

OC'Pizza

Application WEB OC Pizza

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.1



Gaëtan GROND
Développeur Python

TABLE DES MATIERES

1 -Versions	3
2 -Introduction	4
2.1 -Objet du document	4
2.2 -Références	4
2.3 -Besoin du client.....	4
2.3.1 -Contexte	4
2.3.2 -Enjeux et Objectifs	4
3 -Description générale de la solution	5
3.1 -Les principe de fonctionnement.....	5
3.2 -Les acteurs.....	5
3.3 -Les cas d'utilisation généraux	5
4 -Le domaine fonctionnel.....	6
4.1 -Référentiel	6
4.1.1 -Règles de gestion.....	6
4.2 -Package X	6
5 -Les workflows	7
5.1 -Le workflow XXX	7
6 -Description du domaine fonctionnel	8
6.1 -Diagramme de classe	8
6.2 -Composant du système	8
6.3 -Diagramme de déploiement	8
6.4 - Diagramme de déploiement - Description	8
8 -Glossaire	10

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Gaëtan	17/04/2020	Création du document	0.1
Gaëtan	20/04/2020	Mise en place charte graphique et informations légales	0.2
Gaëtan	21/04/2020	Ajout diagrammes et finalisation de la structure principale	0.3
Gaëtan	27/04/2020	Modification architecture UML	0.4
Gaëtan	11/05/2020	Version finale, dernières corrections	1.0
Gaëtan	11/01/2021	Ajout du dossier de conception technique	1.1

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application OC PIZZA. Il fait suite à un échange par téléphone avec les commanditaires du projet Franck et Lola gérants de la pizzeria OC Pizza.

2.2 - Besoin du client

Les commanditaires du projet Franck et Lola gérants de la pizzeria OC Pizza ont exprimés les besoins suivants :

- Moderniser leur système informatique
- Suivre le cycle d'une commande

2.2.1 - Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor.

Créé par Franck et Lola, le groupe est spécialisé dans les pizzas livrées ou à emporter. :

- 5 points de vente
- 3 ouvertures supplémentaire à prévoir
- Une présence en ligne déjà établie

Le système informatique actuel ne correspond plus aux besoins du groupe car il ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias. De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de ventes. Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer « en live » que la livraison est effectuée

2.2.2 - Enjeux et Objectifs

L'objectif du projet est de permettre à OC Pizza de moderniser son système informatique et de proposer des nouvelles fonctionnalités pour améliorer l'expérience utilisateur, le suivi des commandes pour les livreurs et les clients ainsi que l'ajout de recettes pour l'équipe :

3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

...

3.1 - Les principes de fonctionnement

Application	Administration	Expertise	Sécurité	Score totale
DJANGO	0,7	0,9	0,9	2,5
WORDPRESS	0,9	0,4	0,6	1,9
JOOMLA	0,5	0,2	0,3	1,0
DRUPAL	0,5	0,2	0,3	1,0

Le concept de OC Pizza est de proposer une application moderne et intuitive pour tous les acteurs liés à l'utilisation du projet.

Elle proposera plusieurs fonctionnalités comme le suivi des commandes globales, une interface pour les employés afin de consulter les recettes et un site simple pour les commandes clients.

L'application sera adaptée à tous les écrans que ça soit sur ordinateur de bureau, téléphone ou tablette.

La partie gestion du site proposera une interface d'administration simple pour permettre de modifier le contenu très facilement.

OC pizza est une **application web** utilisant le **Framework* Django*** et le langage **Python*** pour offrir un site internet sécurisé, moderne et facilement évolutif.

It consulting & Développement est spécialisé dans la création d'application moderne et permet de mettre en place une identité pour votre business en un temps très court avec des outils fiables et maîtrisés par notre agence.

* Voir le glossaire en fin de document

3.2 - Persona

Franck Richard : Directeur de OC Pizza



Franck Richard

Je me fiche de travailler de longues heures, parce que j'aime créer et innover dans mon boulot de gérant"

Chercheur d'idées

Entrepreneur

Branché technologie

Innovant

Age 31

Job Gérant OC PIZZA

Education MBA et informaticien

Résidence Lausanne

Famille En couple

Archetype Acheteur fréquent

Technologie A l'aise avec l'ordinateur, le smartphone et les tablettes

Objectifs

- Cherche à progresser dans son entreprise
- Cherche à faciliter son travail
- Veut garder le contrôle sur son C.A et son entreprise
- Cherche à optimiser son emploi du temps

PEURS, CHALLENGES, PROBLEMES

- Se sent pressé par sa charge de travail
- Est stressé par tous les courriels auxquels il doit répondre

FACTEURS DE DECISION

- Reste fidèle à ses habitudes
- A l'aise avec le web

SOLUTION

OC Pizza permet à Franck de gérer facilement sa société et son chiffre d'affaire



Yvan Gonzales : Client de OC



Yvan Gonzales

Je passe beaucoup de temps au travail, le weekend est le moment où je relâche la pression

Peu de temps en semaine
Vie de famille

Travailleur endurcie

Age	48
Job	Ingénieur
Education	MBA
Résidence	Nice
Famille	Marié avec enfants
Archetype	Famille
Technologie	A l'aise avec l'informatique

OBJECTIFS

- Souhaite se détendre sans prise de tête le weekend
- Veut passer moins de temps à cuisiner

FACTEURS DE DECISION

- Veut quelque chose de très simple
- Souhaite une livraison à la porte

SOLUTION

- OC Pizza permet de livrer en toute simplicité une pizza directement à la porte du client

PEURS, CHALLENGES, PROBLEMES

- Ne veut pas se faire traquer
- N'a pas de temps en semaine



Caroline Dubois : Cliente OC Pizza



Caroline DUBOIS

Je suis très connecté, j'adore la domotique et les Nouvelles technologies

Créative

Hyper connecté

Soirée en couple

Age 33

Job Designer

Education MBA

Résidence Bordeaux

Famille En couple

Archetype Créateur

Technologie Hyper connectée, très au point sur la tech

OBJECTIFS

- Souhaiter moderniser sa vie
- Veut gagner en compétence dans son métier

FACTEURS DE DECISION

- Tout est automatisé, je n'ai pas appelé
- Je peux payer en paypal
- Je reste fidèle à mes restaurants favoris

SOLUTION

- La modernisation du site OC Pizza permet d'automatiser le processus de commande sans avoir à appeler le restaurant
- Il est également possible de payer par paypal

PEURS, CHALLENGES, PROBLEMES

- Stressée par le boulot
- N'a pas le temps de se faire à manger



Patrick Dubois : Visiteur OC Pizza

Patrick Dubois

Voyageur expérimenté, je reste toujours en mouvement

Etudiant

Nomade

Vie sociale

Age	24
Job	Etudiant
Education	BAC L
Résidence	Paris
Famille	Célibataire
Archetype	Explorateur
Technologie	A l'aise avec tous les types de technologie

OBJECTIFS

- Veut travailler pour gagner de l'argent
- Souhaite terminer ses études
- Veut continuer à faire des soirées entre amis

FACTEURS DE DECISION

- Pouvoir suivre sa commande
- Commander beaucoup de produits en une seule fois
- Payer en espèce à l'arrivée

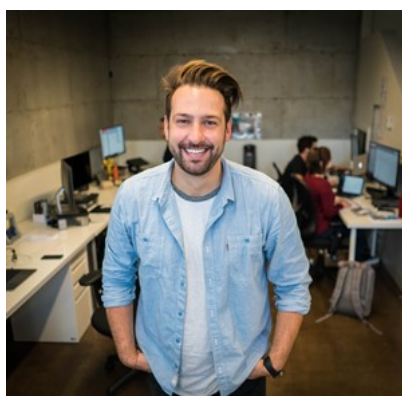
SOLUTION

OC Pizza permet de commander plusieurs pizzas en toute simplicité et suivre sa commande pendant le processus complet. Il est possible de payer en espèce à l'arrivée

PEURS, CHALLENGES, PROBLEMES

- N'a pas beaucoup d'argent
- Ne peut utiliser que de l'espèce

Jean Ployé : Employé OC Pizza



Jean Ployé

J'aime quand l'informatique facilite mon travail

Chercheur d'idées

Web 2.0

Branché technologie

Connecté

Age	34
Job	Employé OC Pizza
Education	Bac pro commerce
Résidence	Paris
Famille	Marié
Archetype	Acheteur fréquent

Objectifs

- Cherche à utiliser l'informatique pour faciliter le travail
- Aime la nouvelle technologie

FACTEURS DE DECISION

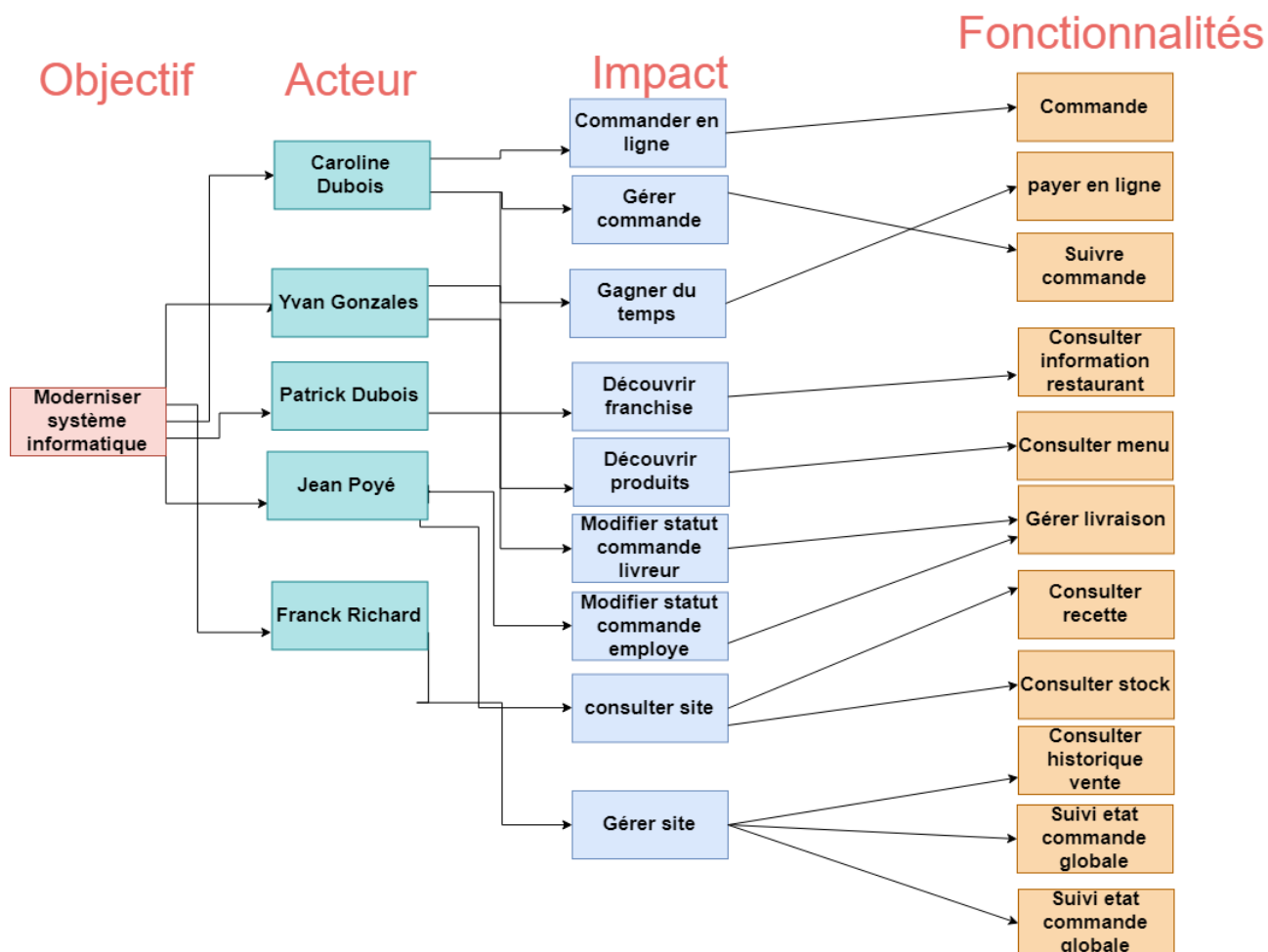
- Reste fidèle à ses habitudes
- A l'aise avec le web

SOLUTION

OC Pizza permet à Jean Ployé d'être plus

PEURS, CHALLENGES, PROBLEMES

L'impact mapping permet de visualiser les différents objectifs des différents acteurs



3.3 - Les acteurs

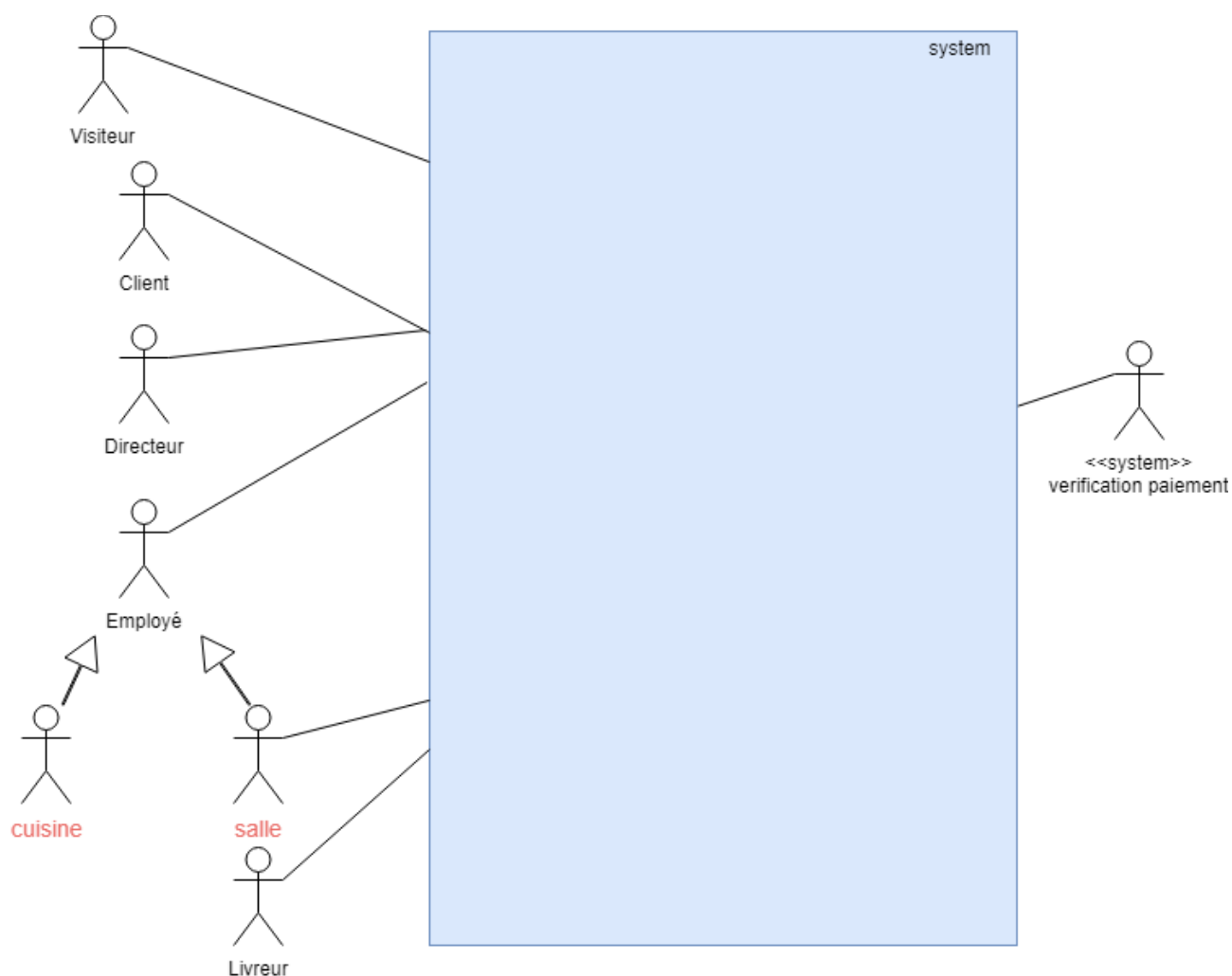
Acteurs principaux

- **Visiteur** : Personne ou futur client visitant le site sans être authentifiée
- **Client** : Personne qui passe une commande sur le site, par téléphone ou en direct
- **Livreur** : Employé interne à la société OC Pizza ou externe qui s'occupe de réaliser la commande du restaurant au client

- **Employé** : Employé interne au restaurant qui s'occupe de la vente et de la préparation des pizzas
 - o **Cuisine** : S'occupe de la préparation des pizzas et de la gestion des stocks
 - o **Salle** : S'occupe de la vente des pizzas, de la mise à jour de l'état des commandes et des clients
- **Directeur** : Gérant de l'entreprise OC Pizza

Acteurs secondaires

- **Vérification de paiement** : Système permettant de vérifier les paiements des clients sur le site internet de OC PIZZA

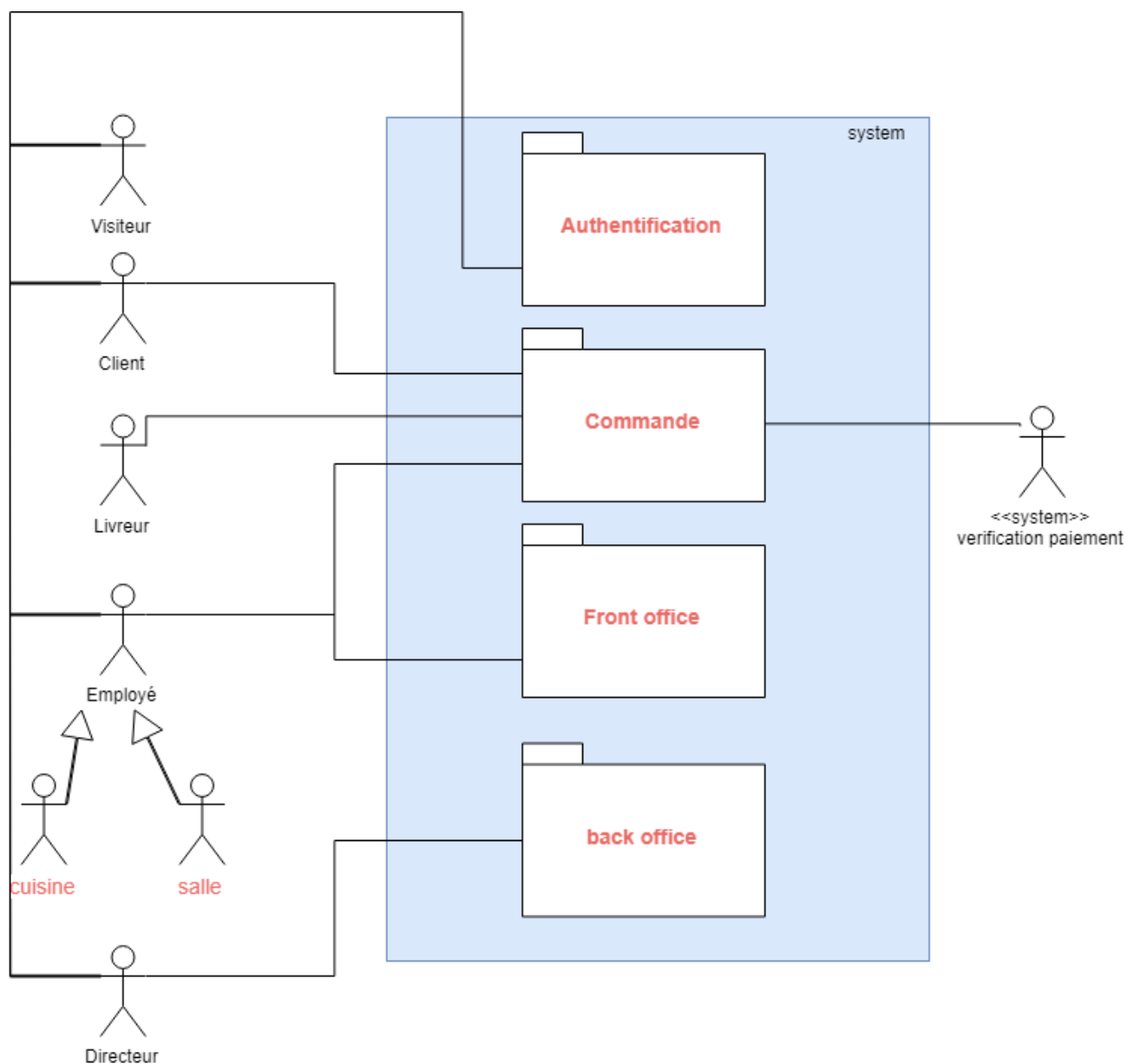




Le diagramme ci-dessus présente les différents acteurs interagissant avec le système

3.4 - Les cas d'utilisation généraux

- **Authentification** : L'authentification permet de se gérer le processus d'authentification et d'inscription
- **Back office** : Le back office permet au directeur de gérer les ventes, les comptes employés et accéder aux statistiques du restaurant
- **Front office** : Le front office permet aux employés de consulter les recettes, commander des produits et consulter le stock des produits
- **Commande** : Le package commande permet de gérer le processus de commande pour les clients et visiteurs et modifier le statut de la commande pour les livreurs



Le diagramme ci-dessus présente les différents packages interagissant avec le système et permet de regrouper les fonctionnalités en différent dossier

4 - APPLICATION WEB

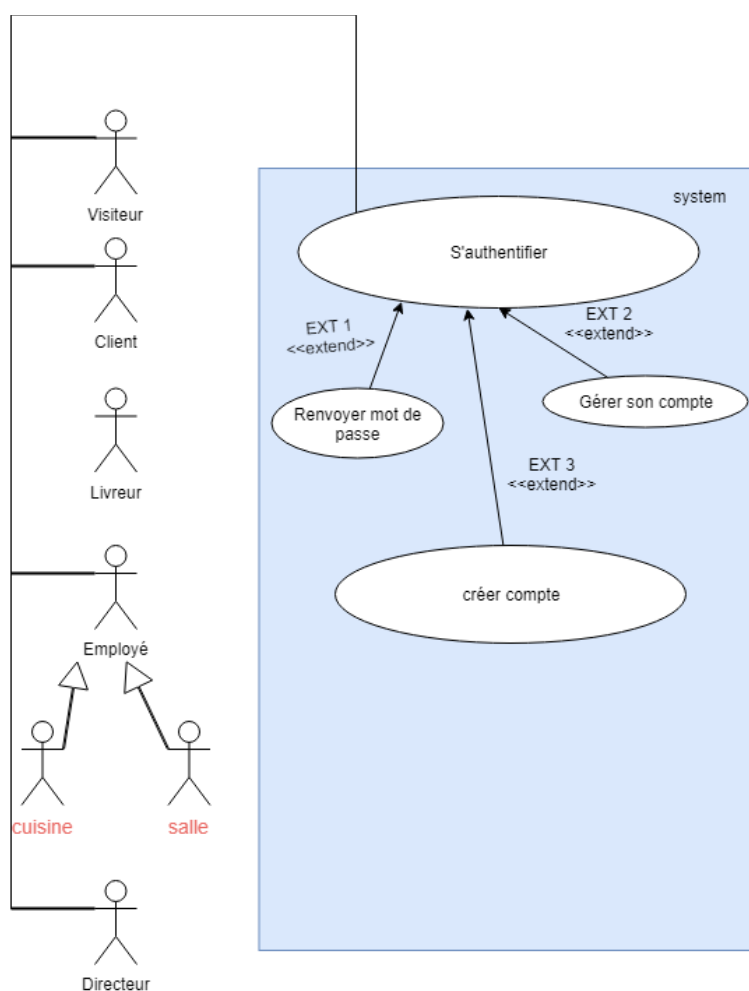
4.1 - Les acteurs

Se référer à la partie 3.2 du cahier des charges

4.2 - Les cas d'utilisation

Diagramme UML de cas d'utilisation

4.2.1 - Package « Authentification »



Cas n°1

Nom : S'authentifier (package « S'authentifier »)

Acteur(s) : Client

Description : Le client ou futur client doit pouvoir s'authentifier afin de créer une commande et consulter le site.

Auteur : Gaëtan GROND

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : L'utilisateur doit être inscrit (Cas d'utilisation « S'inscrire » – package « Interface client »)

Démarrage : Le client arrive sur la page « S'authentifier »

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le système** affiche une page contenant la page d'authentification.
2. **Le client** entre ses informations et valide sa demande.
3. **Le système** vérifie que les informations sont bonnes.
4. **Le système** affiche la page d'accueil de OC Pizza.

Les scénarios alternatifs

2.a le client n'a pas de compte

2.a .1 Point d'extension EXT1 « Créer un compte »

3.a **Le système** ne reconnaît pas le mot de passe

3.a.1 Point d'extension EXT1 « renvoyer mot de passe »

Fin avec succès :

Postconditions : L'étape 4 du scénario nominal affiche un message de confirmation de connexion au client et il accède au menu du restaurant ainsi que son compte

Fin avec abandon/échec :

Le client peut quitter la page d'authentification aux points 1, 2, 3 et le cas d'utilisation est abandonné



Cas n°2

Extension : Ce cas d'utilisation étend le cas d'utilisation 1 au point d'extension EXT3 "Créer un compte"

Nom : Créer compte (package « Authentifier »)

Acteur(s) : Visiteur

Description : Le client ou futur client doit pouvoir s'inscrire afin de consulter le site ou placer une commande

Auteur : Gaëtan GROND

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : Aucune

Démarrage : Le client arrive sur la page d'inscription

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le système** affiche une page contenant la page d'inscription.
2. **Le système** demande à l'utilisateur de fournir son prénom (obligatoire) nom (obligatoire), email (obligatoire)
3. **Le client** remplit ses informations et valide sa demande
4. **Le système** vérifie que les informations sont valides
4. **Le système** redirige le client sur la page d'accueil de OC Pizza

Les scénarios alternatifs :

- 1.a **Le client** décide de quitter la page d'inscription
- 3.a **Le système** possède déjà ce compte
- 3.b **Le système** redirige sur le cas d'utilisation « s'authentifier »
- 4.a **Le client** décide de quitter la page d'inscription

Fin avec succès :

Postconditions : La base de données du site OC PIZZA enregistre le compte et un message de bienvenue est affiché

Fin avec abandon/échec :

Cas n°3

Extension : Ce cas d'utilisation étend le cas d'utilisation « s'authentifier » au point d'extension EXT1

Nom : Renvoyer mot de passe (package « Authentifier »)

Acteur(s) : Visiteur

Description : Le client ou futur client doit pouvoir demander un nouveau mot de passe

Auteur : Gaëtan GROND

Date(s) : 22/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : L'utilisateur doit être inscrit (Cas d'utilisation « S'inscrire » – package « Interface client »)

Démarrage : Le client arrive sur la page de renvoi de mot de passe

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le système** affiche une page contenant le formulaire de renvoi de mot de passe.
2. **Le client** remplit ses informations et valide sa demande
3. **Le système** vérifie que les informations sont valides
4. **Le système** envoie un mail contenant un lien de modification du mot de passe
5. **Le client** clique sur le lien unique
6. **Le système** demande un nouveau mot de passe
7. **Le client** remplit ses informations et valide sa demande

Les scénarios alternatifs :

2.a **Le client** rentre le mauvais identifiant.

3.a **Le système** ne reconnaît pas le compte utilisateur

Fin avec succès : La base de données du site OC PIZZA enregistre le nouveau mot de passe et le client peut se connecter

Cas n°4

Nom : Gérer son compte (package « S'authentifier »)

Acteur(s) : Client

Description : Le client ou futur client doit pouvoir gérer son compte

Auteur : Gaëtan GROND

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : L'utilisateur doit être inscrit (Cas d'utilisation « S'inscrire » – package « Interface client »)

Démarrage : Le client arrive sur la page « S'authentifier »

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le système** affiche une page contenant la page d'authentification.
2. **Le client** entre ses informations et valide sa demande.
3. **Le système** vérifie que les informations sont bonnes.
4. **Le système** affiche la page d'accueil
5. **Le client** clique sur la page de gestion de compte
6. **Le système** affiche la page de gestion de compte

Les scénarios alternatifs

2.a le client n'a pas de compte

2.a .1 Point d'extension EXT1 « Créer un compte »

3.a **Le système** ne reconnaît pas le mot de passe

3.a.1 Point d'extension EXT1 « renvoyer mot de passe

Fin avec succès :

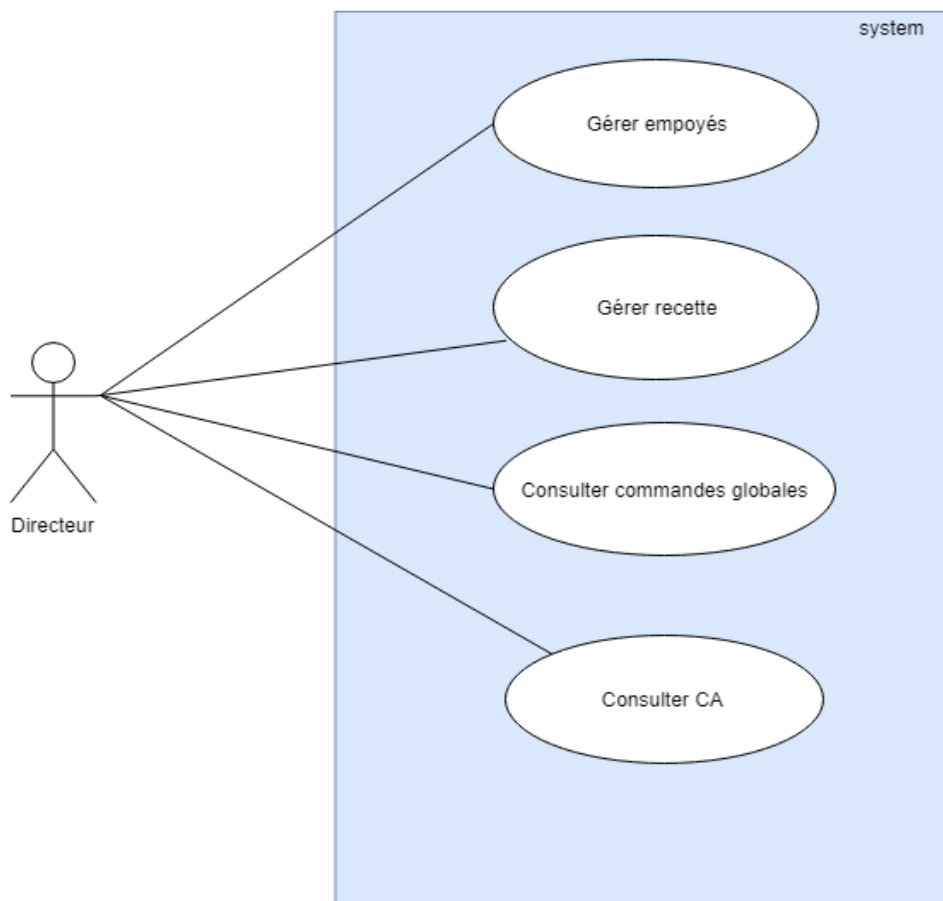


Postconditions : Le client a pu se rendre sur la page de gestion de compte

Fin avec abandon/échec :

Le client peut quitter la page pour gérer son compte aux points 2,5 et le cas d'utilisation est abandonné

4.2.2 - Package « Back office »



Cas n°1

Nom : Gérer employés (package «Back office»)

Acteur(s) : Directeur

Description : Le directeur doit pouvoir gérer les comptes de ses employés.

Auteur : Gaëtan GROND

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : Le directeur doit être authentifié (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Authentification »)

Démarrage : Le directeur arrive sur la page « S'authentifier »

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le directeur** s'authentifie avec son compte
2. **Le système** vérifie que les informations sont bonnes.
3. **Le système** affiche le tableau de bord du directeur.
4. **Le directeur** accède à la gestion des employés
5. **Le système** affiche la page de gestion des employés
6. **Le directeur** ajoute un nouveau compte employé

Les scénarios alternatifs

- 2.a le système ne trouve pas le compte
- 2.b Le compte n'est pas autorisé à accéder à cet espace
- 6. a le directeur supprime un compte employé
- 6. b le directeur modifie un compte employé

Fin avec succès :

Postconditions : Le directeur a réussi à s'authentifier et accéder à la page de gestion des employés

Fin avec abandon/échec :

- 1.a Le directeur décide de quitter la page d'authentification
- 4.a Le directeur décide de quitter la page de gestion des employés
- 6.a Le directeur décide de quitter la page de gestion des employés

Cas n°2

Nom : Gérer recettes (package «Back office»)

Acteur(s) : Directeur

Description : Le directeur doit pouvoir gérer les recettes de ses employés.

Auteur : Gaëtan GROND

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : Le directeur doit être authentifié (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Authentification »)

Démarrage : Le directeur arrive sur la page « S'authentifier »

DESCRIPTION



Le scénario nominal :

1. **Le directeur** s'authentifie avec son compte
2. **Le système** vérifie que les informations sont bonnes.
3. **Le système** affiche le tableau de bord du directeur.
4. **Le directeur** accède à la gestion des recettes
5. **Le système** affiche la page de gestion des recettes
6. **Le directeur** ajoute une nouvelle recette

Les scénarios alternatifs

- 2.a le système ne trouve pas le compte
- 2.b Le compte n'est pas autorisé à accéder à cet espace
- 6. a le directeur supprime une recette
- 6. b le directeur modifie une recette

Fin avec succès :

Postconditions : Le directeur a réussi à s'authentifier et accéder à la page de gestion des recettes

Fin avec abandon/échec :

- 1.a Le directeur décide de quitter la page d'authentification
- 4.a Le directeur décide de quitter la page de gestion des recettes
- 6.a Le directeur décide de quitter la page de gestion des recettes

Cas n°3

Nom : Consulter vente globale (package « Back office »)

Acteur(s) : Directeur

Description : Le directeur doit pouvoir consulter les commandes globales

Auteur : Gaëtan GROND

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : Le directeur doit être authentifié (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Authentification »)

Démarrage : Le directeur arrive sur la page « S'authentifier »



DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le directeur** s'authentifie avec son compte
2. **Le système** vérifie que les informations sont bonnes.
3. **Le système** affiche le tableau de bord du directeur.
4. **Le directeur** accède à la gestion des recettes
5. **Le système** affiche la page de gestion des recettes
6. **Le directeur** ajoute une nouvelle recette

Les scénarios alternatifs

- 2.a le système ne trouve pas le compte
- 2.b Le compte n'est pas autorisé à accéder à cet espace
- 6. a le directeur supprime une recette
- 6. b le directeur modifie une recette

Fin avec succès :

Postconditions : Le directeur a réussi à s'authentifier et accéder à la page de gestion des recettes

Fin avec abandon/échec :

- 1.a Le directeur décide de quitter la page d'authentification
- 4.a Le directeur décide de quitter la page de gestion des recettes
- 6.a Le directeur décide de quitter la page de gestion des recettes

Cas n°4

Nom : Consulter CA (package «Back office»)

Acteur(s) : Directeur

Description : Le directeur doit pouvoir consulter le chiffre d'affaire global.

Auteur : Gaëtan GROND

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : Le directeur doit être authentifié (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Authentification »)

Démarrage : Le directeur arrive sur la page « S'authentifier »



DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le directeur** s'authentifie avec son compte
2. **Le système** vérifie que les informations sont bonnes.
3. **Le système** affiche le tableau de bord de l'employé.
4. **Le directeur** accède à la page de consultation du C.A
5. **Le système** affiche la page de consultation du C.A

Les scénarios alternatifs

- 2.a le système ne trouve pas le compte
- 2.b Le compte n'est pas autorisé à accéder à cet espace

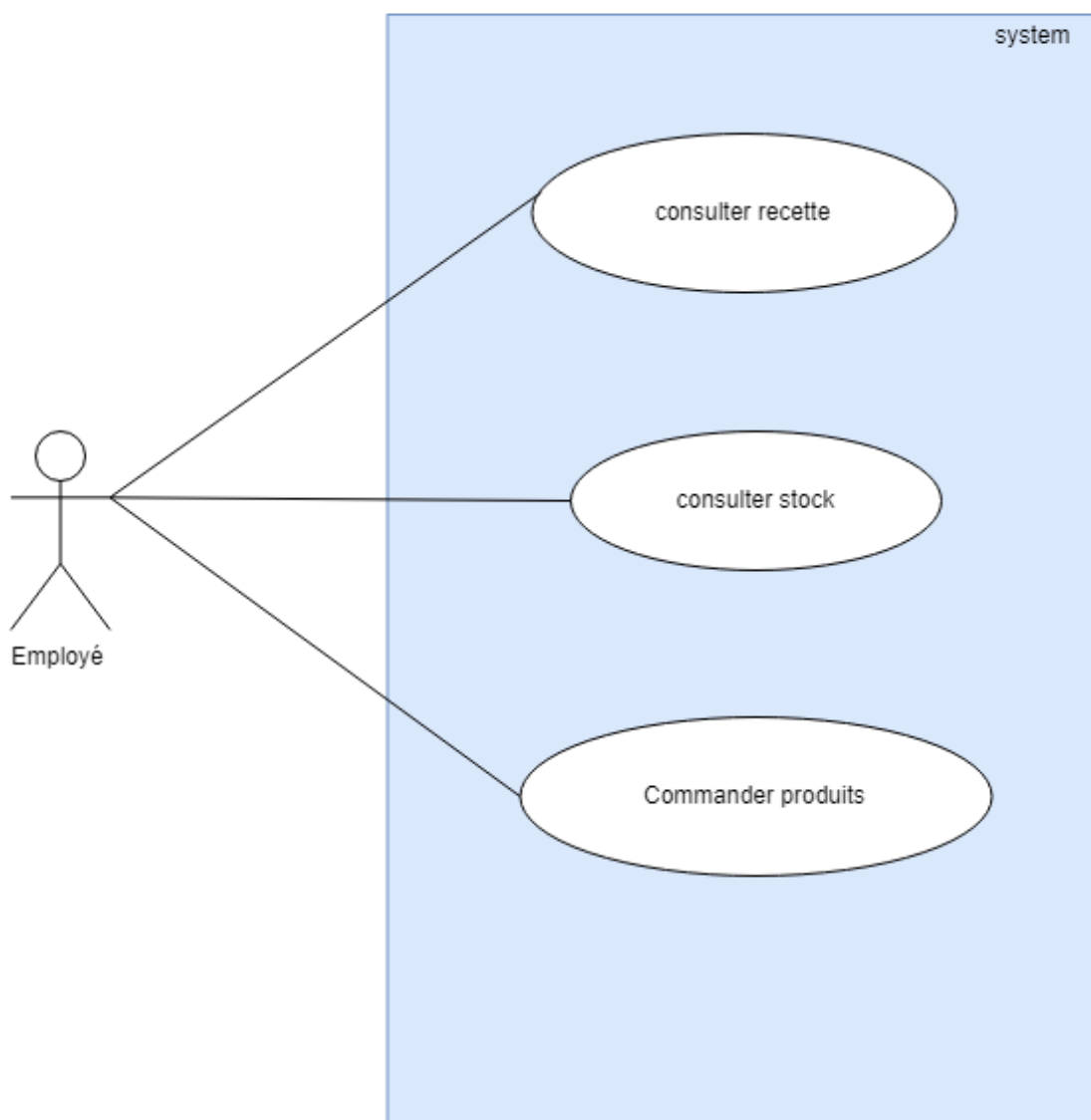
Fin avec succès :

Postconditions : Le directeur a réussi à s'authentifier et accéder à la page de consultation du C.A

Fin avec abandon/échec :

- 1.a Le directeur décide de quitter la page d'authentification
- 4.a Le directeur décide de quitter la page de consultation du C.A

4.2.3 - Package « front office »



Cas n°1

Nom : Consulter recette (package « front office »)

Acteur(s) : Employé

Description : L'employé doit pouvoir consulter les recettes

Auteur : Gaëtan GROND

Date(s) : 29/04/2020 (première rédaction)



Préconditions : L'employé doit être authentifié (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Authentification »)

Démarrage : L'employé s'est authentifié

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le système** vérifie que les informations sont bonnes.
2. **Le système** affiche le tableau de bord de l'employé.
3. **L'employé** accède à l'affichage des recettes
4. **Le système** affiche la page des recettes

Les scénarios alternatifs

1.a Le compte n'est pas autorisé à accéder à cet espace

Fin avec succès :

Postconditions : L'employé a réussi à consulter la recette

Fin avec abandon/échec :

L'employé peut quitter le processus à l'étape 1 et 2

Cas n°2

Nom : Consulter stock (package « front office »)

Acteur(s) : Employé

Description : L'employé doit pouvoir consulter les stocks

Auteur : Gaëtan GROND

Date(s) : 29/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : L'employé doit être authentifié (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Authentification »)

Démarrage : L'employé s'est authentifié

DESCRIPTION



Le scénario nominal :

1. **Le système** vérifie que les informations sont bonnes.
2. **Le système** affiche le tableau de bord de l'employé.
3. **L'employé** accède à l'affichage des stocks
4. **Le système** affiche la page des stocks

Les scénarios alternatifs

2.a Le compte n'est pas autorisé à accéder à cet espace

Fin avec succès :

Postconditions : L'employé a réussi à consulter les stocks de la pizzeria

Fin avec abandon/échec :

L'employé peut quitter le processus à l'étape 1 et 2

Cas n°3

Nom : Commander produits (package « front office »)

Acteur(s) : Employé

Description : L'employé doit pouvoir commander des produits

Auteur : Gaëtan GROND

Date(s) : 29/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : L'employé doit être authentifié (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Authentification »)

Démarrage : L'employé s'est authentifié

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le système** vérifie que les informations sont bonnes.
2. **Le système** affiche le tableau de bord de l'employé.
3. **L'employé** accède à la page des commandes de stocks
4. **Le système** affiche la page des commandes de stocks
5. **L'employé** choisi les produits à commander
6. **Le système** vérifie les stocks



7. **L'employé** valide sa commande
8. **Le système** enregistre la commande

Les scénarios alternatifs

- 2.a Le compte n'est pas autorisé à accéder à cet espace
- 5.a Certains produits ne sont pas disponibles

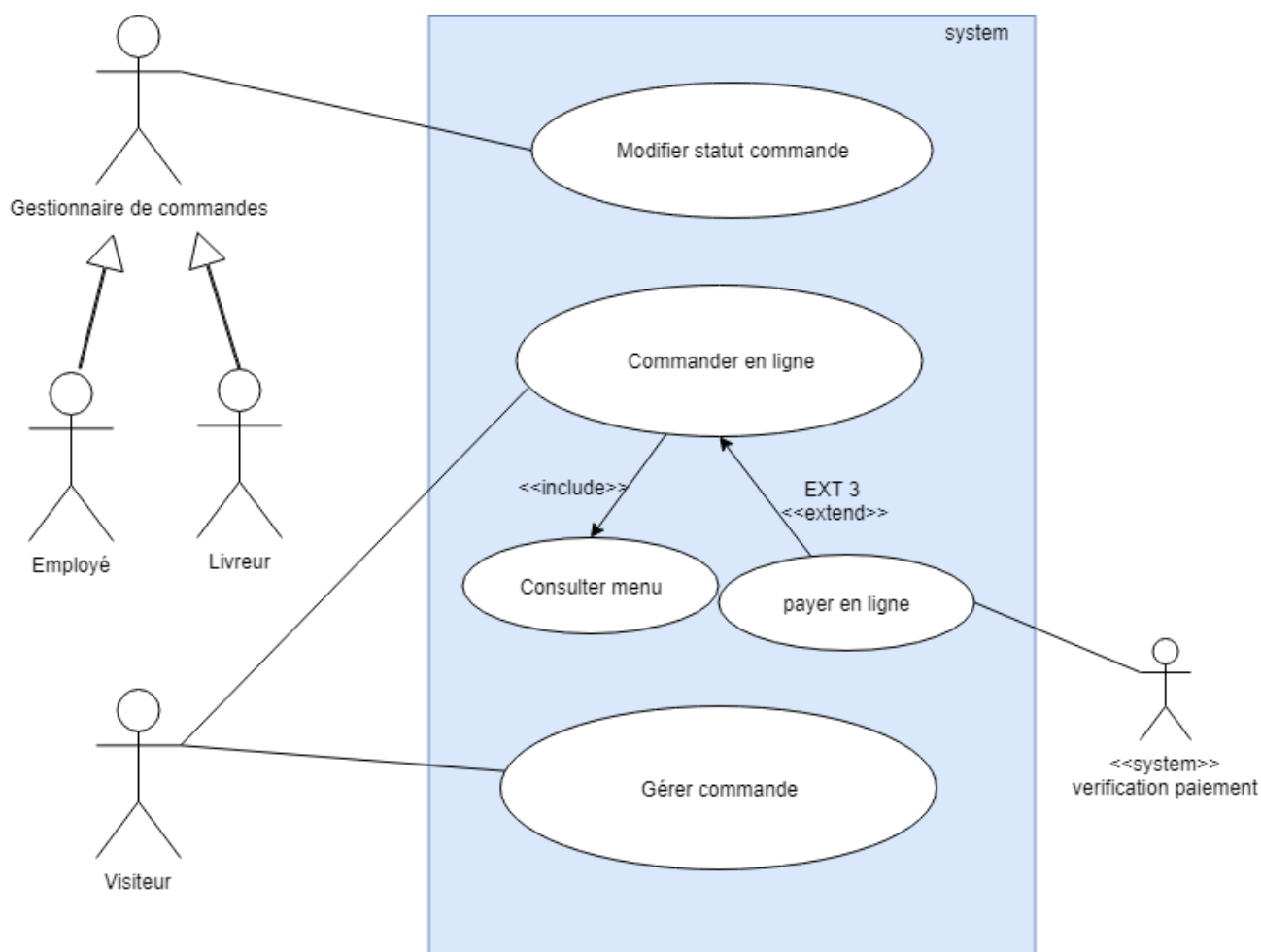
Fin avec succès :

Postconditions : L'employé a pu commander des produits

Fin avec abandon/échec :

L'employé peut quitter le processus de commande aux étapes 3,5,6

4.2.4 - Package « commande »



Cas n°1

Nom : Commander en ligne (package « Interface client »)

Acteur(s) : Visiteur

Description : Le client doit pouvoir commander une pizza

Auteur : Gaëtan Grond

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : Le client doit être authentifié en tant que client (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Interface client ») pour commander une pizza

Démarrage : Le client arrive sur la page de commande

DESCRIPTION



Le scénario nominal :

1. **Le visiteur** choisi un ou plusieurs produits
2. **Le système** vérifie le stock
3. **Le système** ajoute un ou plusieurs produits dans le panier du client
4. **Le visiteur** valide son panier

Les scénarios alternatifs

- 3.à Certains produits ne sont plus disponibles
- 5.a Le client souhaite payer en ligne
- 5.a.1 Point d'extension EXT1 « payer en ligne »

Fin avec succès :

Postconditions : Le client a pu commander et payer sur le site OC PIZZA

Fin avec abandon/échec :

Le client décide de quitter le processus aux étapes 1, 3, 6, 7, 9
9.a Le paiement ne fonctionne pas

Cas n°2

Nom : Consulter menu (package « Interface client »)

Acteur(s) : Visiteur

Description : Le visiteur doit pouvoir consulter le menu

Auteur : Gaëtan Grond

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : Aucune

Démarrage : Le visiteur arrive sur la page d'accueil de OC PIZZA

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le visiteur** sélectionne son restaurant
2. **Le système** affiche la page du restaurant
3. **Le visiteur** consulte la carte du restaurant



4. **Le système** vérifie les produits disponibles
5. **Le système** affiche la carte du restaurant

Les scénarios alternatifs

3.à Certains produits ne sont plus disponibles

Fin avec succès :

Postconditions Le client a pu consulter le menu du restaurant

Fin avec abandon/échec :

Le client décide de quitter le processus aux étapes 1 et 2

Cas n°3

Nom: Gérer commande (package « Interface client »)

Acteur(s): Client

Description : Le client doit pouvoir gérer l'état de sa commande

Auteur : Gaëtan Grond

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : Le client doit être authentifié en tant que client (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Interface client »)

Démarrage : Le client se rend sur la page de suivi des commandes

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le système** affiche la page de commande
2. **Le client** entre son numéro de réservation
3. **Le système** affiche l'état de sa commande

Les scénarios alternatifs



3.a : Le client annule sa commande

Fin avec succès :

Postconditions : Le système enregistre la commande dans la base de données

Fin avec abandon/échec :

Le client décide de quitter la page de consultation de commande à l'étape 2

Cas n°4

Extension : Ce cas d'utilisation étend le cas d'utilisation « commander en ligne » au point d'extension EXT1

Nom : Payer (package « Interface client »)

Acteur(s) : Client

Description : Le client doit pouvoir payer sa commande

Auteur : Gaëtan Grond

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : Le client doit avoir commandé une pizza (Cas d'utilisation « Commander une pizza » – package « Interface client ») et choisir le paiement en CB

Démarrage : Le client se rend sur la page de paiement

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le visiteur** choisi son mode de paiement
2. **Le système affiche** la commande
3. **Le visiteur** valide et paye sa commande

Les scénarios alternatifs

5.c Le client souhaite payer en espèce

Fin avec succès :



Postconditions : Le système enregistre l'annulation de la commande et un message de succès est affiché

Fin avec abandon/échec :

Postconditions :

- 1.a Le client décide de quitter la page de consulter de l'état de commande
- 2.a Le client décide de quitter la page de paiement
- 3.a Le client décide de saisir son numéro de réservation
- 4.a Le système ne trouve pas la commande
- 5.a Le client décide de quitter le processus d'annulation

Problème non résolu :

Le client veut payer en espèce à la récupération, comment connecter les interfaces pour communiquer.

Cas n°5

Nom : Modifier statut commande (package « Interface client »)

Acteur(s) : Gestionnaire de commande

Description : Les gestionnaires de commande doivent pouvoir modifier le statut de la commande

Auteur : Gaëtan Grond

Date(s) : 17/04/2020 (première rédaction)

Préconditions : Le client doit avoir commandé une pizza (Cas d'utilisation « Commander une pizza » – package « Commander ») et les gestionnaires de commande doivent être authentifiés (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Authentification »)

Démarrage : Le client a placé sa commande

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. **Le gestionnaire de commande** sélectionne une commande
2. **Le système** affiche la commande
3. **Le gestionnaire de commande** modifie le statut de la commande
4. **Le système** met à jour le statut de la commande



Les scénarios alternatifs

3.A la commande a été annulée

Fin avec succès :

Postconditions : Le système enregistre le nouveau statut de la commande

Fin avec abandon/échec :

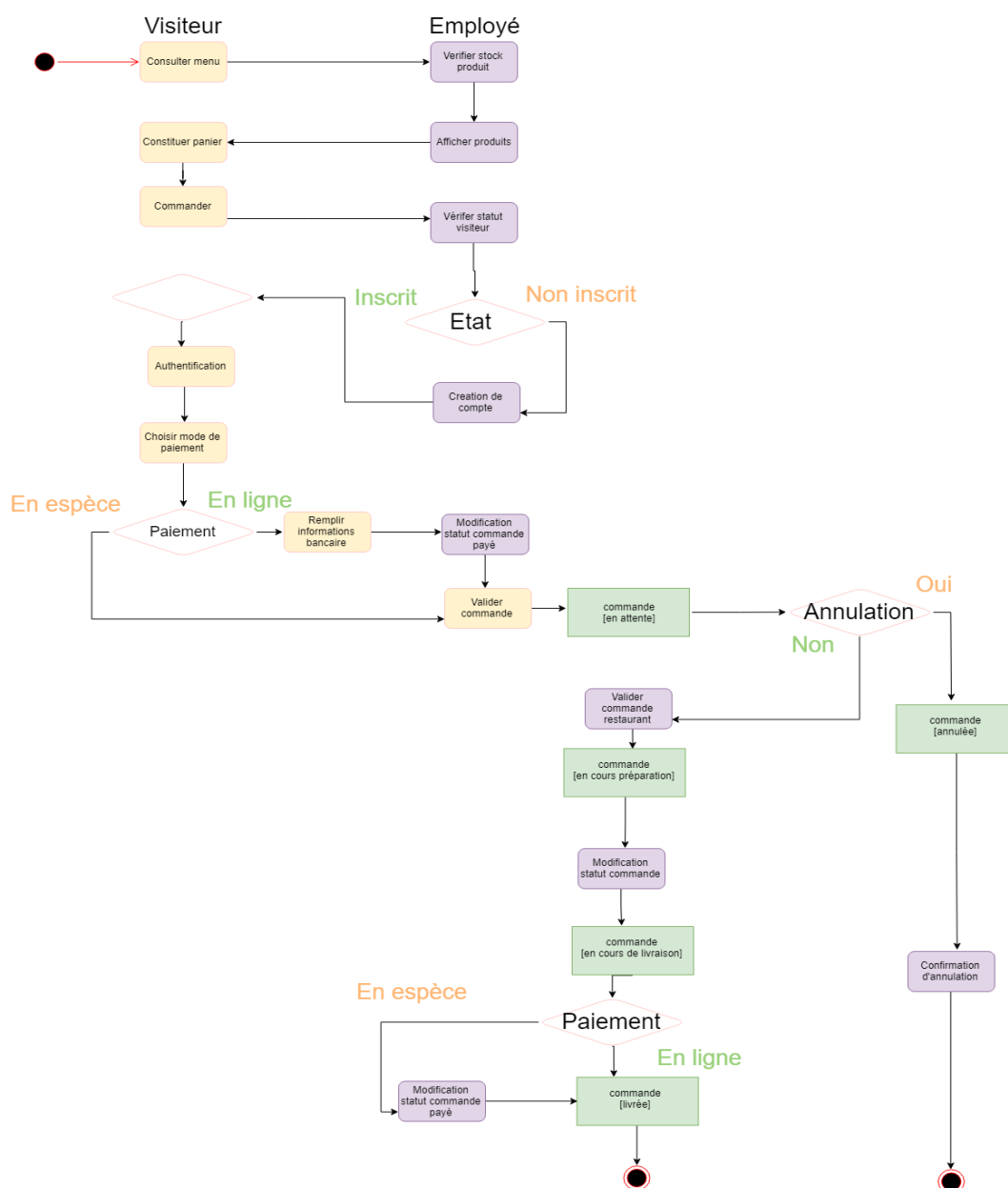
Le gestionnaire de commande décide de quitter le modification de statut de commande à l'étape 1 ou 3

4.3 - Les règles de gestion générales

- Le paiement ne peut pas se faire chèque
- L'utilisateur peut annuler sa commande
- Paypal n'est pas autorisé
-

5 - CYCLE DE VIE DES COMMANDES

Ce diagramme détaille les étapes du cycle de vie d'une commande réalisée par un client de la consultation de la carte des produits à l'envoi de la commande à la pizzeria.

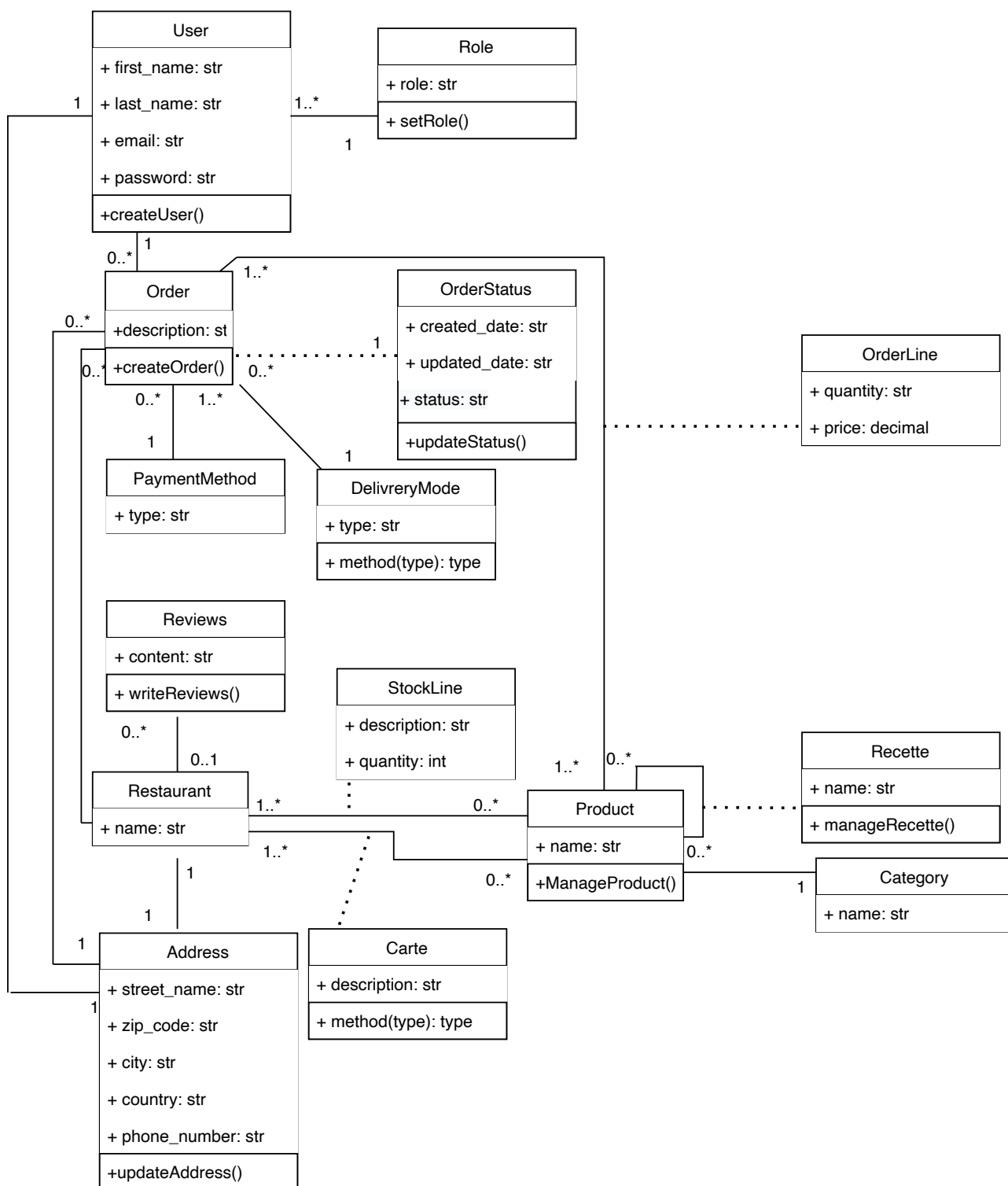


6 – DESCRIPTION DU DOMAINE FONCTIONNEL

6.1 Diagramme de classe

Relations entre les classes :

Le but des descriptions ci-après est d'expliquer les liaisons entre les différentes classes du diagramme. Il est important de noter que pour une uniformisation avec le modèle physique de données, les noms des classes ainsi que leurs attributs sont en anglais.





Relations entre classes :

User – Rôle :

- « User » représente un utilisateur inscrit sur le site
- « Rôle » représente le rôle d'un utilisateur (admin, client, livreur...)

Un utilisateur est associé à un rôle et un rôle est occupé par un ou plusieurs utilisateurs

User – Order :

- « Order » représente une commande faite par un user

Un utilisateur peut avoir aucune ou plusieurs commandes et une commande peut avoir un utilisateur

User – Address :

- « Address » Adresse physique d'un restaurant ou un utilisateur

Un utilisateur peut avoir une seule adresse et une adresse un seul utilisateur

Address – Restaurant :

- « Restaurant » lieu physique de vente

Un « restaurant » peut avoir une seule « adresse » et une « adresse » un seul « restaurant »

Order- OrderStatus :

- « Order » Commande d'un client et sa description
- « OrderStatus » statut de la commande (en cours, terminée etc...)

Une « order » peut avoir un « OrderStatus » et un « OrderStatus » aucune ou plusieurs « order »

Order – Product :

- « Product » produit commandé

Une « order » peut avoir aucun (si annulé) ou plusieurs « products » et un « product » une ou plusieurs « order »

Order – Address :

Une « order » peut avoir une « address » et une « address » aucune ou plusieurs « order »

Order – Restaurant :

Une « order » peut avoir un « restaurant » et un « restaurant » aucune ou plusieurs « order »



Order – PaymentMethod:

- "PaymentMethod", le paiement choisi (chèque, CB, PayPal)

Une « order » peut avoir une seule « PaymentMethod » et une « PaymentMethod » peut avoir aucun ou plusieurs « order »

Order – DeliveryMode :

- "DeliveryMode" le mode de livraison choisi

Une « order » peut avoir un seul « DeliveryMode » et un « DeliveryMode » peut avoir aucune ou plusieurs « order »

Restaurant – Reviews :

- « Reviews » Un commentaire laissé par un utilisateur sur un restaurant

Un « restaurant » peut avoir aucune ou plusieurs « reviews » et une « reviews » peut avoir aucune ou un « restaurant »

Restaurant – Product :

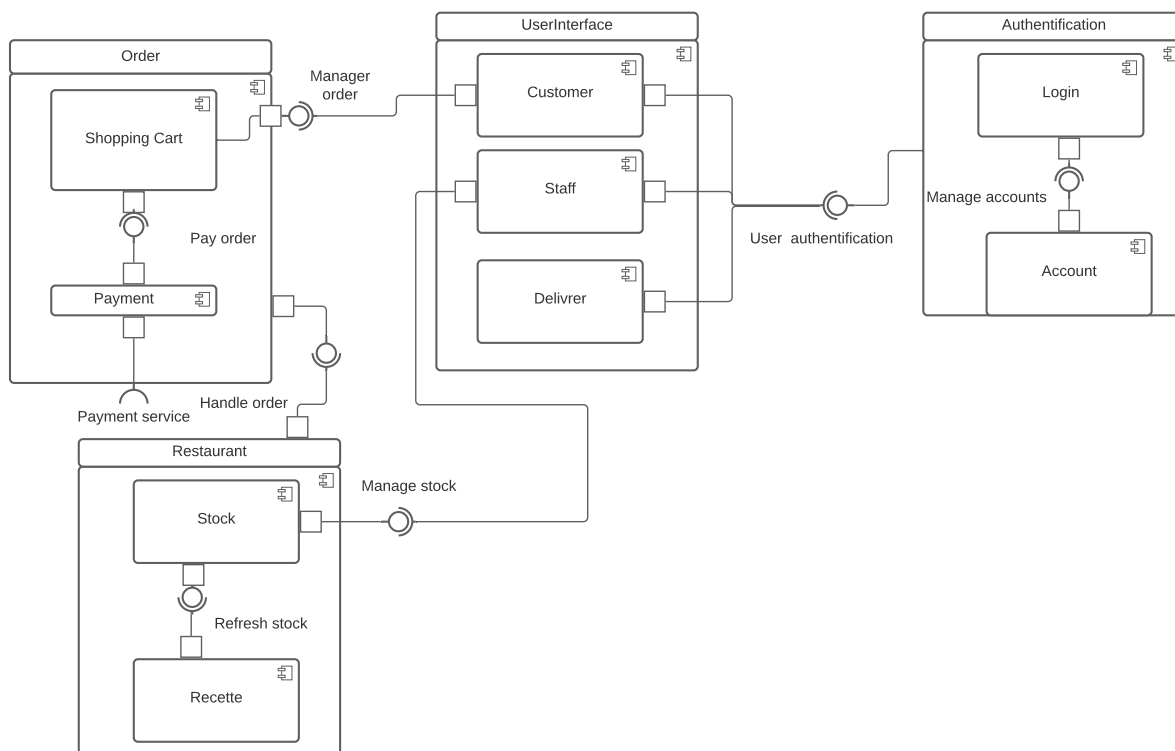
Un « restaurant » peut avoir aucun ou plusieurs « products » et un « product » peut avoir un ou plusieurs « restaurants »

Product – Category :

- Category : Catégorie du produit selon son type

Un « product » peut avoir une seule « category » et une « category » peut avoir aucun ou plusieurs « product »

6.2 Composants du système



Le diagramme ci-dessus décrit les composant du système ainsi que les composants externes utilisés.

Login

Composant pour l'authentification des utilisateurs (tous rôles)

Account

Composant pour gérer le compte de l'utilisateur, modifier l'adresse, son email, son mot de passe



Customer

Composant qui est affiché uniquement pour l'interface d'un client de la pizzeria

Staff

Composant qui est affiché uniquement pour l'interface d'un employé interne à OC PIZZA

Delivrer

Composant qui est affiché uniquement pour l'interface d'un livreur de la pizzeria ou d'un service tiers (uber, delivroo)

Shopping Cart

Composant qui est utilisé pour la gestion du panier utilisateur et l'affichage des produits ainsi que le récapitulatif du tarif et promotions

Interfaces requises : Payment

Payment

Composant pour gérer les paiements en ligne qui est lié à une API externe (Stripe)

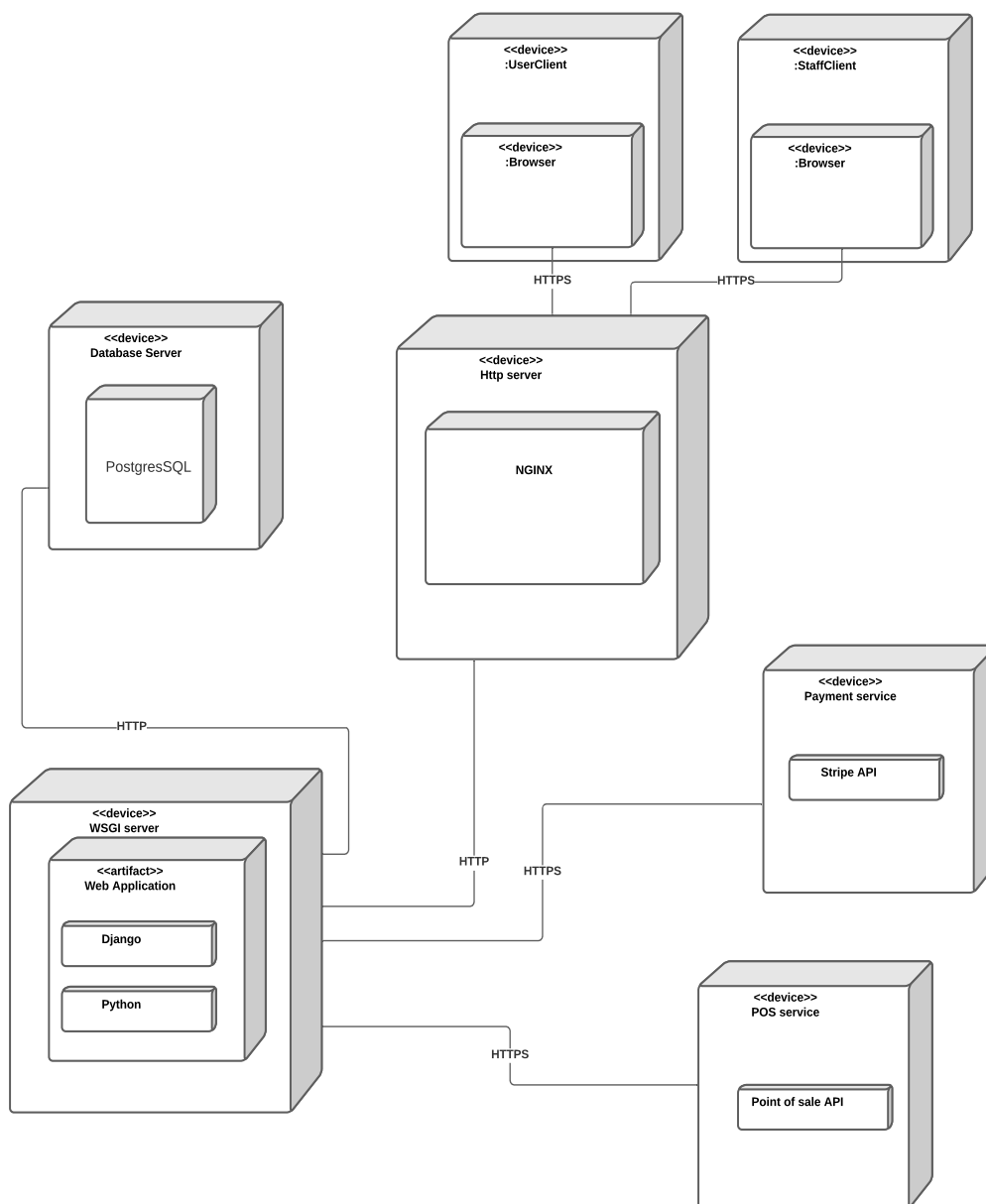
Stock

Composant qui affiche en temps réel le stock des produits d'une pizzeria spécifique

Recette

Composant qui affiche les recettes pour le staff de OC Pizza

6.3 Diagramme de déploiement



Le solution OC Pizza est déployé sur un serveur physique contenant les composants et technologies suivantes :



- Les utilisateur « UserClient » et « StaffClient » interagiront avec un serveur HTTP utilisant la technologie **NGINX**
- L'application utilisera la Framework **Django** et le langage **Python** et sera déployé sur un serveur **WSGI**
- Le troisième serveur sera la base de données relationnelles utilisant **Postgres SQL** qui communiquera avec le serveur **WSGI** et le **serveur http**
- Les services « **Payment services** » et « **Point of Sale** » communiqueront avec le serveur WSGI

6.4 Diagramme de déploiement - Descriptions

Le « http server » sera hébergé Ubuntu 20.04 en utilisant les services d'hébergement mutualisé DigitalOcean

Le « wsgi server » sera hébergé Ubuntu 20.04 en utilisant les services d'hébergement mutualisé DigitalOcean

La version de Python utilisé pour le serveur d'application est la 3.8, la version de Django est la 3.1.4.

La base de données utilise le moteur PostgreSQL version 13

7- GLOSSAIRE

Framework	En programmation informatique, un Framework désigne un ensemble cohérent de composants logiciels structurels, qui sert à créer les fondations ainsi que les grandes lignes de tout ou d'une partie d'un logiciel
Python	Python est un langage de programmation interprété. Il favorise la programmation structurée
Django	Django est un cadre de développement web open source en Python. Il a pour but de rendre le développement web 2.0 simple et rapide
Application web	En informatique, une application web est une application manipulable directement en ligne grâce à un navigateur web et qui ne nécessite donc pas d'installation sur les machines clientes, contrairement aux applications mobiles.