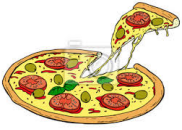


Projet 6 - Open Classrooms

Gestion d'une Pizzeria

Gilles David
Le 1-09-2021



Sommaire des spécifications fonctionnelles

- I Cahier des charges
- II Diagramme de cas d'utilisation
- III User story
- IV Impact mapping
- V Cycle de vie d'une commande
- VI Détails des différents acteurs
- VII Solution technique proposé



Cahier des charges

Dans le cadre de la **gestion de pizzeria**, il faut un **système qui permet de suivre en temps réel**, en étant le plus efficace possible, de leur **réception** à leur **livraison** en passant par leur **préparation**

- les **commandes passées, en préparation et en livraison**;
- le **stock d'ingrédients restants** pour savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées;

Proposer un **site Internet** pour que les clients puissent :

- **passer leurs commandes**, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place;
- **payer en ligne** leur commande s'ils le souhaitent – sinon, ils paieront directement à la livraison;
- **modifier ou annuler leur commande** tant que celle-ci n'a pas été préparée;

Pour la partie **commande du client présent** dans la pizzeria, **au téléphone** ou **a distance** via internet; le **suivi pour les serveurs, pour les cuisiniers**.

Détailler le **cycle de vie des commandes** (Validés - Préparations - Servis).

D'un **Status payé ou non**.

Il faut **détailler les différents acteurs** interagissant avec le futur système (Clients - Serveurs - Livreurs - Cuisiniers - Patron - Magasiniers)

Proposer un **aide-mémoire** aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza



Détails des différents acteurs interagissant avec le futur système

Le client peut :

- créer un compte
- effectuer une commande via une page web ou une application
- modifier ou annuler sa commande si celle-ci n'est pas déjà « en préparation »
- payer sa commande par un moyen de paiement en ligne du type carte bancaire

Le livreur peut :

- Changer le statut de la commande
- Notifier qu'une commande est payé

Le serveur peut faire comme un livreur et aussi :

- Voir la recette d'une pizza
- Réaliser une facture

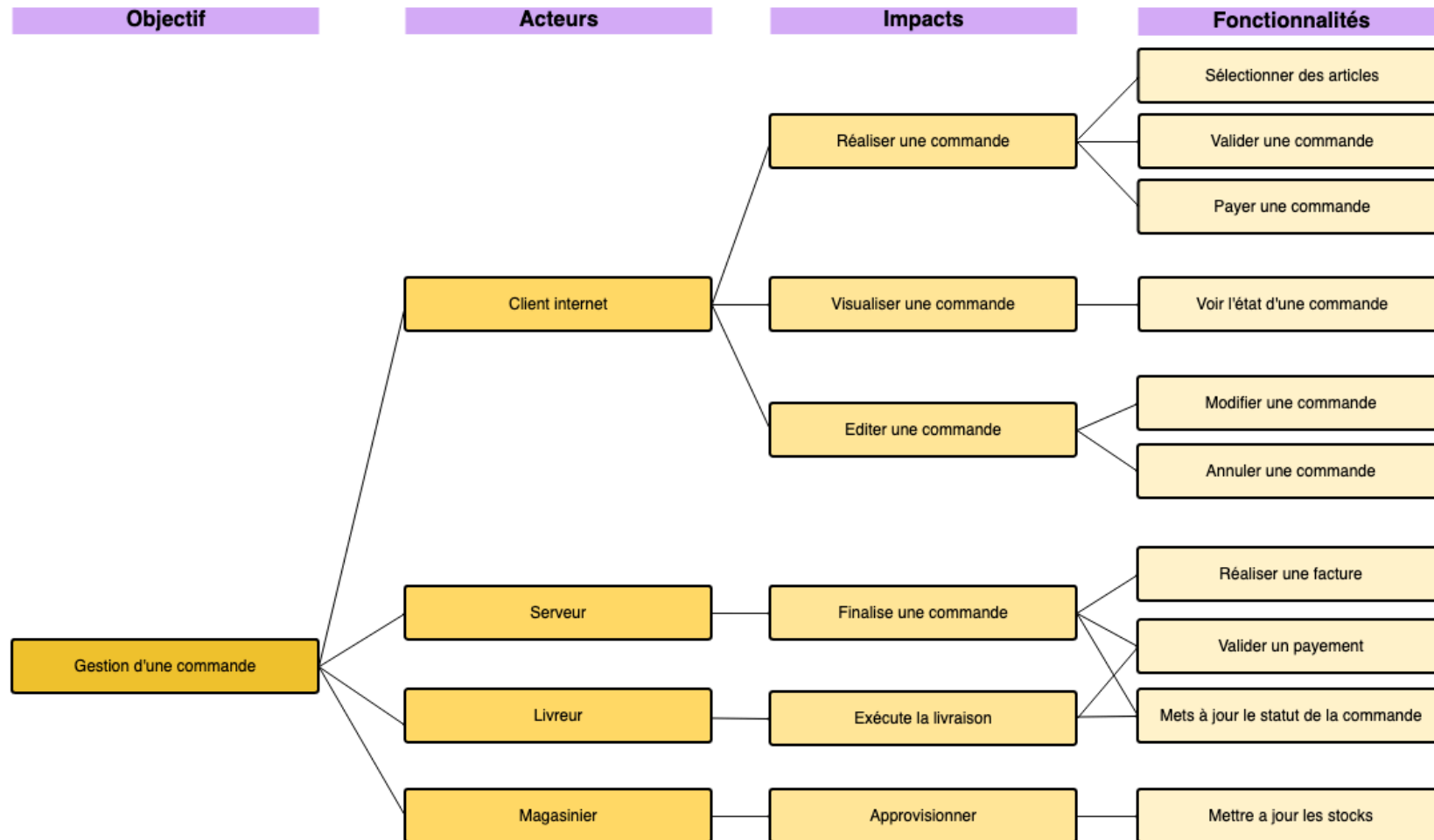
Le cuisinier peut :

- Voir la recette d'une pizza
- Changer le statut de la commande

Le patron peut faire tout ce que le livreur, serveur et cuisinier peuvent faire.

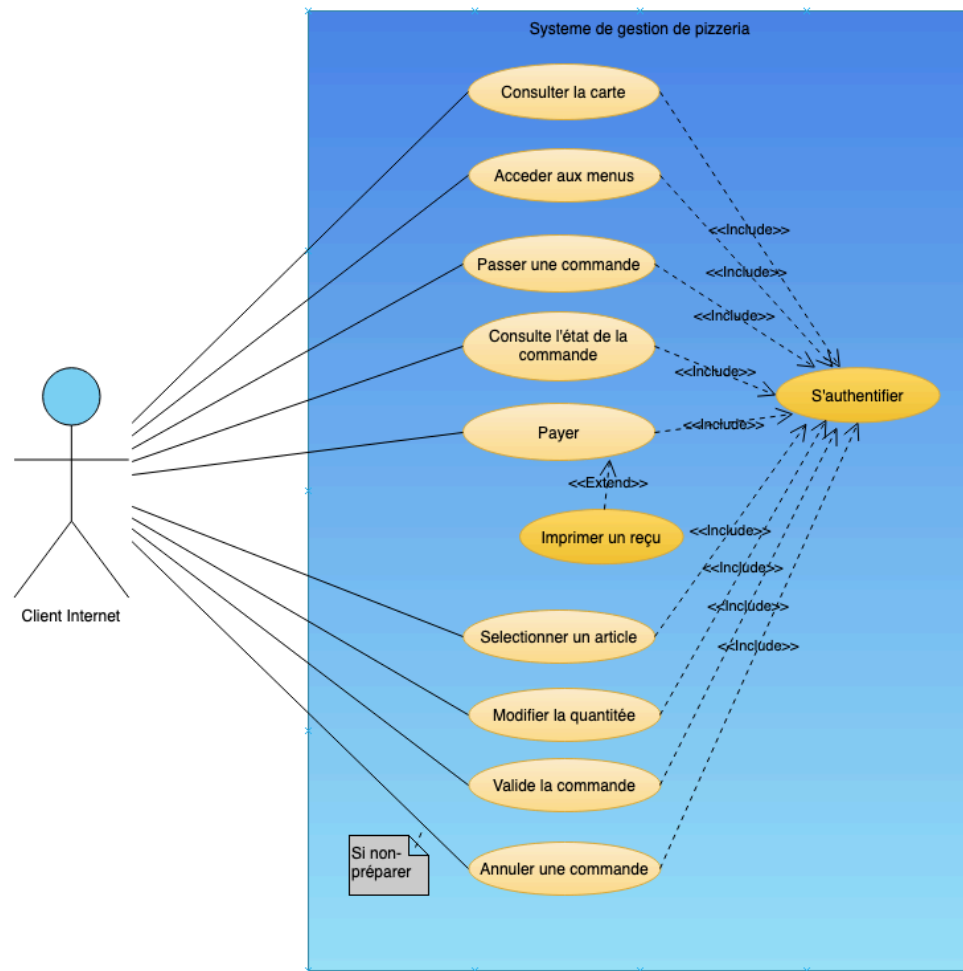


Impact Mapping





Cas d'utilisation (Use case)

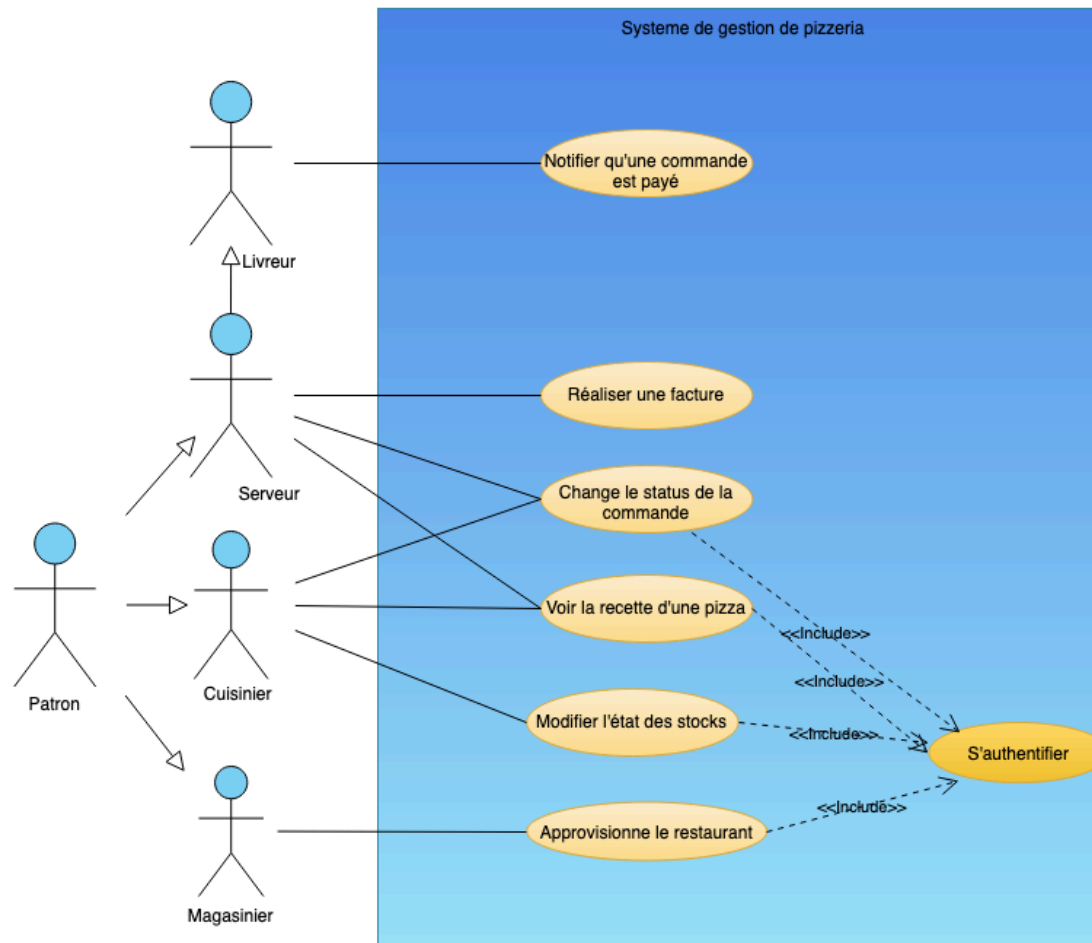


Détails :

Un client peut réaliser les différentes actions depuis un ordinateur, en s'authentifiant. Il peut aussi régler sa commande en ligne ou par l'intermédiaire du livreur/serveur

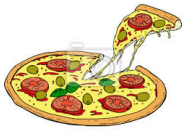


Cas d'utilisation (Use case)



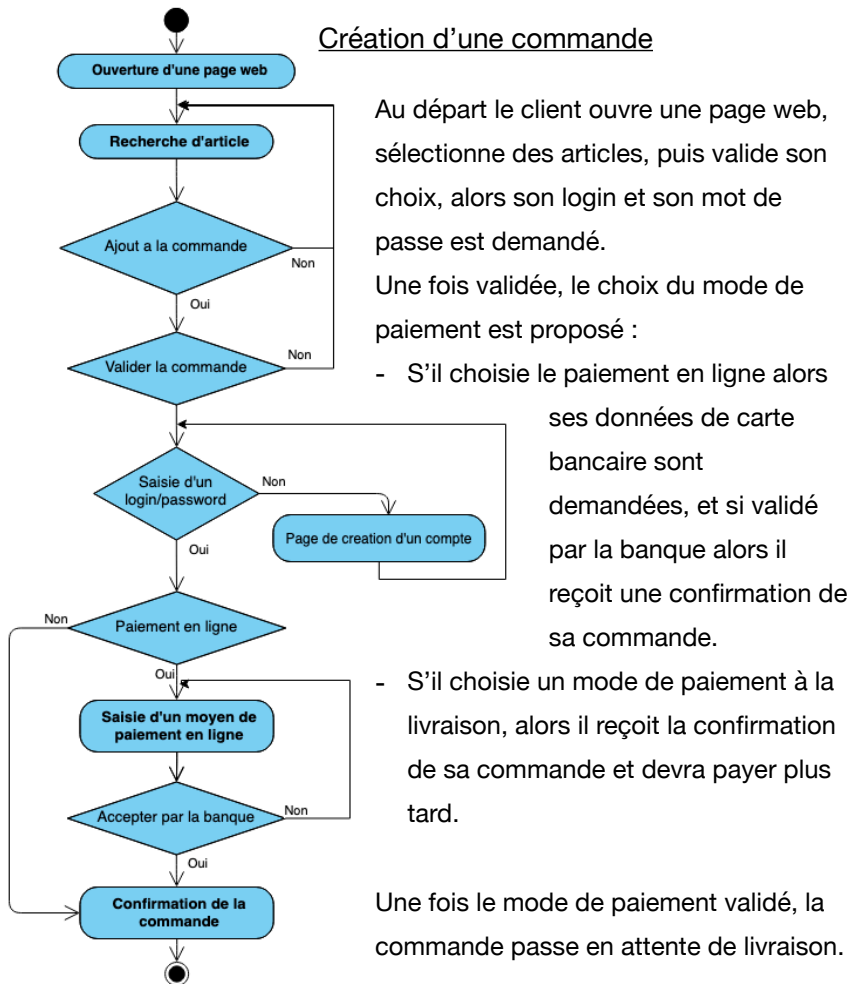
Details :

Le livreur change le « Status de la commande » ainsi que le cuisinier, et ce dernier peut aussi « voir la recette d'une pizza », modifie l'« état des stocks ». Le magasinier « approvisionne la restaurant » et le patron peut tout faire ce qui précède. Chacun doit s'identifier.

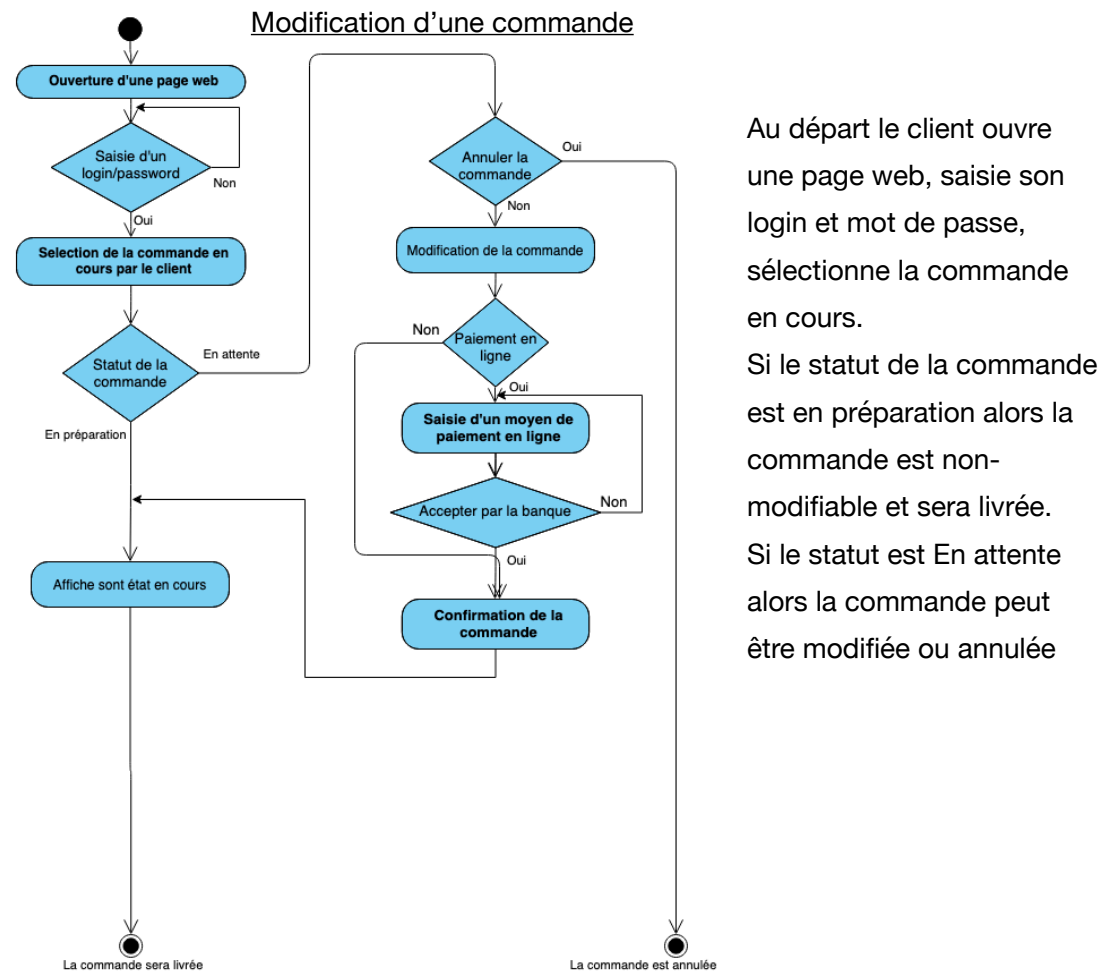


Cycle de vie d'une commande

Création d'une commande



Modification d'une commande





User Story

1. Un client crée un compte
2. Un client effectue une commande
3. Un client modifie sa commande
4. Un livreur change le statut d'une commande
5. Livraison avec paiement en ligne
6. Livraison avec paiement sur place



User Story 1

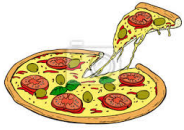
Nom : Un client crée un compte

Acteur : un client

Condition : muni d'un ordinateur ou d'un smartphone connecté a internet, et d'une carte bancaire.

Description : Un client créer un compte sur le site web « pizzaiolo »

1. Le client ouvre un navigateur a la page web « pizzaiolo »
2. Le client click sur créer un compte
3. La page web sécurisé s'ouvre avec un formulaire a remplir
4. Le client entre un login
5. Le client entre un mot de passe (d'un minimum de caractères requis)
6. Le client entre son adresse
7. Le client entre son numéro de téléphone
8. Le client click sur valider
9. Le système vérifie que les donné son au bon format
10. Si non conforme, alors les champs non conforme passe en rouge
11. Si conforme, alors le serveur enregistre dans sa base de donnée, les coordonnées du nouveau client
12. Le client reçoit un courriel de confirmation



User Story 2

Nom : Un client effectue une commande

Acteur : un client

Condition : un client muni d'un ordinateur ou d'un smartphone connecté a internet, ainsi que de son login/pass

Description : Un client se connecte pour réaliser une commande sur le site de la pizzeria

1. Le client ouvre un navigateur a la page web « pizzaiolo »
2. Le client se connecte
3. Le client voit une liste des pizzerias possible
4. Le client sélectionne la pizzeria voulu
5. Le client voit les choix possibles (menus, entrées, plats, pizzas, desserts, boissons)
6. Le client sélectionne les « menus »
7. La carte des menus s'affiche
8. Le client choisi un menu en laissant la valeur a « 1 »
9. Le client valide son choix
10. Le système propose de continuer sa commande ou de la valider
11. Le client click sur « continuer »
12. *Cas n°5 (choix possibles)*
13. Le client click sur « choisir une pizza »
14. Le client modifie la valeur d'une pizza en l'incrémentant de un (soit 2), avec le bouton « + »
15. Le client valide l'item



User Story 2 (suite)

16. Cas n°10(continuer sa commande) et 11 (continuer)
17. Cas n°5 (choix possibles)
18. Le client sélectionne les boissons
19. Le client voit la liste des boissons s'afficher
20. Le client click sur un soda en le validant
21. Le système affiche : continuer sa commande ou de la valider
22. Cas n°11(continuer)
23. Cas n°5 (choix possibles)
24. Le client sélectionne « les boissons »
25. Le client click sur un jus de fruit en le validant
26. Cas n°10(valider)
27. Le voit apparaitre la liste de tous les éléments de la commande, avec la possibilité de modifier les quantités, ou supprimer un article, suivi de poursuivre ou revenir a la carte
28. Le client sélectionne « poursuivre »
29. Le client voit une liste récapitulative de la commande, de l'adresse de livraison avec possibilité de la modifier, ainsi que le choix du mode de paiement par carte ou a la livraison
30. Le client choisi par carte bancaire
31. Le client voit un formulaire pour entrer ses coordonnées de carte bancaire
32. Le client renseigne les champs demandé puis valide
33. Si la commande est validé, alors elle est transmise a la cuisine du restaurant voulu; sinon un message s'affiche pour indiquer le/les champs incorrecte, et retour au point 32



User Story 3

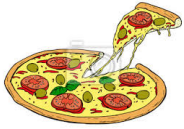
Nom : Un client modifie sa commande

Acteur : un client

Condition : muni d'un ordinateur ou d'un smartphone connecté a internet, ainsi que de son login/pass (si le statut est : en attente)

Description : Le client se connecte afin de modifier sa commande

1. Le client ouvre un navigateur a la page web « pizzaiolo »
2. Le client se connecte
3. Le voit une page avec ses coordonnées et un bouton pour l'historique des commandes passées
4. Le client click sur « les commandes passées »
5. Le voit une liste des commandes effectuées en commençant par la plus récente en précisant son statut (passée, en cours, ou en attente)
6. Si le statut de la dernière commande est « en attente », alors un bouton de modification est affiché, sinon il n'y a pas de possibilité pour annuler
7. Le client click sur modifier
8. Le client voit une liste de la commande en cours, avec les quantités que l'on peut éditer et un bouton pour chaque item : supprimer; puis un bouton valider, et un bouton annuler tout
9. Le client choisi de modifier la quantité d'un des item, puis valide.
10. Si la commande est toujours en statut modifiable, alors un message de confirmation est renvoyé, sinon un message de refus est affiché.



User Story 4

Nom : Un livreur change le statut d'une commande

Acteur : Un livreur

Condition : Un livreur muni d'un ordinateur ou d'un smartphone connecté à internet, avec un numéro de commande en cours.

Description : Un livreur édite une commande pour changer son statut

1. Le livreur ouvre un navigateur à la page web « pizzaiolo »
2. Le livreur saisit son login/pass
3. Le livreur voit un formulaire de saisie de commande
4. Le livreur entre le numéro de la livraison
5. Le livreur voit la liste des items de la commande et son état
6. Le livreur change l'état par son menu déroulant puis valide



User Story 5

Nom : Livraison avec paiement en ligne

Acteur : Un client

Condition : muni d'un ordinateur ou d'un smartphone connecté a internet, et d'une carte bancaire

Description : Un client qui a effectue une commande, veut payer sa commande en ligne.

1. Le client effectue une commande depuis un ordinateur ou un smartphone
2. Le client click sur paiement immédiat
3. Le client voit un formulaire de paiement par carte bancaire
4. Le client remplit les champs demandés, et valide
5. Si les coordonnées sont valide alors un message de confirmation apparait, sinon un message d'erreur apparait (retour au point numéro 4)



User Story 6

Nom : Livraison avec paiement sur place

Acteurs : Un client, et un serveur

Condition : Un client muni d'un moyen de paiement classique, ou d'une carte bancaire, et être dans la pizzeria.

Description : Un client paie la commande passée par internet, à un serveur de la pizzeria.

1. Le système relève la facture par le numéro de la commande
2. Le client paie par une solution classique ou par carte bancaire, si la carte est refusée alors le serveur lui demande une autre solution de paiement.



Solution Technique proposées

La gestion d'une Pizzeria ne peut être gérée par une solution « CMS e-commerce », car cette dernière est trop spécialisée pour la vente classique.

Une solution “from scratch” convient beaucoup mieux car cela permet de s'adapter aux spécificités tel que le status d'une commande la gestion du stock en fonction de la demande de pizzas et des ingrédients que cela nécessite.

Pour une solution qui répond à toutes les demandes du cahier des charges, qui comporte une bonne sécurité, et facilement modifiable; il faut découper le projet en deux parties :

- La première gère la base de données et les appels du client, pour cela une solution soit en Java, soit en NodeJS, soit en PHP, c'est à dire le « back-end ».
- La deuxième gère l'affichage de la page web que verra le client, soit Angular, ReactJS, ou Laravel, c'est à dire le « front office ».

On peut préconiser une solution avec NodeJS et reactJS, car gratuit, facilement modifiable, très stable, comporte de nombreuses librairie qui facilite le développement, et sont très répandus.

Il faut un ordinateur avec NodeJS pour exécuter NodeJS et ReactJS, et une base de donnée MySQL.

Le client du système ouvre une page web sur le site « pizzaiolo » fait appel au « front-office » reçoit la page web du site, et à chaque requête comme « se connecter », « afficher les menus » « valider la commande » ... la page ouverte par le client fait appel la partie « back-end » du serveur par une API Rest, et ce dernier renvoie les données demandées au client.

Remarques faites lors de la soutenance du 20 oct. 2021 par Komi Wolanyo Koudo :

- -Sur le « use case client », personne ne doit être à droite du système.
- -Sur le deuxième « use case », « change le statut d'une commande » est en double.
- -L'ordre des différentes parties de la présentation, doit aller du général vers le particulier : détail des acteurs, puis, impact mapping, puis, use case, puis user story
- Dans chaque « user story » il faut d'abord décrire le cas nominal, où tout fonctionne bien, puis le cas où cela ne fonctionne moins bien, et éventuellement une troisième partie pour les cas alternatifs.
- Détailler d'avantage la proposition technique