





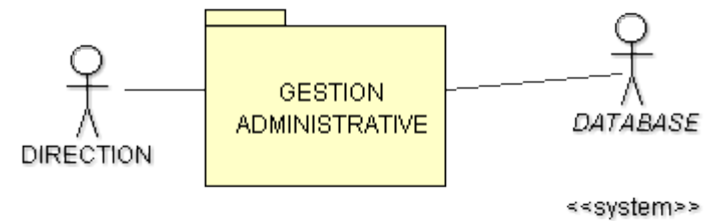
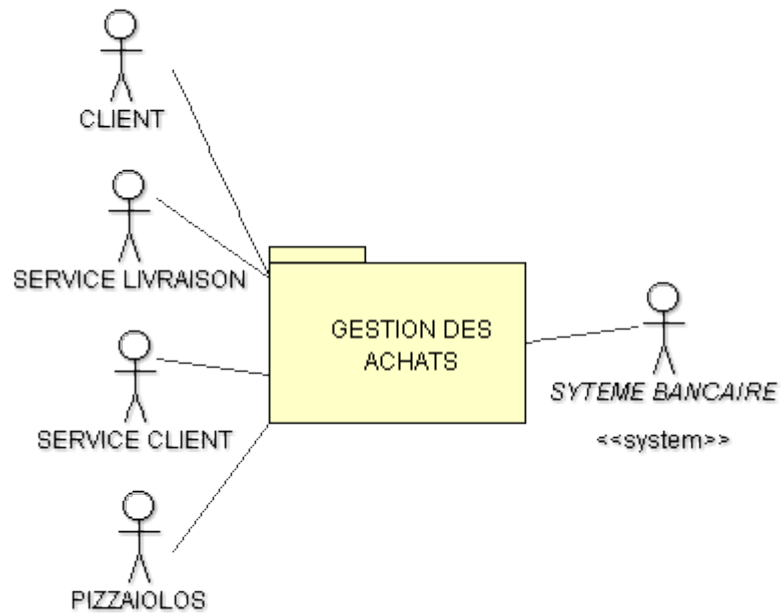
PRÉSENTATION SOLUTION FONCTIONNELLE

LOGICIEL DE GESTION PIZZERIAS

- CLIENT OC PIZZA -

UTILISATION DE PERSONA POUR EXPLIQUER UN CAS D'UTILISATION CONCRET

 INFORMATIONS	 DÉTAILS	 OBJECTIF
 Alex	41 ans, il travaille jusqu'à 20h et souvent il n'a pas envie de se préparer le dîner. Il aime beaucoup la pizza.	Il veut pouvoir commander et se faire livrer une pizza sans devoir bouger de son canapé



En premier j'ai découpé le système en deux parties, comme l'on montre dans ce schéma.

1. CONSULTATION CATALOGUE

Alex veut commander une pizza chez OC Pizza parce qu'il aime bien la qualité des ingrédients de cette chaîne de pizzerias.

Il tape sur Internet le nom du site web et il peut regarder le catalogue des produits disponibles.

Pour cette première action il n'y a pas de contrainte, c'est à dire que le catalogue est publique et tout le monde peut le consulter.

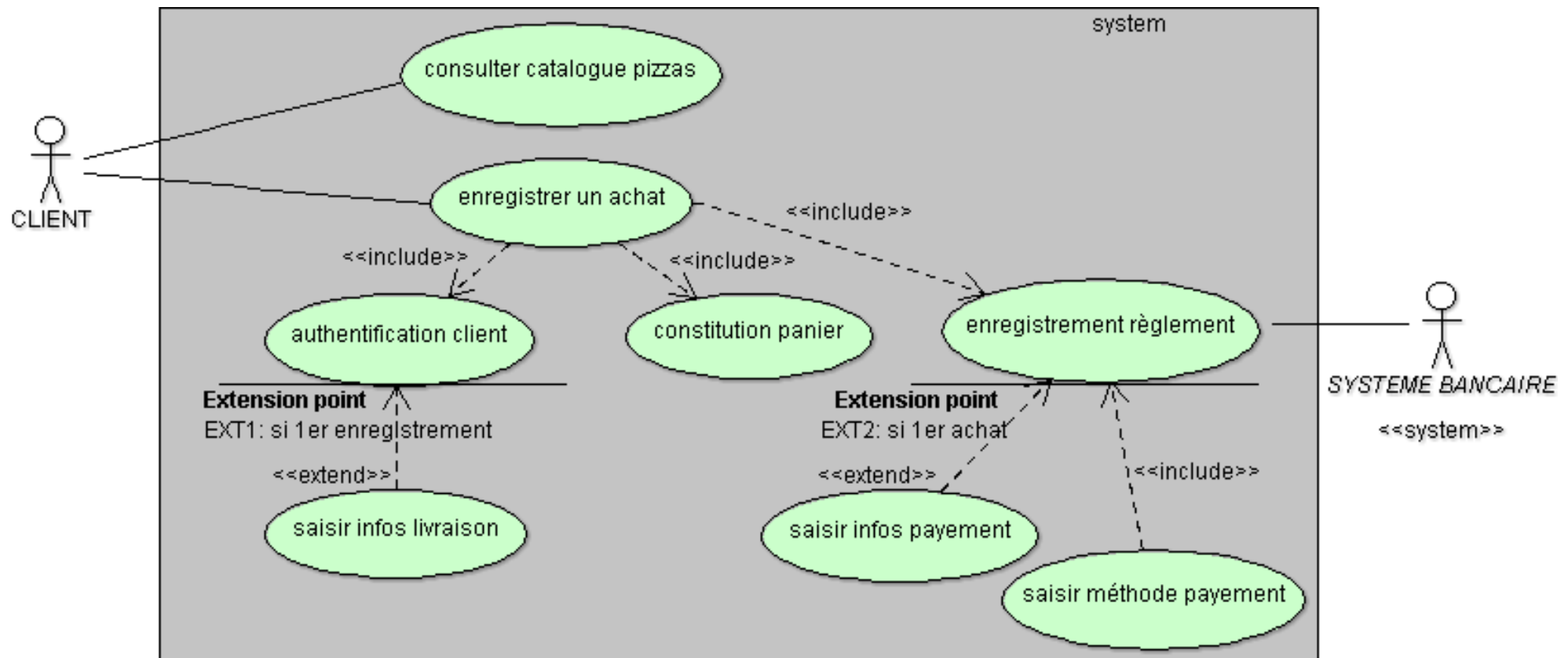
2. ENREGISTREMENT COMMANDE

Alex s'authentifie en tant que client et ajoute la ou les pizzas de son choix dans un panier virtuel.

Ensuite il peut choisir la méthode de paiement et régler sa commande en ligne ou à la réception de la pizza.

Dans cette première partie j'ai opté pour une structure linéaire de la commande:

- 1) Alex regarde le catalogue;
- 2) Si intéressé, il enregistre ses pizzas dans le panier;
 - 2.1) S'il n'est pas encore enregistré, il passe par l'inscription;
- 3) Il valide son panier et choisit la méthode de paiement;
 - 3.1) S'il n'y a pas une carte bancaire enregistrée, il doit le faire;
- 4) Il valide la commande.



Dans le diagramme on peut mieux comprendre la logique: il y a deux actions séparées, la consultation du catalogue et l'enregistrement de l'achat.

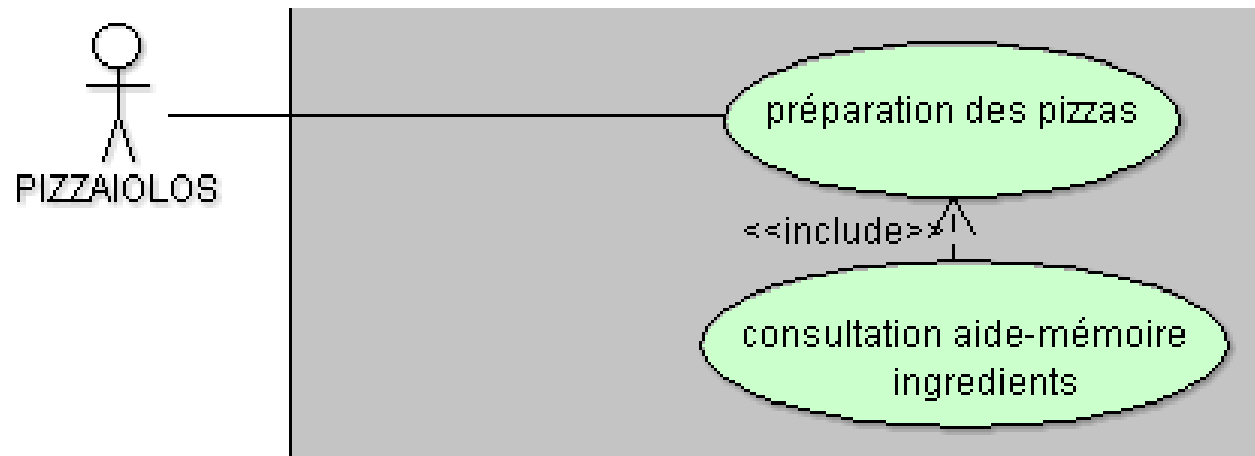
En ce qui concerne cette dernière, le client devra passer par des étapes intermédiaires -représentées par les relations stéréotypées- pour finaliser sa commande.

3. RÉCEPTION COMMANDE

À la réception de la commande, les pizzaiolos commencent la préparation de la pizza.

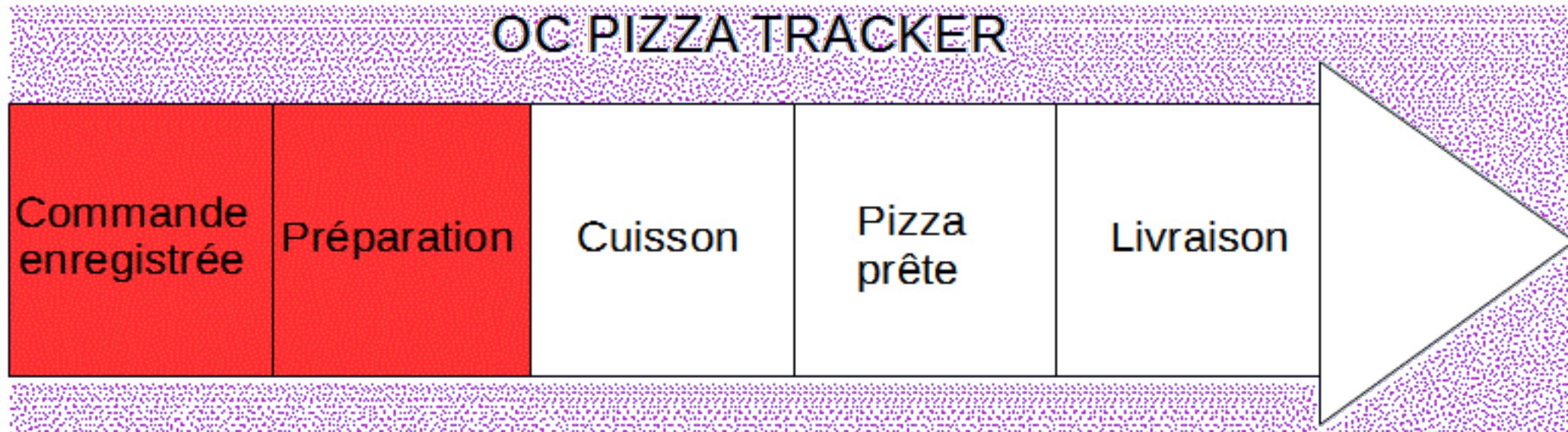
Les temps de préparation sont optimisés grâce à l'affichage dynamique des ingrédients propres à chaque pizza.

Pour regarder les ingrédients d'une pizza il suffit d'appuyer sur l'image de la pizza à préparer.



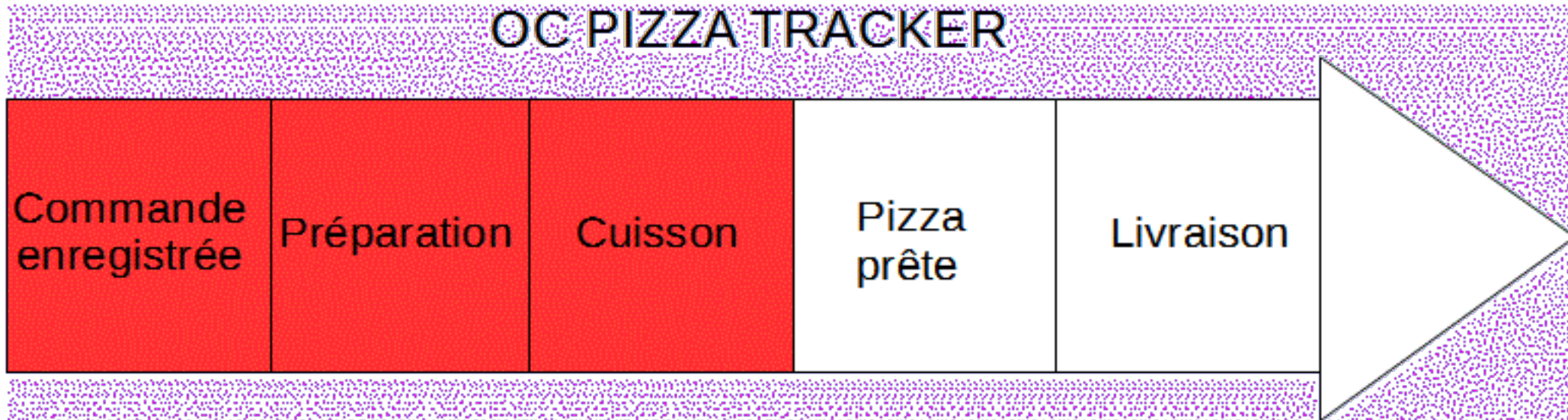
Dans ce diagramme il n'y a pas de client secondaires, car seulement les pizzaiolos interagissent avec le logiciel à ce stade.

4. ATTENTE (1)



Pendant la période d'attente, Alex peut suivre en temps réel l'état de sa commande à l'aide d'une flèche indiquant l'étape de déroulement en cours. À ce stade, la flèche sera rouge jusqu'à l'étape de préparation.

4. ATTENTE (2)



Entre l'étape de préparation et celle de livraison, la flèche sur l'écran d'Alex sera rouge jusqu'à la cuisson.

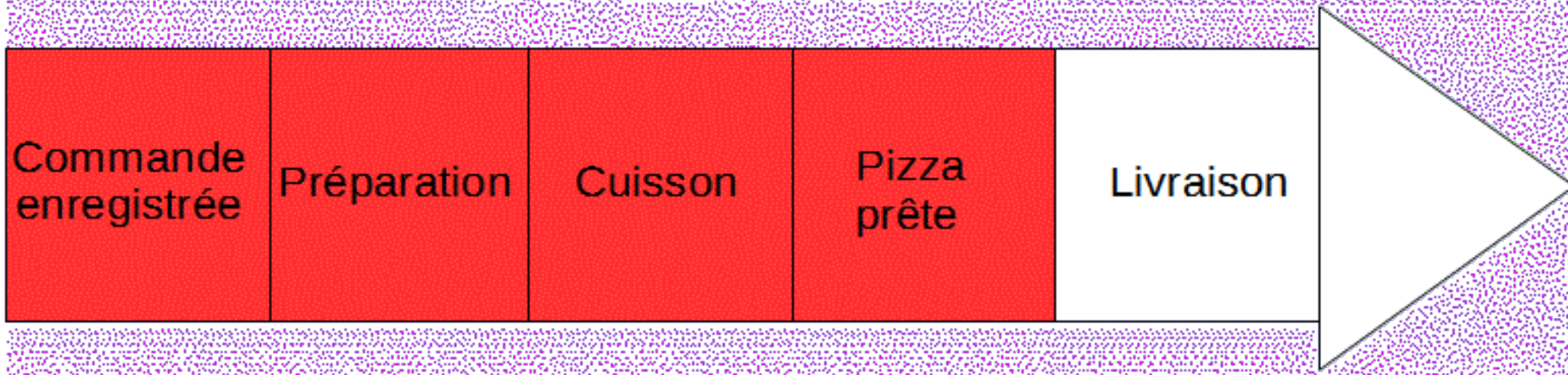
5. LIVRAISON

Dès que la pizza est prête, la commande est prise en charge par le livreur.

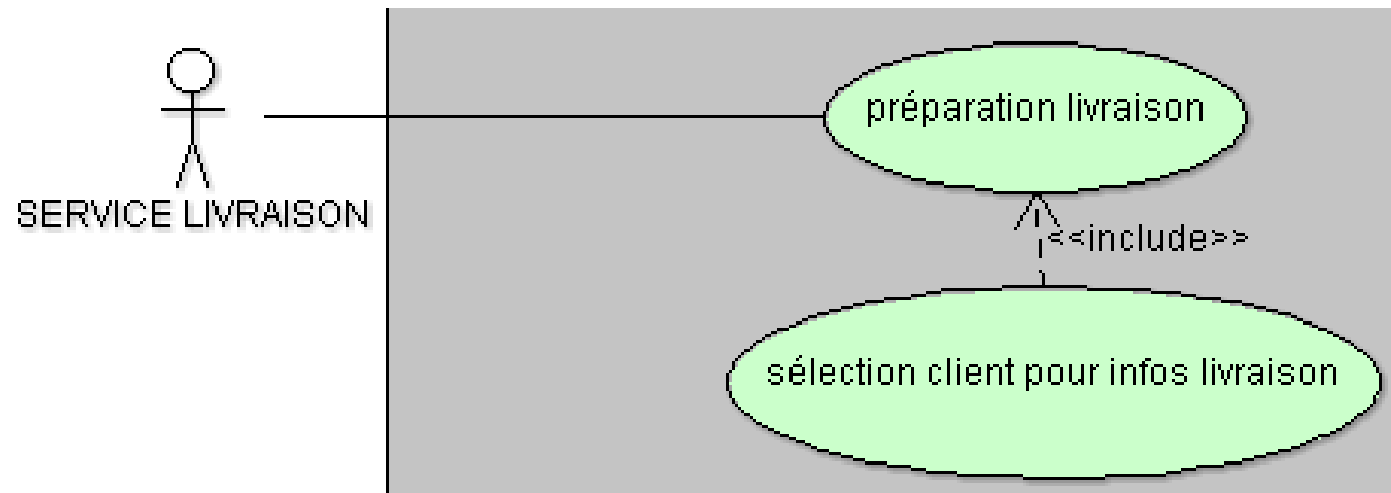
Parmi la liste des clients à servir, il sélectionne le profil d'Alex afin d'en vérifier les informations de livraison.

6. ATTENTE (3)

OC PIZZA TRACKER

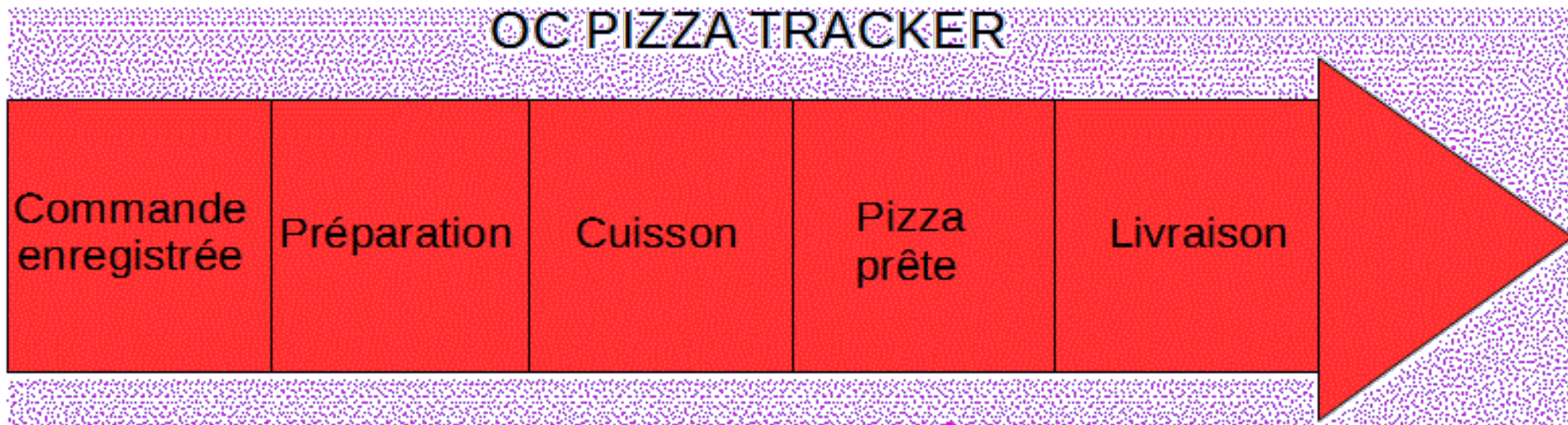


De la part d’Alex, la couleur de la flèche de suivi en temps réel de sa commande aura changé encore: à présent indiquera que la pizza est prête.



Dans le diagramme relatif à la livraison de la commande, on peut constater qu'il y a aussi un seul acteur principal (le livreur) et la présence d'une relation « include » qui indique la nécessité de la sélection du client pour préparer la livraison.

7. ATTENTE (4)



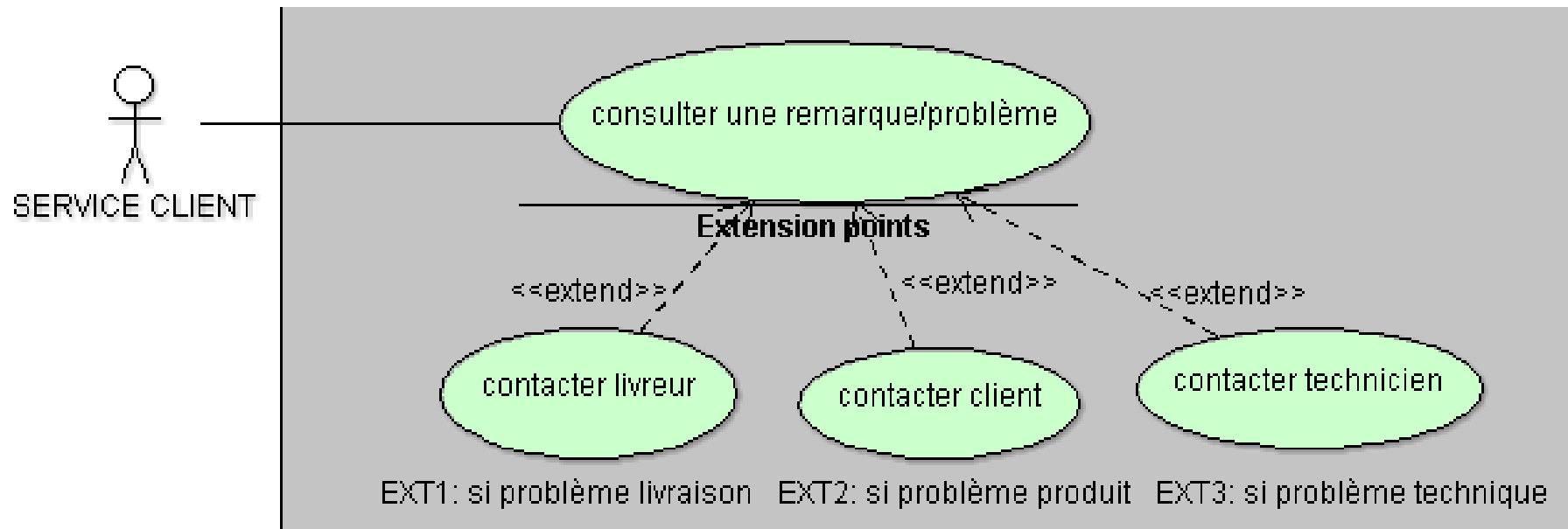
Lorsque le livreur arrive, Alex voit la flèche complètement rouge. Les deux prennent contact et si Alex a choisi le paiement à la commande il règle le montant avant de recevoir sa pizza.

8. GESTION PROBLÈMES

On considère ici la gestion d'éventuels problèmes ou remarques du client par rapport à son expérience d'achat chez OC Pizza.

Je les ai divisé en trois catégories principales:

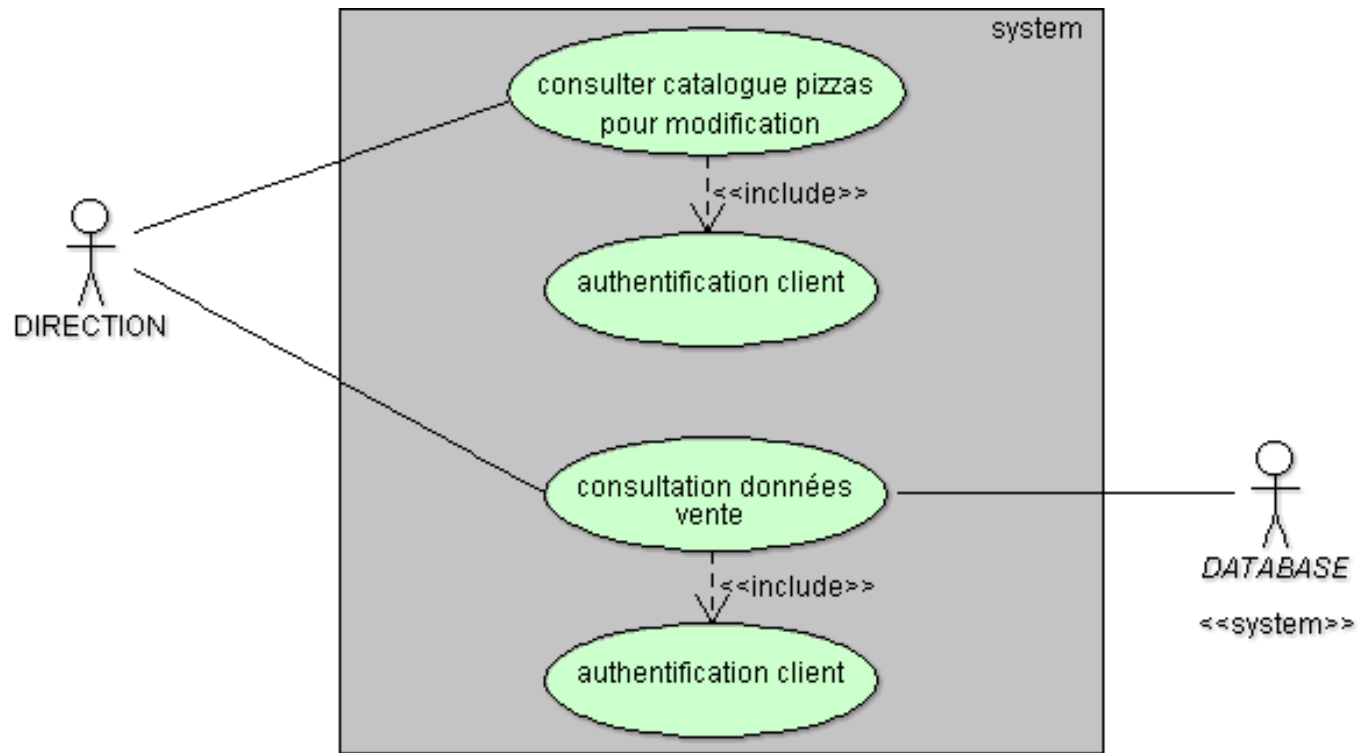
- problèmes de livraison;
- problèmes produit;
- problèmes techniques.



Dans le diagramme ici présent, on peut regarder la représentation des soucis à l'aide de trois relations « extend ». Chacune d'entre elles a été détaillée dans le document d'analyse qui accompagne ce diaporama (pages 22÷25).

On a vu le fonctionnement du logiciel concernant le package de gestion de la commande, donc du point de vue du client ou potentiel client e du staff d'OC Pizza.

Maintenant on va aborder les tâches propres au patron de l'activité commerciale, donc relatives au package de gestion administrative.



Comme l'on remarque dans ce schéma, le directeur est l'acteur principal. Il doit pouvoir modifier le catalogue selon ses besoins et pouvoir consulter les données de vente relatives aux différents points de sa chaîne de pizzerias.

1. MODIFICATION CATALOGUE

La démarche utilisée comprend la gestion des droits d'accès: l'utilisateur qui veut apporter des modification au catalogue doit donc s'authentifier et disposer des droits spécifiques.

Le directeur entre ses identifiants et le système vérifie ses droits d'accès.

2. CONSULTATION DONNÉES DE VENTE

La démarche est la même que la précédente, l'utilisateur concerné doit posséder les droits d'accès afin de consulter les statistiques de vente des différents points OC Pizza.

Dans ce cas, le diagramme présente aussi un acteur secondaire, le *database*, nécessaire à la récupération des données en question.

L'itération entre le système et cet acteur secondaire pourtant n'est pas traitée dans cet exercice.