



OPENCLASSROOMS

# OC PIZZA

## Nouveau Système Informatique d'OC Pizza

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

### Auteur

Emmanuel Plumas  
Développeur Java Junior

## TABLE DES MATIERES

<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
2.3.1 - Contexte.....	4
2.3.2 - Enjeux et Objectifs.....	4
<b>3 - Description de la solution .....</b>	<b>5</b>
3.1 - Les acteurs .....	5
3.2 - Les cas d'utilisation.....	6
<b>4 - Le domaine fonctionnel .....</b>	<b>8</b>
4.1 - Référentiel .....	8
<b>5 - Les workflows .....</b>	<b>9</b>
5.1 - Le workflow de la passation de commande .....	9
5.1.1 - <i>Le diagramme d'activité du cas d'utilisation « Enregistrer une commande ».....</i>	9
5.1.2 - <i>Les diagrammes d'état-transition.....</i>	11
5.2 - Les workflows Visiteurs et Clients.....	12
5.2.1 - <i>Consulter la carte .....</i>	12
5.2.2 - <i>Enregistrer un panier.....</i>	12
5.2.3 - <i>Créer un compte client .....</i>	12
5.2.4 - <i>S'authentifier.....</i>	13
5.2.5 - <i>Annuler une commande non payée.....</i>	13
5.2.6 - <i>Supprimer un compte client .....</i>	13
5.3 - Les workflows Employés : Livreurs et Pizzaïolos .....	14
5.3.1 - <i>Indiquer qu'une commande est payée (Livreurs et Pizzaïolos).....</i>	14
5.3.2 - <i>Consulter les recettes (Pizzaïolos).....</i>	14
5.3.3 - <i>Prendre en charge la préparation de la commande (Pizzaïolos).....</i>	15
5.3.4 - <i>Indiquer que la commande est préparée (Pizzaïolos).....</i>	15
5.3.5 - <i>Affecter une commande à un livreur (Pizzaïolos) .....</i>	16
5.3.6 - <i>Prendre en charge la livraison d'une commande (Livreurs).....</i>	17
5.3.7 - <i>Indiquer que la commande est livrée (Livreurs).....</i>	18
5.4 - Les workflows Dirigeants.....	18
5.4.1 - <i>Saisir la livraison d'ingrédients.....</i>	18
5.4.2 - <i>Visualiser les données commerciales et logistiques .....</i>	19
5.4.3 - <i>Modifier la liste des pizzas à la carte (Ajouter Pizzas et Ingrédients, supprimer Pizzas).....</i>	19
5.4.4 - <i>Modifier la liste des employés (Créer, Supprimer).....</i>	20
5.4.5 - <i>Modifier les points de vente (Créer, Supprimer).....</i>	21
<b>6 - Glossaire.....</b>	<b>22</b>

# 1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Emmanuel Plumas	21/09/2020	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 ». Il a pour objectif de définir et spécifier le fonctionnement et les différentes fonctionnalités du nouveau système informatique de l'ensemble des pizzerias de la société « OC Pizza ».

Les éléments du présent dossier découlent :

- du document reprenant le recueil des besoins du client ;
- de l'analyse qui en a été faite d'autre part. ;

### 2.2 - Références

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

1. **P8DOCPizza\_02\_technique** : Dossier de conception technique de l'application

### 2.3 - Besoin du client

#### 2.3.1 - Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Créé par Franck et Lola, le groupe est 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 6 mois.

Le système informatique actuel ne correspond plus aux besoins du groupe car il ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias. De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de ventes.

Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer « en live » que la livraison est effectuée.

#### 2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Il s'agit de mettre en place un système qui correspond aux attentes de Franck et Lola. Ce système doit être en production chez le client pour l'ouverture des 3 prochaines pizzerias dans 6 mois.

Le client a exprimé le besoin de pouvoir, grâce à ce nouveau système informatique :

- être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;
- suivre en temps réel les commandes passées, en préparation et en livraison ;
- suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées ;
- 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 ;
- proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza ;

## 3 - DESCRIPTION DE LA SOLUTION

### 3.1 - Les acteurs

Les acteurs identifiés sur ce projet qui interagissent avec le système à concevoir sont identifiés sur le diagramme de contexte suivant:

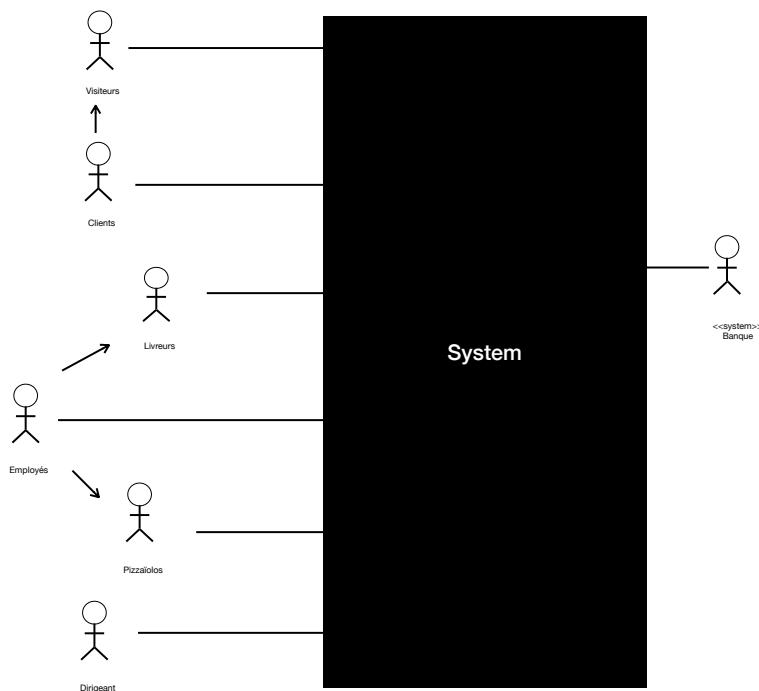
#### Les acteurs principaux :

- **Les visiteurs**
- **Les clients**, qui ont accès aux fonctionnalités des visiteurs ainsi qu'à des fonctionnalités supplémentaires
- **Les employés**, qui, selon qu'ils sont **livreurs** ou **Pizzaiolos** auront accès à des fonctionnalités spécifiques
- **Le dirigeant**

#### Un acteur secondaire

**La banque** : Le système interagit avec elle lorsque le paiement se fait en ligne via le site internet.

*Diagramme de contexte*



**Remarque : Nous considerons, dans la suite de notre analyse, que les emplois (livreurs et pizzaïolos) ainsi que le dirigeant sont connectés et identifiés lorsqu'ils arrivent sur le système analysé.**

## 3.2 - Les cas d'utilisation

### Le visiteur pourra :

- Consulter la carte.
- Enregistrer un panier.
- Créer un compte client.
- S'authentifier.

### Le client pourra :

- Enregistrer une commande.
- Enregistrer son mode de règlement (Espèce, chèque ou CB).
- Payer en ligne s'il le souhaite.
- Choisir son mode de livraison.
- Annuler une commande non payée.
- Supprimer son compte client.

### L'employé (qu'il soit Livreur ou pizzaïolo) pourra :

- Indiquer qu'une commande est payée

### Le pizzaïolo pourra :

- Consulter les recettes
- Prendre en charge la préparation de commandes
- Indiquer qu'une commande est prête
- Affecter une commande à un livreur

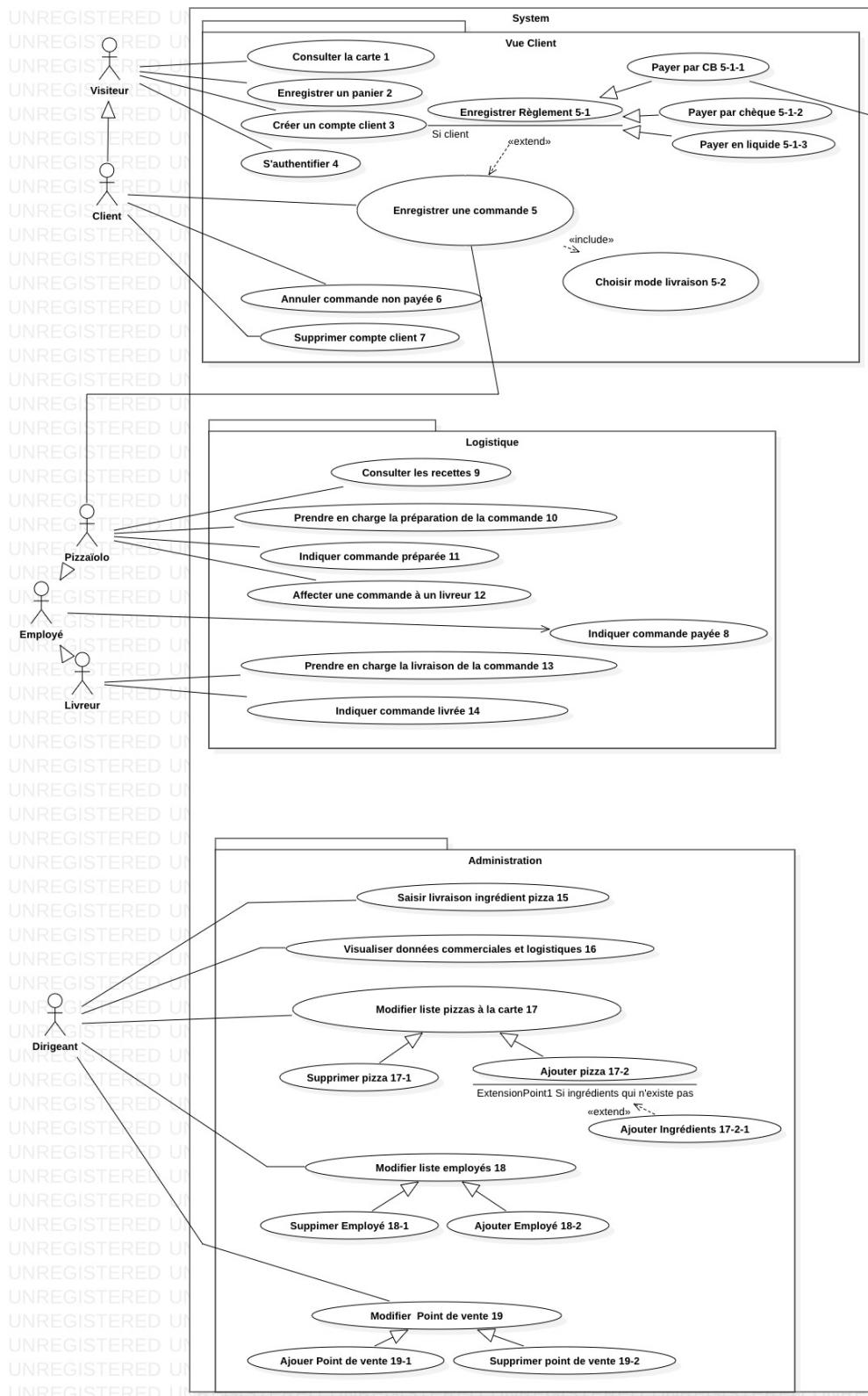
### Le livreur pourra :

- Prendre en charge la livraison d'une commande
- Indiquer qu'une commande est livrée

### Le dirigeant pourra :

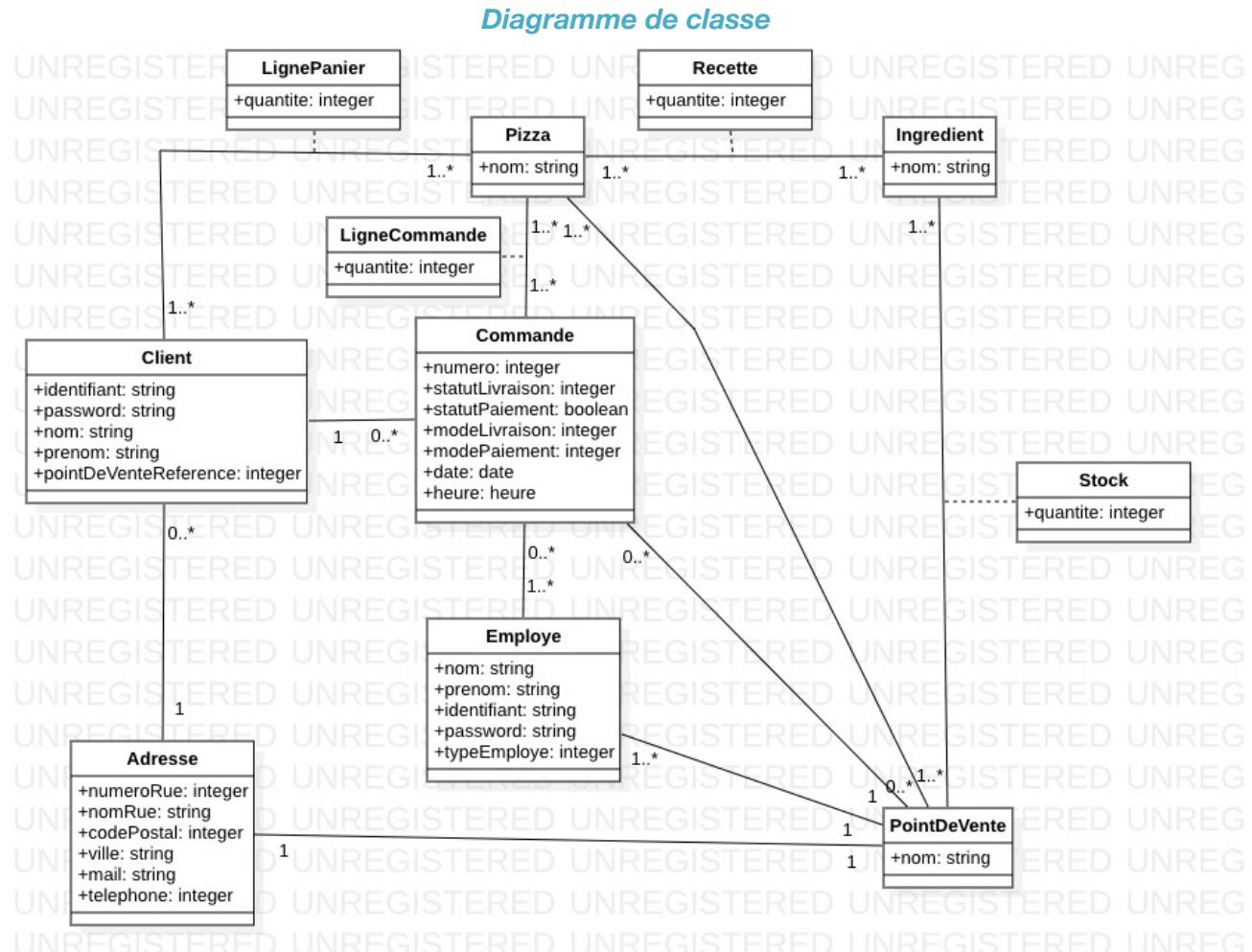
- Saisir la livraison d'ingrédients
- Visualiser les données commerciales et logistiques
- Modifier la liste des pizzas à la carte :
  - o Créer des pizzas en ajoutant des ingrédients si besoin
  - o Supprimer des pizzas
- Modifier la liste des employés
  - o Créer un employé
  - o Supprimer un employé
- Modifier la liste des points de vente
  - o Créer un nouveau point de vente
  - o Supprimer un point de vente

### *Diagramme de cas d'utilisation*



## 4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

### 4.1 - Référentiel



Le diagramme de classe permet de visualiser les classes « métiers » de l'application, c'est-à-dire les classes directement en lien avec le workflow métier et qui ont vocation à stocker les données ayant besoin d'être conservées en base de données.

## 5 - LES WORKFLOWS

### 5.1 - Le workflow de la passation de commande

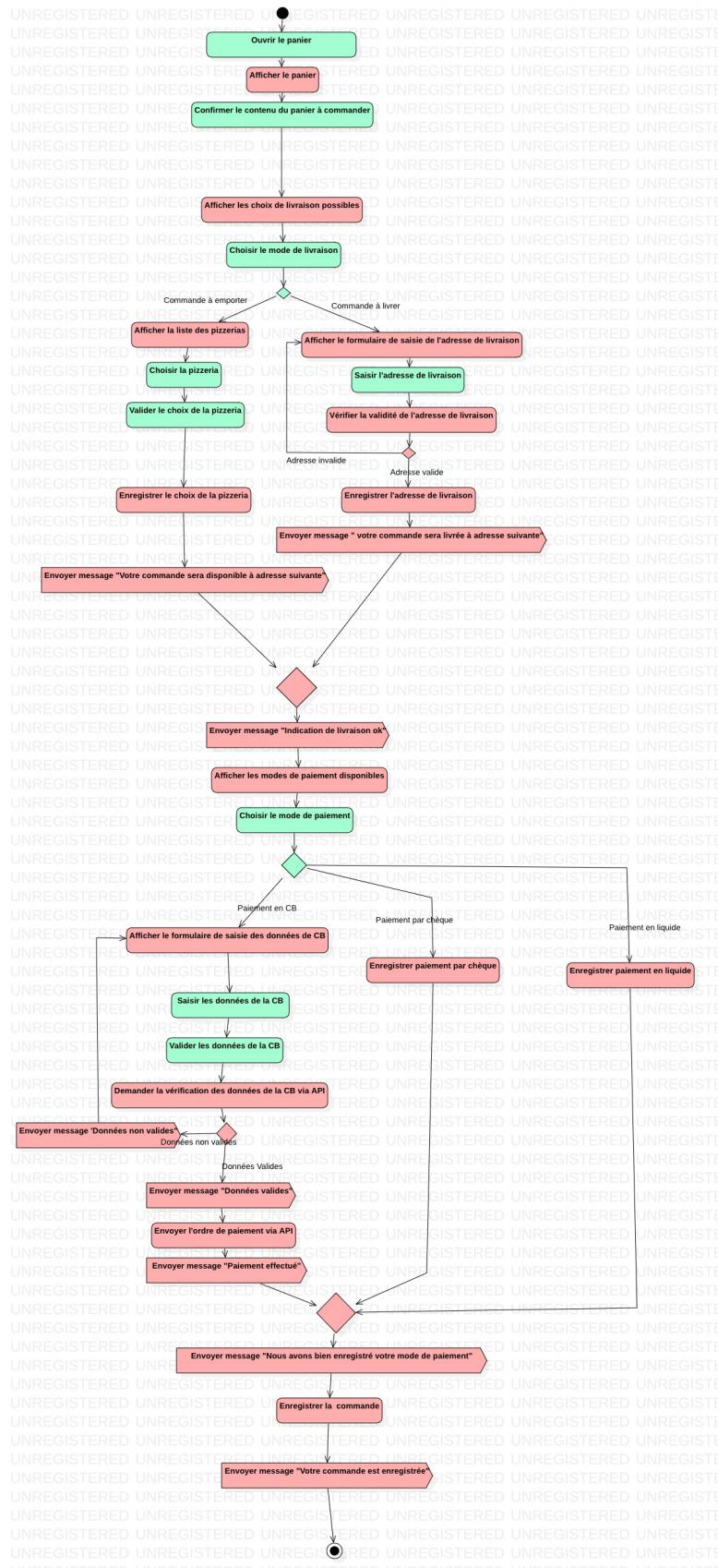
#### 5.1.1 - *Le diagramme d'activité du cas d'utilisation « Enregistrer une commande »*

Le diagramme d'activité du cas d'utilisation « Enregistrer une commande » (page suivante) décrit l'interaction entre l'utilisateur (le client ou le pizzaïolo) qui permet à la commande d'être enregistrée dans le système.

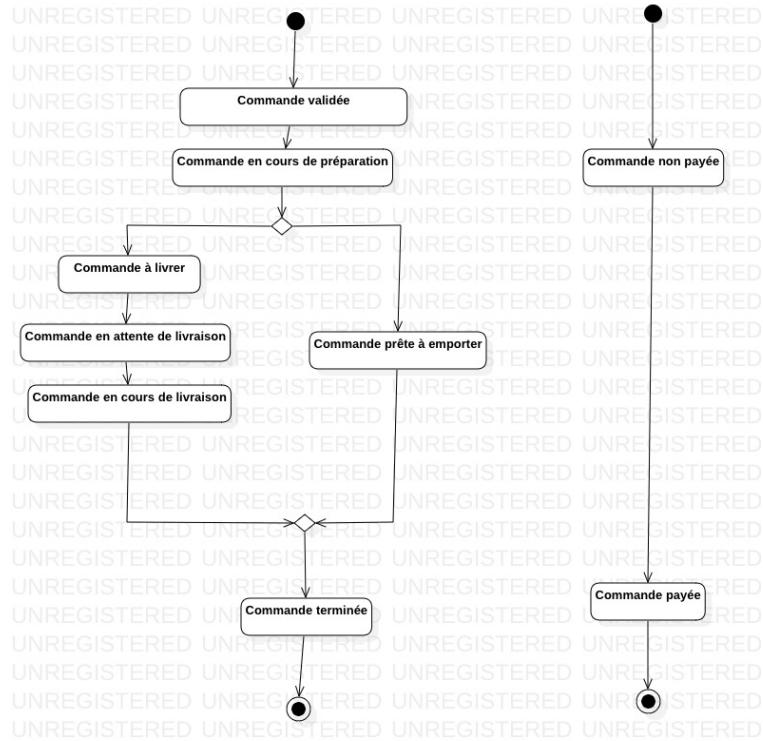
Une fois enregistrée dans le système, le statut de la commande évoluera tel qu'indiqué et décrit dans le diagramme d'Etat-transition.

Le préalable à l'enregistrement d'une commande est l'existence d'un « panier ».

[Le diagramme d'activité du cas d'utilisation « Enregistrer une commande » \(page suivante\)](#)



### 5.1.2 - Les diagrammes d'état-transition



Commentaires du diagramme d'Etat-Transition : Le système traite en parallèle le statut de la commande sous deux aspects, même si ces deux aspects ont un lien.

#### Le premier aspect tient au processus de livraison.

Une commande est validée à partir du moment où elle est enregistrée soit par le pizzaïolo soit par le client directement en ligne.

Cette commande passe au statut en cours de préparation une fois que le pizzaïolo a déclaré dans le système qu'il a pris en charge la préparation de cette commande.

Une fois que le Pizzaïolo déclare qu'il a fini de préparer la commande, elle peut selon sa nature (à emporter ou à livrer) prendre deux statuts distincts :

- **Commande à emporter :** La commande aura alors le statut « Commande prêt à emporter ». Une fois que le client sera venu récupérer cette commande, le pizzaïolo l'indiquera au système qui mettra la commande en statut « Commande terminée »
- **Commande à livrer :** La commande aura alors le statut « Commande à livrer ». Le pizzaïolo l'affectera à un livreur dans le système. Le statut de la commande passera à « Commande en attente de livraison ». Une fois que le livreur prend en charge la livraison et qu'il l'indique au système, la commande passera au statut « Commande en cours de livraison ». Enfin, une fois livrée, le livreur l'indique dans le système. La commande est alors terminée.

#### Le second aspect tient au paiement d'une commande.

Ce paiement peut intervenir à différents stades du processus de livraison.

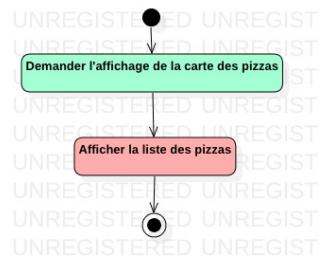
Tant que la commande est enregistrée sans être payée, la commande aura le statut « Commande non payée ».

Dès lors que le paiement a lieu, la commande passe au statut « Commande payée ».

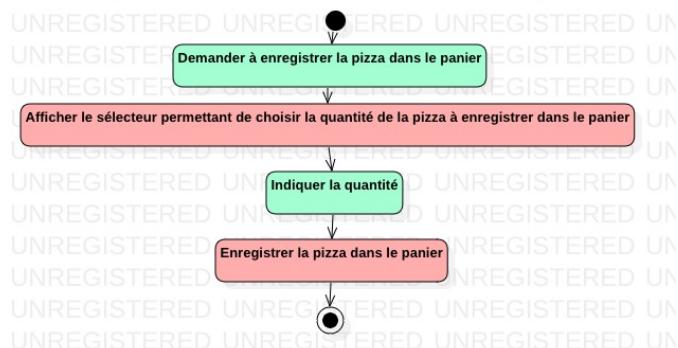
**La commande est complètement traitée une fois qu'elle est terminée et payée.**

## 5.2 - Les workflows Visiteurs et Clients

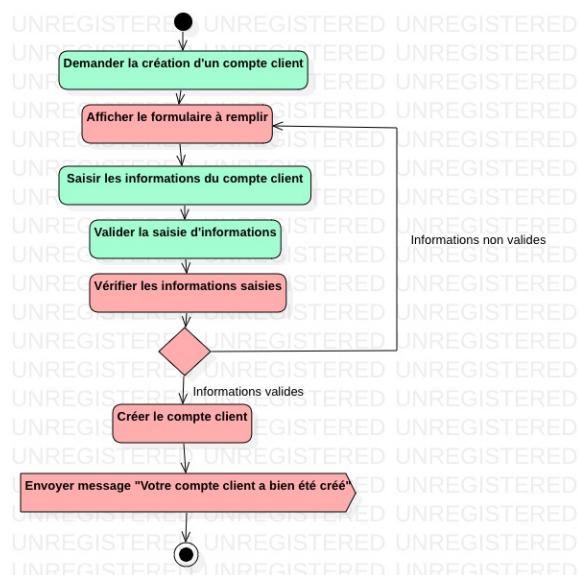
### 5.2.1 - Consulter la carte



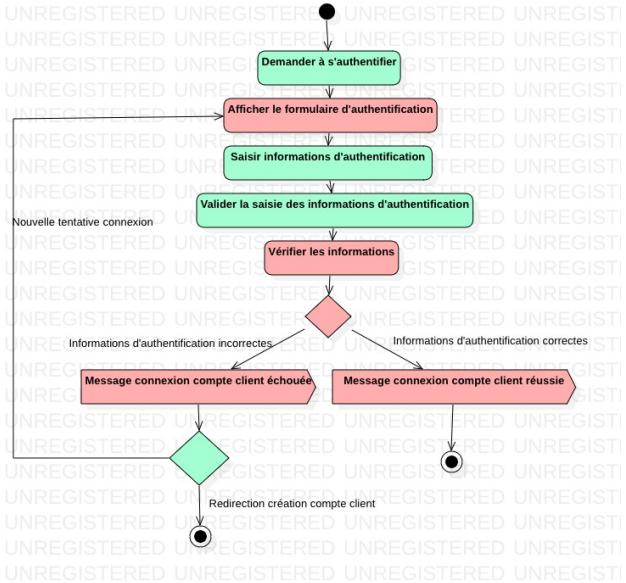
### 5.2.2 - Enregistrer un panier



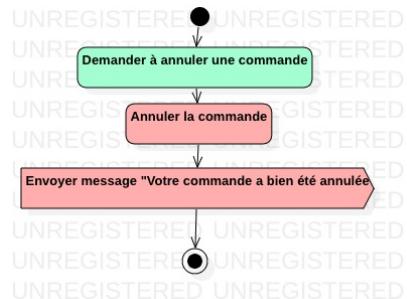
### 5.2.3 - Créer un compte client



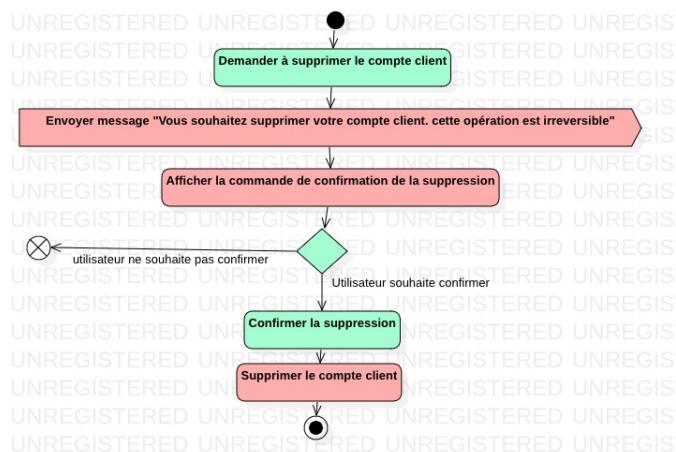
## 5.2.4 - S'authentifier



## 5.2.5 - Annuler une commande non payée



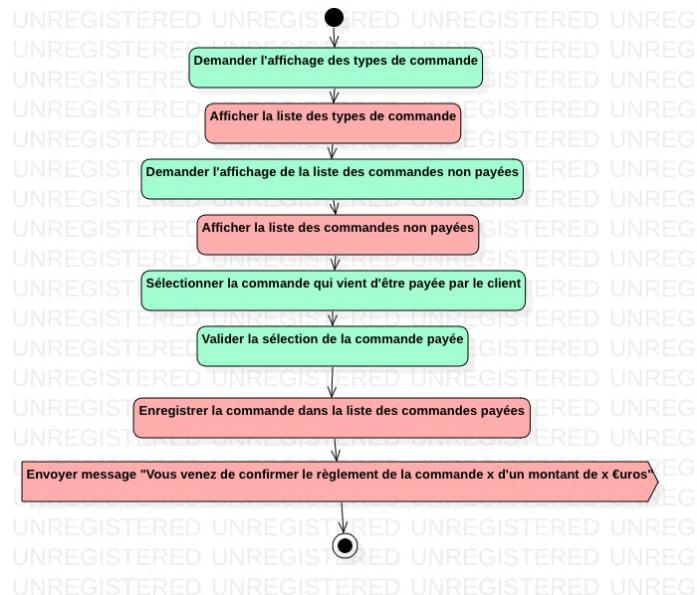
## 5.2.6 - Supprimer un compte client



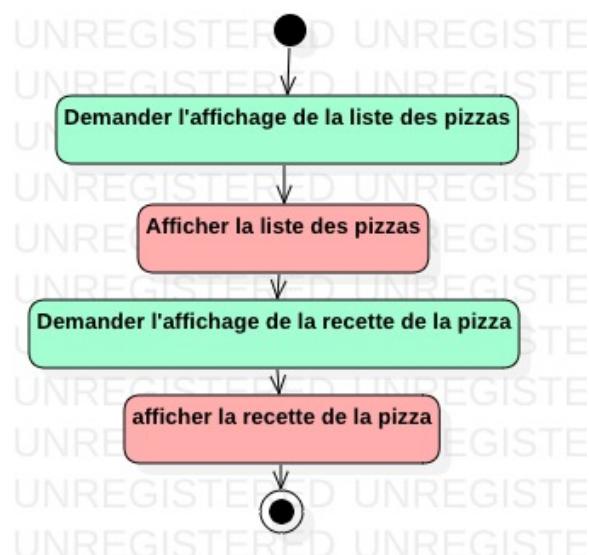
## 5.3 - Les workflows Employés : Livreurs et Pizzaïolos

Pré-requis : L'employé, qu'il soit pizzaïolo ou livreur, est connecté à son espace sur lequel figurent les icônes (ou les liens) qu'il pourra sélectionner pour activer la fonction souhaitée.

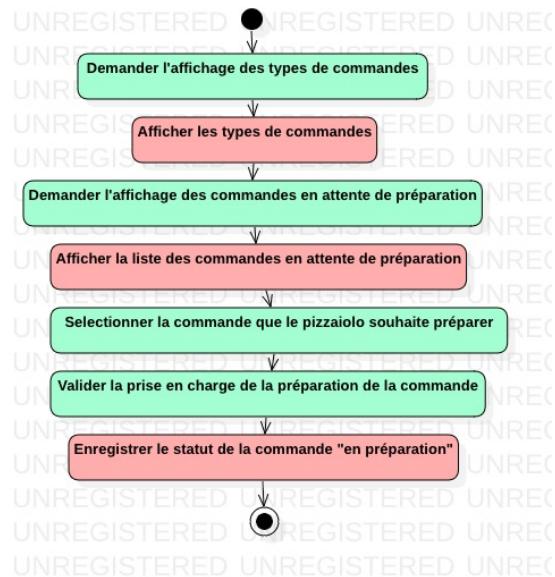
### 5.3.1 - Indiquer qu'une commande est payée (Livreurs et Pizzaïolos)



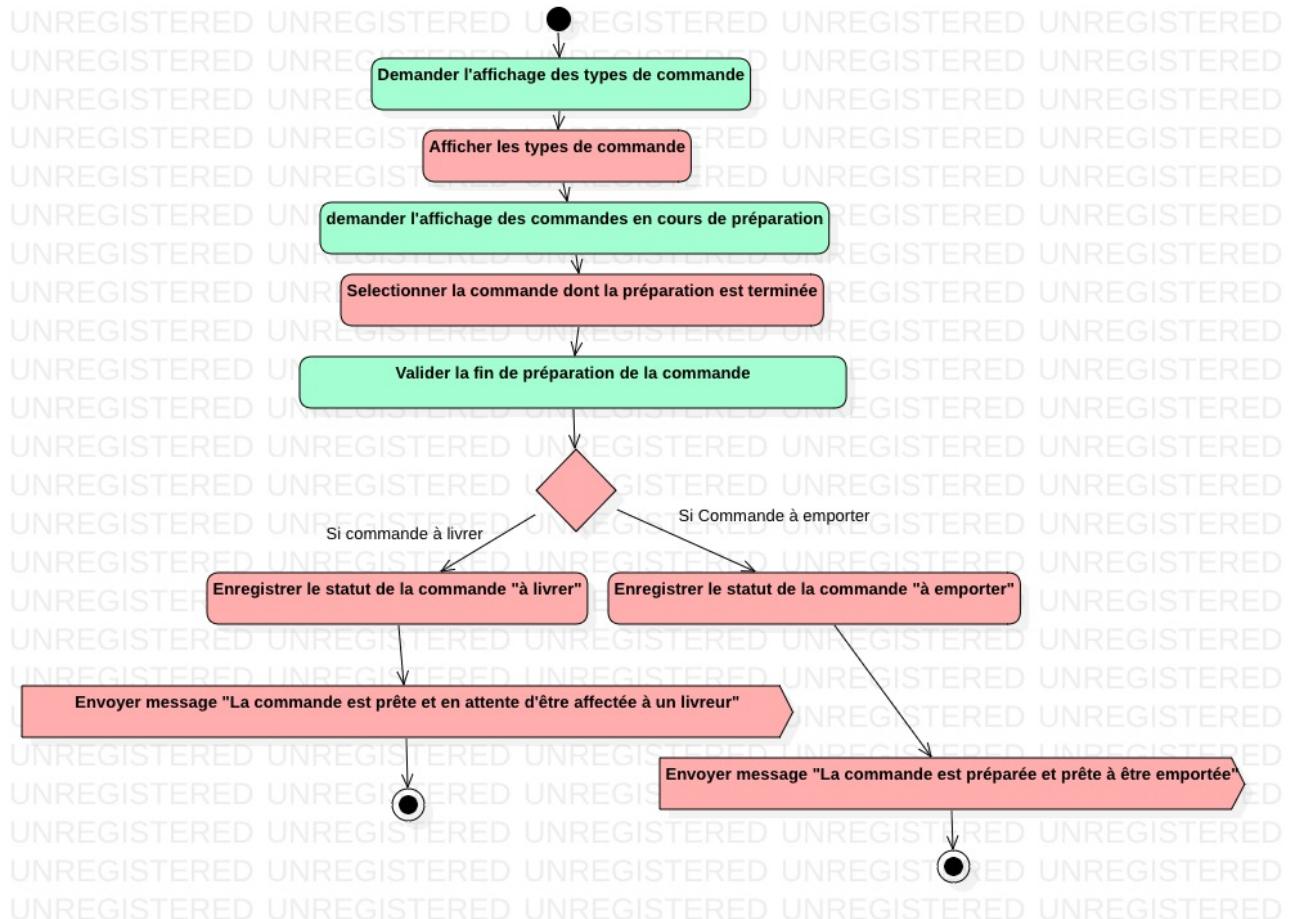
### 5.3.2 - Consulter les recettes (Pizzaïolos)



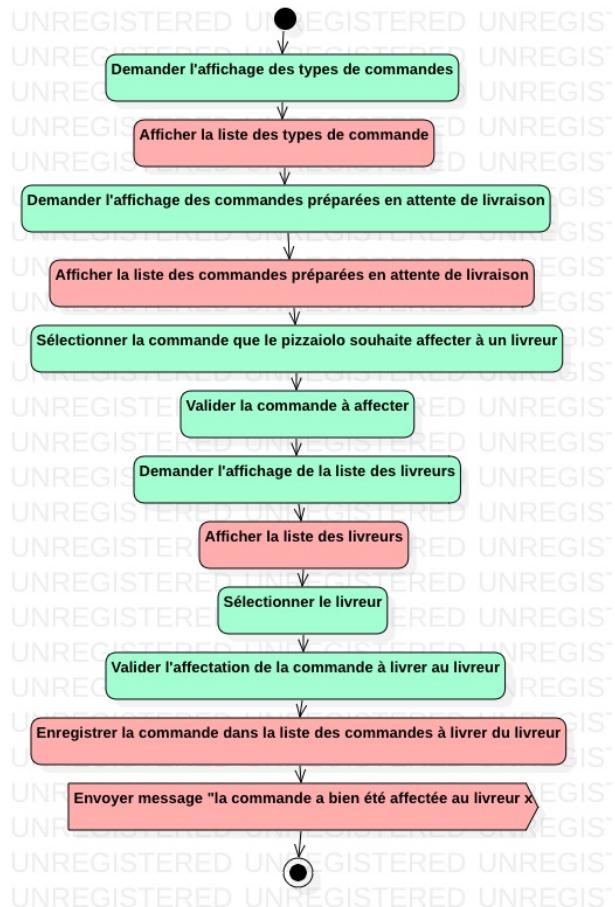
### 5.3.3 - Prendre en charge la préparation de la commande (Pizzaïolos)



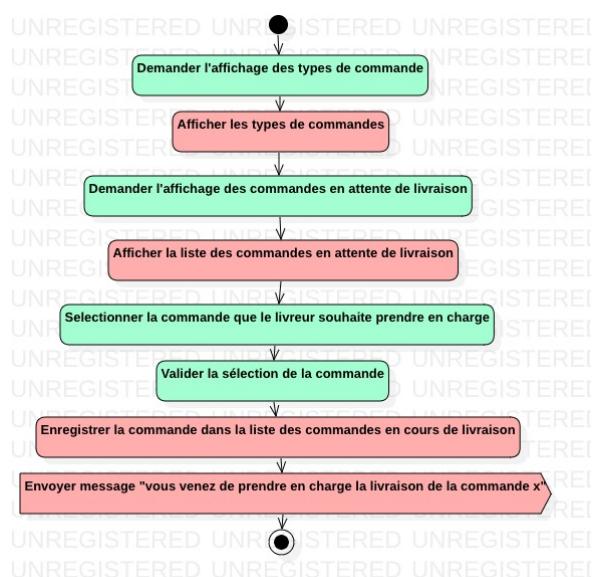
### 5.3.4 - Indiquer que la commande est préparée (Pizzaïolos)



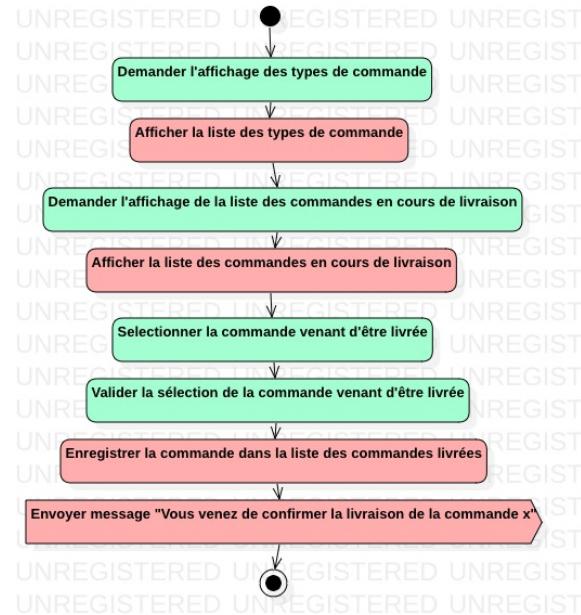
### 5.3.5 - Affecter une commande à un livreur (Pizzaïolos)



### 5.3.6 - Prendre en charge la livraison d'une commande (Livreurs)



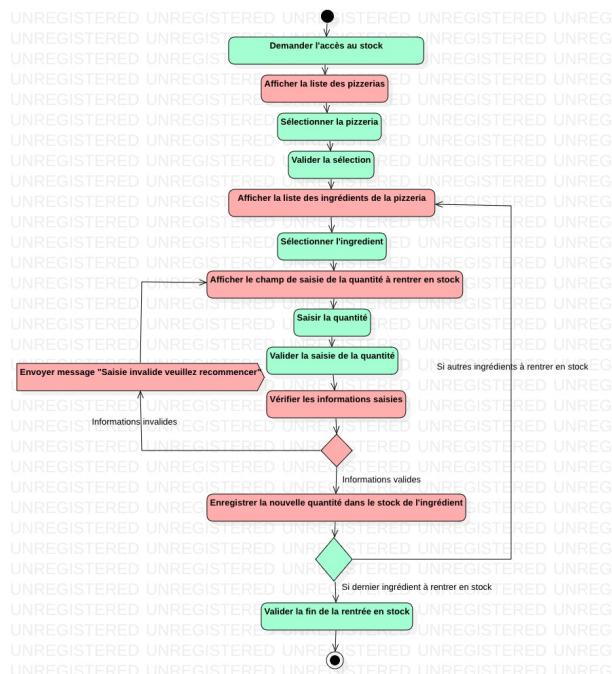
### 5.3.7 - Indiquer que la commande est livrée (Livreurs)



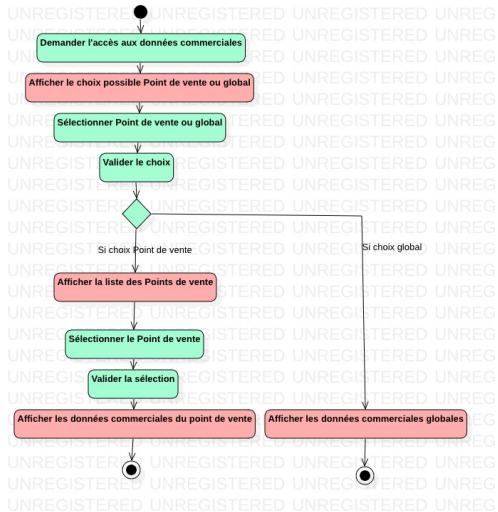
## 5.4 - Les workflows Dirigeants

Pré-requis : le dirigeant est connecté à son espace sur lequel figure les icône (ou les liens) qu'il va sélectionner pour activer la fonction souhaitée.

### 5.4.1 - Saisir la livraison d'ingrédients

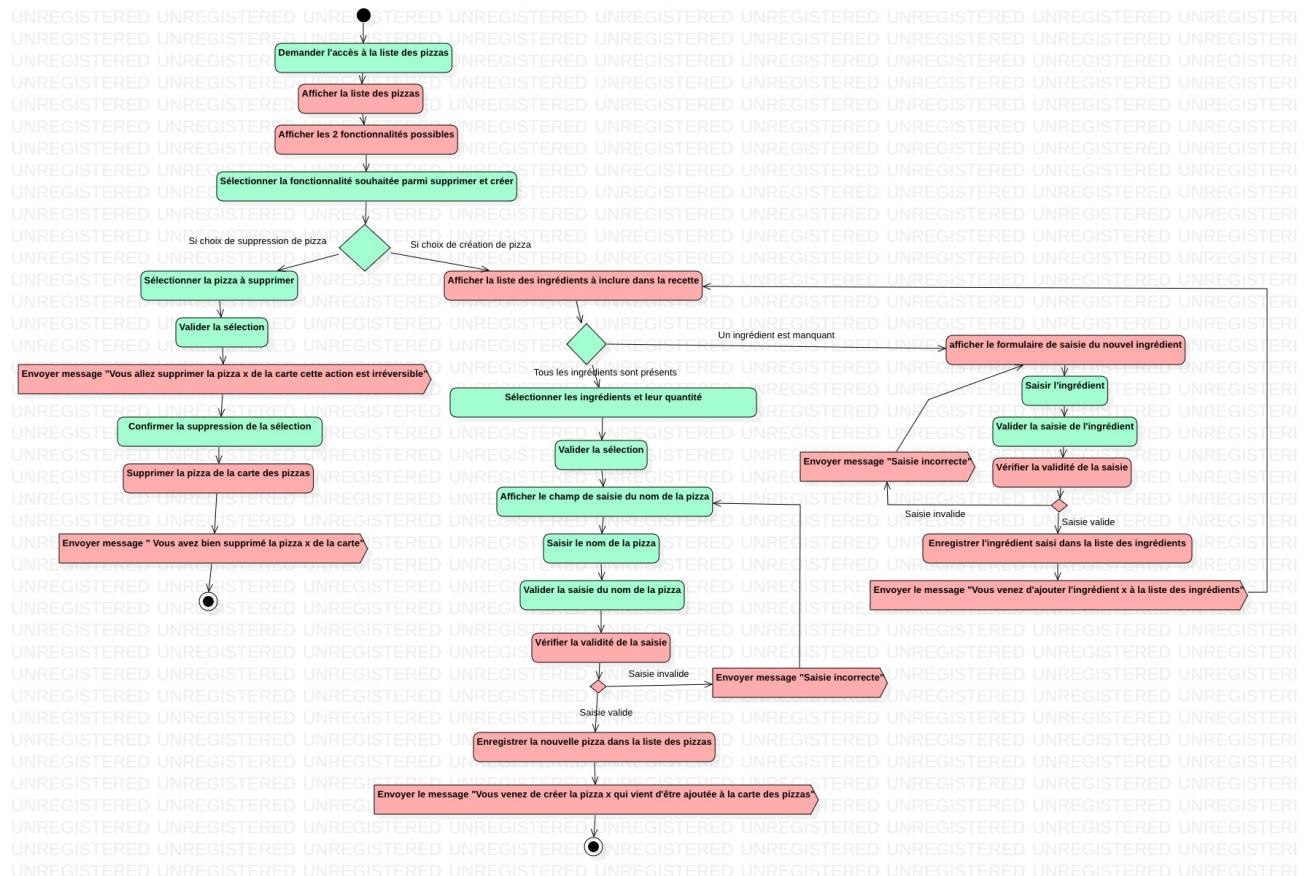


### 5.4.2 - Visualiser les données commerciales et logistiques

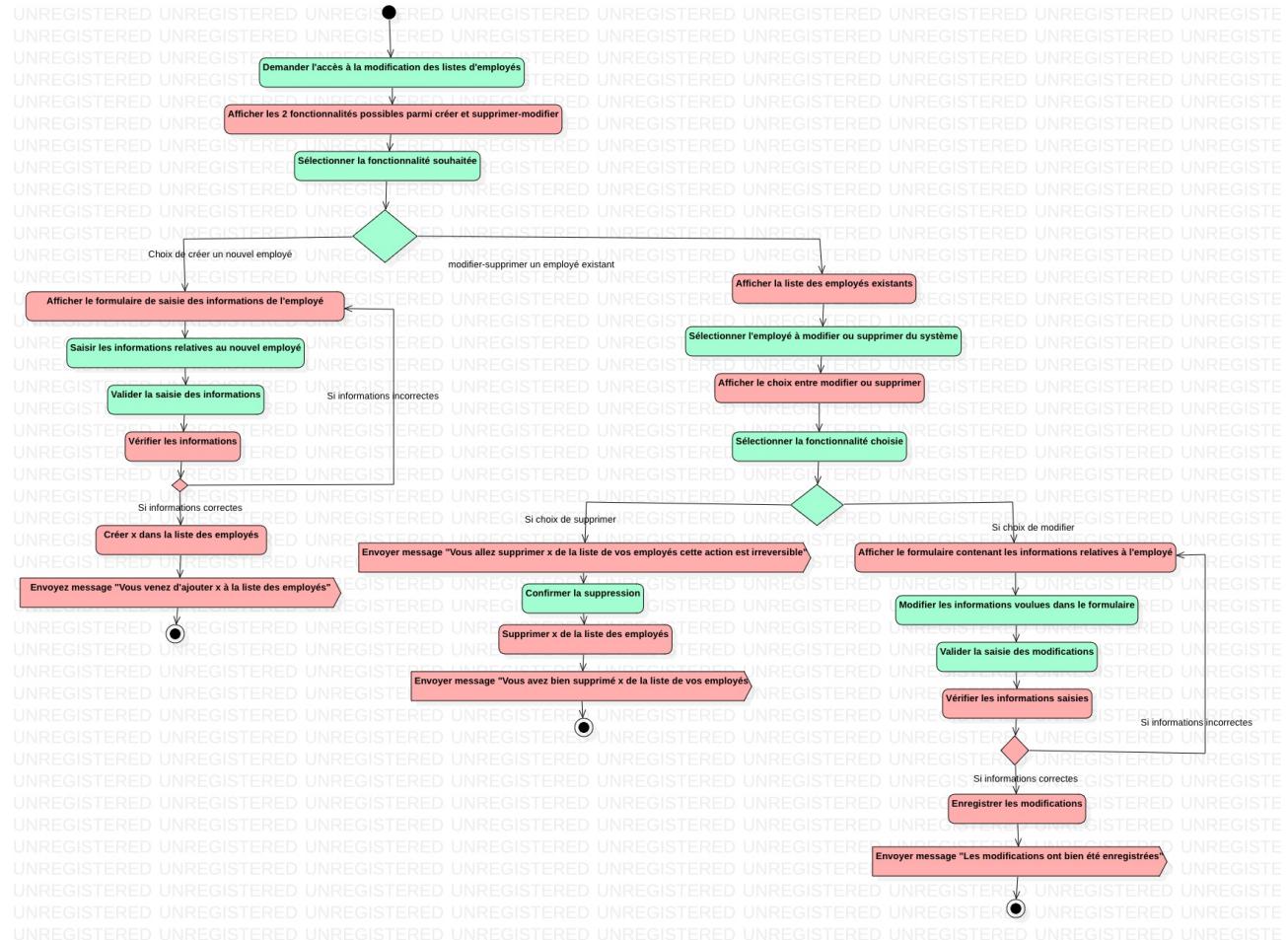


### 5.4.3 - Modifier la liste des pizzas à la carte (Ajouter Pizzas et Ingrédients, supprimer Pizzas)

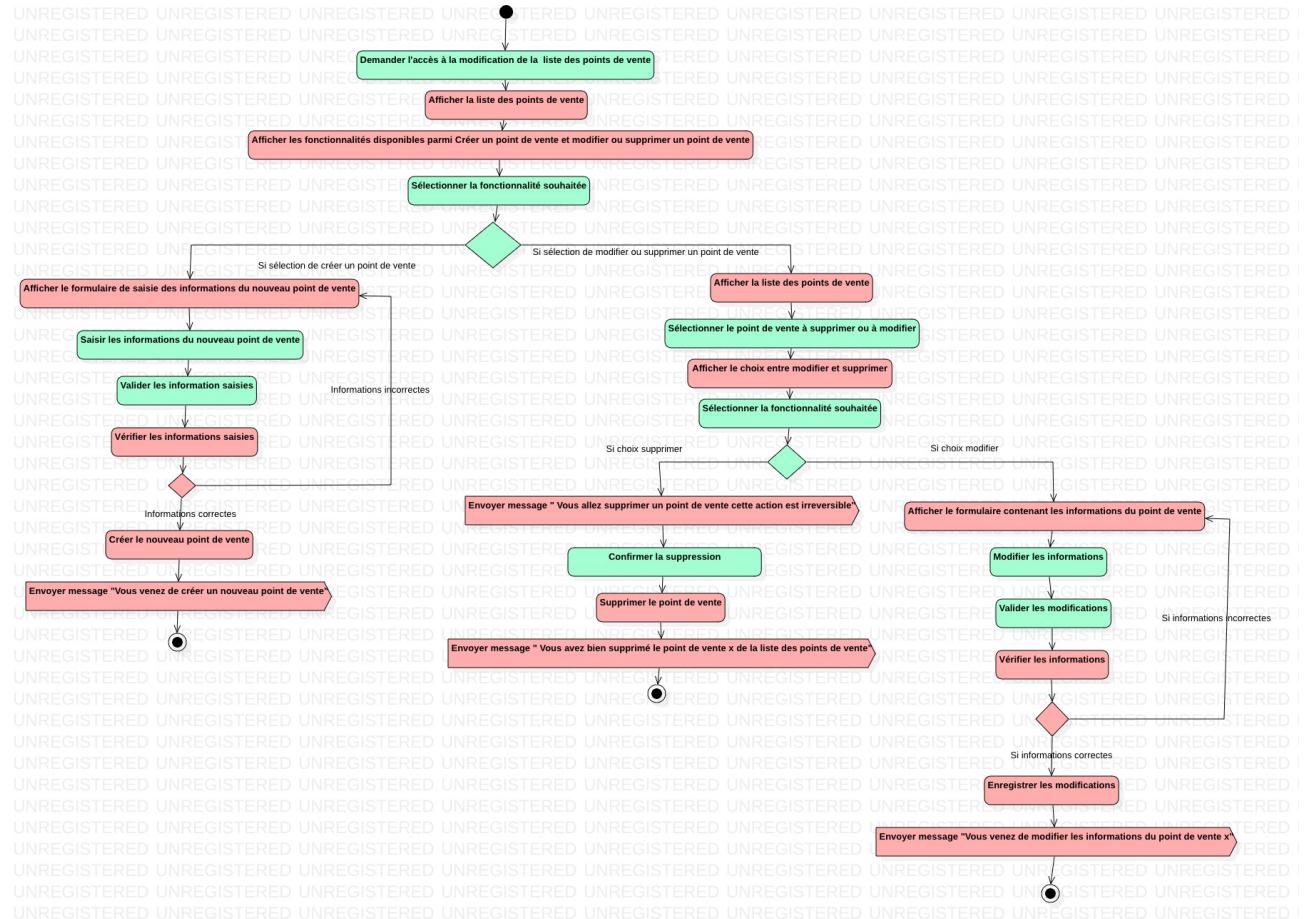
On considère que la modification d'une pizza ne se fera qu'en supprimant l'ancienne pizza et en ajoutant la nouvelle.



## 5.4.4 - Modifier la liste des employés (Créer, Supprimer)



## 5.4.5 - Modifier les points de vente (Créer, Supprimer)



## 6 - GLOSSAIRE

<b>Diagramme de contexte</b>	Le diagramme de contexte permet de définir l'environnement du logiciel. On entend par environnement les acteurs, pouvant être principaux (qui agissent directement sur le logiciel) et secondaires (qui n'ont pas de besoin d'utilisation direct du logiciel).
<b>Diagramme de cas d'utilisation</b>	Le diagramme de cas d'utilisation représente les « lots d'action », les fonctionnalités dont chaque acteur a besoin. Il permet de lister ces fonctionnalités et de visualiser quel acteur accède à quelles fonctionnalités.
<b>Diagramme de classe</b>	Le diagramme de classe représente les classes « métier » de l'application et leurs interactions. Il s'agit des objets « métiers » du logiciel qui seront persistés en base de données.
<b>Diagramme d'activité</b>	Le diagramme d'activité détaille chaque cas d'utilisation et donne la vision d'ensemble des différentes actions et décisions, des différents scénarios dans chaque cas d'utilisation. <i>NB : Dans notre cas, les actions et décisions de l'utilisateur apparaissent en vert, et celles du système en rouge.</i>