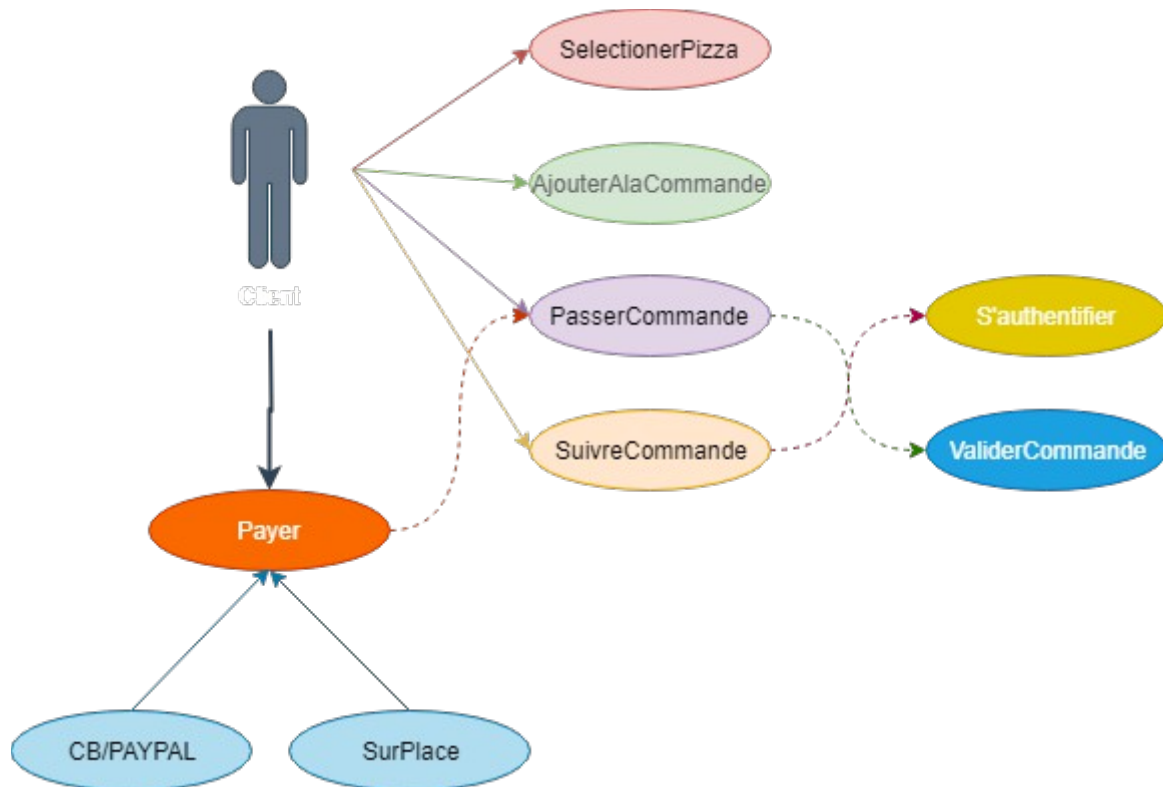
Les futurs utilisateurs de la solution sont représentés par des Personnages décrites dans le tableau suivant. Chaque Personnage a été pensé de façon à représenter de façon convenable un échantillon de la population de futurs utilisateurs avec l'application web Oc-pizzas.

 <p>Rosie Wood Cadre Informatique</p> <p>36 Married Paris 40000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rôle : Cliente, commande par téléphone , souvent pour chercher sur place; • Achats: 1 à 2 fois par semaine, menu familial. • Attitudes : souvent pressée, modifie ses commande régulièrement, écoute. • Attentes : aime bien être, trouver sa commande a l'heure indiqué, ne pas attendre sur place, pouvoir payer rapidement. • Freins : ne pas être reçue rapidement au restaurant, commandes incomplètes;
 <p>Lester Hamilton Comercial</p> <p>32 Single Paris 34000</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rôle : Client, commande via le site pour livraison a domicile • Achats: 1 à 3 fois par semaine, souvent le week-end. commande 2 à trois pizzas. • Attitudes : très organisé, recettes modifiées dans les commandes, paye en ligne • Attentes : être livré rapidement, recevoir les pizzas chaudes • Freins : ne pas être livré à temps, commandes incomplètes, livraison très longue

 <p>Valentin Renard Gerent</p> <p>27 Married Lille 50000</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rôle : Gérant d'un Restaurant 2. Attitudes : très organisé, très attentif au confort des clients, exigeant vis à vis des employés 3. Attentes : gérer très facilement les statut de commande, pouvoir anticiper les problèmes de stock, être réactif aux problèmes liés aux commandes 4. Freins : bugs informatiques
 <p>Liam Harris Etudiant</p> <p>21 Single Paris 23000</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rôle : Préparateur ou livreur 2. Attitudes : aime le travail bien fait, connecté tout le temps, 3. Attentes : savoir ce qu'il faut faire assez rapidement, trouver des informations d'une commande en un clin d'oeil. 4. Freins : commandes mal décrites, problèmes d'adresse de livraison, site web non responsive.

3.3 - Les cas d'utilisation généraux

Diagramme UML des cas d'utilisation Prise de Commande.

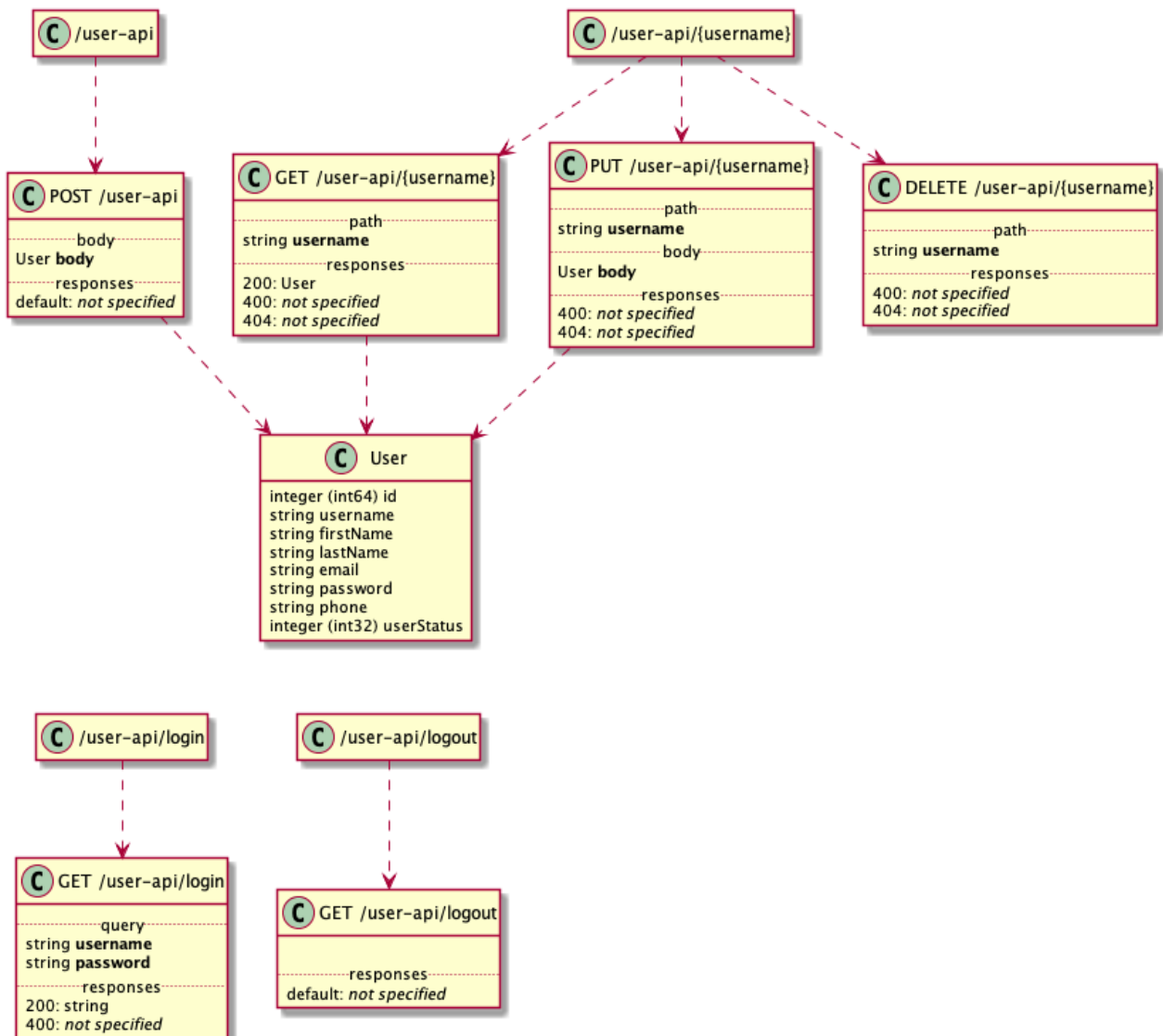


Le Scenario Nominal

- Le Client Peut sélectionner un Pizza.
- Le Client Peut Ajouter la Pizza a une commande.
- Le Client Peut Passer la Commande
 - Le Client peut paye en ligne ou sur place
 - Le client Peut Valider La commande
- Le Client Peut Suivre sa commande

4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel



4.1.1 - Règles de gestion

1. Gestion du compte

1. Un utilisateur peut créer un compte
2. Un utilisateur peut se connecter au site
3. Un utilisateur peut modifier ses informations
4. Un administrateur peut créer/supprimer un compte
5. Un employé peut créer un compte client

2. Prise de commande

1. Une commande n'est associée qu'à un seul client
2. Un client peut avoir plusieurs commandes
3. Un client peut annuler ou modifier une commande si elle n'est pas encore traitée par un préparateur
4. Un préparateur peut modifier une commande en accord avec le client

3. Préparation de commande

1. Le système choisit le magasin approprié pour traiter la commande selon la disponibilité du stock et la position géographique
2. Un magasin peut traiter plusieurs commandes
3. Une commande n'est peut être traitée que par un seul magasin
4. Une commande ne peut avoir qu'un seul préparateur
5. Une commande peut avoir plusieurs préparateurs à la suite
6. Un préparateur peut changer le statut d'une commande

4. Livraison commande

1. Un magasin peut refuser ou transférer une commande.
2. Une commande n'a qu'un seul livreur
3. Un livreur peut traiter plusieurs commandes d'un magasin
4. Un livreur n'est associé qu'à un seul magasin
5. Le livreur peut changer le statut d'une commande

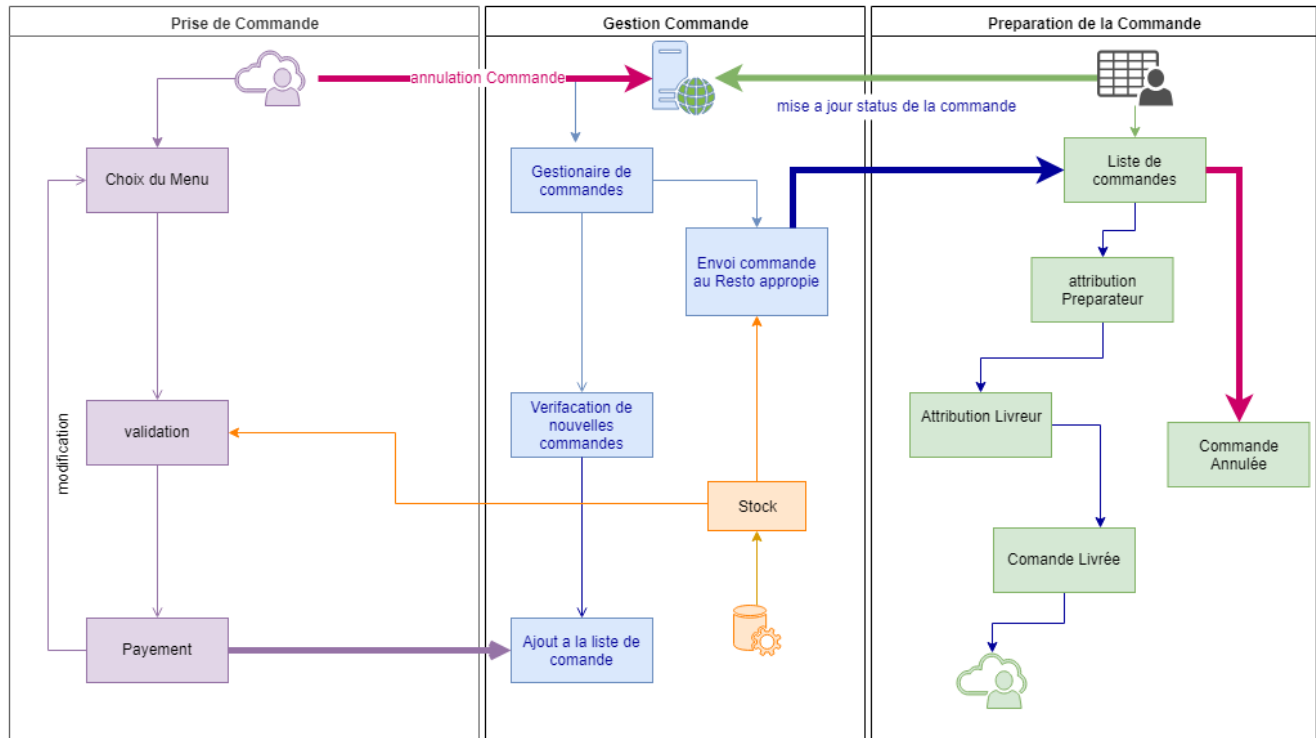
5. Gestion du stock

1. Chaque magasin gère son stock
2. Le système envoie des alertes en direct (live) sur les niveaux de stocks

5 - LES WORKFLOWS

5.1 - Le WorkFlow De prise de commande

5.1.1 - WorkFlow



5.1.1.1 - Composants


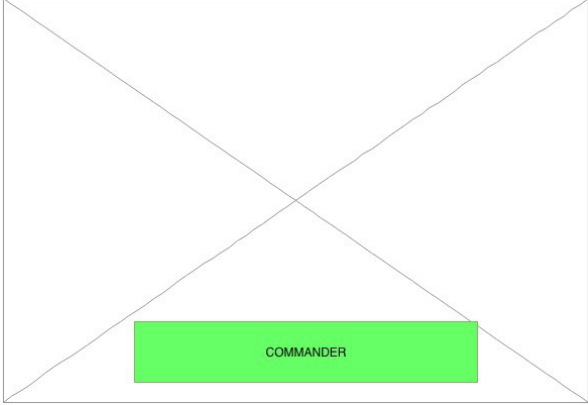
Le WorkFlow de prise de commande. Est compose de trois étapes :

- Choix du Menu , ou choix des produits
- Validation (résumé de la commande,saisie des informations nécessaires a la commande)
- Payement(payment)

l'utilisateur peut revenir sur son choix, tant qu'il n'ai pas effectue le payment de sa commande.

Ce WorkFlow est implémente dans l'interface du site Web dedié aux utilisateurs, et aussi pour les employés dans le magasins.

5.1.1.2 - Choix du menu

OC Pizza		mon compte		
		Search 		
nos pizzas nos formules nos dessert				
<p>Pizza à la ricotta</p> <p>Pizza aux pommes et à la cannelle</p> <p>Pizza banane chocolat</p> <p>Pizza chèvre et miel</p> <p>Pizza dessert au Nutella</p> <p>Pizza hawaïenne</p> <p>Pizza japonaise</p> <p>Pizza poire - parmesan</p> <p>Pizza raclette</p> <p>Pizza royale aux fruits et au chocolat</p> <p>Pizza tartiflette</p>			<p>Ingredients :</p> <p>pate fine</p> <p>sauce tomate</p> <p>Jambon</p> <p>Fromage</p> <p>Champignon</p>	
		<p>Originnaire d'Amérique du sud où la tomate était déjà cultivée, sa composition actuelle est d'origine italienne, plus précisément napolitaine.</p> <p>Au commencement, <i>pittaen</i> Vénitie, <i>chappati</i> (sorte de crêpe non levée) en Inde puis, bien plus tard, fougasse ou fougasse en France (Provence), ses évolutions seront nombreuses avant de devenir la pizza que l'on apprécie tant aujourd'hui.</p> <p>Alors que chez les grecs et les égyptiens, elle n'est qu'une « vulgaire galette de pain » cuite au four, elle deviendra chez nous une référence culinaire.</p>	Nos magasins	

L'interface graphique du composant choix du menu , permet a l'utilisateur choisir facilement des pizzas, de boissons et de desserts , pour pouvoir les ajouter a sa commande.

L'affichage CTA « Commander » est mise en avant , car cela incite l'utilisateur a passer une commande assez rapidement.

5.1.1.3 - Validation

OC Pizza

mon compte

Search

nos pizzas nos formules nos dessert

Pizza à la ricotta
Pizza aux pommes et à la cannelle
Pizza banane chocolat
Pizza chèvre et miel
Pizza dessert au Nutella
Pizza hawaïenne
Pizza japonaise
Pizza poire - parmesan
Pizza raclette
Pizza royale aux fruits et au chocolat
Pizza tartiflette

Ingredients :
pate fine
sauce tomate
Jambon
Fromage
Champignon

Nos magasins

2 Pizza chèvre et miel 15€
3 Glace chocolat 18€
1 Pepsi 2€
35€

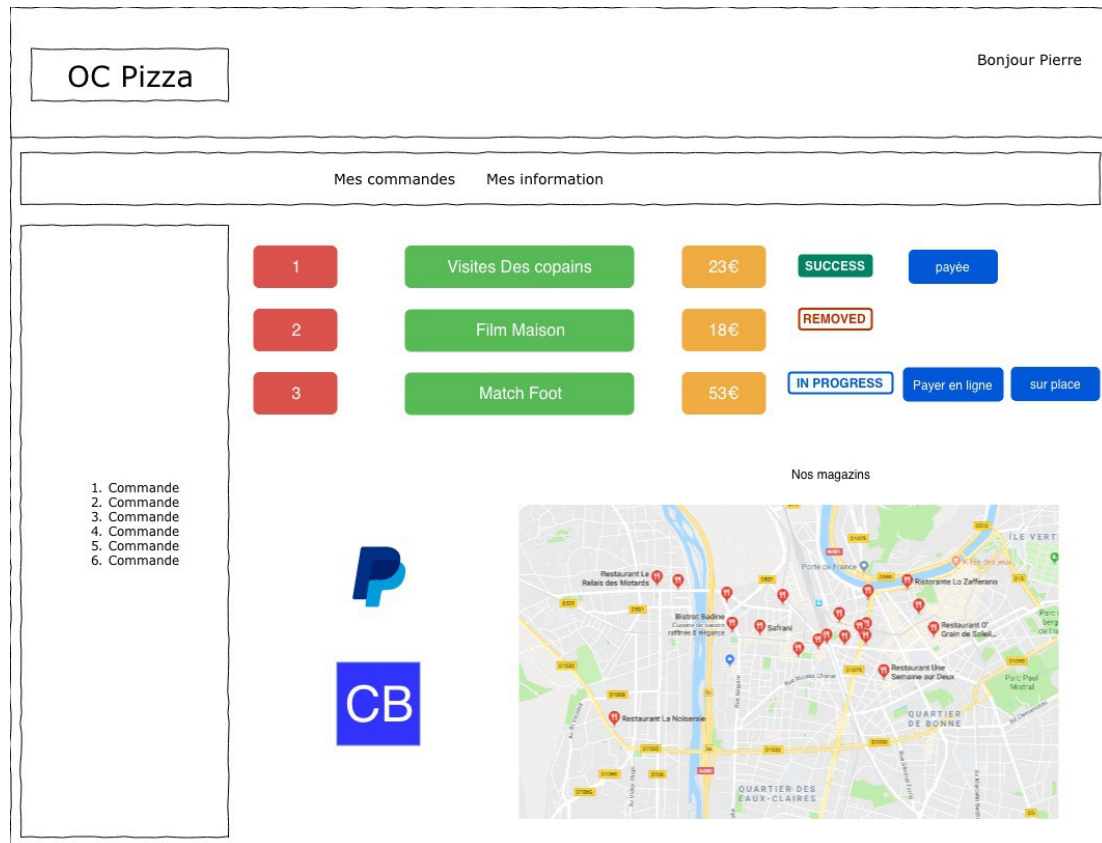
Username telephone
Address Payer

button

L'interface graphique du composant Validation, présente la commande a utilisateur, tous ses choix s'y retrouvent décrit de manière simple, l'affichage est délibérément très grand, car cette interface s'adapte aux écrans tactiles pressent dans le magasins et utilisés par les employés pour la saisie des commandes de clients sur place.

Le champs de saisie de informations de livraison sont disponibles aussi, il sont pré-remplis si l'utilisateur est connecté. Dans le cas ou la commande est saisie par un employé, il aura le choix de les remplis, si Jamais le client sur place souhaite créer un compte chez OC-Pizza.

5.1.1.4 - Payment



L'interface graphique du composant de Paiement en ligne , affiche les choix de payent du site OC-Pizzas.fr.

Il propose aussi au client, le paiement de sa commande sur place, et donc de choisir le magasin plus près de son domicile.

Si le client est connecte le module affichera aussi la liste de derniere commandes passer par le client ainsi que leur Statut.

6 - GLOSSAIRE

workflow	représentation d'une suite de tâches ou opérations effectuées par une personne, un groupe de personnes, un organisme
Diagramme UML	langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu pour fournir une méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système
Personas	Dans les champs de la conception centrée sur l'utilisateur (CCU) ou du marketing , un Persona est une personne fictive dotée d'attributs et de caractéristiques sociales et psychologiques et qui représente un groupe cible
CTA	Boutton Click to Action,