

OC Pizza

Applicatin pour OC Pizza

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

Gabrielle Barboteau
Développeuse Junior

TABLE DES MATIÈRES

1 -Versions.....	4
2 -Introduction.....	5
2.1 -Objet du document.....	5
2.2 -Références.....	5
2.3 -Besoin du client.....	5
2.3.1 -Contexte.....	5
2.3.2 -Enjeux et Objectifs.....	5
3 -Description générale de la solution.....	7
3.1 -Les principe de fonctionnement.....	7
3.2 -Les acteurs.....	7
3.2.1 -Acteurs principaux.....	7
3.2.2 -Acteurs secondaires.....	8
3.3 -Les cas d'utilisation généraux.....	8
3.3.1 -Diagramme de contexte.....	8
3.3.2 -Diagramme de packages.....	9
4 -Application Web.....	10
4.1 -User Stories : les acteurs et et leur workflow.....	10
4.1.1 -User Story n°1 : Lucy, 32 ans, une cliente régulière d'OC Pizza.....	10
4.1.1.1 -Persona.....	10
4.1.1.2 -Scénario type.....	11
4.1.1.3 -Schéma d'activité.....	12
4.1.3 -User Story n°2 : Michel, 48 ans, pizzaiolo.....	14
4.1.3.1 -Persona.....	14
4.1.3.2 -Scénario type.....	14
4.1.3.3 -Schéma d'activité.....	15
4.1.4 -User Story n°3 : Julien, 27 ans, livreur.....	16
4.1.4.1 -Persona.....	16
4.1.4.2 -Scénario type.....	16
4.1.4.3 -Schéma d'activité.....	17
4.2 -Les cas d'utilisation.....	18
4.2.1 -Package Gestion de la commande.....	18
4.2.1.1 -Consulter le catalogue.....	18
4.2.1.2 -Ajouter un produit au panier.....	19
4.2.1.3 -Retirer un produit du panier.....	20
4.2.1.4 -Passer commande.....	21
4.2.1.5 -Prendre une commande.....	22
4.2.1.6 -Modifier sa commande.....	23
4.2.1.7 -Annuler sa commande.....	24
4.2.1.8 -Annuler la commande d'un client.....	25
4.2.1.9 -Payer (en ligne ou non).....	26
4.2.1.10 -Changer le statut de la commande.....	27
4.2.1.11 -Préparer la commande.....	28
4.2.1.12 -Assigner la commande.....	29
4.2.1.13 -Montrer la liste des recettes.....	30
4.2.1.14 -S'indiquer comme disponible pour une livraison.....	31
4.2.1.15 -Livrer la commande.....	32
4.2.1.16 -Suivre la commande.....	33
4.2.2 -Package Gestion Du Stock.....	34
4.2.2.1 -Vérifier les stocks.....	34
4.2.2.2 -Modifier les stocks.....	35
4.2.3 -Package Gestion de l'identification.....	36
4.2.3.1 -Créer un compte.....	36

4.2.3.2 -Se connecter.....	37
4.2.3.3 -Se déconnecter.....	38
4.2.4 -Package Gestion des mails	39
4.2.4.1 -Envoyer un mail.....	39
4.2.5 -Package Gestion administrative.....	40
4.2.5.1 -Accéder à la gestion d'une pizzeria.....	40
4.2.5.2 -Accéder au chiffre d'affaire d'une pizzeria.....	41
4.2.5.3 -Accéder au stock d'une pizzeria.....	42
4.2.5.4 -Accéder à la gestion de l'enseigne.....	43
4.2.5.5 -Accéder au chiffre d'affaire de l'enseigne.....	44
4.2.5.6 -Sélectionner une pizzeria.....	45
4.2.5.7 -Assigner des rôles.....	46

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Gabrielle Barboteau	23/04/20	Création du document	01/01/00

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Ce document a pour but de détailler les spécifications fonctionnelles du projet OC Pizza, afin de nous mettre d'accord entre prestataire et client sur les éléments à inclure dans la future application.

Le document de référence transmis par le client est trouvable à cette adresse : https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/course.oc-static.com/projects/DAJava_P4/OC+Pizza+-+description+de+notre+besoin.pdf

2.2 - Références

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

1. **PDOCPizza_02_technique** : Dossier de conception technique de l'application
2. **PDOCPizza_03_exploitation** : Dossier d'exploitation de l'application

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Créé par Franck et Lola, le groupe est spécialisé dans les pizzas livrées ou à emporter. Il compte déjà 5 points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins 3 de plus d'ici 6 mois.

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

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

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Les besoins exprimés par le client dans le document ci-dessus sont les suivants :

- être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation
- suivre en temps réel les commandes passées, en préparation et en livraison
- suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées
- proposer un site Internet pour que les clients puissent :
 - passer leurs commandes, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place
 - payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent (sinon, ils paieront directement à la livraison)

- modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'est pas en cours de préparation
- proposer un aide-mémoire aux pizzaïolos indiquant la recette de chaque pizza

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principe de fonctionnement

L'application OC Pizza est divisée en cinq packages, qui interagissent entre eux, et avec lesquels les acteurs peuvent interagir en fonction de leur rôle :

- Le package Identification, permettant d'identifier les utilisateurs (et leur autorisant l'accès ou non à certaines parties de l'application)
- Le package Commande, gérant la vie d'une commande passée par un client et traitée par OC Pizza
- Le package Stock, gérant les stocks des boutiques de l'enseigne
- Le package Administratif, permettant aux employés d'OC Pizza d'effectuer des tâches liées à la vie de l'enseigne
- Le package Mail, pour traiter les envois de mails divers

3.2 - Les acteurs

3.2.1 - Acteurs principaux

Le visiteur : Un utilisateur non connecté. Il peut consulter les pages du site accessible à tous, mais devra se connecter à son compte pour accéder aux autres fonctionnalités (passer commande, etc...).

Le client : Peut passer commande (choisir sa pizza, la payer, avec la possibilité de changer ou annuler sa commande avant qu'elle soit préparée), ainsi que suivre la livraison de sa pizza.

Le livreur : Livre la commande, et indique sa position en temps réel.

Le pizzaiolo : Prépare les pizzas, peut accéder au stock et aux aide-mémoires

L'administration de la pizzeria : A accès à tous les éléments lui permettant de gérer la pizzeria et de veiller au bon déroulement des opérations.

L'administration du groupe : A accès à tous les éléments lui permettant de gérer l'enseigne, ainsi que les établissements individuels.

Le stock : Gère les stocks, indiquant le cas échéant qu'une pizza ne peut être commandée (s'il n'y a plus assez d'ingrédients). Cet utilisateur n'est pas humain.

La gestion de mail : Envoie des mails automatiquement (à des moments clés de la commande, lors de promotions, etc...). Cet utilisateur n'est pas humain.

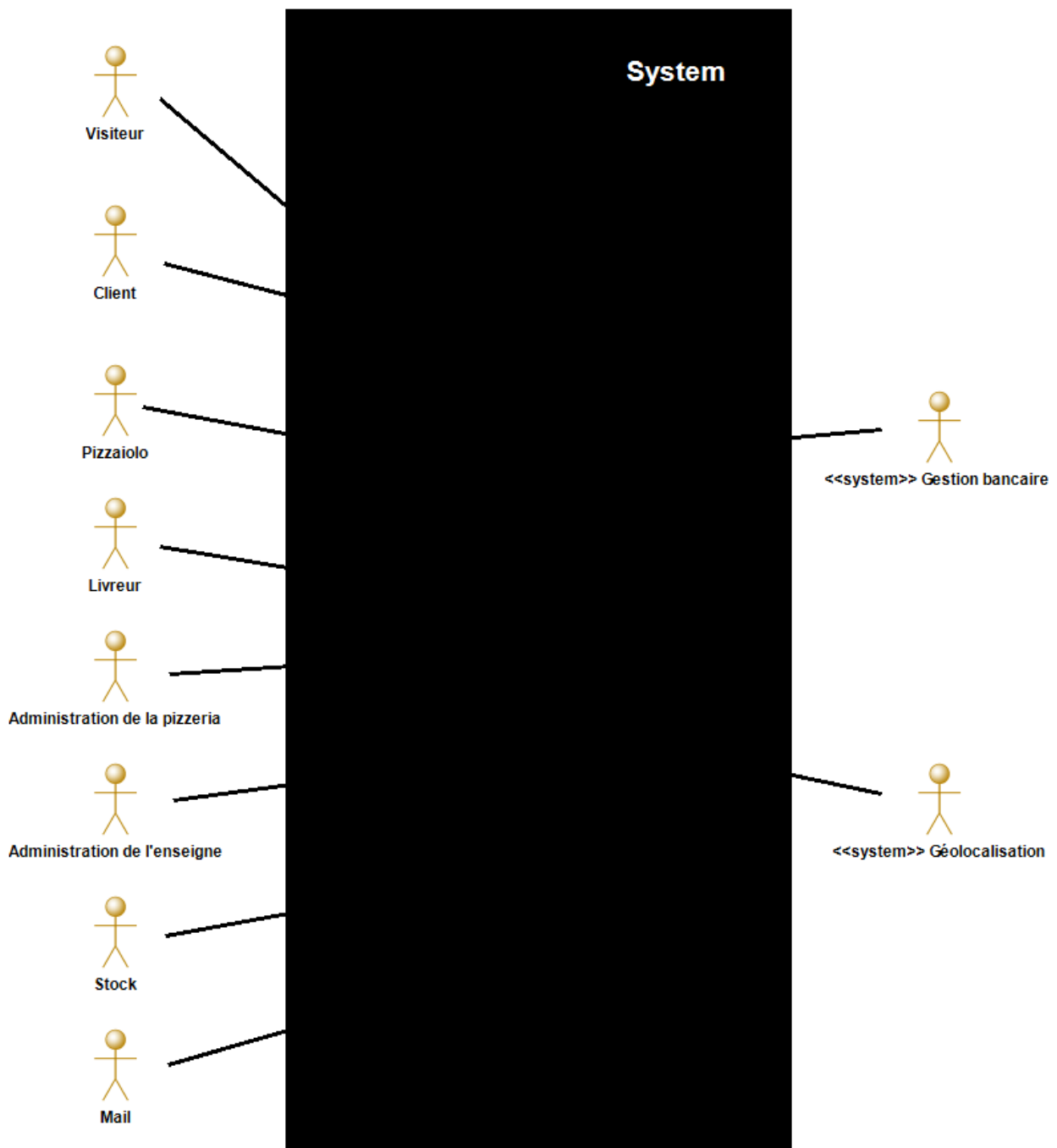
3.2.2 - Acteurs secondaires

Le système bancaire : Pour prendre en compte le paiement d'une commande (et envoyer un message d'erreur si cette dernière échoue).

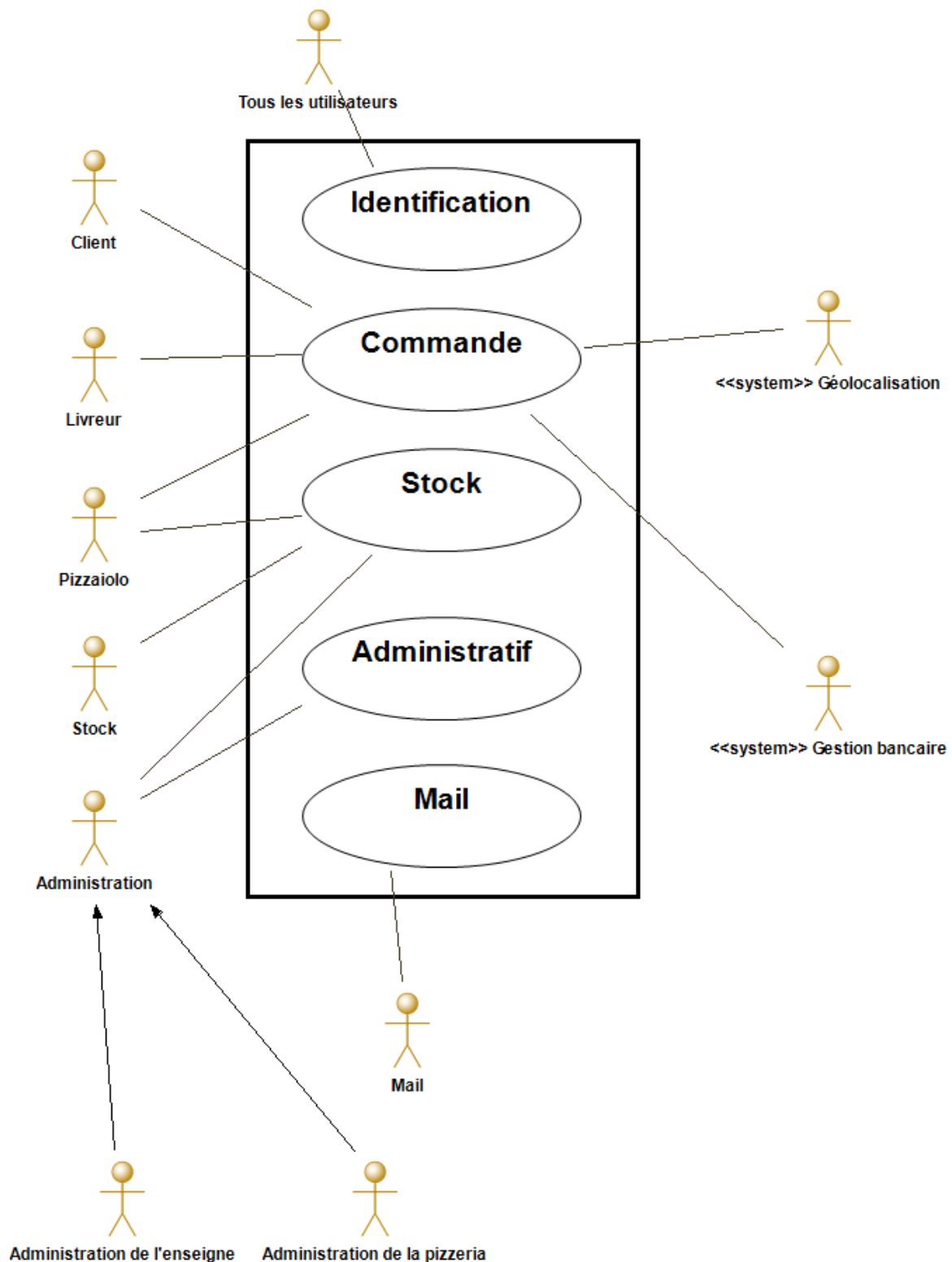
Le système de géolocalisation : Permet de suivre en direct le livreur chargé de transporter une commande.

3.3 - Les cas d'utilisation généraux

3.3.1 - Diagramme de contexte



3.3.2 - Diagramme de packages




4 - APPLICATION WEB

Introduction, objectifs...

4.1 - User Stories : les acteurs et et leur workflow

4.1.1 - User Story n°1 : Lucy, 32 ans, une cliente régulière d'OC Pizza

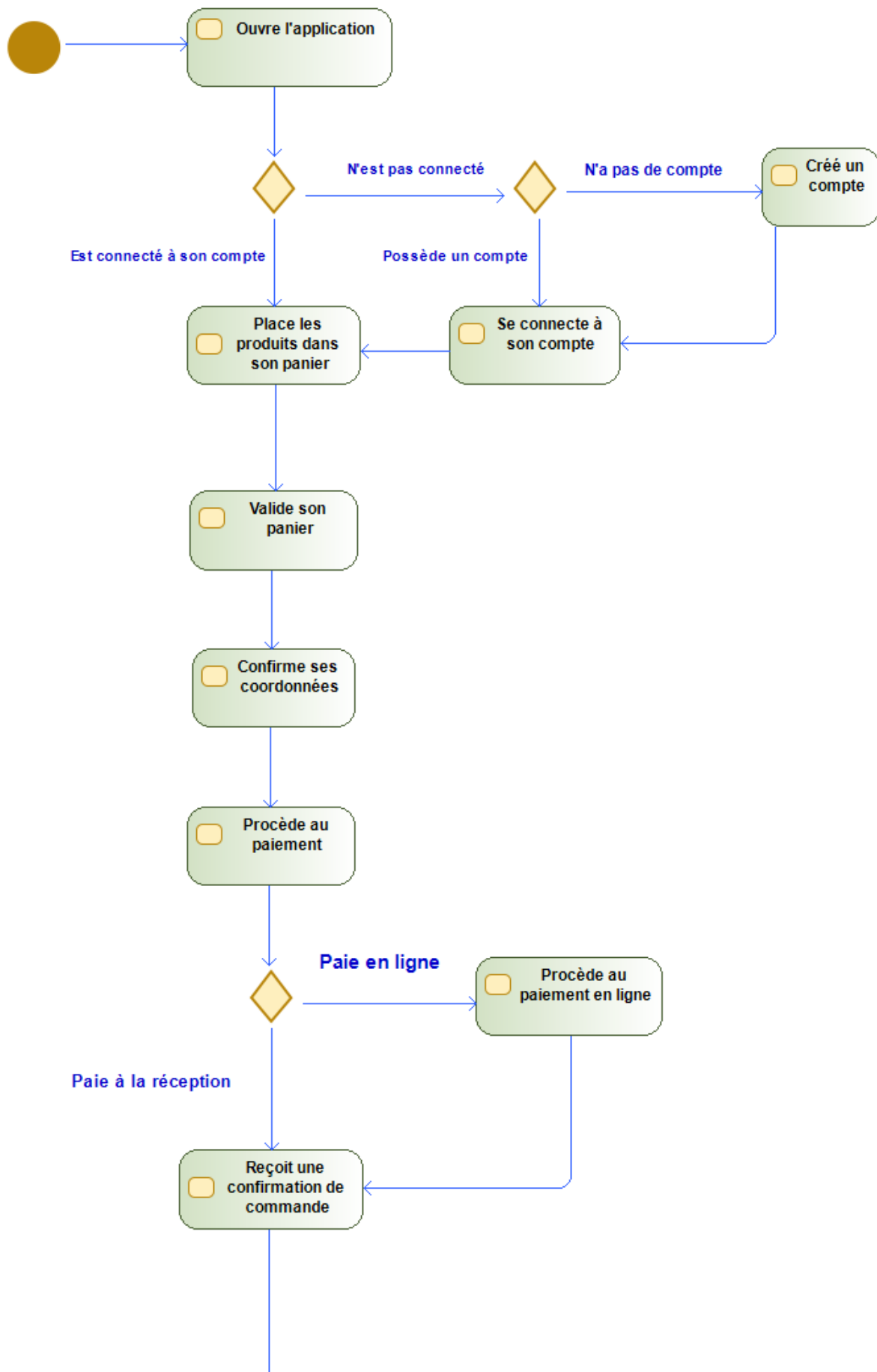
4.1.1.1 - Persona

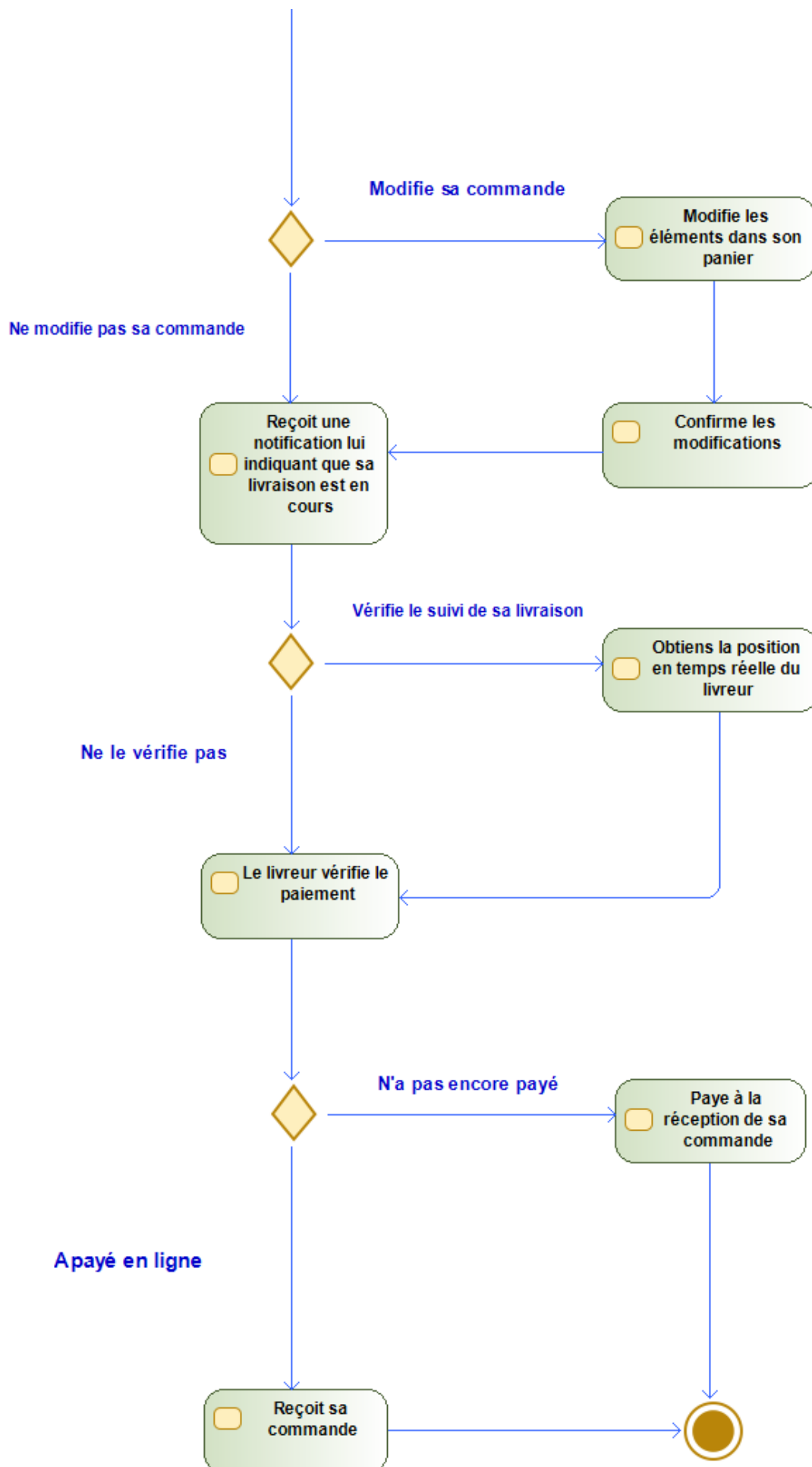
	<p>Contexte</p> <ul style="list-style-type: none">- 32 ans, vit avec sa compagne, aucun enfant- Commande toujours le même jour, généralement une fois semaine- Commande toujours la même chose, mais modifie souvent sa commande une fois celle-ci validée <p>=> Elle semble déjà être une cliente fidèle, mais nous devons la conserver</p>
<p>Buts et comportements</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilise fréquemment la plate-forme- Change souvent d'avis après avoir validé sa commande	<p>Cela implique</p> <ul style="list-style-type: none">- Viser une qualité de service toujours plus élevée, tout en ne bouleversant pas ses habitudes- Lui permettre de modifier sa commande autant que possible

4.1.1.2 - Scénario type

- ◆ Lucy décide de commander des pizzas sur OC Pizza.
- ◆ Elle se connecte tout de suite à son compte sur la plate-forme.
- ◆ Elle ajoute différents produits à son panier.
- ◆ Une fois tous les produits dans son panier, elle le valide.
- ◆ Elle confirme ses coordonnées (déjà présentes sur son profil).
- ◆ Elle paye par carte bancaire.
- ◆ Elle reçoit une confirmation de son paiement et de la confirmation de sa commande.
- ◆ Trente secondes plus tard, sa partenaire change d'avis (elle préfère une base crème fraîche au lieu d'une base tomate) : Lucy modifie sa commande.
- ◆ Quelques minutes plus tard, elle reçoit un message lui indiquant que sa commande était en cours de livraison.
- ◆ Elle vérifie où se situe le livreur plusieurs fois.
- ◆ Elle réceptionne sa commande.


4.1.1.3 - Schéma d'activité





4.1.3 - User Story n°2 : Michel, 48 ans, pizzaiolo

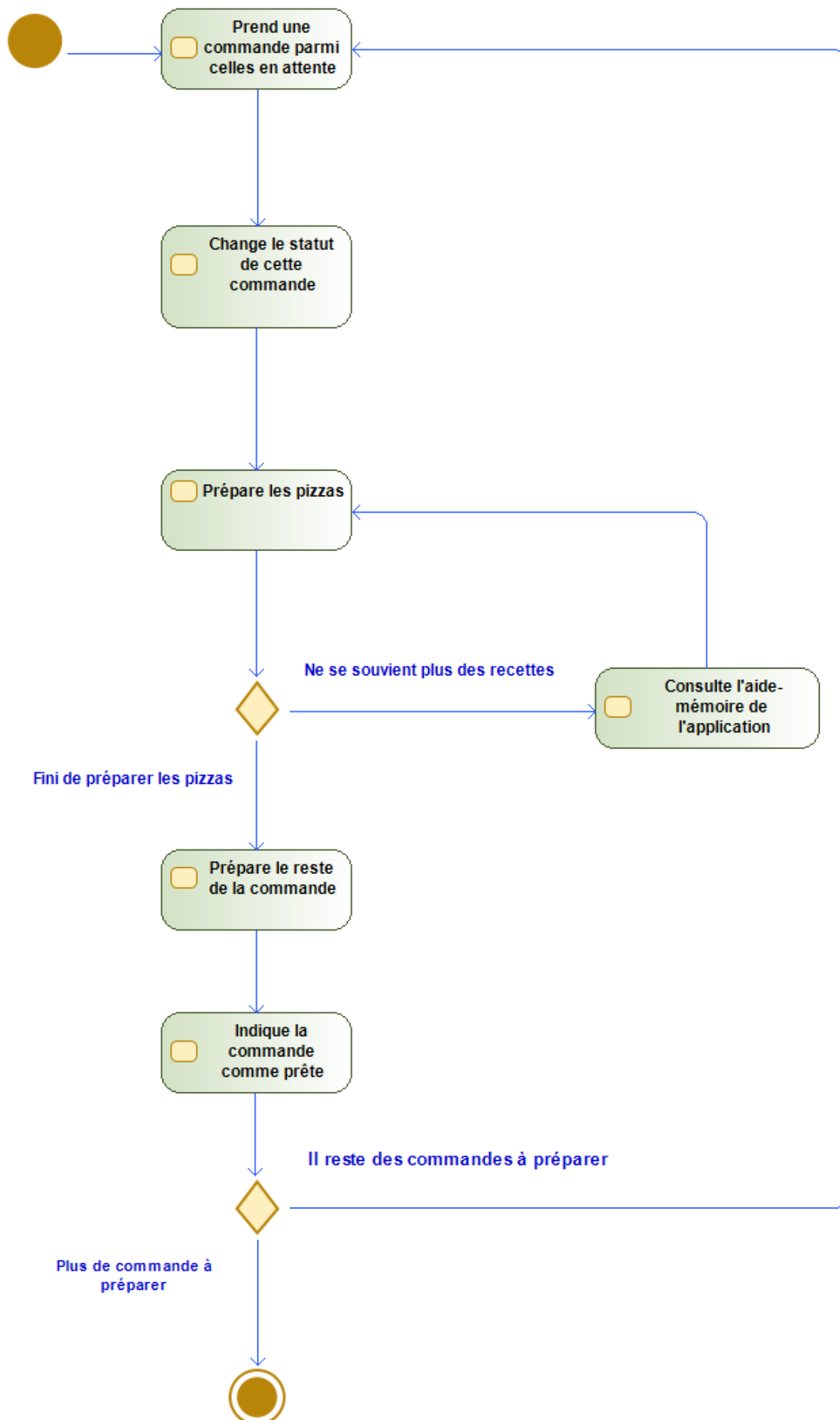
4.1.3.1 - Persona

	<p>Contexte</p> <ul style="list-style-type: none">- 48 ans, pizzaiolo depuis près de 30 ans- Très efficace dans la préparation des commandes- Son trouble de l'attention lui fait souvent oublier les recettes précises des pizzas <p>=> Son talent et ses qualités sont indéniables, mais ses soucis de mémoire peuvent porter préjudice au bon déroulement de la préparation des commandes</p>
<p>Buts et comportements</p> <ul style="list-style-type: none">- Adore préparer des pizzas, mais se trompe souvent dans les recettes à cause de ses problèmes de mémoire- N'est pas totalement à l'aise avec l'outil informatique	<p>Cela implique</p> <ul style="list-style-type: none">- Lui offrir un outil d'aide-mémoire pour qu'il se souvienne des recettes précises- Cet outil doit être ergonomique et simple à utiliser, Michel n'étant pas un adepte du numérique

4.1.3.2 - Scénario type

- ◆ Michel choisit une nouvelle commande à préparer parmi celles en attentes (les commandes peuvent être passées en ligne, à la pizzeria, par téléphone...).
- ◆ Il change le statut de cette commande de « en attente » à « en cours de préparation ».
- ◆ Comme toujours, il commence avec les pizzas.
- ◆ Michel a souvent des trous de mémoire, il consulte donc le recueil des recettes présent sur l'application.
- ◆ Une fois les pizzas prêtes, Michel rassemble les autres éléments de la commande (boissons, etc...).
- ◆ Une fois la commande prête, il change son statut à « prête » : un livreur la prendra lors de son prochain passage.
- ◆ Il peut répéter ce processus plusieurs fois, autant que le nombre de commandes restantes.

4.1.3.3 - Schéma d'activité



4.1.4 - User Story n°3 : Julien, 27 ans, livreur

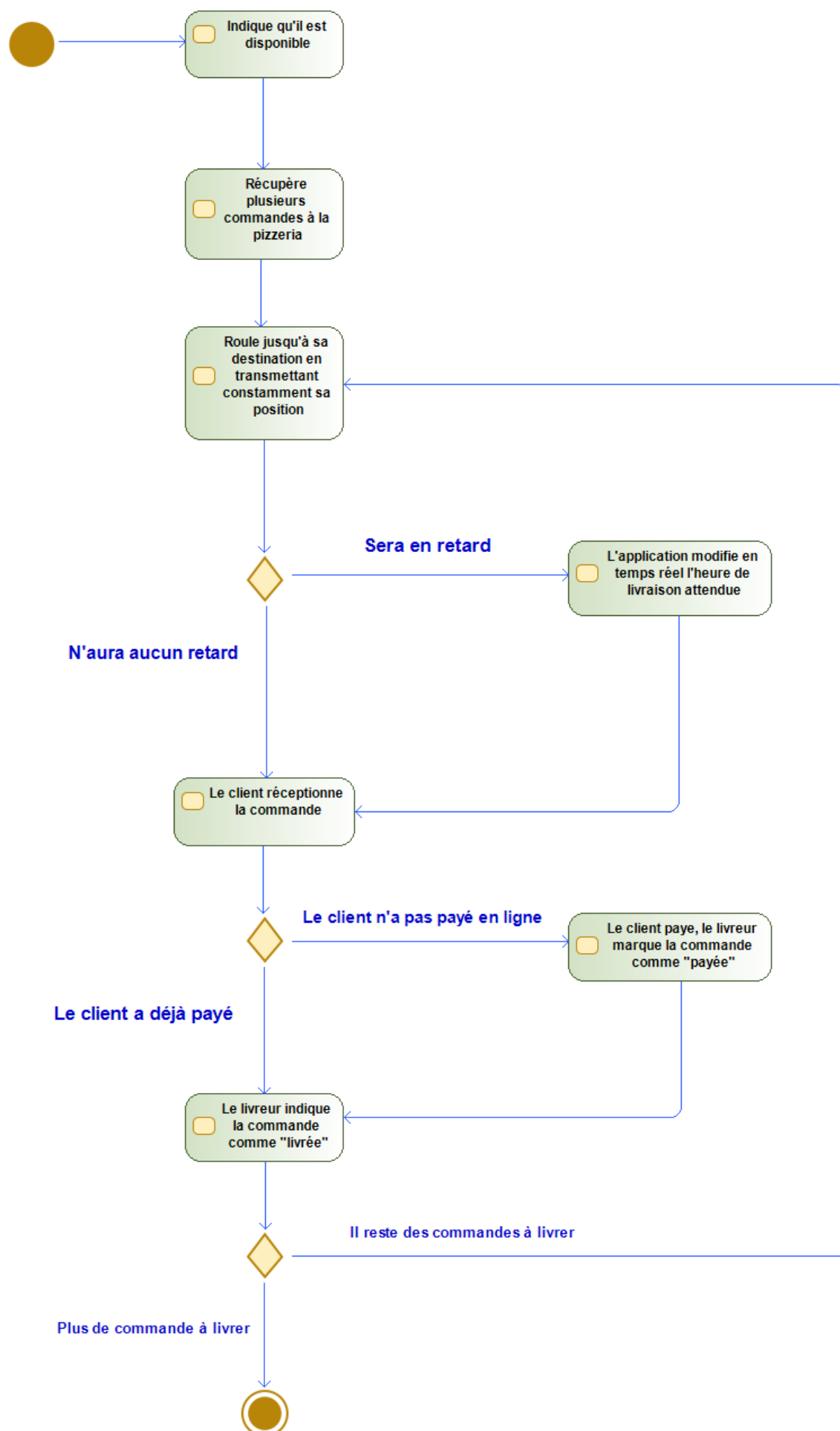
4.1.4.1 - Persona

	<p>Contexte</p> <ul style="list-style-type: none">- 27 ans, passionné de moto et de pizzas- Livre toujours à l'heure, sauf quand les forces de l'ordre l'arrêtent pour excès de vitesse <p>=> Ses quelques retards, même s'ils sont rares, doivent être notifiés aux clients</p>
<p>Buts et comportements</p> <ul style="list-style-type: none">- Prend toujours la route optimale indiquée par l'application de géolocalisation utilisée par OC Pizza- Se fait arrêter une ou deux fois par an par les forces de l'ordre pour excès de vitesse, mais livre avec énormément de retard dans ces cas	<p>Cela implique</p> <ul style="list-style-type: none">- Indiquer en temps réel sa position au client- Mettre à jouer en temps réel l'heure de livraison prévue, notifiant le client d'éventuels retards

4.1.4.2 - Scénario type

- ◆ Julien indique sur l'application de livraison qu'il est disponible.
- ◆ Une fois ses commandes assignées, Julien les réceptionne à la pizzeria.
- ◆ Il roule aussi vite que possible pour finir sa première livraison dans les temps. Pendant ce temps, son smartphone connecté à l'appli OC Pizza transmet automatiquement sa position, que le client peut consulter à tout moment.
- ◆ Il se fait arrêter pour excès de vitesse : il perd un point sur son permis et un quart d'heure. Le délai se reporte automatiquement sur le temps de livraison estimé par l'application.
- ◆ Il arrive enfin chez le client. Ce dernier ayant déjà payé en ligne, il lui donne simplement sa commande.
- ◆ Il indique la commande comme « livrée » : s'il lui reste des commandes, il répète le processus de livraison, sinon son statut passe automatiquement à « indisponible ».

4.1.4.3 - Schéma d'activité



4.2 - Les cas d'utilisation

4.2.1 - Package Gestion de la commande

4.2.1.1 - Consulter le catalogue

Acteur principal : Le client

Description : Consulter le catalogue de produits offerts par OC Pizza

Scénario nominal :

- N1. Le système affiche une page contenant une liste de produits.
- N2. L'utilisateur peut changer de catégorie en cliquant sur les onglets présents en haut de la liste.
- N3. L'utilisateur peut cliquer sur un produit pour en voir une description détaillée.
- N4. Le système renvoie la page du produit.
- N5. Le client peut ajouter ce produit à son panier (fait appel à « *Ajouter un produit* »)
- N6. Le client peut retourner à la page précédente (la liste de produit).
- N7. Le système affiche la page contenant une liste de produits.

Scénarios alternatifs :

A2/3/5/7. L'utilisateur décide de quitter la consultation du catalogue.

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N2/6 ou sur décision de l'utilisateur.

4.2.1.2 - Ajouter un produit au panier

Acteur principal : Le client

Description : Ajouter un produit au panier afin de le payer plus tard.

Scénario nominal :

N1. L'utilisateur clique sur le bouton « Ajouter » sur la page du produit.

N2. Le système prend en compte la demande, et vérifie les stocks de marchandises (faire appel à « Vérifier les stocks »).

N3. Le système affiche le nouvel élément dans le panier de l'utilisateur.

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

E2. Le produit n'est plus en stock : une notification apparaît à l'écran pour prévenir l'utilisateur, et le panier n'est pas mis à jour.

Fin : Scénario nominal à N3

4.2.1.3 - Retirer un produit du panier

Acteur principal : Le client

Description : Retirer un produit du panier.

Scénario nominal :

N1. L'utilisateur clique sur le bouton «Retirer» sur la page du produit.

N2. Le système prend en compte la demande.

N3. Le système affiche le nouvel élément dans le panier de l'utilisateur.

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N3

4.2.1.4 - Passer commande

Acteur principal : Le client

Description : Valider le panier et passer commande

Scénario nominal :

N1. Le client valide son panier.

N2. Le client valide ses informations de livraison.

N3. Le client choisit de payer par carte ou à la réception (faire appel à « *Payer* »).

N4. Le client reçoit la confirmation de sa commande.

Scénarios alternatifs :

A1/2/3 : Le client annule sa commande, retour au catalogue (faire appel à « Consulter le catalogue »).

Scénarios d'exception :

E3. La transaction a échoué, retour à N1.

Fin : Scénario nominal à N4

4.2.1.5 - Prendre une commande

Acteur principal : Le pizzaiolo

Description : Prend une commande au comptoir ou par téléphone

Scénario nominal :

N1. Le pizzaiolo note les produits souhaités par l'utilisateur.

N2. Le pizzaiolo ajoute tous les produits au panier (faire appel à « Ajouter des produits au panier »).

N3. Le client paye immédiatement au comptoir, ou à la livraison s'il commande par téléphone.

N4. Le pizzaiolo valide la commande : celle-ci s'ajoute à la pile de commande qu'il peut préparer.

Scénarios alternatifs :

A1/2/3 : Le client annule sa commande, annulation de la procédure.

Scénarios d'exception :

N3. La transaction a échoué, annulation de la commande.

Fin : Scénario nominal à N4

4.2.1.6 - Modifier sa commande

Acteur principal : Le client

Acteur secondaire : Le système bancaire

Description : Modifier sa commande après paiement et avant sa préparation

Scénario nominal :

N1. Le client consulte le suivi de sa commande.

N2. Le système affiche le suivi de commande.

N3. Le client indique qu'il souhaite modifier sa commande.

N4. Le client peut consulter le catalogue afin d'ajouter des produits (faire appel à « Consulter le catalogue »).

N5. Le client peut supprimer des produits du panier (faire appel à « Retirer un produit du panier »).

N6. Le client peut valider son nouveau panier.

N7. Le client doit régler ou se faire rembourser la différence.

a. Le client paye par carte

1. La commande modifiée est plus chère que l'originale : faire appel à « Payer »

2. La commande modifiée est moins chère que l'originale : Une demande de remboursement est envoyée au système bancaire

3. Aucune différence de prix : rien à signaler.

b. Le client paye à la réception : rien à signaler.

N8. Le système notifie le client de la prise en compte de sa modification.

N9. Le système renvoie le client à la consultation du catalogue (faire appel à « Consulter le catalogue »).

Scénarios alternatifs :

A2/3/5/7. L'utilisateur décide d'arrêter la modification de sa commande.

Scénarios d'exception :

E6. Il est trop tard pour modifier la commande : l'utilisateur est notifié, et les modifications apportées à son panier annulées. Retour à la consultation du catalogue (faire appel à « Consulter le catalogue »).

E7. Le paiement a échoué : retour à N4.

Fin : Scénario nominal à N9.

4.2.1.7 - Annuler sa commande

Acteur principal : Le client

Acteur secondaire : Le système bancaire

Description : Annuler sa commande après paiement et avant sa préparation

Scénario nominal :

N1. Le client consulte le suivi de sa commande.

N2. Le système affiche le suivi de commande.

N3. Le client indique qu'il souhaite annuler sa commande.

N4. Le système demande confirmation.

N5. Le client confirme l'annulation de sa commande.

N6. Le système prend en compte l'annulation de la commande, et renvoie le client à la consultation du catalogue (faire appel à « Consulter le catalogue »). S'il a payé par carte, une demande de remboursement est envoyée au système bancaire.

Scénarios alternatifs :

A1/3/5. L'utilisateur décide d'arrêter l'annulation de sa commande.

Scénarios d'exception :

E3/5. Il est trop tard pour modifier la commande : l'utilisateur est notifié. Retour à la consultation du catalogue (faire appel à « Consulter le catalogue »).

Fin : Scénario nominal à N6.

4.2.1.8 - Annuler la commande d'un client

Acteur principal : Le pizzaiolo

Acteur secondaire : Le système bancaire

Description : Annuler la commande d'un client après paiement et avant sa préparation (s'il n'y a plus de stock, par exemple)

Scénario nominal :

N1. L'utilisateur consulte le suivi de la commande du client.

N2. Le système affiche le suivi de la commande du client.

N3. L'utilisateur indique qu'il souhaite annuler la commande du client.

N4. Le système demande confirmation.

N5. L'utilisateur confirme l'annulation de la commande du client.

N6. Le système prend en compte l'annulation de la commande, et renvoie l'utilisateur à la consultation du catalogue (faire appel à « Consulter le catalogue »). Si le client a payé par carte, une demande de remboursement est envoyée au système bancaire.

Scénarios alternatifs :

A1/3/5. L'utilisateur décide d'arrêter l'annulation de sa commande.

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N6.

4.2.1.9 - Payer (en ligne ou non)

Acteur principal : Le client

Acteur secondaire : Le système bancaire

Description : Annuler sa commande après paiement et avant sa préparation

Scénario nominal :

N1. Le système permet au client de payer en ligne ou à la réception de la pizza.

N2. Le client peut :

- a. Payer par carte : il est redirigé vers l'interface de sa banque, afin de procéder au paiement. Il est ensuite redirigé vers la confirmation de commande.
- b. Payer à la réception : il passe directement à l'étape suivante.

N3. Le système prend en compte les actions de l'utilisateur, et le redirige vers la page confirmant la prise en compte de sa commande.

Scénarios alternatifs :

A1/2. L'utilisateur ne paye pas.

Scénarios d'exception :

E3. Le paiement a échoué : retour à N1.

Fin : Scénario nominal à N3.

4.2.1.10 - Changer le statut de la commande

Acteur principal : Le pizzaiolo

Description : Changer le statut de la commande dans l'écran de suivi

Scénario nominal :

N1. Le pizzaiolo affiche la commande du client.

N2. Le système renvoie la commande du client.

N3. Le pizzaiolo change le statut de la commande (s'il la marque « en cours de préparation, elle ne peut plus être modifié).

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N3.

4.2.1.11 - Préparer la commande

Acteur principal : Le pizzaiolo

Description : Préparer la commande d'un client

Scénario nominal :

N1. Le pizzaiolo reçoit la commande.

N2. Il consulte l'aide-mémoire pour voir la recette exacte.

N3. Il prépare les différents éléments de la commande.

N4. Il assigne la commande à un livreur (faire appel à « Assigner la commande »).

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

E3. Il est impossible de préparer la pizza : Annulation de la commande (faire appel à « Annuler la commande d'un client»)

Fin : Scénario nominal à N4.

4.2.1.12 - Assigner la commande

Acteur principal : Le pizzaiolo

Description : Assigne la commande à un livreur

Scénario nominal :

N1. Le pizzaiolo change le statut de la commande (« En préparation » à « Prête »).

N2. Le système assigne la commande au livreur disponible le plus proche.

Scénarios alternatifs :

A1. Si aucun livreur n'est disponible, le système vérifiera automatiquement toutes les vingt secondes s'il y a changement, jusqu'à ce qu'un livreur soit trouvé ou que la commande soit annulée.

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N2.

4.2.1.13 - Montrer la liste des recettes

Acteur principal : Le pizzaiolo

Description : Montrer la liste des recettes de pizza

Scénario nominal :

N1. Le pizzaiolo clique sur l'onglet « Aide-mémoire » de son profil sur le site, l'amenant vers le catalogue des préparations de l'enseigne.

N2. Le système retourne la liste des recettes.

N3. Le pizzaiolo peut choisir la recette qu'il veut consulter.

N4. Le système affiche la recette, le pizzaiolo peut la suivre afin de préparer le produit final.

N5. Le pizzaiolo quitte le catalogue.

Scénarios alternatifs :

N1/3 : Le pizzaiolo n'a plus besoin de consulter l'aide-mémoire, aller directement à N4.

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N5.

4.2.1.14 - S'indiquer comme disponible pour une livraison

Acteur principal : Le livreur

Acteur secondaire : Le système de géolocalisation

Description : Le livreur indique qu'il est disponible pour une livraison, et renvoie sa localisation

Scénario nominal :

N1. Le livreur s'indique comme disponible pour une livraison dans son profil.

N2. Le système prend en compte ce changement, et le livreur apparaît dans la liste des livreurs disponibles que le système peut désigner pour s'occuper d'une commande.

N3. Le système de géolocalisation transmet sa position en temps réelle au système.

N4. Le système de géolocalisation met automatiquement à jour sa position.

N5. Lorsqu'une livraison est disponible pour le livreur, son statut change en « occupé ».

Scénarios alternatifs :

A4. Si aucune livraison n'est disponible après un certain temps, le livreur peut changer son statut en « indisponible ».

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N5.

4.2.1.15 - Livrer la commande

Acteur principal : Le livreur

Acteur secondaire : Le système de géolocalisation

Description : Livre la commande au client en lui indiquant en temps réel sa position et l'heure d'arrivée

Scénario nominal :

N1. Le livreur réceptionne la commande.

N2. Le système de géolocalisation transmet sa position.

N3. Le système de géolocalisation met automatiquement à jour sa position.

N4. Le système peut mettre à jour l'heure de livraison prévue si le livreur met plus de temps à livrer que prévu (temps calculé par le système de géolocalisation).

N5. Le livreur arrive à bon port.

N6. Si le client avait choisi de payer à réception, le livreur encaisse son paiement.

N7. Le livreur donne sa commande au client.

N8. Le livreur indique sa commande comme « livrée » : son statut passe automatiquement à « indisponible ».

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

E6. Le client refuse de payer : le livreur le signale à son livreur, passe directement à N8.

Fin : Scénario nominal à N8.

4.2.1.16 - Suivre la commande

Acteur principal : Le client

Description : Consulter le suivi de sa commande

Scénario nominal :

N1. Le client consulte le suivi de sa commande (en cliquant sur l'onglet indiqué).

N2. Le système affiche le suivi de commande.

N3. Le système met à jour à intervalle régulier le suivi de commande.

N4. Le système demande confirmation.

N5. Le client confirme l'annulation de sa commande.

N6. Le système prend en compte l'annulation de la commande, et renvoie le client à la consultation du catalogue (faire appel à « Consulter le catalogue »). S'il a payé par carte, une demande de remboursement est envoyée au système bancaire.

Scénarios alternatifs :

A1/3/5. L'utilisateur décide d'arrêter l'annulation de sa commande.

Scénarios d'exception :

E3/5. Il est trop tard pour modifier la commande : l'utilisateur est notifié. Retour à la consultation du catalogue (faire appel à « Consulter le catalogue »).

Fin : Scénario nominal à N6.

4.2.2 - Package Gestion Du Stock

4.2.2.1 - Vérifier les stocks

Acteur principal : Le pizzaiolo, le stock, l'administration de la pizzeria, l'administration de l'enseigne
Description : Consulter le suivi de sa commande

Scénario nominal :

- N1. L'utilisateur accède à un catalogue montrant tous les éléments disponibles.
- N2. Le système affiche l'ensemble du catalogue.
- N3. L'utilisateur peut réduire la liste en entrant un terme dans une barre de recherche dédiée.
- N4. Le système affichera le catalogue restreint dans ce cas.
- N5. L'utilisateur peut cliquer sur l'élément qui l'intéresse.
- N6. Le système retournera la page de l'élément dans ce cas.
- N7. L'utilisateur peut consulter la page de l'élément, montrant les quantités restantes de ce produit (en nombre de portions).
- N8. L'utilisateur quitte le catalogue.

Scénarios alternatifs :

A1/3/5/7. L'utilisateur décide d'arrêter la consultation du catalogue : aller directement à N8.

Scénarios d'exception :
Aucun

Fin : Scénario nominal à N8.

4.2.2.2 - Modifier les stocks

Acteur principal : Le pizzaiolo, le stock, l'administratif de la pizzeria, l'administratif de l'enseigne
Description : Modifier les stocks d'un produit

Scénario nominal :

- N1. L'utilisateur a besoin de modifier le stock (manuellement en cas d'arrivage, automatiquement en cas de commande)
- N2. Il sélectionne l'élément parmi une liste.
- N3. Il consulte la page de l'élément, montrant les quantités restantes de ce produit (en nombre de portions).
- N4. Il augmente ou réduit les quantités restantes de ce produit.

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N4.

4.2.3 - Package Gestion de l'identification

4.2.3.1 - Créer un compte

Acteur principal : Le visiteur

Description : Créer un compte d'utilisateur

Scénario nominal :

N1. L'utilisateur clique sur « Créer un compte ».

N2. Le système renvoie un formulaire à remplir.

N3. L'utilisateur rentre ses informations personnelles.

N4. Les informations sont enregistrées et le compte créé.

N5. Une demande de confirmation est envoyée à l'adresse mail renseignée : tant que l'utilisateur ne valide pas son compte, il ne peut pas l'utiliser.

N6. L'utilisateur valide son compte : son compte est créé et utilisable.

N7. Le système renvoie l'utilisateur à l'accueil du site.

Scénarios alternatifs :

A1/3/5. L'utilisateur décide d'arrêter la création de son compte.

Scénarios d'exception :

E3. Les informations rentrées sont erronées (adresse mail non-conforme, mot de passe et sa confirmation ne concordent pas, etc...) : retour à N3, les informations incorrectes sont mises en avant.

E4. Le compte n'a pas pu être créé : l'utilisateur est notifié, retour à N1.

E6. L'utilisateur ne valide pas son compte. Les informations enregistrées seront effacées au bout d'une semaine, et l'utilisateur pourra recréer un nouveau compte avec cette adresse mail.

Fin : Scénario nominal à N7.

4.2.3.2 - Se connecter

Acteur principal : Le visiteur

Description : Se connecter à un compte d'utilisateur

Scénario nominal :

N1. L'utilisateur clique sur «Se connecter».

N2. Le système renvoie à un formulaire de connexion.

N3. L'utilisateur rentre ses identifiants

N4. Une comparaison avec les informations dans la base de données s'opère.

N5. L'utilisateur est connecté, et le système le renvoie vers la page d'accueil.

Scénarios alternatifs :

A1/3. L'utilisateur cesse sa tentative de connexion.

Scénarios d'exception :

E4. Les informations rentrées ne correspondent pas à celles présentes dans la base de donnée : retour à N3, les informations incorrectes sont mises en avant.

Fin : Scénario nominal à N5.

4.2.3.3 - Se déconnecter

Acteur principal : Tous les utilisateurs

Description : Se connecter à un compte d'utilisateur

Scénario nominal :

N1. L'utilisateur clique sur «Se déconnecter».

N2. L'utilisateur est déconnecté de son compte, et le système le renvoie vers la page d'accueil.

Scénarios alternatifs :

Aucun.

Scénarios d'exception :

Aucun.

Fin : Scénario nominal à N2.

4.2.4 - Package Gestion des mails

4.2.4.1 - Envoyer un mail

Acteur principal : Le gestionnaire de mail

Description : Envoie un mail à l'utilisateur

Scénario nominal :

N1. Une précédente action déclenche celle-ci. En fonction de cette action (commande préparée, compte client créé, etc...), le contenu du message sera différent.

N2. Le système envoie le mail au client.

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N2.

4.2.5 - Package Gestion administrative

4.2.5.1 - Accéder à la gestion d'une pizzeria

Acteur principal : L'administration de la pizzeria

Description : Accéder à la page de gestion de la pizzeria

Scénario nominal :

N1. Cliquez sur l'onglet « Administration de la pizzeria » présent dans l'interface.

N2. Le système renvoie l'interface d'administration. L'utilisateur peut y consulter le chiffre d'affaire, le stock, etc...

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N2.

4.2.5.2 - Accéder au chiffre d'affaire d'une pizzeria

Acteur principal : L'administration de la pizzeria, L'administration de l'enseigne
Description : Accéder à la page indiquant le chiffre d'affaire de la pizzeria

Scénario nominal :

N1. Cliquer sur l'onglet «Chiffre d'affaire» présent dans l'interface.

N2. Le système renvoie la page indiquant le chiffre d'affaire de la pizzeria.

N3. L'utilisateur peut consulter le chiffre d'affaires sur plusieurs périodes différentes (une semaine, un mois, un an, etc...).

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N3.

4.2.5.3 - Accéder au stock d'une pizzeria

Acteur principal : L'administration de la pizzeria, L'administration de l'enseigne
Description : Accéder à la page indiquant le chiffre d'affaire de la pizzeria

Scénario nominal :

N1. Cliquer sur l'onglet «Stock» présent dans l'interface.

N2. Le système renvoie la page indiquant la liste des aliments et denrées, ainsi que le stock restant.

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N2.

4.2.5.4 - Accéder à la gestion de l'enseigne

Acteur principal : L'administration de l'enseigne

Description : Accéder à la page de gestion de l'enseigne

Scénario nominal :

N1. Cliquez sur l'onglet « Administration de l'enseigne » présent dans l'interface.

N2. Le système renvoie l'interface d'administration. L'utilisateur peut y consulter le chiffre d'affaire global, les détails d'un des établissements, etc...

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N2.

4.2.5.5 - Accéder au chiffre d'affaire de l'enseigne

Acteur principal : L'administration de l'enseigne

Description : Accéder à la page indiquant le chiffre d'affaire de la pizzeria

Scénario nominal :

N1. Cliquer sur l'onglet «Chiffre d'affaire de l'enseigne» présent dans l'interface.

N2. Le système renvoie la page indiquant le chiffre d'affaire de l'enseigne.

N3. L'utilisateur peut consulter le chiffre d'affaires sur plusieurs périodes différentes (une semaine, un mois, un an, etc...).

Scénarios alternatifs :

Aucun

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N3.

4.2.5.6 - Sélectionner une pizzeria

Acteur principal : L'administration de l'enseigne

Description : Accéder à la page d'administration d'une des pizzeria de l'enseigne

Scénario nominal :

N1. Cliquer sur l'onglet «Pizzerias de l'enseigne» présent dans l'interface.

N2. Le système renvoie la page avec toutes les pizzerias de l'enseigne.

N3. L'utilisateur arrive sur la page regroupant toutes les pizzerias.

N4. Il peut sélectionner une des pizzerias de l'enseigne.

N5. Le système le renvoie sur la page d'administration de l'enseigne.

Scénarios alternatifs :

A1/3/4. L'utilisateur abandonne la sélection d'une pizzeria : retour à l'interface de l'enseigne.

Scénarios d'exception :

Aucun

Fin : Scénario nominal à N5.

4.2.5.7 - Assigner des rôles

Acteur principal : L'administration de l'enseigne

Description : Accéder à la page de gestion de l'enseigne

Scénario nominal :

N1. L'administration accède à l'écran d'assignation des rôles.

N2. Le système renvoie l'interface d'assignation des rôles : il permet de créer des comptes pour les employés, leur donnant certains privilèges (pizzaiolo, livreur, administration de l'enseigne, etc...).

N3. L'administration entre les informations nécessaires à la création du compte (nom, fonction dans l'entreprise, adresse mail...).

N4. L'administration valide ces informations.

N5. Le système enregistre ces informations dans la base de donnée, et valide la création du compte.

Scénarios alternatifs :

A1/3/4. L'administration interrompt la création de compte : retour à l'écran de gestion (voir « Accéder à la gestion de l'entreprise »).

A4. Les informations sont invalides (adresse mail non-conforme, etc...) : l'administration est invité à les corriger et les reentrer.

Scénarios d'exception :

E5. Les informations n'ont pas pu être enregistrées (bug dans la base de donnée, etc...) : retour à N1.

Fin : Scénario nominal à N5.