

OCPizza

OC PIZZA

**Pour une application web de vente de pizza en ligne
avec sa logistique**

Dossier de conception fonctionnelle
Version 1.0



Angelique F.
Responsable Dev

OCPizza

TABLE DES MATIÈRES

1.	Versions	3
2.	Introduction	4
2.1.	Objet du document.....	4
2.2.	Références.....	4
2.3.	Besoin du client.....	4
2.3.1.	Contexte	4
2.3.2.	Enjeux et Objectifs.....	5
3.	Description générale de la solution.....	6
3.1.	Les principe de fonctionnement	6
3.1.1 -	Interface Visiteur Client	6
3.1.2 -	Interface OC Pizza Admin, Pizzaiolo & Livreur.....	6
3.2.	Le cycle de vie d'une commande.....	7
3.3.	Les acteurs.....	9
3.4.	Cas d'utilisation général Diagramme UML.....	10
4.	Le domaine fonctionnel.....	11
4.1.	Référentiel, Diagramme de classe.....	11
5.	Les cas d'utilisation	12
5.1.	Exemple	12
5.1.1.1.UC1 –	Cas d'utilisation 1	12
5.1.1.2.UC2 –	Cas d'utilisation 2	13
7.	Application	14
7.1.	Version client responsive	14
7.2.	Version Professionnel responsive	14
8.	Glossaire	15

OCPizza

1. VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Angelique Fourny	02/04/2021	Création du document	1.0

OCPizza

2. INTRODUCTION

2.1. Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application **OCPizza**

Ce document est un support pour l'application **OCPizza**. Qui permet de décrire en détail :

Les différents acteurs utilisant l'application et ses fonctionnalités

2.2. Références

Pour de plus amples informations, se référer :

1. **PROJET_08_Dossier_d_exploitation** : Dossier d'exploitation de l'application
2. **PROJET_08_Dossier_conception_technique** : Dossier de conception technique de l'application
3. **PROJET_08_Proces_verbal** : Procès-verbal de livraison finale

Les documents sont consultables sur Github sur OC_Pizza_P03_Complet_Tech :

https://github.com/fangel19/OC_Pizza_P03_Complet_Tech.git/

2.3. Besoin du client

2.3.1. Contexte

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.

OCPizza

2.3.2. Enjeux et Objectifs

être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;

proposer un site Internet pour que les clients puissent :

1. passer leurs commandes, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place
2. payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent ou sinon, ils paieront directement à la livraison
3. modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée
4. suivre en temps réel les commandes passées, en attente, en préparation, en livraison et terminé
5. suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées
6. proposer un aide-mémoire aux pizzaïolos indiquant la recette de chaque pizza

OCPizza

3.DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1.Les principe de fonctionnement

3.1.1 - Interface Visiteur Client

Le client ou le visiteur aura accès au catalogue des pizzas, il pourra constituer un panier que si il est déjà client en ce connectant avec son identifiant et mot de passe sinon il devra s'inscrire pour pouvoir passer commande.

Le client aura le choix d'un point de vente ou de la livraison dans ce cas il devra alors communiquer son adresse qui devra être à une distance de moins de 20 km pour que le point de vente le plus proche soit sélectionné.

Le client aura alors accès au catalogue des pizzas disponibles, il pourra constituer un panier puis passer commande.

Le paiement se fera par carte bancaire en ligne ou à réception de la commande.



3.1.2 - Interface OC Pizza Admin, Pizzaiolo & Livreur

Les pizzaiolos auront accès aux commandes afin de les préparer, modifier, supprimer et leurs attribuer un livreur. Le statut de la commande changera au fur et à mesure de son élaboration, permettant ainsi d'informer le client sur l'état de sa commande.

Le livreur aura accès au contenu la commande ainsi que des informations pour la livraison, le paiement et la clôture de celle-ci.

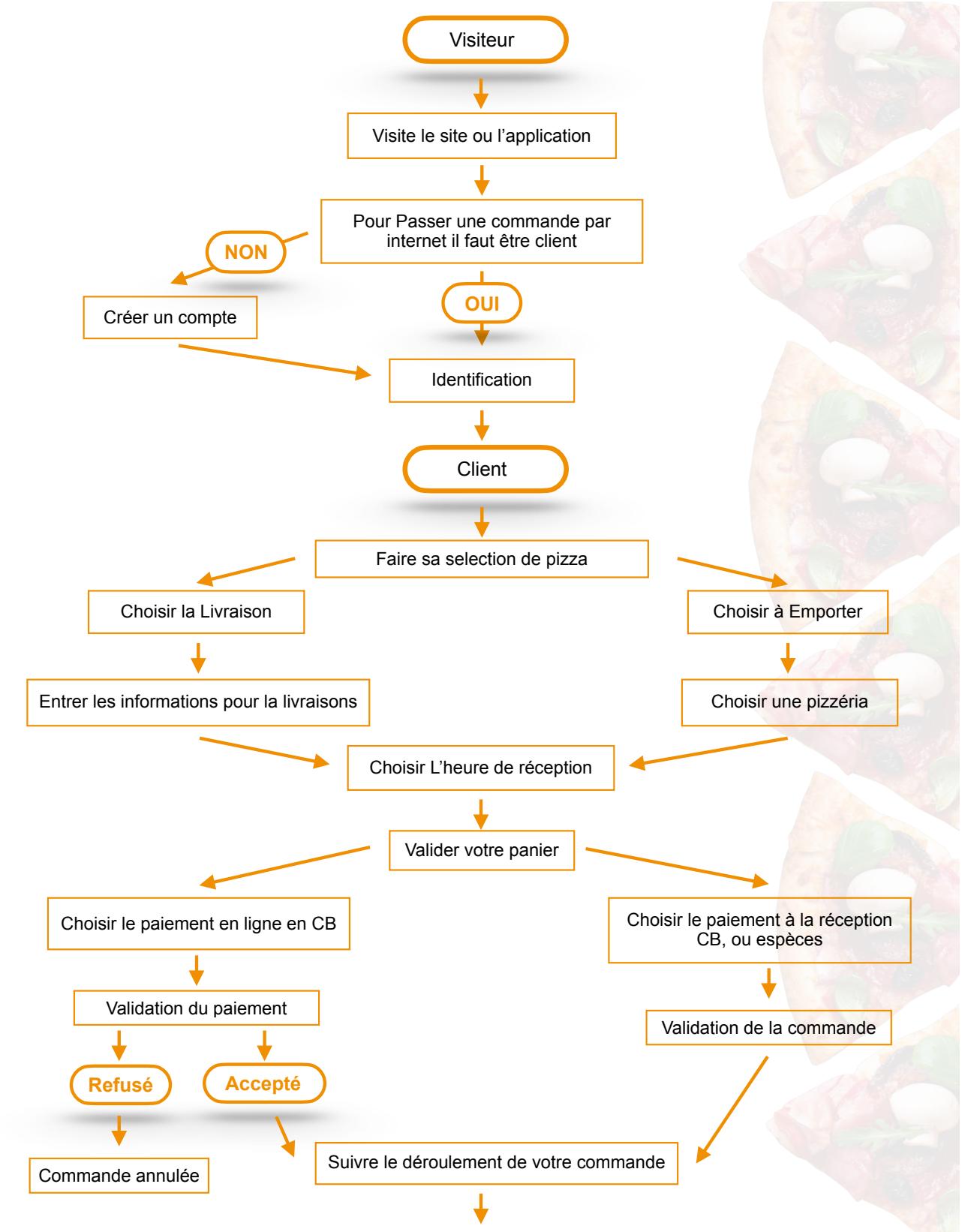
Le stock sera mis à jour au fur et à mesure des commandes afin de prévoir son réapprovisionnement et de ne proposer que les pizzas possibles au client.

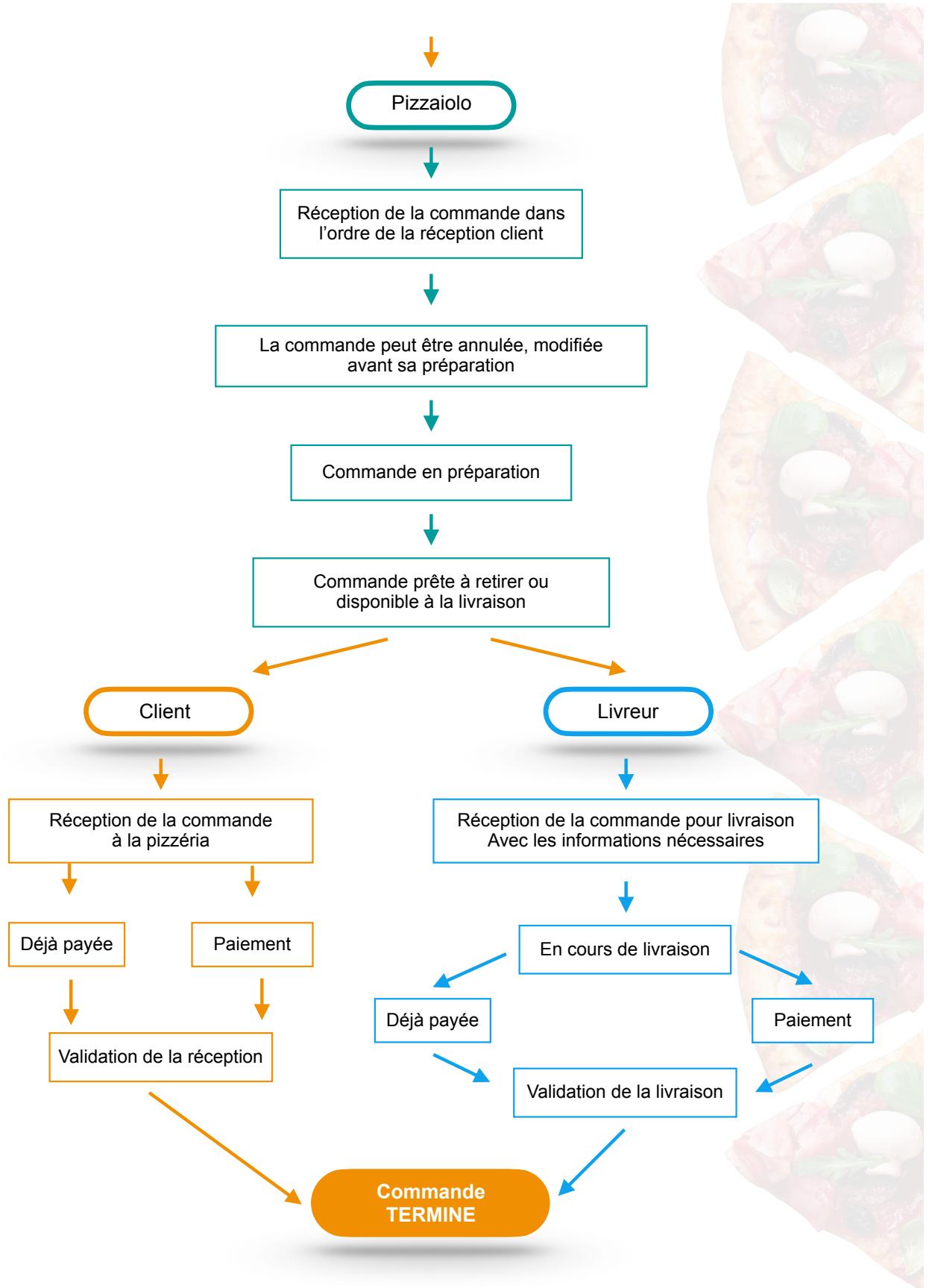
L'admin aura lui un accès supplémentaires pour le personnel et les statistiques de chaque pizzerias ou dans son ensemble



OCPizza

3.2.Le cycle de vie d'une commande





OCPizza

3.3.Les acteurs



Le **Visiteur** pourra consulter les pages du site accessible à tous et voir les pizzas, mais ne pourra **pas passer de commande**. Pour cela il devra **s'inscrire** pour devenir client et se **connecter**.



Le **Client** une fois **connecté** pourra choisir entre « **à emporter** » ou « **livraison** » (accessible dans un rayon de 20 km maximum.) il pourra **passer commande** et choisir sa ou ses pizza. Choisir le **moyen de paiement** (à la réception ou en ligne par CB) et grâce au suivi de commande il pourra **changer ou annuler** sa commande avant que son état passe « **en cours de préparation** ».



Le **Pizzaiolo** doit pouvoir **accéder aux commandes** pour leurs **créations**, leurs **préparations**, leurs **validations**, leurs **modifications**, ou leurs **annulations**. Un accès au **catalogue** des différentes pizzas pour leurs préparations. Pourra gérer et vérifier **les stocks** pour le réassort (date courte, produits manquants...). Il pourra aussi choisir son **livreur**

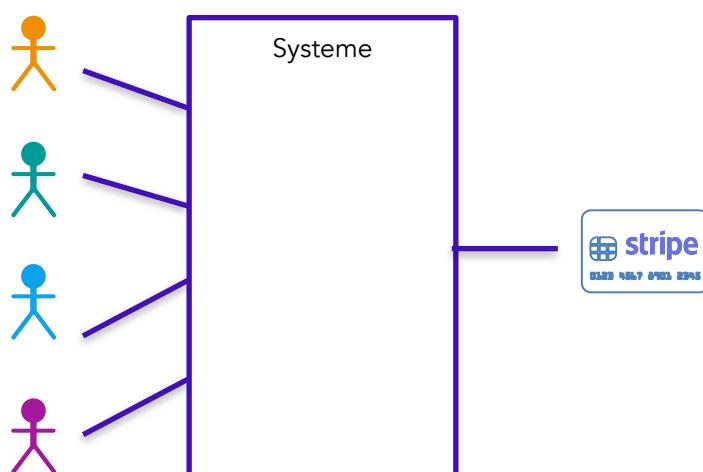


Le **Livreur** aura accès à la **demande de livraison** avec comme détail : **le nom**, **L'adresse**, le **n° de téléphone**, du **Client**. **L'heure de la livraison**, le **contenu de la commande**, **le moyen de paiement** et enfin de pouvoir la **clôturer**



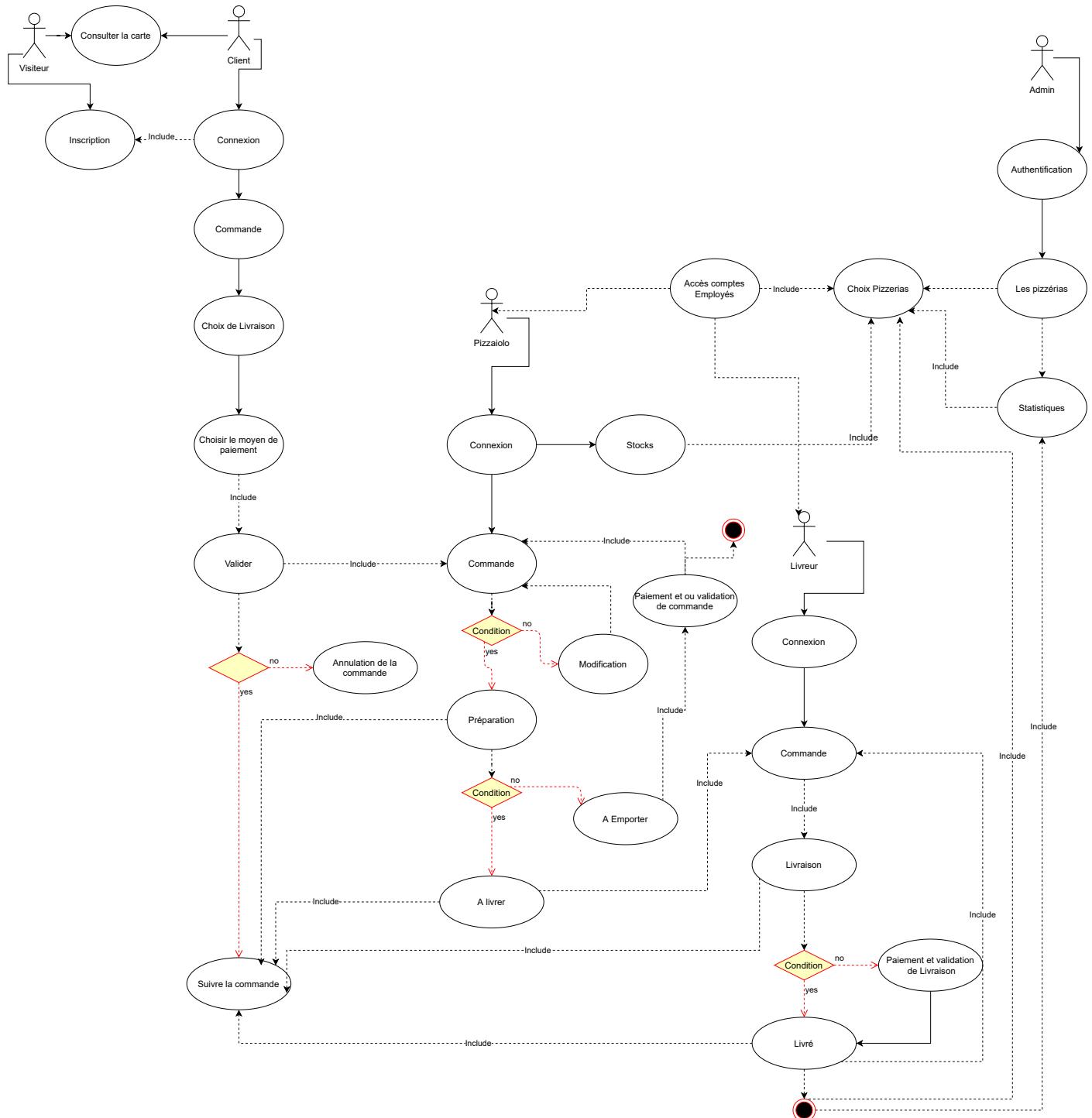
L'Admin pourra accéder à chacune des **pizzéries**. De connaître chacun des **employés** (leurs postes, leurs horaires...), de pouvoir ajouter, modifier ou supprimer du personnel. D'avoir un accès aux **commandes**, aux **ventes**, aux **stocks** et de pourvoir faire des statistiques sur chaque pizzéries ou sur le groupe **OCPizza**

contexte illustrant les différents acteurs interagissant avec le système



OCPizza

3.4.Cas d'utilisation général Diagramme UML

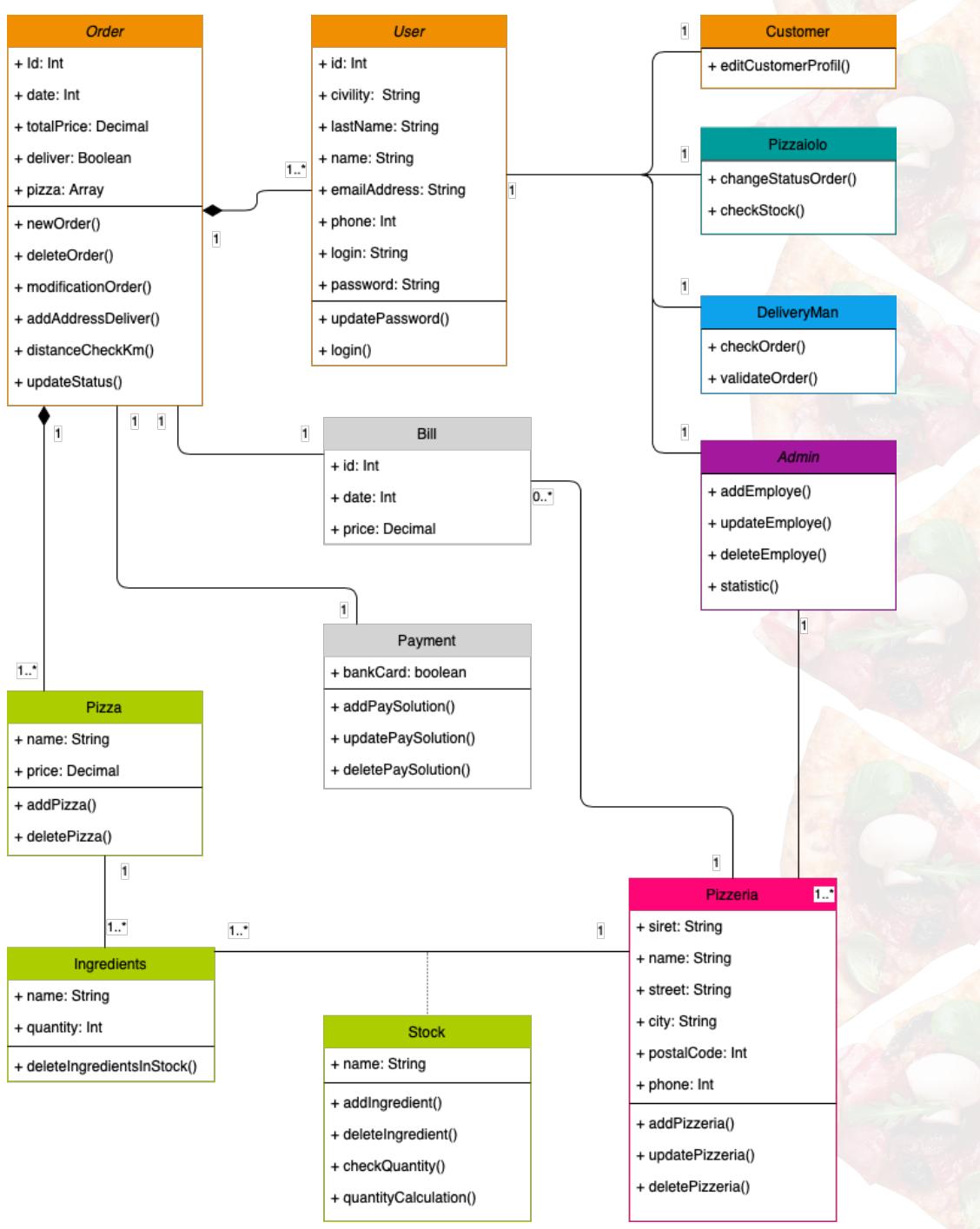


OCPizza

4.LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1.Référentiel, Diagramme de classe

Voici l'ensemble des classes liées entre elles qui serviront de support à la création du Modèle Physique de Données. Le domaine fonctionnel est représenté par un diagramme UML, ici le Diagramme de classes.



OCPizza

5.LES CAS D'UTILISATION

5.1.Exemple

5.1.1.1.UC1 - Cas d'utilisation 1

Identifiant	UC1 - VC
Description	Valider une commande
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">Le client valide sa commande
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Le système affiche le panier et propose au client de valider sa commandeLe client valide sa commandeLe client choisit un mode de livraison (à emporter ou à livrer)Le client choisit la livraisonLe système affiche la page pour renseigner l'adresse de livraisonLe client entre l'adresse et valideLe système vérifieLe système lui propose le paiement en ligne ou à la réceptionLe client choisit le paiement en ligneLe système envoie le client vers la plateforme de paiement sécurisée STRIPE. Une fois le paiement effectué, le système renvoie le client sur le site d'« OC Pizza » avec une validation de la commandeLe système informe la pizzeriaFIN
Scénario alternatif	<p>(2) <i>Le client choisit de ne pas valider sa commande. Le système renvoie le client vers la page du choix des pizzas</i></p> <p>(4) <i>Le client choisit A emporter.</i> <i>Le système lui propose les pizzéries</i> <i>Le client fait son choix</i> <i>Le système enregistre le choix et renvoie. Au point 8</i></p> <p>(1) <i>Le système refuse l'adresse</i> <i>Le système renvoie au point 6 avec un message d'erreur</i></p> <p>(9) <i>Le client refuse le paiement en ligne et réglera à la livraison.</i> <i>Le système valide la commande et renvoie au point 11.</i></p> <p>(10) <i>Le paiement est refusé par la plateforme de paiement. Le système renvoie au point 8.</i></p>

OCPizza

5.1.1.2.UC2 - Cas d'utilisation 2

Identifiant	UC2 - PC
Description	La préparation d'une commande
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">Le client vient de passer une commande
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Le système met jour les ingrédients pour cette commande</i>2. <i>Le système informe le client que la commande est en attente préparation informe au même instant le pizzaiolo</i>3. <i>Le système classe la commande par ordre de priorité et vérifie les annulations</i>4. <i>Le pizzaiolo sélectionne la commande pour informer le système</i>5. <i>Le système affiche la ou les recettes pizza</i>6. <i>Le système informe le client en changeant son état de en attente à en cours de préparation</i>7. <i>FIN</i>
Scénario alternatif	<p>(3) <i>Le système vérifie les annulations.</i> <i>Elle est annulé</i></p>

OCPizza

7.APPLICATION OCPizza

7.1.Version client responsive



7.2.Version Professionnel responsive





8.GLOSSAIRE

Responsive	Un site web responsive est un site web dont la conception vise, grâce à différents principes et techniques, à offrir une consultation confortable sur des écrans de tailles très différentes.
-------------------	---