

OC-Pizza

Oc-Pizza Application web

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0.0

Auteur

Diego Patino
Chef de Project

Doprr-App

<siteWebEntreprise>

<AdresseEntreprise> – <Téléphone> – <Email>

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Xxxx – SIREN 999 999 999 – Code
APE : 6202A

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.....	4
3 -Description générale de la solution.....	5
3.1 -Les principe de fonctionnement.....	5
3.2 -Les acteurs.....	5
3.3 -Les cas d'utilisation généraux.....	5
4 -Le domaine fonctionnel.....	6
4.1 -Référentiel.....	6
4.1.1 -Règles de gestion.....	6
4.2 -Package X.....	6
5 -Les workflows.....	7
5.1 -Le workflow XXX.....	7
6 -Application Web.....	8
6.1 -Les acteurs.....	8
6.2 -Les cas d'utilisation.....	8
6.3 -Les règles de gestion générales.....	8
6.4 -Le workflow XXX.....	8
7 -Composant XXX.....	9
8 -Glossaire.....	10

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...

Les éléments du présents dossiers découlent :

- de ...
- ...

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. Un des responsables du groupe a pris contact avec nous afin de mettre en place un système informatique, déployé dans toutes ses pizzerias.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

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

- Avoir plus d'efficacite 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 agreables 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 poussi proposer un aide mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza. Avoir un affichage en temps reel de le status des commandes ainsi que la disponibilite des product en stock.

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

...

3.1 - Les principe de fonctionnement

L'application OC-Pizzas, est descompose en trois sous-parties, chaqu'un avec des fonctions speciques, que seront utilises dans les diferents fonctionalites du site.

1. Prise de Commande :

Sur Le site web public, un client peut choisir un ou plusieurs elemens du menu proposés par OC-Plzzas, ensuite il peut replir les informations de livraison, dans cette etape le site peut porposer au client la creation 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 posede un compte chez OC-PIZZA, il peut suivre en directe l'etat de sa commande, ainsi que consulter diverse information lies a son activite sur le site.

2. Gestion et suivie de commande:

Sur les Ecrans des Ordinateur des employes de magasin, la liste de commande est mise a jour constamment,

Pour toute nouvelle commande , un employe doit se l'attribuer , et changer son status.

Cela est valable , pour les prepareteur, et pour le livreurs, et le assistant de clientele.



3. Gestion de Stock et aide memoire :

Pour les Gestionaires des point des ventes, l'interface d'administration affiche en directe l'etat des produit en stock, les informations de commands, et la disponibilites de employes.

Sur les Ecrans des Ordinateur des employes de magasin, sur la liste des commandes, il est possible d'acceder aux details de la commande, et donc d'avoir d'aides memoires pour la prepapration de pizzas, ainse que d'autres elements essentielles au bon deroulelemnt de la preparation de la commande.

3.2 - Les acteurs

Les futures utilisateurs de la solution sont représentés par des Personas decrites dans le suivant tableau.

 <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



Valentin Renard

Gerent

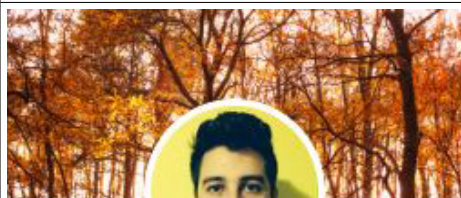
27

Married

Lille

50000

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 status de commande, pouvoir anticiper les problèmes de stock, être réactif aux problèmes liés aux commandes
4. **Freins** : bugs informatiques



Liam Harris

Etudiant

21

Single

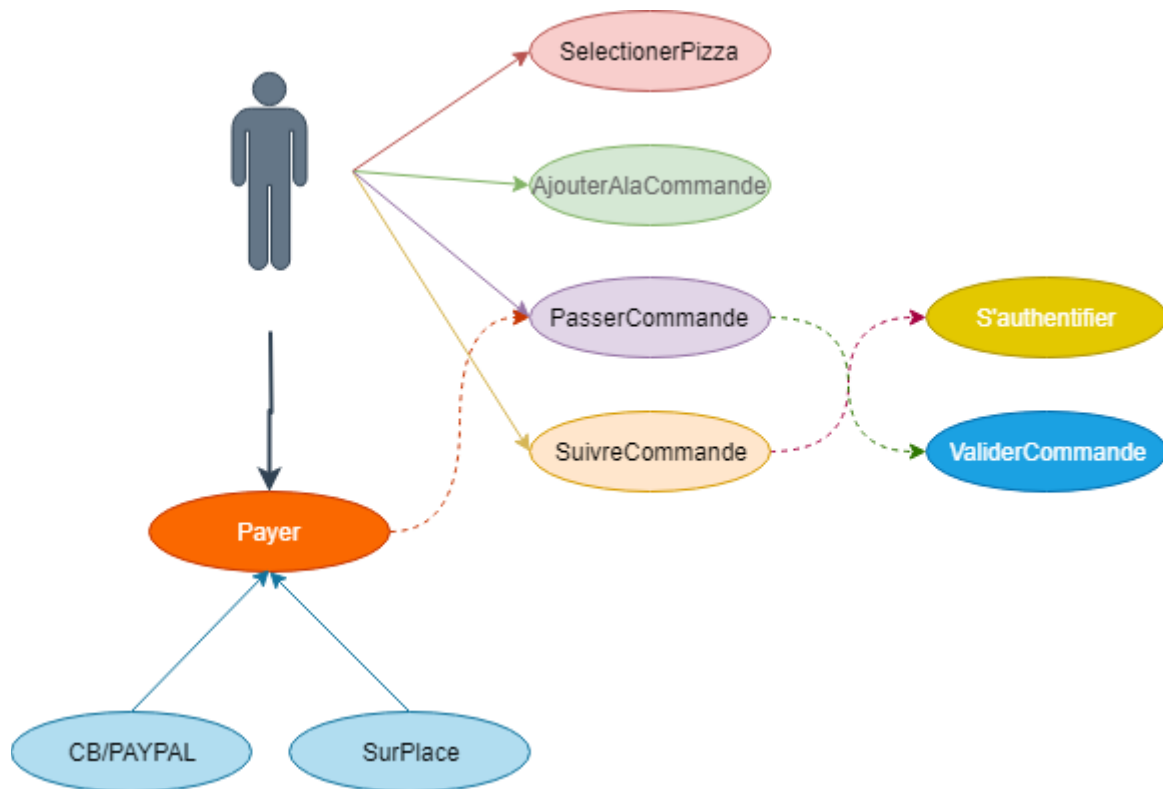
Paris

23000

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.

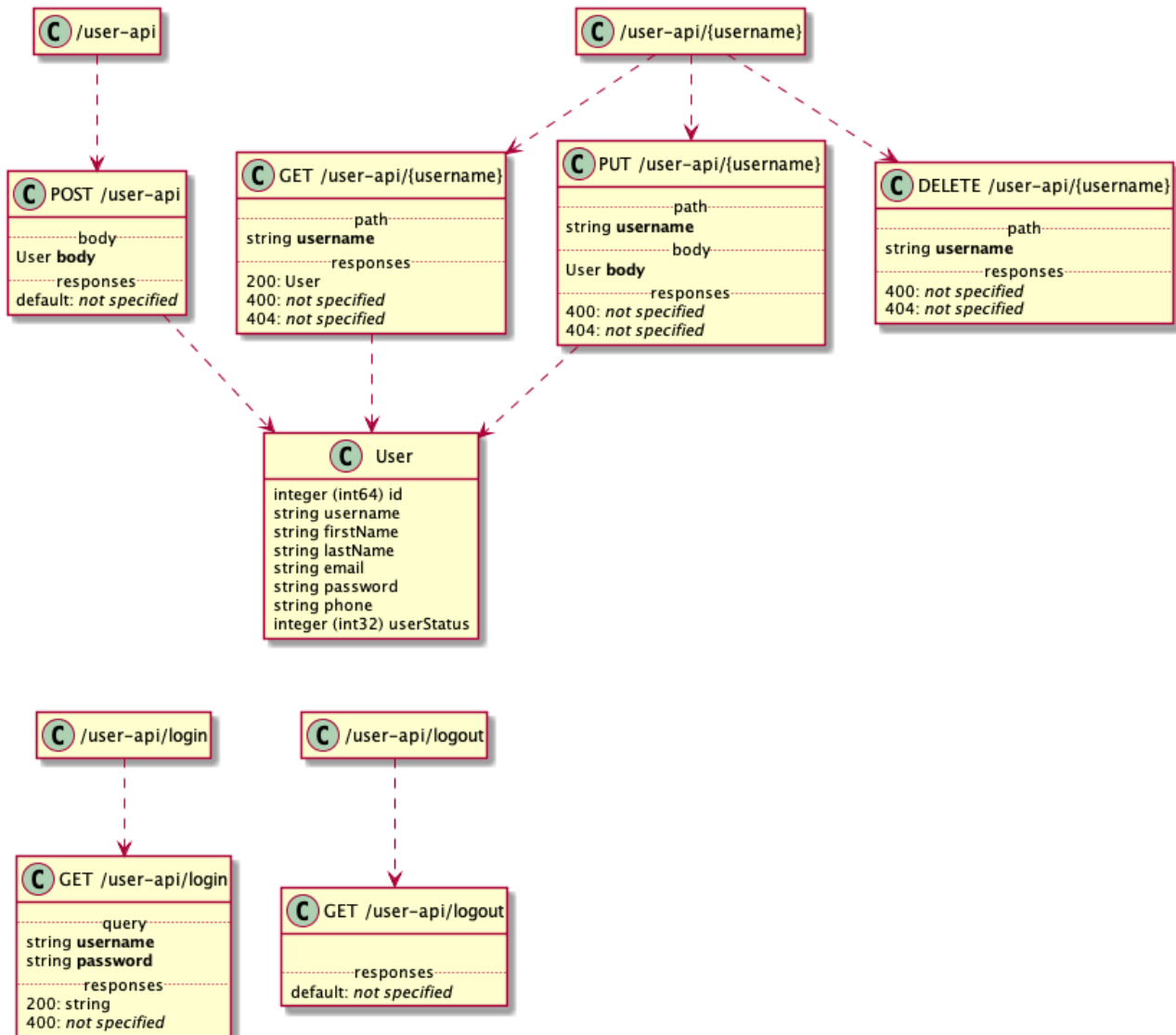


Le Scenario Nominal

- Le Client Peut selectioner un Pizza.
- Le Cleint 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

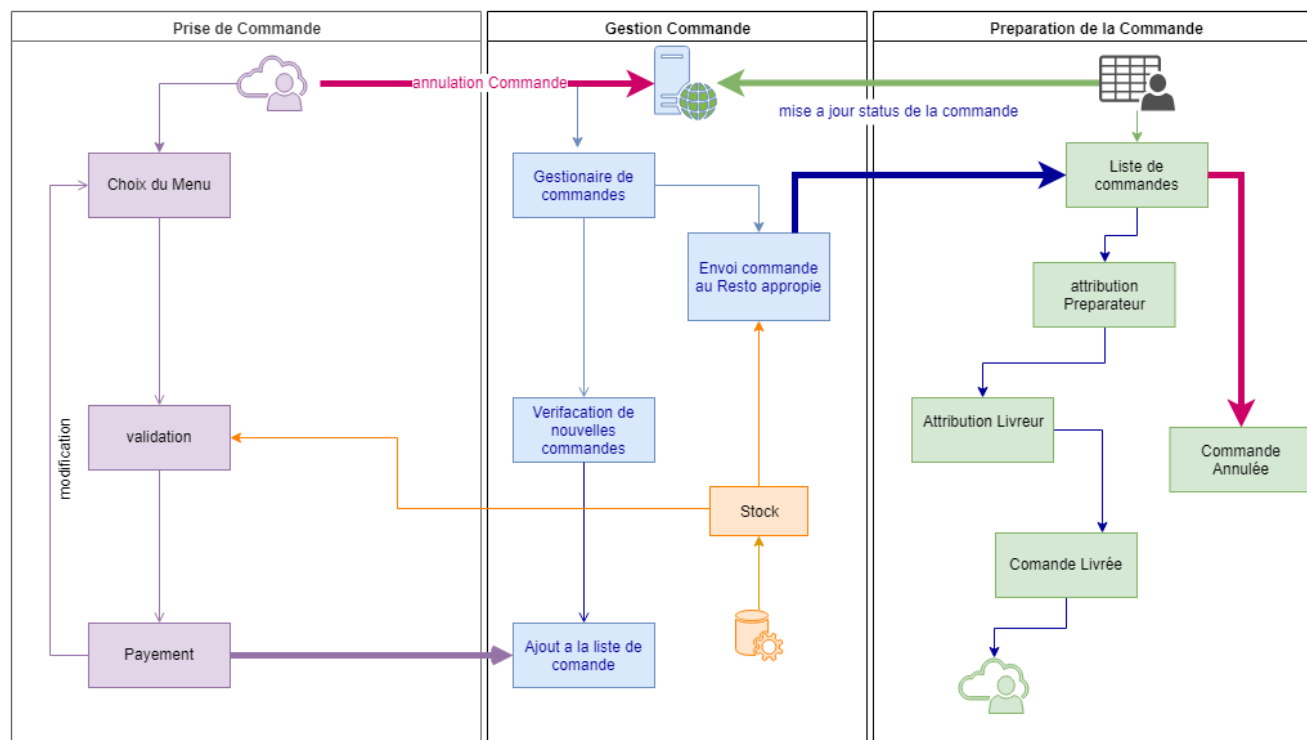
1. Un magasin peut refuser ou transférer une commande.
2. Une commande n'a qu'un seul livreur
3. Un livreur peut traiter plusieurs commandes d'un magasin
4. Un livreur n'est associé qu'à un seul magasin
5. Le livreur peut changer le statut d'une commande

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



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