

OC Pizza

ERP OC Pizza

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

**Auteur**

Etienne BARBIER

Développeur

# 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 générale de la solution .....</b>	<b>5</b>
3.1 - Les principes de fonctionnement .....	5
3.2 - Les acteurs.....	5
3.3 - Technologies utilisées .....	6
3.4 - Les cas d'utilisation généraux .....	7
<b>4 - Les workflows .....</b>	<b>9</b>
4.1 - Le workflow « cycle de vie d'une commande » .....	9
<b>5 - Application Web.....</b>	<b>10</b>
5.1 - Les acteurs.....	10
5.2 - Les cas d'utilisation .....	10
5.2.1 - Package « interface clients ».....	13
5.2.1.1 - UC01 – Cas d'utilisation « Sélectionner les pizzas choisies : modèles et quantités » .....	13
5.2.1.2 - UC02 – Cas d'utilisation « Connaître le délai de préparation de la commande » .....	16
5.2.1.3 - UC03 – Cas d'utilisation « Finaliser la commande sans payer en ligne » .....	18
5.2.1.4 - UC04 – Cas d'utilisation « Payer la commande en ligne » .....	20
5.2.1.5 - UC05 – Cas d'utilisation « S'authentifier » (commun aux deux packages) .....	23
5.2.1.6 - UC06 – Cas d'utilisation « Créer un compte » .....	26
5.2.1.7 - UC07 – Cas d'utilisation « Modifier une commande (sous conditions) » .....	28
5.2.1.8 - UC08 – Cas d'utilisation « Annuler une commande (sous conditions) » .....	33
5.2.2 - Package « interface pizzerias » .....	36
5.2.2.1 - UC09 – Cas d'utilisation « Visualiser l'ensemble de l'activité du groupe de pizzerias » .....	36
5.2.2.2 - UC10 – Cas d'utilisation « Recevoir une alerte de risque de rupture d'un ingrédient » .....	38
5.2.2.3 - UC11 – Cas d'utilisation « Suspendre de la vente les pizzas avec un ingrédient manquant » .....	40
5.2.2.4 - UC12 – Cas d'utilisation « Recevoir une alerte de suspension de vente » .....	42
5.2.2.5 - UC13 – Cas d'utilisation « Mettre à jour les stocks d'ingrédients » .....	44
5.2.2.6 - UC14 – Cas d'utilisation « Effectuer une réception d'ingrédients » .....	46
5.2.2.7 - UC15 – Cas d'utilisation « Afficher la liste des pizzas en attente avec leurs délais » .....	49
5.2.2.8 - UC16 – Cas d'utilisation « Obtenir un aide-mémoire avec la recette de la pizza commandée » .....	50
5.2.2.9 - UC17 – Cas d'utilisation « Déclarer une pizza cuite » .....	52
5.2.2.10 - UC18 – Cas d'utilisation « Saisir manuellement une commande » .....	55
5.2.2.11 - UC19 – Cas d'utilisation « Solder une commande non payée en ligne » .....	60
5.2.2.12 - UC20 – Cas d'utilisation « Solder une commande déjà payée en ligne » .....	62
5.2.2.13 - UC21 – Cas d'utilisation « Obtenir le parcours pour livraisons de commandes » .....	64
5.3 - Les règles de gestion générales .....	66
<b>6 - Glossaire.....</b>	<b>67</b>

# 1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Etienne BARBIER	04/05/2020	Création du document	1.0

## 2 - INTRODUCTION

### 2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application « ERP OC Pizza ».

L'objectif de ce document est de décrire les fonctionnalités de l'application « ERP OC Pizza ».

Les éléments du présent dossier découlent d'échanges de courriels avec OC Pizza.

### 2.2 - Références

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

1. **PDOCPizza\_02\_dossier\_conception\_technique** : dossier de conception technique de l'application
2. **PDOCPizza\_03\_dossier\_exploitation** : dossier d'exploitation de l'application

### 2.3 - Besoin du client

#### 2.3.1 - Contexte

OC Pizza, groupe de pizzerias implanté exclusivement dans la ville française de Mozzaville, dispose actuellement de cinq points de vente.

#### 2.3.2 - Enjeux et Objectifs

OC Pizza souhaite se doter d'un système informatique interagissant entre les pizzerias (pizzaiolos, livreurs, gérant) et leurs clients afin de développer l'activité et ainsi ouvrir trois points de vente supplémentaires d'ici six mois.

Cette application devra permettre :

- pour les clients :
  - o de disposer d'un mode opératoire souple (concernant le paiement, la modification ou l'annulation éventuelle sous certaines conditions)
  - o de ne pas être obligatoire dans le processus de commande (une commande dite « manuelle » est possible par téléphone ou sur place)
- pour le gérant :
  - o d'être plus efficace dans le pilotage des différents processus, de la commande à la livraison
  - o de suivre en temps réel les commandes et la préparation des pizzas
- pour les pizzaiolos :
  - o de disposer d'un aide-mémoire indiquant la recette de chaque pizza
  - o de visualiser les commandes des clients
- pour les livreurs :
  - o de disposer du parcours de livraison sur leur système GPS

## 3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

### 3.1 - Les principes de fonctionnement

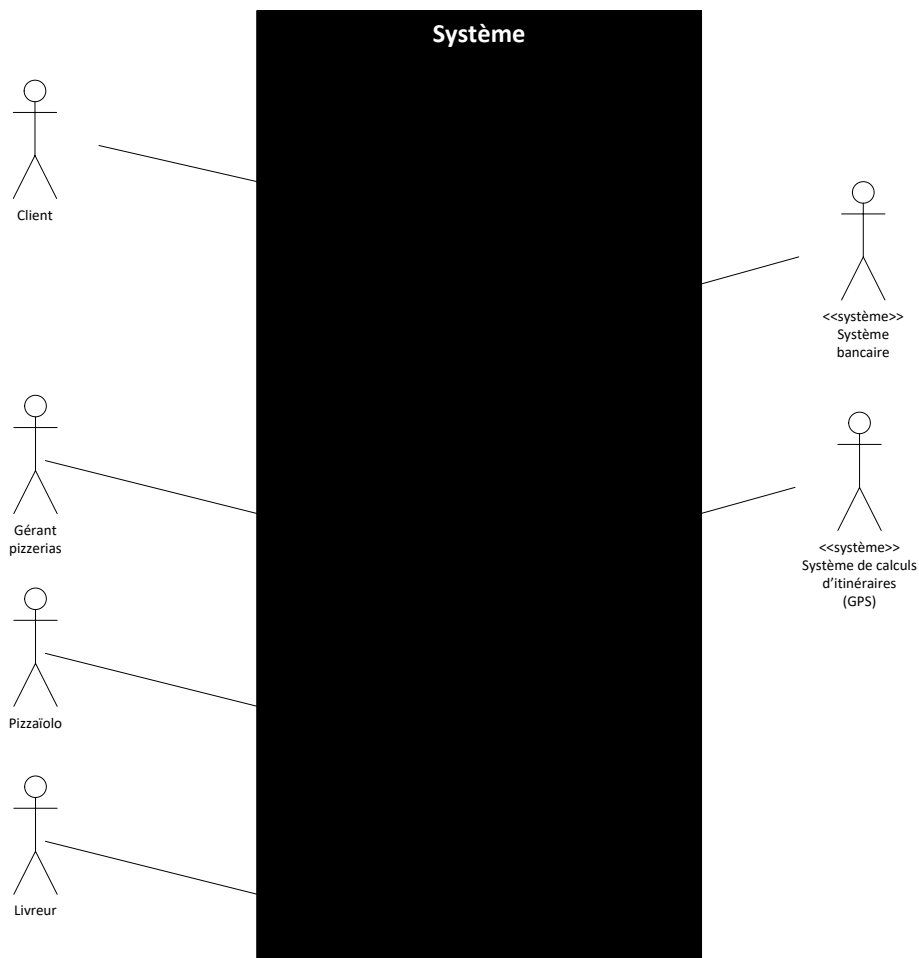
Une solution CMS (Content Management System) de type Wordpress est exclue, car jugée pas suffisamment attractive et personnalisable en termes de design. Plusieurs thèmes sont certes proposés, mais la personnalisation sera limitée et un impact commercial négatif est probable pour OC Pizza.

Afin d'optimiser l'expérience utilisateur, d'assurer une maintenance efficace du code et des installations, de rendre le fonctionnement de l'application robuste avec la base de données et de limiter les coûts pour OC Pizza, la solution proposée est une **application web** développée avec :

- le langage Python (utilisé avec le framework Django) côté serveur (*back end*)
- une base de données PostgreSQL
- les langages HTML, CSS (utilisé avec le framework Bootstrap) et Javascript côté client (*front end*)

### 3.2 - Les acteurs

De manière schématique et macroscopique, voici une représentation des interactions des acteurs avec le système, c'est-à-dire l'application à développer :



*Diagramme de contexte*

Les acteurs présentés dans ce diagramme de contexte sont de deux types :

- les utilisateurs : un client, le gérant des pizzerias, un pizzaïolo et un livreur
- les systèmes externes : le système bancaire pour le paiement et le système de calcul d'itinéraires pour le guidage par satellite (GPS)

De manière plus détaillée, les différents rôles (ou profils) ayant accès à l'application sont les suivants :

- un visiteur sur le site web
- un utilisateur authentifié sur le site web (avec un compte utilisateur)
- un pizzaïolo
- un livreur
- le gérant
- l'administrateur OC Pizza
- le développeur externe

Voici les **règles de gestion fonctionnelles**, c'est-à-dire les droits attribués à ces différents rôles :

Profils \ Droits	Navigation simple sur le site web (consultation)	Commande sur le site web	Administration des commandes	Réception de SMS	Réception de mails	Suivi de l'activité	Administration générale de l'application
Visiteur sur le site web	X						
Utilisateur authentifié sur le site web	X	X					
Pizzaïolo	(X)		X				
Livreur	(X)			X			
Gérant	X		X	X	X	X	
Administrateur OC Pizza	X	X	X	X	X	X	X
Développeur externe	X	X	X	X	X	X	X

### 3.3 - Technologies utilisées

Les visiteurs et les utilisateurs authentifiés sur le site web sont libres d'utiliser le support technologique de leur choix : smartphone, tablette, ordinateur, etc. Ainsi, il est nécessaire de penser chaque écran de l'application en intégrant le **responsive design**.

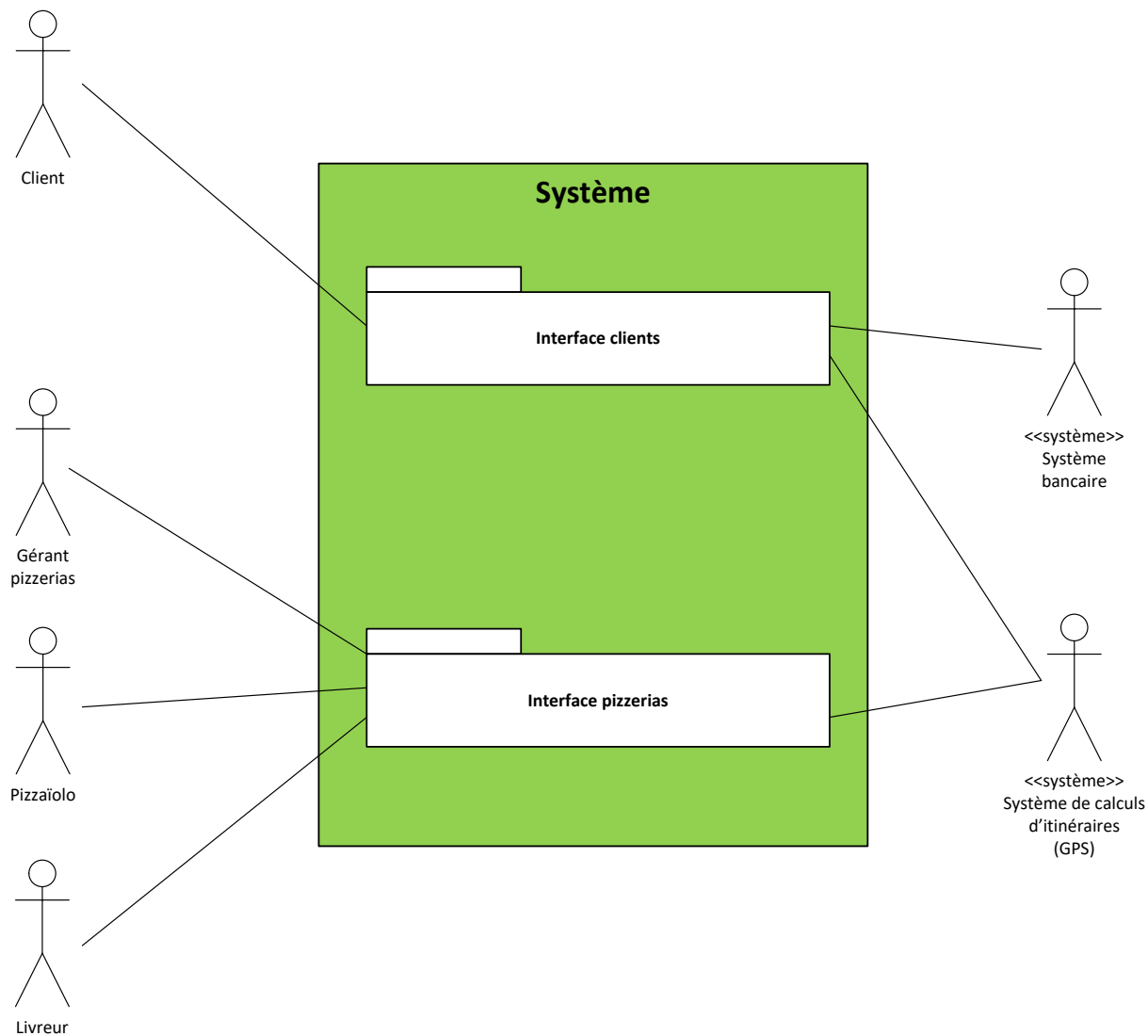
Il est indispensable de prévoir un écran tactile pour le pizzaïolo de chaque point de vente : rapide d'utilisation, positionné à hauteur des épaules, résistant à une utilisation parfois dégradée (avec des mains pas forcément propres et sèches, présentant des traces de farine, etc.).

Les livreurs doivent disposer d'un smartphone avec application GPS pour fournir le parcours de livraison.

Le gérant doit disposer d'un smartphone pour recevoir rapidement des alertes par mail ou SMS, et suivre l'activité. Il est également possible de suivre l'activité via un accès par ordinateur ou tablette.

### 3.4 - Les cas d'utilisation généraux

On peut diviser l'application en deux parties distinctes (deux packages), qui peuvent interagir le cas échéant : l'interface pour les clients (site web) et l'interface pour les pizzerias (application interne).



*Diagramme de packages*

A partir des besoins exprimés par OC Pizza, un diagramme simplifié des cas d'utilisation a été établi. Pour simplifier la lecture, celui-ci a été scindé en deux en fonction des packages.

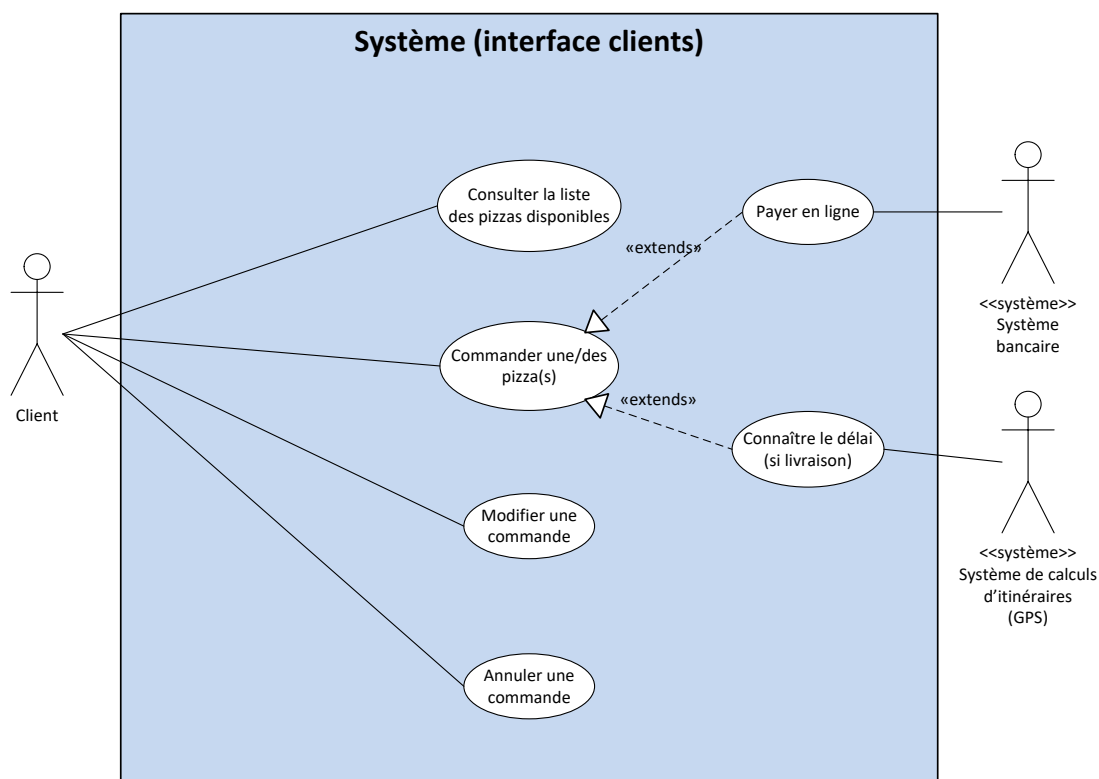


Diagramme simplifié des cas d'utilisation (package interface clients)

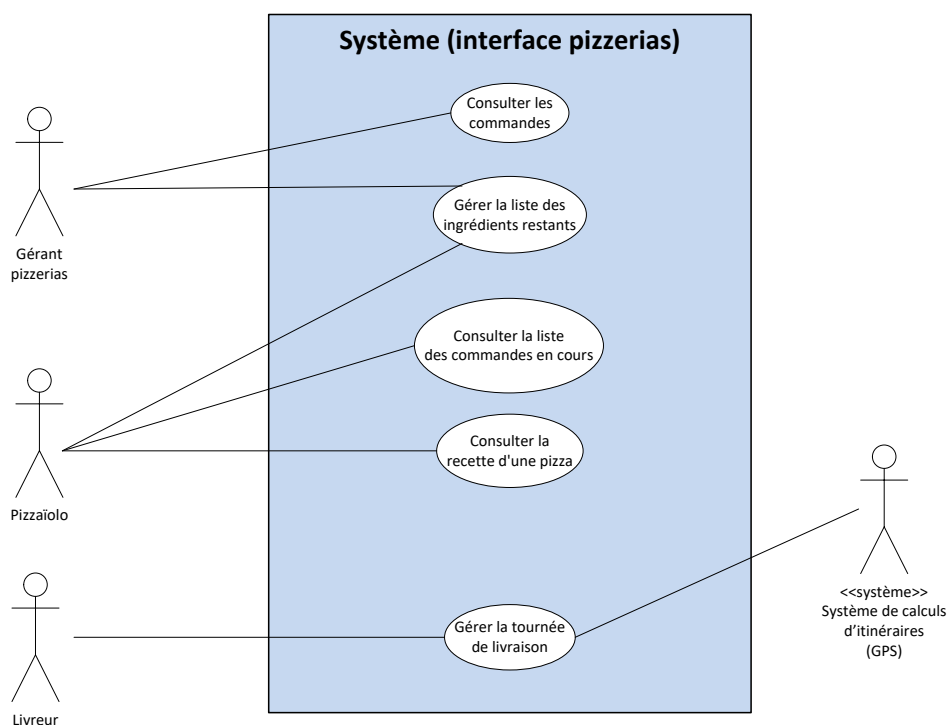


Diagramme simplifié des cas d'utilisation (package interface pizzerias)



## 4 - LES WORKFLOWS

### 4.1 - Le workflow « cycle de vie d'une commande »

Le processus le plus critique à mettre en œuvre sur cette application est celui qui concerne le cycle de vie d'une commande. Afin de bien comprendre ce processus, voici le diagramme d'activité expliquant cet ensemble d'actions :

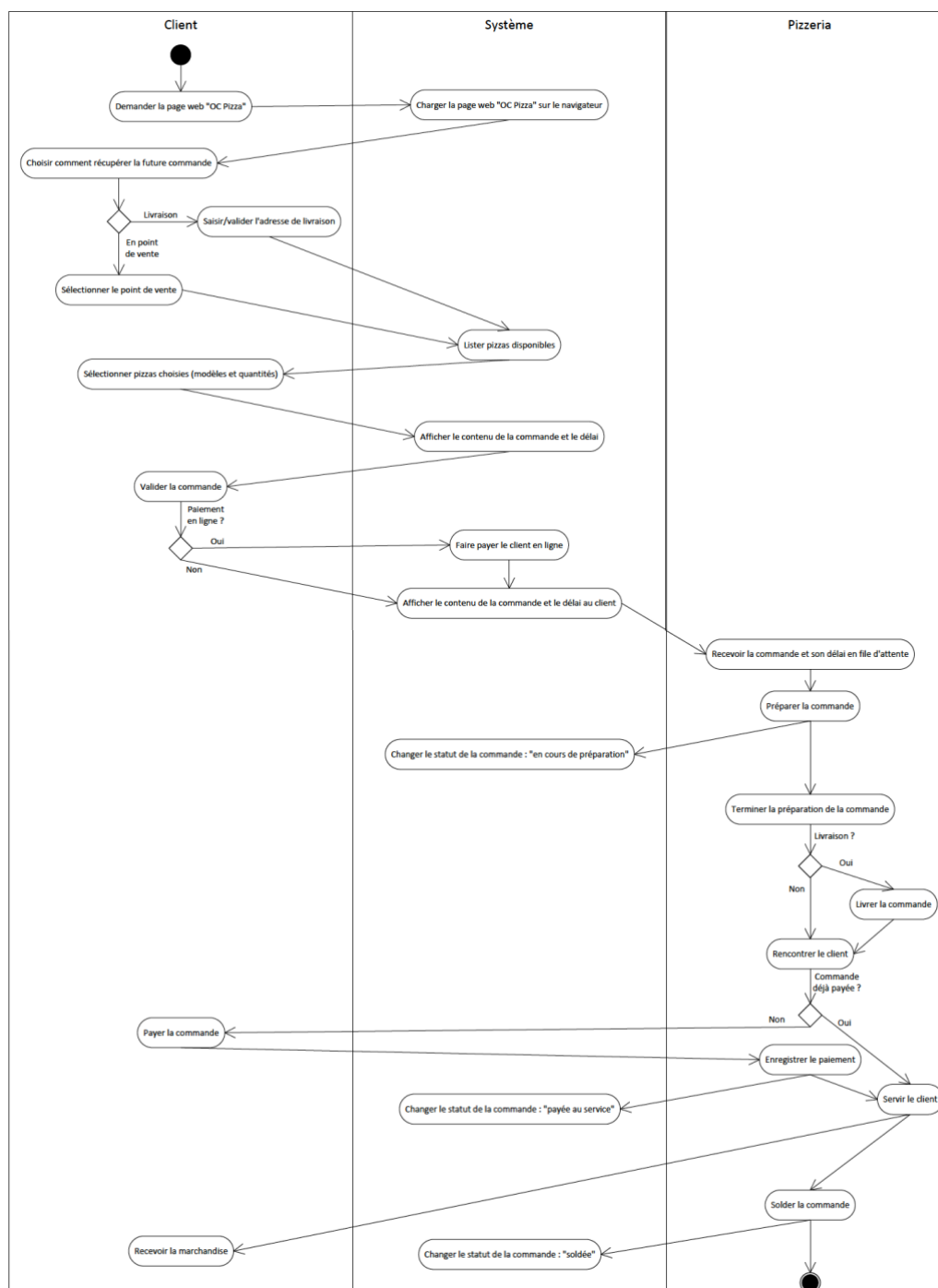


Diagramme d'activité du cycle de vie d'une commande

## 5 - APPLICATION WEB

Comme indiqué dans la section 3.1, l'application « ERP OC Pizza » sera développée sous la forme d'une application web.

### 5.1 - Les acteurs

Les acteurs sont ceux présentés dans la section 3.2.

### 5.2 - Les cas d'utilisation

Voici la liste exhaustive des 21 fonctionnalités nécessaires au fonctionnement de l'application :

Package	Fonctionnalité	Numéro
Client	Sélectionner les pizzas choisies : modèles et quantités	1
Client	Connaître le délai de préparation de la commande	2
Client	Finaliser la commande sans payer en ligne	3
Client	Payer la commande en ligne	4
Client	S'authentifier	5
Client	Créer un compte	6
Client	Modifier une commande (sous conditions)	7
Client	Annuler une commande (sous conditions)	8
Pizzerias	Visualiser l'ensemble de l'activité du groupe de pizzerias	9
Pizzerias	Recevoir une alerte de risque de rupture d'un ingrédient	10
Pizzerias	Suspendre de la vente les pizzas avec un ingrédient manquant	11
Pizzerias	Recevoir une alerte de suspension de vente	12
Pizzerias	Mettre à jour les stocks d'ingrédients	13
Pizzerias	Effectuer une réception d'ingrédients	14
Pizzerias	Afficher la liste des pizzas en attente avec leurs délais	15
Pizzerias	Obtenir un aide-mémoire avec la recette de la pizza commandée	16
Pizzerias	Déclarer une pizza cuite	17
Pizzerias	Saisir manuellement une commande	18
Pizzerias	Solder une commande non payée en ligne	19
Pizzerias	Solder une commande déjà payée en ligne	20
Pizzerias	Obtenir le parcours pour livraisons de commandes	21

A partir de ces fonctionnalités, les diagrammes détaillés des cas d'utilisation ont été établis et sont présentés dans les deux pages suivantes.

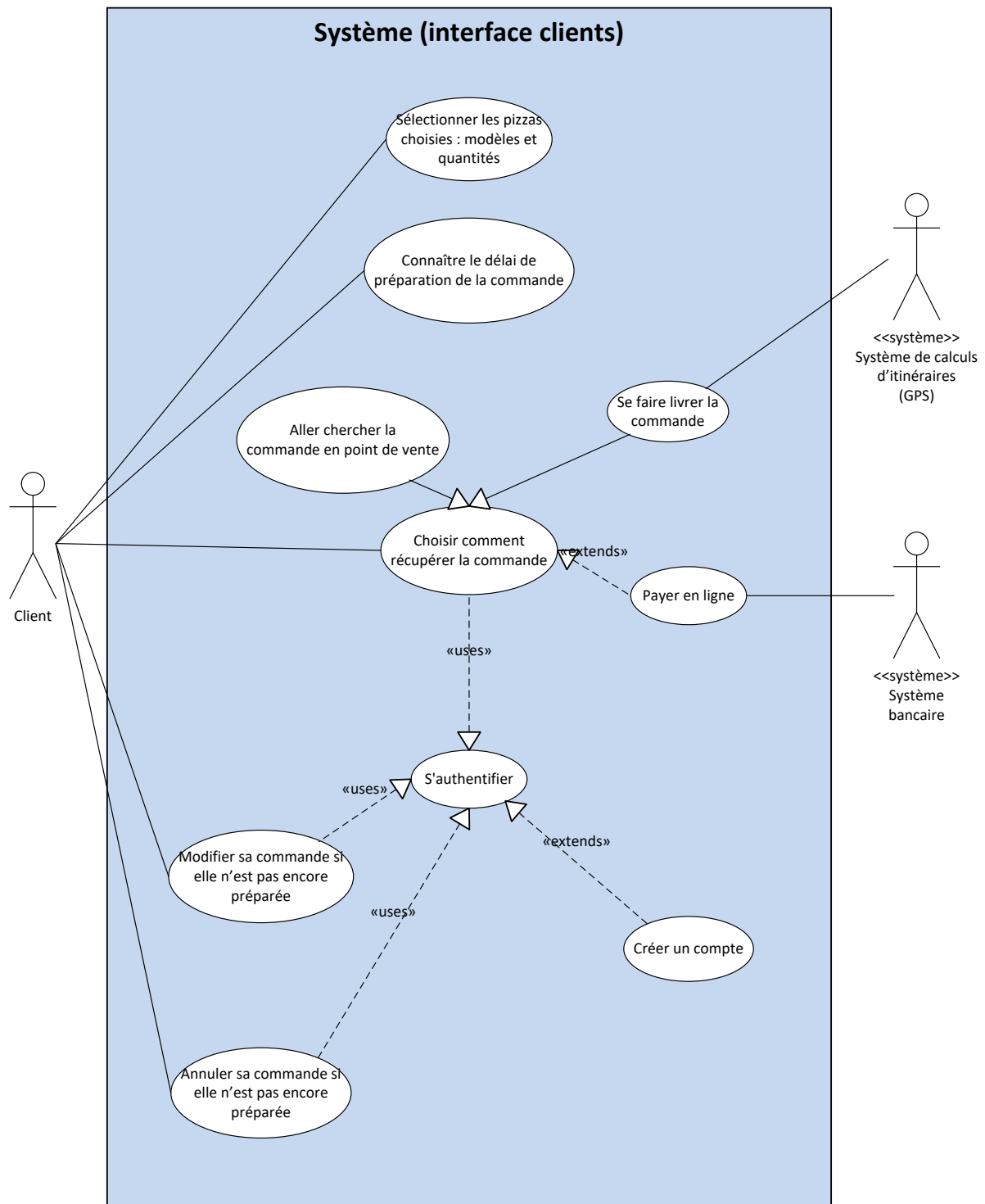


Diagramme détaillé des cas d'utilisation (package interface clients)

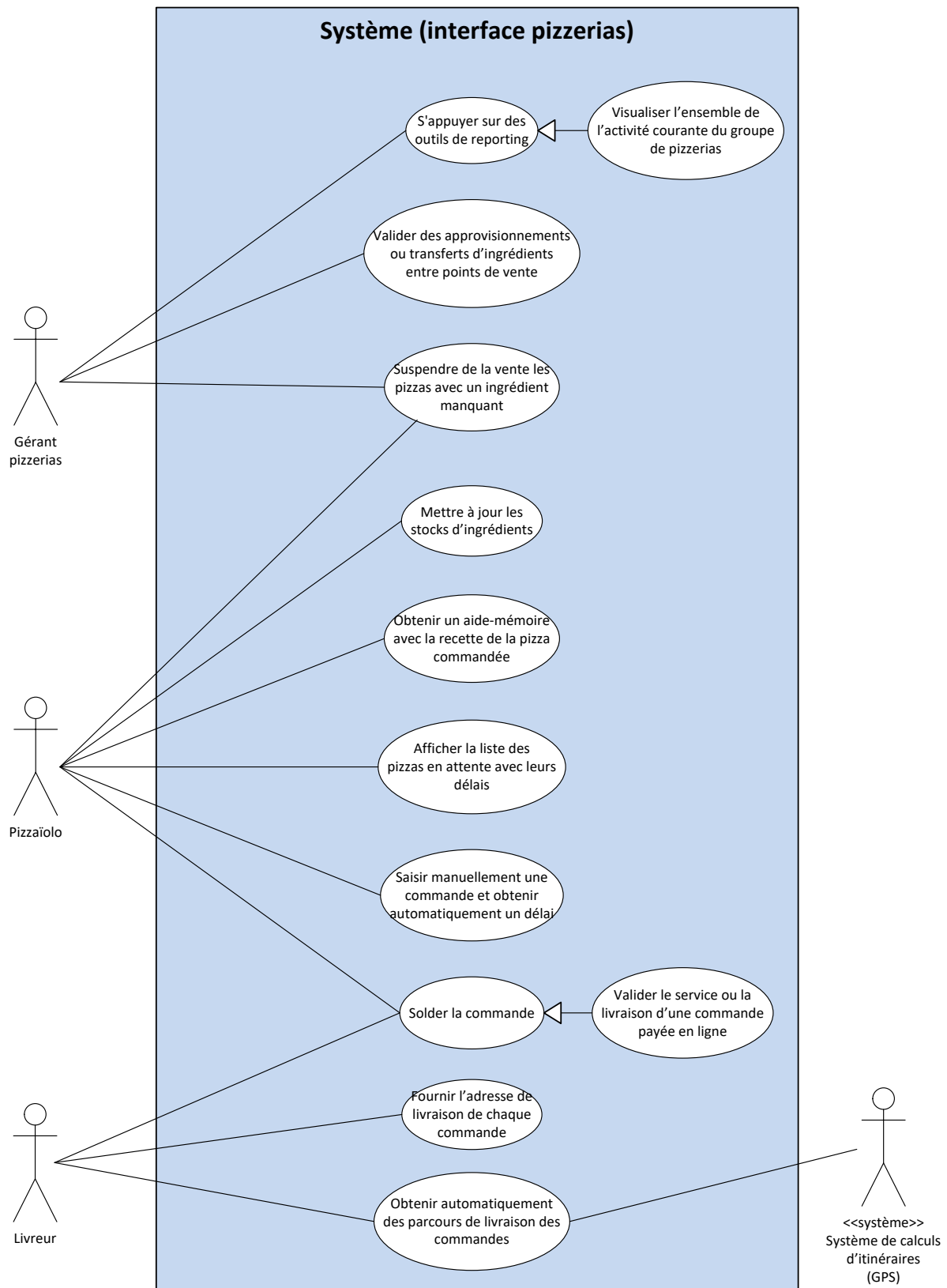


Diagramme détaillé des cas d'utilisation (package interface pizzerias)

### 5.2.1 - Package « interface clients »

#### 5.2.1.1 - UC01 – Cas d'utilisation « Sélectionner les pizzas choisies : modèles et quantités »

Numéro	01
Nom	Sélectionner les pizzas choisies : modèles et quantités <b>Package « Interface clients »</b>
Acteur	Client
Description succincte	Avant d'éventuellement commander une ou plusieurs pizzas en ligne, le client doit pouvoir consulter la liste des pizzas disponibles et sélectionner celle(s) qu'il désire.
Auteur	Etienne BARBIER
Date	30/04/2020
Pré-conditions	Aucune
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page web du site « OC Pizza ».

##### 5.2.1.1.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la liste des points de vente, et propose de sélectionner un point de vente ou saisir une adresse de livraison.
2.	Il sélectionne le point de vente.	
3.		Il affiche la liste des pizzas disponibles à ce point de vente.
4.	Il sélectionne une pizza.	
5.		Il propose une quantité entre 0 et 5.
6.	Il choisit la quantité souhaitée pour ce modèle, puis la valide.	
7.		Il ajoute une ligne au panier de commande (si la quantité est >0), et met à jour le montant à régler.
8.		Il propose à l'utilisateur : - soit de sélectionner un autre modèle en revenant à l'étape 3 - soit de modifier/supprimer le panier de commande - soit de valider le panier de commande
9.	Il choisit de valider le panier de commande.	
10.		Il fait appel au <a href="#">cas d'utilisation n°05 « s'authentifier »</a> .
11.		Il récapitule le panier de commande pour l'utilisateur authentifié et enregistre sa commande.

#### 5.2.1.1.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternative au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il saisit une adresse de livraison.	
2.a.2.		Il détermine le point de vente de référence pour cette adresse de livraison.

##### - Alternative au point 4 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
4.a.2.		Reprise au point 1.

##### - Alternative au point 6 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
6.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
6.a.2.		Reprise au point 1.

##### - Alternatives au point 9 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
9.a.1.	Il choisit de modifier le panier de commande.	
9.a.2.		Il fait appel au cas d'utilisation n°07 « modifier une commande (sous conditions) ».
9.b.1.	Il choisit de supprimer le panier de commande.	
9.b.2.		Il fait appel au cas d'utilisation n°08 « annuler une commande (sous conditions) ».
9.c.1.	Il choisit de revenir à l'étape 3.	
9.c.2.		Reprise au point 3.

#### 5.2.1.1.3 Scénarios d'exception

##### - Exception E1 : après point 1, l'affichage de la liste des points de vente n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
1.2.		Fin du cas d'utilisation.

- **Exception E2 : après point 2.a.2, la détermination du point de vente de référence n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.2.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
2.a.2.2.		Reprise au point 1.

- **Exception E3 : après point 3, l'affichage de la liste des pizzas disponibles n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
3.2.		Reprise au point 1.

- **Exception E4 : après point 7, la mise à jour du panier de commande n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
7.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
7.2.		Reprise au point 3.

- **Exception E5 : après point 11, la récapitulation du panier de commande pour l'utilisateur n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
11.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
11.2.		Reprise au point 8.

#### 5.2.1.1.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 11 Scénarios d'exception : au point 1.2 Autre : l'utilisateur choisit de fermer la page web avant le point 11.
<b>Post-conditions</b>	Une commande est enregistrée en base de données (dans le cas d'une fin dans le cadre du scénario nominal).

#### 5.2.1.1.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	On doit pouvoir visualiser le nombre total de pizzas dans le panier à tout moment. Les messages aux utilisateurs liés aux scénarios d'exception doivent être fournis à l'aide de fenêtres pop-up.
<b>Performance attendue</b>	L'enregistrement en base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.1.2 - UC02 – Cas d'utilisation « Connaître le délai de préparation de la commande »

<b>Numéro</b>	02
<b>Nom</b>	Connaître le délai de préparation de la commande <b>Package « Interface clients »</b>
<b>Acteur</b>	Client
<b>Description succincte</b>	Le client reçoit l'information de l'heure prévisionnelle de mise à disposition de sa commande.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	Le client a constitué son panier de commande (cas d'utilisation n°01 : « sélectionner les pizzas choisies ») ou vient de modifier sa commande (cas d'utilisation n°07 : « modifier une commande (sous conditions) »).
<b>Démarrage</b>	L'utilisateur se trouve déjà sur la page web du site « OC Pizza ».

#### 5.2.1.2.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il calcule le délai d'attente du point de vente, puis ajoute le délai de confection des pizzas commandées.
2.		Il calcule le délai de livraison de la commande (0 si la commande est récupérée en point de vente).
3.		Il additionne les délais précédemment calculés pour obtenir le délai total de préparation de la commande, et donc l'heure prévisionnelle à laquelle le client recevra sa commande.
4.		Il affiche le jour et l'heure prévisionnelle de livraison ou de mise à disposition de la commande à l'écran.
5.	Il prend connaissance du jour et de l'heure prévisionnelle de livraison ou de mise à disposition de la commande.	
6.		Il met à jour la commande enregistrée avec l'heure promise au client.

#### 5.2.1.2.2 Scénarios alternatifs

Non applicable



#### 5.2.1.2.3 Scénarios d'exception

##### - Exception E1 : après point 1, le calcul n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il tente de nouveau de calculer le délai.
1.2.		Si échec de 1.1, il affiche un message d'erreur.

##### - Exception E2 : après point 2, le calcul n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.1.		Il tente de nouveau de calculer le délai.
2.2.		Si échec de 2.1, il affiche un message d'erreur.

##### - Exception E3 : après point 3, le calcul n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.1.		Il tente de nouveau de calculer le délai.
3.2.		Si échec de 3.1, il affiche un message d'erreur.

#### 5.2.1.2.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 5 Scénarios d'exception : aux points 1.2, 2.2 et 3.2 Autre : l'utilisateur choisit de fermer la page web avant le point 5.
<b>Post-conditions</b>	La commande est mise à jour en base de données avec l'heure promise au client.

#### 5.2.1.2.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	Les messages aux utilisateurs liés aux scénarios d'exception doivent être fournis à l'aide de fenêtres pop-up.
<b>Performance attendue</b>	L'enregistrement en base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.1.3 - UC03 – Cas d'utilisation « Finaliser la commande sans payer en ligne »

Numéro	03
Nom	Finaliser la commande sans payer en ligne <b>Package « Interface clients »</b>
Acteur	Client
Description succincte	Le client finalise sa commande et choisit de régler à la mise à disposition de la commande.
Auteur	Etienne BARBIER
Date	30/04/2020
Pré-conditions	Le client a constitué son panier de commande (cas d'utilisation n°01 : « sélectionner les pizzas choisies ») et connaît l'heure de mise à disposition de sa commande (cas d'utilisation n°02 : « connaître le délai de préparation de la commande »).
Démarrage	L'utilisateur se trouve déjà sur la page web du site « OC Pizza ».

#### 5.2.1.3.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche un message qui propose à l'utilisateur : - soit de payer en ligne - soit de payer à réception de la commande
2.	Il choisit de payer à réception de commande	
3.		Il met à jour la commande enregistrée avec l'information concernant le paiement à réception de commande, et considère la commande complète.
4.		Il affiche un message indiquant que l'utilisateur a choisi de régler à réception de la commande et rappelle le montant dû.
5.		Il transmet l'information de la commande au point de vente concerné.

#### 5.2.1.3.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternatives au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il choisit de payer en ligne.	
2.a.2.		Il fait appel au <a href="#">cas d'utilisation n°04 « payer la commande en ligne »</a> (à partir de l'étape 2 du scénario nominal de ce cas d'utilisation n°04).
2.a.3.		Fin du cas d'utilisation.

2.b.1.	Il choisit de quitter la page en cours sans finaliser sa commande.	
2.b.2.		Il affiche un message indiquant que la commande n'est pas finalisée, mais qu'elle reste disponible dans le panier de commande afin d'être reprise ultérieurement ou modifiée.

#### 5.2.1.3.3 Scénarios d'exception

##### - Exception E1 : après point 3, l'enregistrement en base de données n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.1.		Il renouvelle la demande de modification de la ligne de commande en base de données, dans la limite de deux nouvelles tentatives.
3.2.		Si cela ne fonctionne toujours pas, il affiche un message d'erreur à l'écran, en indiquant à l'utilisateur que l'enregistrement de sa commande n'a pas réussi.
3.3.		Il invite l'utilisateur à passer commande par téléphone au numéro indiqué à l'écran, en lui rappelant son panier de commande pour information.
3.4.		Il supprime la commande de la base de données.

#### 5.2.1.3.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	- Scénario nominal : au point 6 - Scénario alternatif : au point 2.b.2
<b>Post-conditions</b>	- Scénario nominal : la commande est mise à jour en base de données avec le statut « finalisée » et passe en file d'attente de préparation au point de vente concerné - Scénario alternatif : la commande reste présente en base de données, mais non mise à jour - Scénario d'exception : la commande est supprimée de la base de données

#### 5.2.1.3.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	Les messages aux utilisateurs liés aux scénarios alternatifs doivent être fournis à l'aide de fenêtres pop-up.
<b>Performance attendue</b>	L'enregistrement en base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

#### 5.2.1.4 - UC04 – Cas d'utilisation « Payer la commande en ligne »

<b>Numéro</b>	04
<b>Nom</b>	Payer la commande en ligne <b>Package « Interface clients »</b>
<b>Acteur</b>	Client
<b>Description succincte</b>	Le client finalise sa commande et choisit de régler en ligne.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	Le client a constitué son panier de commande (cas d'utilisation n°01 : « sélectionner les pizzas choisies ») et connaît l'heure de mise à disposition de sa commande (cas d'utilisation n°02 : « connaître le délai de préparation de la commande »).
<b>Démarrage</b>	L'utilisateur se trouve déjà sur la page web du site « OC Pizza ».

##### 5.2.1.4.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche un message qui propose à l'utilisateur : - soit de payer en ligne - soit de payer à réception de la commande
2.	Il choisit de payer en ligne.	
3.		Il redirige vers le système de paiement externe.
4.	Il suit les indications du système de paiement externe jusqu'à la finalisation de la transaction.	
5.		Il met à jour la commande enregistrée avec l'information concernant le paiement à réception de commande, et considère la commande complète.
6.		Il affiche à l'écran que la commande et le paiement ont été enregistrés.
7.		Il indique que la transaction bancaire sera définitive au moment où le point de vente aura validé celle-ci (au début de la préparation de la commande) et que jusqu'à ce moment-là le client peut encore modifier ou supprimer sa commande.
8.		Il transmet l'information de la commande au point de vente concerné.

#### 5.2.1.4.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternatives au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il choisit de payer à réception de commande.	
2.a.2.		Il fait appel au cas d'utilisation n°03 « finaliser la commande sans payer en ligne » (à partir de l'étape 2 du scénario nominal de ce cas d'utilisation n°03).
2.a.3.		Fin du cas d'utilisation.
2.b.1.	Il choisit de quitter la page en cours sans finaliser sa commande.	
2.b.2.		Il affiche un message indiquant que la commande n'est pas finalisée, mais qu'elle reste disponible dans le panier de commande afin d'être reprise ultérieurement ou modifiée.

##### - Alternative au point 4 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.a.1.	Il choisit de quitter la page en cours sans finaliser sa commande.	
4.a.2		Il affiche un message indiquant que la commande n'est pas finalisée, mais qu'elle reste disponible dans le panier de commande afin d'être reprise ultérieurement ou modifiée.

#### 5.2.1.4.3 Scénarios d'exception

##### - Exception E1 : après point 3, la redirection vers le système de paiement n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.1.		Il effectue une seconde tentative de redirection.
3.2.		Si cela ne fonctionne toujours pas, il affiche un message d'erreur à l'écran, en invitant l'utilisateur à renouveler sa tentative ou choisir un autre mode de paiement.
3.3.		Reprise au point 1.

- **Exception E2 : après point 5, l'enregistrement en base de données n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.1.		Il renouvelle la demande de modification de la ligne de commande en base de données, dans la limite de deux nouvelles tentatives.
5.2.		Si cela ne fonctionne toujours pas, il affiche un message d'erreur à l'écran, en indiquant à l'utilisateur que l'enregistrement de sa commande n'a pas réussi.
5.3.		Il invite l'utilisateur à passer commande par téléphone au numéro indiqué à l'écran, en lui rappelant son panier de commande pour information.
5.4.		Il supprime la commande de la base de données.
5.5.		Fin du cas d'utilisation

- **Exception E3 : après point 8, la transmission de la commande vers le point de vente n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
8.1.		Il renouvelle la transmission, dans la limite de deux nouvelles tentatives.
8.2.		Si cela ne fonctionne toujours pas, il affiche un message d'erreur à l'écran, en indiquant à l'utilisateur que l'enregistrement de sa commande n'a pas réussi.
8.3.		Il invite l'utilisateur à passer commande par téléphone au numéro indiqué à l'écran, en lui rappelant son panier de commande pour information.
8.4.		Il supprime la commande de la base de données.
8.5.		Fin du cas d'utilisation

5.2.1.4.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scénario nominal : au point 8</li> <li>- Scénario alternatif : aux points 2.b.2 et 4.a.2</li> <li>- Scénarios d'exception : aux points 5.5 et 8.5</li> </ul>
<b>Post-conditions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scénario nominal : la commande est mise à jour en base de données avec le statut « finalisée » et passe en file d'attente de préparation au point de vente concerné</li> <li>- Scénario alternatif : la commande reste présente en base de données, mais non mise à jour</li> <li>- Scénarios d'exception E2 et E3 : la commande est supprimée de la base de données</li> </ul>

5.2.1.4.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	Les messages aux utilisateurs liés aux scénarios alternatifs et aux scénarios d'exception doivent être fournis à l'aide de fenêtres pop-up.
<b>Performance attendue</b>	L'enregistrement en base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.1.5 - UC05 – Cas d'utilisation « S'authentifier » (commun aux deux packages)

<b>Numéro</b>	05
<b>Nom</b>	S'authentifier <b>Package « Interface clients »</b> <b>Package « Interface pizzerias »</b>
<b>Acteur</b>	Client, gérant, pizzaiolo, livreur, développeur web externe
<b>Description succincte</b>	Afin de déterminer les droits d'accès sur le site web (pour le gérant, les pizzaiolos, les livreurs, les développeurs web externes) ou attribuer une commande à un client, il est nécessaire de s'authentifier.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	Avoir un compte utilisateur avec identifiant et mot de passe
<b>Démarrage</b>	- soit par action volontaire de l'utilisateur sur la page web de « OC Pizza » en cliquant sur le bouton « s'authentifier » - soit par appel de cette fonctionnalité lors d'un autre cas d'utilisation

#### 5.2.1.5.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il enregistre temporairement les données de la page précédente (page d'accueil, commande en cours, etc.)
2.		Il affiche deux champs à compléter : - l'identifiant, en caractères visibles (dans le cas d'un client, c'est une adresse mail) - le mot de passe, en caractères masqués Il propose également à l'utilisateur de : - créer un compte si celui-ci n'en a pas déjà un - renouveler son mot de passe si l'utilisateur l'a oublié
3.	Il saisit son identifiant et son mot de passe.	
4.		Il vérifie que l'identifiant existe.
5.		Il vérifie que le mot de passe est correct pour l'identifiant saisi.
6.		Il affiche un message à l'écran indiquant à l'utilisateur que la saisie a réussi.
7.		Il charge les droits d'accès de l'utilisateur pour sa navigation.
8.		Il charge la page (avec les éventuelles données) qui précédait le cas d'utilisation, avec l'affichage de l'identifiant pour indiquer que l'utilisateur est bien authentifié.

### 5.2.1.5.2 Scénarios alternatifs

#### - Alternatives au point 3 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.a.1.	Il choisit de créer un compte.	
3.a.2.		Il fait appel au cas d'utilisation n°06 « créer un compte ».
3.a.3.		Reprise au point 2.
3.b.1.	Il choisit de renouveler son mot de passe.	
3.b.2.		Il envoie un mail à l'utilisateur avec un mot de passe temporaire.
3.b.3.		Il affiche une page avec deux champs : - mot de passe temporaire - nouveau mot de passe
3.b.4.	Il saisit les informations dans les deux champs.	
3.b.5.		Il vérifie que le mot de passe temporaire est correct pour l'identifiant saisi.
3.b.6.		Il enregistre le nouveau mot de passe pour l'identifiant.
3.b.7.		Reprise au point 6.
3.c.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page précédente.	
3.c.2.		Il charge la page (avec les éventuelles données) qui précédait le cas d'utilisation.

### 5.2.1.5.3 Scénarios d'exception

#### - Exception E1 : après point 4, la vérification de l'identifiant n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran indiquant que l'identifiant saisi n'est pas reconnu, et invite à vérifier l'identifiant.
4.2.	Il valide le message affiché à l'écran.	
4.3.		Reprise au point 2.



- **Exception E2 : après point 5, la vérification du mot de passe n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran indiquant que le mot de passe saisi n'est pas correct, et invite à saisir de nouveau les informations de connexion.
5.2.	Il valide le message affiché à l'écran.	
5.3.		Reprise au point 2.

- **Exception E3 : après point 3.b.5, la vérification du mot de passe n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.b.5.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran indiquant que le mot de passe temporaire saisi n'est pas correct, et invite à saisir de nouveau mot de passe temporaire fourni par mail.
3.b.5.2.	Il valide le message affiché à l'écran.	
3.b.5.3.		Reprise au point 3.b.3.

5.2.1.5.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 8 Scénarios alternatifs : au point 3.c.2
<b>Post-conditions</b>	L'utilisateur reste authentifié tant que la page web est active.

5.2.1.5.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	Les messages aux utilisateurs liés aux scénarios d'exception doivent être fournis à l'aide de fenêtres pop-up.
<b>Performance attendue</b>	L'enregistrement en base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	Combien de fois au maximum autorise-t-on la tentative d'authentification pour un même utilisateur avant de bloquer éventuellement son compte ?

### 5.2.1.6 - UC06 – Cas d'utilisation « Créer un compte »

<b>Numéro</b>	06
<b>Nom</b>	Créer un compte <b>Package « Interface clients »</b>
<b>Acteur</b>	Client
<b>Description succincte</b>	Afin de pouvoir effectuer une première commande sur le site web, le client doit créer un compte utilisateur avec identifiant et mot de passe
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	Aucune
<b>Démarrage</b>	- soit par action volontaire de l'utilisateur sur la page web de « OC Pizza » en cliquant sur le bouton « créer un compte » - soit par appel de cette fonctionnalité lors d'un autre cas d'utilisation

#### 5.2.1.6.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il enregistre temporairement les données de la page précédente (page d'accueil, commande en cours, etc.)
2.		Il affiche les champs à compléter : - l'identifiant, qui est l'adresse mail du client - le mot de passe, en caractères masqués - nom - prénom - numéro de téléphone
3.	Il complète les champs dans le formulaire.	
4.		Il vérifie que les champs sont tous complétés, et que l'identifiant n'est pas déjà utilisé.
5.		Il ajoute l'utilisateur à la base de données des clients.
6.		Il affiche un message à l'écran indiquant à l'utilisateur que le compte a été créé avec succès.
7.		Il charge les droits d'accès de l'utilisateur pour sa navigation.
8.		Il charge la page (avec les éventuelles données) qui précédait le cas d'utilisation, avec l'affichage de l'identifiant pour indiquer que l'utilisateur est bien authentifié.

#### 5.2.1.6.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternative au point 3 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page précédente.	
3.a.2.		Il charge la page (avec les éventuelles données) qui précédait le cas d'utilisation.

#### 5.2.1.6.3 Scénarios d'exception

##### - Exception E1 : après point 4, la vérification des champs n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran indiquant que l'identifiant saisi est déjà utilisé par un autre compte.
4.2.		Reprise au point 2.

##### - Exception E2 : après point 4, la vérification des champs n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.11.		Il affiche un message d'erreur à l'écran indiquant que tous les champs ne sont pas complétés.
4.12.		Il enregistre les données saisies par l'utilisateur.
4.13.		Reprise au point 2 en chargeant les données saisies par l'utilisateur.

##### - Exception E3 : après point 5, l'ajout de l'utilisateur en base de données n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran indiquant que la création du compte n'a pas réussi et invite l'utilisateur à renouveler son action.
5.2.		Reprise au point 2.

#### 5.2.1.6.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 8 Scénario alternatif : au point 3.a.2
<b>Post-conditions</b>	- L'utilisateur est authentifié et il le reste tant que la page web est active - Un compte utilisateur est créé pour le client

#### 5.2.1.6.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	Les messages aux utilisateurs liés aux scénarios d'exception doivent être fournis à l'aide de fenêtres pop-up.
<b>Performance attendue</b>	L'enregistrement en base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.1.7 - UC07 – Cas d'utilisation « Modifier une commande (sous conditions) »

<b>Numéro</b>	07
<b>Nom</b>	Modifier une commande (sous conditions) <b>Package « Interface clients »</b>
<b>Acteur</b>	Client
<b>Description succincte</b>	Tant que la commande n'est pas en cours de préparation, le client a la possibilité de modifier sa commande.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	- Une commande a été finalisée par l'utilisateur et n'a pas encore été préparée - L'utilisateur est authentifié
<b>Démarrage</b>	L'utilisateur a demandé la modification de sa commande sur le site web : - soit durant le cas d'utilisation n°01 « sélectionner les pizzas choisies » - soit en cliquant sur le bouton « modifier/annuler une commande en cours » depuis la page d'accueil du site web « OC Pizza »

#### 5.2.1.7.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la liste des commandes en cours et non préparées pour l'utilisateur authentifié. Il indique à l'utilisateur : - qu'une modification de commande peut entraîner une modification du délai de préparation de la commande - qu'une annulation de commande est définitive
2.	Il sélectionne une commande et clique sur le bouton « modifier ».	
3.		Il affiche le contenu de la commande sélectionnée et demande à l'utilisateur s'il souhaite supprimer une ou plusieurs lignes.
4.	Il supprime une ou plusieurs lignes.	
5.		Il affiche le contenu de la commande mise à jour et propose à l'utilisateur de modifier les quantités des lignes de commande.
6.	Il modifie les quantités des lignes de commande.	
7.		Il affiche le contenu de la commande mise à jour et propose à l'utilisateur d'ajouter un modèle de pizza.
8.	Il sélectionne une pizza.	
9.		Il propose une quantité entre 0 et 5.

10.	Il choisit la quantité souhaitée pour ce modèle, puis la valide.	
11.		Il ajoute une ligne au panier de commande (si la quantité est >0), et met à jour le montant à régler.
12.		Il propose à l'utilisateur : - soit de sélectionner un autre modèle en revenant à l'étape 7 - soit de supprimer le panier de commande - soit de valider le panier de commande
13.	Il choisit de valider le panier de commande.	
14.		Il récapitule le panier de commande pour l'utilisateur authentifié et enregistre sa commande.
15.		Si le montant de la commande diffère du montant initial et si le client avait payé en ligne, il annule l'ordre de transaction bancaire précédent et informe l'utilisateur avec un message à l'écran.
16.		Si le nombre de pizzas dans la commande a été modifié, il fait appel au <a href="#">cas d'utilisation n°02 « connaître le délai de préparation de la commande »</a> .
17.		Il fait appel au <a href="#">cas d'utilisation n°04 « payer la commande en ligne »</a> .

#### 5.2.1.7.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternatives au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
2.a.2		Fin du cas d'utilisation.
2.b.1.	Il sélectionne une commande et clique sur le bouton « annuler ».	
2.b.2.		Il fait appel au <a href="#">cas d'utilisation n°08 « annuler une commande (sous conditions) »</a> (à partir de l'étape 2 du scénario nominal de ce cas d'utilisation n°08).
2.b.3.		Fin du cas d'utilisation.

##### - Alternatives au point 4 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.a.1.	Il décide de ne supprimer aucune ligne de commande.	
4.a.2.		Il ne modifie pas la commande et poursuit au point 5.

4.b.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
4.b.2.		Il affiche un message indiquant à l'utilisateur que la modification en cours ne sera pas enregistrée.
4.b.3.		Reprise au point 1.

- Alternatives au point 6 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
6.a.1.	Il décide de ne modifier aucune quantité sur les lignes de commande.	
6.a.2.		Il ne modifie pas la commande et poursuit au point 7.
6.b.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
6.b.2.		Il affiche un message indiquant à l'utilisateur que la modification en cours ne sera pas enregistrée.
6.b.3.		Reprise au point 1.

- Alternatives au point 8 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
8.a.1.	Il décide de ne pas ajouter de pizza à sa commande.	
8.a.2.		Il ne modifie pas la commande et poursuit au point 11.
8.b.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
8.b.2.		Il affiche un message indiquant à l'utilisateur que la modification en cours ne sera pas enregistrée.
8.b.3.		Reprise au point 1.

- Alternative au point 10 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
10.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
10.a.2.		Il affiche un message indiquant à l'utilisateur que la modification en cours ne sera pas enregistrée.
10.a.3.		Reprise au point 1.

- Alternatives au point 13 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
13.a.1.	Il choisit de supprimer le panier de commande.	
13.a.2.		Il fait appel au cas d'utilisation n°08 « annuler une commande (sous conditions) ».
13.a.3.		Fin du cas d'utilisation.
13.b.1.	Il choisit de revenir à l'étape 7.	
13.b.2.		Reprise au point 7.
13.c.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
13.c.2.		Il affiche un message indiquant à l'utilisateur que la modification en cours ne sera pas enregistrée.
13.c.3.		Reprise au point 1.

- Alternative au point 15 : si le montant de la commande est le même que le montant initial ou si le client n'avait pas payé en ligne

Étape du scénario	Utilisateur	Système
15.a.1.		Il poursuit au point 16.

- Alternative au point 16 : si le nombre de pizzas dans la commande n'a pas été modifié

Étape du scénario	Utilisateur	Système
16.a.1.		Il affiche un message à l'écran indiquant que le délai de préparation de la commande est inchangé et il rappelle le jour et l'heure de mise à disposition.

### 5.2.1.7.3 Scénarios d'exception

- Exception E1 : après point 1, l'affichage de la liste des commandes de l'utilisateur n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
1.2.		Fin du cas d'utilisation.

- Exception E2 : après point 5, la mise à jour du panier de commande n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
5.2.		Reprise au point 3.

- **Exception E3 : après point 7, la mise à jour du panier de commande n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
7.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
7.2.		Reprise au point 5.

- **Exception E4 : après point 11, la mise à jour du panier de commande n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
11.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
11.2.		Reprise au point 7.

- **Exception E5 : après point 14, la récapitulation du panier de commande n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
11.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
11.2.		Reprise au point 12.

#### 5.2.1.7.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 14 Scénarios alternatifs : aux points 2.a.2 et 13.a.3
<b>Post-conditions</b>	Une commande précédemment enregistrée en base de données est éventuellement modifiée.

#### 5.2.1.7.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	On doit pouvoir visualiser le nombre total de pizzas dans le panier à tout moment. Les messages aux utilisateurs liés aux scénarios d'exception doivent être fournis à l'aide de fenêtres pop-up.
<b>Performance attendue</b>	L'enregistrement en base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS



### 5.2.1.8 - UC08 – Cas d'utilisation « Annuler une commande (sous conditions) »

<b>Numéro</b>	08
<b>Nom</b>	Annuler une commande (sous conditions) <b>Package « Interface clients »</b>
<b>Acteur</b>	Client
<b>Description succincte</b>	Tant que la commande n'est pas en cours de préparation, le client a la possibilité d'annuler sa commande.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	- Une commande a été finalisée par l'utilisateur et n'a pas encore été préparée - L'utilisateur est authentifié
<b>Démarrage</b>	L'utilisateur a demandé l'annulation de sa commande sur le site web : - soit durant le cas d'utilisation n°01 « sélectionner les pizzas choisies » - soit en cliquant sur le bouton « modifier/annuler une commande en cours » depuis la page d'accueil du site web « OC Pizza »

#### 5.2.1.8.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la liste des commandes en cours et non préparées pour l'utilisateur authentifié. Il indique à l'utilisateur : - qu'une modification de commande peut entraîner une modification du délai de préparation de la commande - qu'une annulation de commande est définitive
2.	Il sélectionne une commande et clique sur le bouton « annuler ».	
3.		Il affiche le contenu de la commande sélectionnée et demande à l'utilisateur de confirmer l'annulation définitive de cette commande.
4.	Il valide l'annulation définitive de cette commande.	
5.		En base de données, il identifie la commande comme « annulée par le client ».
6.		Si le client avait payé en ligne, il annule l'ordre de transaction bancaire précédent et informe l'utilisateur avec un message à l'écran.
7.		S'il reste une ou plusieurs commandes en cours et non préparées pour l'utilisateur authentifié : reprise à l'étape 1.

#### 5.2.1.8.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternatives au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
2.a.2.		Fin du cas d'utilisation.
2.b.1.	Il sélectionne une commande et clique sur le bouton « modifier ».	
2.b.2.		Il fait appel au cas d'utilisation n°07 « modifier une commande (sous conditions) » (à partir de l'étape 2 du scénario nominal de ce cas d'utilisation n°07).
2.b.3.		Fin du cas d'utilisation.

##### - Alternatives au point 4 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.a.1.	Il décide de ne pas valider l'annulation de la commande.	
4.a.2.		Il n'annule pas la commande et reprend au point 1.
4.b.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
4.b.2.		Il affiche un message indiquant à l'utilisateur que la commande reste enregistrée.
4.b.3.		Reprise au point 1.

##### - Alternative au point 6 : si le client n'avait pas payé en ligne

Étape du scénario	Utilisateur	Système
6.a.1.		Il poursuit au point 7.

##### - Alternative au point 7 : s'il ne reste plus de commande en cours et non préparée pour l'utilisateur authentifié

Étape du scénario	Utilisateur	Système
7.a.1.		Fin du cas d'utilisation.

#### 5.2.1.8.3 Scénarios d'exception

##### - Exception E1 : après point 1, l'affichage de la liste des commandes de l'utilisateur n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
1.2.		Fin du cas d'utilisation.

##### - Exception E2 : après point 5, l'annulation en base de données n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
5.2.		Reprise au point 3.

#### 5.2.1.8.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénarios alternatifs : aux points 2.a.2, 2.b.3 et 7.a.1 Scénario d'exception : au point 1.2
<b>Post-conditions</b>	Une commande précédemment enregistrée en base de données est identifiée comme « annulée par le client ».

#### 5.2.1.8.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	On doit pouvoir visualiser le nombre total de pizzas dans le panier à tout moment. Les messages aux utilisateurs liés aux scénarios d'exception doivent être fournis à l'aide de fenêtres pop-up.
<b>Performance attendue</b>	L'enregistrement en base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

## 5.2.2 - Package « interface pizzerias »

### 5.2.2.1 - UC09 – Cas d'utilisation « Visualiser l'ensemble de l'activité du groupe de pizzerias »

<b>Numéro</b>	09
<b>Nom</b>	Visualiser l'ensemble de l'activité du groupe de pizzerias <b>Package « Interface pizzerias »</b>
<b>Acteur</b>	Gérant
<b>Description succincte</b>	Cette fonctionnalité permet de suivre l'activité du groupe de pizzerias à court, moyen et long termes, en proposant des graphiques et autres supports de reporting.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	Il est nécessaire d'avoir des droits d'accès en tant que gérant.
<b>Démarrage</b>	Sur la page web du site « OC Pizza », le gérant clique sur le bouton « suivi d'activité ».

#### 5.2.2.1.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la liste des points de vente, et propose de sélectionner un point de vente, plusieurs points de vente ou tous les points de vente.
2.	Il effectue sa sélection de point(s) de vente.	
3.		Il propose de visualiser l'activité entre deux dates (différentes ou égales) pour la sélection de point(s) de vente.
4.	Il sélectionne la date de début et la date de fin.	
5.		Il interroge la base de données et effectue des calculs.
6.		Il affiche les graphiques de chiffre d'affaires, de répartition des commandes (en attente, en cours, soldées, annulées, modifiées).

#### 5.2.2.1.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternative au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
2.a.2		Fin du cas d'utilisation.

- **Alternative au point 4 :**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
4.a.2.		Fin du cas d'utilisation.

5.2.2.1.3 Scénarios d'exception

- **Exception E1 : après point 1, l'affichage de la liste des points de vente n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
1.2.		Fin du cas d'utilisation.

- **Exception E2 : après point 5, l'interrogation de la base de données n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
5.2.		Reprise au point 3.

5.2.2.1.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 16 Scénarios alternatifs : aux points 2.a.1 et 4.a.1 Scénarios d'exception : au point 1.2
<b>Post-conditions</b>	Aucune

5.2.2.1.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	On doit pouvoir visualiser les graphiques sur une seule page d'écran d'ordinateur, ou de façon simple sur smartphone (responsive design, possibilité de zoomer sur un graphique).
<b>Performance attendue</b>	L'interrogation de la base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes pour une période inférieure à un mois.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.2.2 - UC10 – Cas d'utilisation « Recevoir une alerte de risque de rupture d'un ingrédient »

Numéro	10
Nom	Recevoir une alerte de risque de rupture d'un ingrédient <b>Package « Interface pizzerias »</b>
Acteur	Gérant
Description succincte	Cette fonctionnalité permet, sans action de la part de l'utilisateur, de recevoir une alerte, par SMS et/ou par mail, en cas de risque de rupture d'un ingrédient dans un point de vente.
Auteur	Etienne BARBIER
Date	30/04/2020
Pré-conditions	- Avoir renseigné son numéro de téléphone et son adresse mail dans son profil afin de pouvoir recevoir un SMS ou un mail d'alerte - Avoir renseigné la préférence de moyen d'alerte entre SMS et mail
Démarrage	Dans un point de vente, la consommation d'un ingrédient est telle que son niveau de stock instantané, ou projeté en fin de service, est inférieur ou égal au stock de sécurité.

#### 5.2.2.2.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il envoie un SMS ou un mail au gérant contenant les informations suivantes : - point de vente concerné - ingrédient concerné par le risque de rupture, stock instantané, stock projeté en fin de service et rappel du stock de sécurité - stock instantané et stock projeté en fin de service pour le même ingrédient dans les autres points de vente

#### 5.2.2.2.2 Scénarios alternatifs

Non applicable

#### 5.2.2.2.3 Scénarios d'exception

- **Exception E1 : après point 1, l'envoi du message par mail n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il envoie le message par SMS.

- **Exception E2 : après point 1, l'envoi du message par SMS n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.11.		Il envoie le message par mail.

#### 5.2.2.2.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 1 Scénarios d'exception : aux points 1.1 et 1.11
<b>Post-conditions</b>	Aucune

#### 5.2.2.2.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	La mise en forme du message doit être soignée pour une lecture rapide et efficace.
<b>Performance attendue</b>	L'envoi du message doit être effectué dans les 5 minutes
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.2.3 - UC11 – Cas d'utilisation « Suspendre de la vente les pizzas avec un ingrédient manquant »

<b>Numéro</b>	11
<b>Nom</b>	Suspendre de la vente les pizzas avec un ingrédient manquant <b>Package « Interface pizzerias »</b>
<b>Acteur</b>	Pizzaïolo
<b>Description succincte</b>	Cette fonctionnalité permet de suspendre de la vente les pizzas avec un ingrédient manquant, pour un point de vente.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	Il est nécessaire d'avoir des droits d'accès en tant que pizzaïolo (ou a fortiori en tant que gérant).
<b>Démarrage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sur son tableau de bord, le pizzaïolo clique sur le bouton « rupture ingrédient » et sélectionne l'ingrédient concerné.</li> <li>- Sur son tableau de bord, le pizzaïolo reçoit une alerte de future rupture d'ingrédient et clique sur ce message.</li> </ul>

#### 5.2.2.3.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche l'ingrédient qui va être en rupture et demande au pizzaïolo de saisir le stock de cet ingrédient.
2.	Il saisit le stock et valide.	
3.		Il affiche le stock saisi par le pizzaïolo et le stock théorique du système. Il demande au pizzaïolo de bien vouloir confirmer sa saisie.
4.	Il confirme sa saisie.	
5.		Il met à jour le stock de l'ingrédient, conformément à la saisie du pizzaïolo.
6.		Si le stock saisi par le pizzaïolo était inférieur ou égal au stock théorique du système, il suspend les pizzas concernées de la vente pour ce point de vente en base de données.
7.		Il affiche à l'écran les pizzas suspendues de la vente.
8.		Il envoie un message au gérant en indiquant : <ul style="list-style-type: none"> <li>- le point de vente concerné</li> <li>- l'ingrédient en rupture</li> <li>- les pizzas suspendues de la vente</li> </ul>



#### 5.2.2.3.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternative au point 4 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.a.1.	Il ne confirme pas sa saisie et demande de saisir de nouveau le stock constaté.	
4.a.2		Reprise au point 1.

##### - Alternative au point 5 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.a.1.		Si le stock saisi par le pizaiolo est supérieur au stock théorique du système, il met à jour le stock et ne suspend aucune nouvelle pizza de la vente.
5.a.2.		Fin du cas d'utilisation.

#### 5.2.2.3.3 Scénarios d'exception

##### - Exception E1 : après point 6, la suspension des pizzas de la vente n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
6.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
6.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran du pizaiolo.

#### 5.2.2.3.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 8 Scénarios alternatifs : au point 5.a.2 Scénario d'exception : au point 6.2
<b>Post-conditions</b>	Des pizzas sont éventuellement suspendues de la vente

#### 5.2.2.3.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	L'utilisateur doit pouvoir cliquer sur le bouton « rupture ingrédient » à tout moment. Si l'utilisateur reçoit une alerte de future rupture d'ingrédient, ce message doit couvrir tout l'écran et il doit valider ce message manuellement avant de poursuivre.
<b>Performance attendue</b>	Les échanges avec la base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

#### 5.2.2.4 - UC12 – Cas d'utilisation « Recevoir une alerte de suspension de vente »

Numéro	12
Nom	Recevoir une alerte de suspension de vente <b>Package « Interface pizzerias »</b>
Acteur	Gérant
Description succincte	Cette fonctionnalité permet, sans action de la part de l'utilisateur, de recevoir une alerte, par SMS et/ou par mail, en cas de suspension de vente de pizza(s) dans un point de vente.
Auteur	Etienne BARBIER
Date	30/04/2020
Pré-conditions	- Avoir renseigné son numéro de téléphone et son adresse mail dans son profil afin de pouvoir recevoir un SMS ou un mail d'alerte - Avoir renseigné la préférence de moyen d'alerte entre SMS et mail
Démarrage	Dans un point de vente, une suspension de vente est déclenchée (cf. cas d'utilisation n°11 : « suspendre de la vente les pizzas avec un ingrédient manquant »).

##### 5.2.2.4.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il envoie un SMS ou un mail au gérant contenant les informations suivantes : - point de vente concerné - ingrédient concerné par le risque de rupture, stock instantané, stock projeté en fin de service et rappel du stock de sécurité - stock instantané et stock projeté en fin de service pour le même ingrédient dans les autres points de vente

##### 5.2.2.4.2 Scénarios alternatifs

Non applicable

##### 5.2.2.4.3 Scénarios d'exception

- **Exception E1 : après point 1, l'envoi du message par mail n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il envoie le message par SMS.

- **Exception E2 : après point 1, l'envoi du message par SMS n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.11.		Il envoie le message par mail.

#### 5.2.2.4.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 1 Scénarios d'exception : aux points 1.1 et 1.11
<b>Post-conditions</b>	Aucune

#### 5.2.2.4.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	La mise en forme du message doit être soignée pour une lecture rapide et efficace.
<b>Performance attendue</b>	L'envoi du message doit être effectué dans les 5 minutes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.2.5 - UC13 – Cas d'utilisation « Mettre à jour les stocks d'ingrédients »

<b>Numéro</b>	13
<b>Nom</b>	Mettre à jour les stocks d'ingrédients <b>Package « Interface pizzerias »</b>
<b>Acteur</b>	Pizzaïolo
<b>Description succincte</b>	Cette fonctionnalité permet de mettre à jour les stocks d'ingrédients dans un point de vente.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	Il est nécessaire d'avoir des droits d'accès en tant que pizzaïolo (ou a fortiori en tant que gérant).
<b>Démarrage</b>	Sur son tableau de bord, le pizzaïolo clique sur le bouton « inventaire ».

#### 5.2.2.5.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche un ingrédient et demande à l'utilisateur de saisir le stock de cet ingrédient.
2.	Il saisit un stock non nul et valide.	
3.		Il affiche le stock saisi par l'utilisateur et le stock théorique du système. Il demande à l'utilisateur de bien vouloir confirmer sa saisie.
4.	Il confirme sa saisie.	
5.		Il met à jour le stock de l'ingrédient, conformément à la saisie du pizzaïolo.
6.		Il reprend à l'étape 1 jusqu'à ce que tous les ingrédients du point de vente soient inventoriés.
7.		Il affiche un message indiquant que l'inventaire est terminé.
8.		Pour tous les ingrédients avec un stock inférieur à leur stock de sécurité, ils sont ajoutés à un bon de commande transmis au gérant par mail.

#### 5.2.2.5.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternative au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il clique sur le bouton « rupture » pour l'ingrédient concerné.	
2.a.2		Il fait appel au <a href="#">cas d'utilisation n°11 « suspendre de la vente les pizzas avec un ingrédient manquant »</a> .

### 5.2.2.5.3 Scénarios d'exception

#### - Exception E1 : après point 8, la génération du bon de commande n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
8.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
8.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

### 5.2.2.5.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 8 Scénario d'exception : au point 8.2
<b>Post-conditions</b>	Les stocks des ingrédients du point de vente ont été mis à jour en base de données.

### 5.2.2.5.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	L'utilisateur doit pouvoir cliquer sur les boutons de façon rapide. Le système n'affiche qu'un ingrédient par écran, avec sa photo.
<b>Performance attendue</b>	Les échanges avec la base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes. L'enregistrement en base de données doit être réalisé à la fin de l'inventaire, afin de ne pas ralentir le pizzaiolo pendant l'exercice.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.2.6 - UC14 – Cas d'utilisation « Effectuer une réception d'ingrédients »

<b>Numéro</b>	14
<b>Nom</b>	Effectuer une réception d'ingrédients <b>Package « Interface pizzerias »</b>
<b>Acteur</b>	Pizzaïolo
<b>Description succincte</b>	Cette fonctionnalité permet de mettre à jour les stocks de certains ingrédients dans un point de vente, suite à une réception de marchandise commandée.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	Il est nécessaire d'avoir des droits d'accès en tant que pizzaïolo (ou a fortiori en tant que gérant).
<b>Démarrage</b>	Sur son tableau de bord, le pizzaïolo clique sur le bouton « réception d'ingrédients ».

#### 5.2.2.6.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la liste des commandes en cours et demande à l'utilisateur de sélectionner la commande concernée.
2.	Il clique sur la commande concernée.	
3.		Il affiche la liste des ingrédients attendus et demande à l'utilisateur de saisir le numéro de bon de réception.
4.	Il saisit le numéro de bon de réception.	
5.		Il affiche un ingrédient commandé et demande à l'utilisateur de saisir la quantité reçue pour cet ingrédient.
6.	Il saisit une quantité ( $\geq 0$ ) et valide.	
7.		Il affiche la quantité saisie par l'utilisateur et la quantité attendue pour cette commande. Il demande à l'utilisateur de bien vouloir confirmer sa saisie.
8.	Il confirme sa saisie.	
9.		Il met à jour le stock de l'ingrédient, conformément à la saisie du pizzaïolo.
10.		Il reprend à l'étape 5 jusqu'à ce que toutes les quantités d'ingrédients attendus pour cette commande soient saisies.
11.		Si les quantités saisies correspondent aux quantités attendues pour l'ensemble des ingrédients de la commande, il affiche un message indiquant que la commande est reçue en intégralité. Il solde la commande et elle n'apparaîtra plus dans les commandes en cours.
12.		Pour tous les ingrédients qui ne sont plus en rupture, il remet les pizzas concernées en vente.

#### 5.2.2.6.2 Scénarios alternatifs

- **Alternative au point 2 : un ingrédient est reçu sans commande (exemple : transfert entre points de vente)**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il clique sur le bouton « réception sans commande » et ajoute un commentaire concernant l'origine de la marchandise.	
2.a.2		Il affiche la liste des ingrédients, demande à l'utilisateur de sélectionner l'ingrédient concerné et de saisir la quantité reçue pour cet ingrédient.
2.a.3.	Il sélectionne un ingrédient et saisit une quantité non nulle et valide.	
2.a.4.		Il affiche la quantité saisie par l'utilisateur et lui demande de bien vouloir confirmer sa saisie.
2.a.5.	Il confirme sa saisie.	
2.a.6		Il met à jour le stock de l'ingrédient, conformément à la saisie du pizzaïolo.
2.a.7.		Il reprend au point 12.

- **Alternative au point 8 :**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
8.a.1.	Il ne confirme pas sa saisie.	
8.a.2		Il reprend au point 7.

#### 5.2.2.6.3 Scénarios d'exception

- **Exception E1 : après point 11, le solde de la commande n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
11.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
11.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

- **Exception E2 : après point 12, la remise en ventes des pizzas n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
12.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
12.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

#### 5.2.2.6.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 1 Scénarios d'exception : aux points 11.2 et 12.2
<b>Post-conditions</b>	Les stocks des ingrédients du point de vente ont été mis à jour en base de données.

#### 5.2.2.6.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	L'utilisateur doit pouvoir cliquer sur les boutons de façon rapide. Le système n'affiche qu'un ingrédient par écran, avec sa photo.
<b>Performance attendue</b>	Les échanges avec la base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 5 secondes. L'enregistrement en base de données doit être réalisé à la fin de la réception de marchandise, afin de ne pas ralentir le pizaiolo pendant l'exercice.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS



### 5.2.2.7 - UC15 – Cas d'utilisation « Afficher la liste des pizzas en attente avec leurs délais »

<b>Numéro</b>	15
<b>Nom</b>	Afficher la liste des pizzas en attente avec leurs délais <b>Package « Interface pizzerias »</b>
<b>Acteur</b>	Pizzaïolo
<b>Description succincte</b>	Cette fonctionnalité permet de visualiser la liste des pizzas commandées et leurs délais associés.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	Il est nécessaire d'avoir des droits d'accès en tant que pizzaïolo (ou a fortiori en tant que gérant).
<b>Démarrage</b>	Sur son tableau de bord, le pizzaïolo clique sur le bouton « liste des commandes ».

#### 5.2.2.7.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la liste des pizzas commandées, en attente de préparation, avec les heures promises aux clients.
2.	Il clique sur le bouton « retour au menu principal » une fois qu'il a terminé de consulter la liste.	

#### 5.2.2.7.2 Scénarios alternatifs

Non applicable

#### 5.2.2.7.3 Scénarios d'exception

- **Exception E1 : après point 1, l'affichage de la liste n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
1.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

#### 5.2.2.7.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 2 Scénario d'exception : au point 1.2
<b>Post-conditions</b>	Aucune

#### 5.2.2.7.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	L'utilisateur doit pouvoir cliquer sur les boutons de façon rapide. Le système affiche la liste avec 5 pizzas par page, avec éventuellement des flèches « haut » et « bas » s'il y a davantage de pizzas commandées.
<b>Performance attendue</b>	Les échanges avec la base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 2 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.2.8 - UC16 – Cas d'utilisation « Obtenir un aide-mémoire avec la recette de la pizza commandée »

Numéro	16
Nom	Obtenir un aide-mémoire avec la recette de la pizza commandée <b>Package « Interface pizzerias »</b>
Acteur	Pizzaïolo
Description succincte	Cette fonctionnalité permet de visualiser la recette de la pizza en cours de préparation.
Auteur	Etienne BARBIER
Date	30/04/2020
Pré-conditions	Il est nécessaire d'avoir des droits d'accès en tant que pizzaïolo (ou a fortiori en tant que gérant).
Démarrage	Sur son tableau de bord, le pizzaïolo clique sur le bouton « pizza suivante ».

#### 5.2.2.8.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la recette de la pizza à préparer.
2.	Il clique sur le bouton « pizza prête à enfourner » une fois qu'il a suivi toute la recette.	
3.		Il enregistre en base de données la pizza comme étant en cours de cuisson.
4.		Il revient au menu principal.

#### 5.2.2.8.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternative au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il clique sur le bouton « retour au menu principal ».	
2.a.2.		Fin du cas d'utilisation.

#### 5.2.2.8.3 Scénarios d'exception

##### - Exception E1 : après point 1, l'affichage de la recette n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
1.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

- **Exception E2 : après point 3, l'enregistrement en base de données n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
3.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

5.2.2.8.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 4 Scénario alternatif : au point 2.a.2 Scénarios d'exception : aux points 1.2 et 3.2
<b>Post-conditions</b>	Scénario nominal : la commande est enregistrée comme étant en cours de cuisson en base de données Scénario alternatif et scénarios d'exception : aucune

5.2.2.8.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	L'utilisateur doit pouvoir cliquer sur les boutons de façon rapide. Le système affiche la recette sur une seule page.
<b>Performance attendue</b>	Les échanges avec la base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 2 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.2.9 - UC17 – Cas d'utilisation « Déclarer une pizza cuite »

<b>Numéro</b>	17
<b>Nom</b>	Déclarer une pizza cuite <b>Package « Interface pizzerias »</b>
<b>Acteur</b>	Pizzaïolo
<b>Description succincte</b>	Cette fonctionnalité permet de déclarer que la pizza est terminée.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	Il est nécessaire d'avoir des droits d'accès en tant que pizzaïolo (ou a fortiori en tant que gérant).
<b>Démarrage</b>	Sur son tableau de bord, le pizzaïolo clique sur le bouton « pizza cuite ».

#### 5.2.2.9.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la liste des pizzas en cours de cuisson.
2.	Il sélectionne la pizza concernée.	
3.		Il enregistre en base de données la pizza comme étant cuite.
4.		Il revient au menu principal.
5.		S'il ne s'agit pas de la dernière (ou a fortiori la seule) pizza de la commande : fin du cas d'utilisation.

#### 5.2.2.9.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternative au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il clique sur le bouton « retour au menu principal ».	
2.a.2.		Fin du cas d'utilisation.

- Alternative au point 5 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.a.1.		S'il s'agit de la dernière (ou a fortiori la seule) pizza de la commande, la commande est enregistrée comme étant prête en base de données.
5.a.2.		Il met à jour la liste des commandes prêtes sur l'écran de l'utilisateur.
5.a.3.		S'il s'agit d'une commande à livrer, il met à jour la liste des commandes prêtes à livrer sur l'écran de l'ordinateur. Il affiche également un message indiquant qu'une nouvelle commande est prête à livrer.
5.a.4.	(si 5.a.3.) Il valide le message.	
5.a.5.		Fin du cas d'utilisation.

5.2.2.9.3 Scénarios d'exception

- Exception E1 : après point 1, l'affichage de la liste n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
1.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

- Exception E2 : après point 3, l'enregistrement en base de données n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
3.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

- Exception E3 : après point 5.a.1, l'enregistrement en base de données n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.a.1.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
5.a.1.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

- Exception E4 : après point 5.a.2, la mise à jour de l'affichage n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.a.2.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
5.a.2.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

- Exception E5 : après point 5.a.3, la mise à jour de l'affichage n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.a.3.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
5.a.3.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

#### 5.2.2.9.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 5 Scénarios alternatifs : aux points 2.a.2 et 5.a.5 Scénarios d'exception : aux points 1.2, 3.2, 5.a.1.2, 5.a.2.2 et 5.a.3.2
<b>Post-conditions</b>	Scénario nominal : la pizza est enregistrée comme étant cuite en base de données Scénario alternatif 2.a : aucune Scénario alternatif 5.a : la commande est enregistrée comme étant prête en base de données Scénarios d'exception : aucune

#### 5.2.2.9.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	L'utilisateur doit pouvoir cliquer sur les boutons de façon rapide. Les messages affichés doivent couvrir tout l'écran de l'utilisateur.
<b>Performance attendue</b>	Les échanges avec la base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 2 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.2.10 - UC18 – Cas d'utilisation « Saisir manuellement une commande »

<b>Numéro</b>	18
<b>Nom</b>	Saisir manuellement une commande <b>Package « Interface pizzerias »</b>
<b>Acteur</b>	Pizzaïolo
<b>Description succincte</b>	Cette fonctionnalité permet de saisir manuellement une commande dans le système si un client passe commande par téléphone ou directement au point de vente.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	Il est nécessaire d'avoir des droits d'accès en tant que pizzaïolo (ou a fortiori en tant que gérant).
<b>Démarrage</b>	Sur son tableau de bord, le pizzaïolo clique sur le bouton « saisir commande ».

#### 5.2.2.10.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il demande de renseigner les informations concernant le client.
2.	Il renseigne le nom, le prénom et le numéro de téléphone du client. Il valide.	
3.		Il demande si le client souhaite se faire livrer la commande ou s'il viendra la chercher en point de vente.
4.	Il sélectionne l'option « livraison ». Il indique l'adresse de livraison. Il valide.	
5.		Il crée un numéro de commande et associe les informations concernant le client et l'adresse de livraison.
6.		Il propose d'ajouter une première pizza à la commande.
7.	Il valide l'ajout d'une pizza à la commande.	
8.		Il affiche la liste des pizzas disponibles à ce point de vente.
9.	Il sélectionne le modèle et la quantité associée.	
10.		Il met à jour la commande en base de données.
11.		Il propose d'ajouter une nouvelle pizza à la commande.

12.	Il n'ajoute pas de nouvelle pizza à la commande.	
13.		Il demande à l'utilisateur de valider le contenu de la commande.
14.	Il valide le contenu de la commande.	
15.		Il calcule le délai d'attente du point de vente, puis ajoute le délai de confection des pizzas commandées.
16.		Il calcule le délai de livraison de la commande (0 si la commande est récupérée en point de vente).
17.		Il additionne les délais précédemment calculés pour obtenir le délai total de préparation de la commande, et donc l'heure prévisionnelle à laquelle le client recevra sa commande.
18.		Il affiche le jour et l'heure prévisionnelle de livraison ou de mise à disposition de la commande à l'écran.
19.	Il prend connaissance de l'heure prévisionnelle de livraison ou de mise à disposition de la commande et l'annonce au client, valide le message.	
20.		Il met à jour la commande enregistrée avec l'heure promise au client.

#### 5.2.2.10.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternative au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
2.a.2.		Reprise au point 1.

##### - Alternatives au point 4 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.a.1.	Il sélectionne l'option « service sur place ». Il valide.	
4.a.2.		Il crée un numéro de commande et associe les informations concernant le client.
4.a.3.		Reprise au point 6.
4.b.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
4.b.2.		Reprise au point 1.



- Alternative au point 7 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
7.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
7.a.2.		Il annule la commande en cours.
7.a.3.		Reprise au point 1.

- Alternative au point 9 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
9.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
9.a.2.		Il annule la commande en cours.
9.a.3.		Reprise au point 1.

- Alternatives au point 12 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
12.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
12.a.2.		Il annule la commande en cours.
12.a.3.		Reprise au point 1.
12.b.1.	Il valide l'ajout d'une autre pizza à la commande.	
12.b.2.		Reprise au point 8.

- Alternatives au point 14 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
14.a.1.	Il décide de quitter la page en cours pour revenir à la page d'accueil.	
14.a.2.		Il annule la commande en cours.
14.a.3.		Reprise au point 1.
14.b.1.	Il souhaite modifier le contenu de la commande.	
14.b.2.		Il affiche la liste des pizzas commandées et propose à l'utilisateur de modifier les quantités.
14.b.3.	Il modifie éventuellement les quantités pour chaque ligne (et peut saisir 0 pour annuler une ligne). Il valide.	
14.b.4.		Reprise au point 10.

### 5.2.2.10.3 Scénarios d'exception

- **Exception E1 : après point 5, la création de la commande avec les informations du client n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
5.2.		Reprise au point 1.

- **Exception E2 : après point 8, l'affichage de la liste des pizzas disponibles n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
8.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
8.2.		Reprise au point 1.

- **Exception E3 : après point 10, la mise à jour de la commande n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
10.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
10.2.		Reprise au point 8.

- **Exception E4 : après point 15, le calcul n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
15.1.		Il tente de nouveau de calculer le délai.
15.2.		Si échec de 15.1, il affiche un message d'erreur.

- **Exception E5 : après point 16, le calcul n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
16.1.		Il tente de nouveau de calculer le délai.
16.2.		Si échec de 16.1, il affiche un message d'erreur.

- **Exception E6 : après point 17, le calcul n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
17.1.		Il tente de nouveau de calculer le délai.
17.2.		Si échec de 17.1, il affiche un message d'erreur.

- **Exception E7 : après point 4.a.2, la création de la commande avec les informations du client n'a pas réussi**

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.a.2.1.		Il affiche un message d'erreur à l'écran.
4.a.2.2.		Reprise au point 1.

#### 5.2.2.10.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 20 Scénarios d'exception : aux points 15.2, 16.2 et 17.2
<b>Post-conditions</b>	Scénario nominal, avec éventuellement un ou plusieurs scénarios alternatifs parmi 4.a, 12.b et 14.b : la commande est enregistrée en base de données Scénario d'exception : aucune

#### 5.2.2.10.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	L'utilisateur doit pouvoir cliquer sur les boutons de façon rapide. Les messages liés aux scénarios d'exception doivent être fournis à l'aide de fenêtres en plein écran.
<b>Performance attendue</b>	Les échanges avec la base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 2 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.2.11 - UC19 – Cas d'utilisation « Solder une commande non payée en ligne »

Numéro	19
Nom	Solder une commande non payée en ligne <b>Package « Interface pizzerias »</b>
Acteurs	Pizzaïolo, livreur
Description succincte	Cette fonctionnalité permet de solder une commande dans le système, alors que le client n'a pas payé en ligne.
Auteur	Etienne BARBIER
Date	30/04/2020
Pré-conditions	Il est nécessaire d'avoir des droits d'accès en tant que pizzaïolo ou livreur (ou a fortiori en tant que gérant).
Démarrage	- Sur son tableau de bord, le pizzaïolo clique sur le bouton « servir commande ». - Sur son smartphone, le livreur clique sur le bouton « servir commande ».

#### 5.2.2.11.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la liste des commandes prêtes et non soldées pour le point de vente.
2.	Il sélectionne la commande concernée. Il valide.	
3.		Il indique que la commande n'est pas réglée et rappelle le montant dû.
4.		Il demande à l'utilisateur de préciser le moyen de paiement.
5.	Il précise le moyen de paiement et valide.	
6.	Il clique sur le bouton « solder commande ».	
7.		Il enregistre la commande comme étant soldée, en indiquant le moyen et paiement.
8.		Il revient au menu principal.

#### 5.2.2.11.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternative au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il clique sur le bouton « retour au menu principal ».	
2.a.2.		Fin du cas d'utilisation.

- Alternative au point 5 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.a.1.	Il clique sur le bouton « retour au menu principal ».	
5.a.2.		Fin du cas d'utilisation.

- Alternative au point 6 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
6.a.1.	Il clique sur le bouton « retour au menu principal ».	
6.a.2.		Fin du cas d'utilisation.

### 5.2.2.11.3 Scénarios d'exception

- Exception E1 : après point 1, l'affichage de la liste n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
1.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

- Exception E2 : après point 7, l'enregistrement en base de données n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
7.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
7.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

### 5.2.2.11.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 8 Scénarios alternatifs : aux points 2.a.2, 5.a.2 et 6.a.2 Scénarios d'exception : aux points 1.2 et 7.2
<b>Post-conditions</b>	Scénario nominal : la commande est soldée Scénarios alternatifs et d'exception : aucune

### 5.2.2.11.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	L'utilisateur doit pouvoir cliquer sur les boutons de façon rapide. Les messages liés aux scénarios d'exception doivent être fournis à l'aide de fenêtres en plein écran.
<b>Performance attendue</b>	Les échanges avec la base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 2 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.2.12 - UC20 – Cas d'utilisation « Solder une commande déjà payée en ligne »

Numéro	20
Nom	Solder une commande déjà payée en ligne <b>Package « Interface pizzerias »</b>
Acteurs	Pizzaïolo, livreur
Description succincte	Cette fonctionnalité permet de solder une commande dans le système, alors que le client a déjà payé en ligne.
Auteur	Etienne BARBIER
Date	30/04/2020
Pré-conditions	Il est nécessaire d'avoir des droits d'accès en tant que pizzaïolo ou livreur (ou a fortiori en tant que gérant).
Démarrage	- Sur son tableau de bord, le pizzaïolo clique sur le bouton « servir commande ». - Sur son smartphone, le livreur clique sur le bouton « servir commande ».

#### 5.2.2.12.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la liste des commandes prêtes et non soldées pour le point de vente.
2.	Il sélectionne la commande concernée. Il valide.	
3.		Il indique que la commande est déjà réglée.
4.		Il demande à l'utilisateur de solder la commande.
5.	Il clique sur le bouton « solder commande ».	
6.		Il enregistre la commande comme étant soldée.
7.		Il revient au menu principal.

#### 5.2.2.12.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternative au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il clique sur le bouton « retour au menu principal ».	
2.a.2.		Fin du cas d'utilisation.

##### - Alternative au point 5 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.a.1.	Il clique sur le bouton « retour au menu principal ».	
5.a.2.		Fin du cas d'utilisation.

#### 5.2.2.12.3 Scénarios d'exception

##### - Exception E1 : après point 1, l'affichage de la liste n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
1.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

##### - Exception E2 : après point 6, l'enregistrement en base de données n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
6.1.		Il tente de nouveau, dans la limite de trois nouvelles tentatives.
6.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

#### 5.2.2.12.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 7 Scénarios alternatifs : aux points 2.a.2 et 5.a.2 Scénarios d'exception : aux points 1.2 et 6.2
<b>Post-conditions</b>	Scénario nominal : la commande est soldée Scénarios alternatifs et d'exception : aucune

#### 5.2.2.12.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	L'utilisateur doit pouvoir cliquer sur les boutons de façon rapide. Les messages liés aux scénarios d'exception doivent être fournis à l'aide de fenêtres en plein écran.
<b>Performance attendue</b>	Les échanges avec la base de données ne doit pas bloquer la navigation de l'utilisateur pendant plus de 2 secondes.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.2.2.13 - UC21 – Cas d'utilisation « Obtenir le parcours pour livraisons de commandes »

<b>Numéro</b>	21
<b>Nom</b>	Obtenir le parcours pour livraisons de commandes <b>Package « Interface pizzerias »</b>
<b>Acteur</b>	Livreur
<b>Description succincte</b>	Cette fonctionnalité permet, sans action de la part de l'utilisateur, de recevoir sur son smartphone le parcours de livraisons de commandes à effectuer.
<b>Auteur</b>	Etienne BARBIER
<b>Date</b>	30/04/2020
<b>Pré-conditions</b>	- Avoir renseigné son numéro de téléphone afin de pouvoir recevoir un SMS - Être équipé d'un smartphone avec GPS
<b>Démarrage</b>	Dans un point de vente, une livraison est déclenchée (le pizaiolo clique sur le bouton « livrer commande », puis sélectionne la ou les commandes à livrer).

#### 5.2.2.13.1 Scénario nominal

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il envoie au livreur un SMS par commande contenant les informations suivantes : - nom et prénom du client - contenu de la commande - adresse de la livraison
2.	Il clique sur l'adresse de livraison.	
3.		Il redirige vers l'application GPS en indiquant l'itinéraire.

#### 5.2.2.13.2 Scénarios alternatifs

##### - Alternative au point 2 :

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a.1.	Il ne clique pas sur l'adresse de livraison et ferme le message.	
2.a.2.	Il ouvre de nouveau le message.	
2.a.3.	Il clique sur l'adresse de livraison.	
2.a.4.		Reprise au point 3.



### 5.2.2.13.3 Scénarios d'exception

#### - Exception E1 : après point 1, l'envoi du message par SMS n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.1.		Il tente de nouveau d'envoyer le message par SMS, dans la limite de cinq tentatives.
1.2.		En cas d'échec, il affiche un message à l'écran du pizaiolo.

#### - Exception E2 : après point 3, la redirection vers l'application GPS n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.1.		Il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

#### - Exception E3 : après point 3, l'application GPS ne trouve pas l'adresse

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.11.		Il affiche un message à l'écran de l'utilisateur.

### 5.2.2.13.4 Fin et post-conditions

<b>Fin</b>	Scénario nominal : au point 3 Scénarios d'exception : aux points 1.2, 3.1 et 3.11
<b>Post-conditions</b>	Aucune

### 5.2.2.13.5 Compléments

<b>Ergonomie</b>	La mise en forme du message doit être soignée pour une lecture rapide et efficace.
<b>Performance attendue</b>	L'envoi du message doit être effectué au plus tard dans la minute.
<b>Problèmes non résolus</b>	RAS

### 5.3 - Les règles de gestion générales

Voici les règles de gestion générales s'appliquant au projet :

- il n'y a qu'une taille de pizza disponible pour les clients
- la page d'accueil du site web demande de sélectionner le point de vente (dans le cas d'un retrait de commande sur place) ou de saisir l'adresse de livraison (dans le cas contraire)
- une commande contient une ou plusieurs pizzas
- il y a un surcoût tarifaire pour la livraison (par rapport à un retrait en point de vente)
- il n'y a pas de possibilité pour le client de choisir l'heure de mise à disposition de la commande : elle est mise en file d'attente du point de vente selon la règle PEPS (Premier Entré Premier Sorti) et le client est averti de l'heure de disponibilité
- le client a la possibilité d'annuler ou modifier sa commande seulement si celle-ci n'est pas encore en préparation

## 6 - GLOSSAIRE

<b>Application web</b>	Logiciel disponible sur tout type de support numérique (smartphone, tablette, ordinateur, etc.) disposant d'une connexion internet et d'un navigateur web
<b>Back end</b>	Côté serveur. Un langage de programmation back end (ex : Python) est exécuté sur le serveur.
<b>Framework</b>	Ensemble de composants logiciels servant de socle au développement d'applications
<b>Front end</b>	Côté client (c'est-à-dire la machine de l'utilisateur). Un langage de programmation front end (ex : HTML) est exécuté sur le navigateur web de l'utilisateur.