

# OC PIZZA

## PRÉSENTATION

## **Contexte de la Solution**

OC Pizza est un jeune groupe de pizzeria qui compte 5 points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins 3 autres d'ici la fin de l'année. La société souhaite mettre en place un système informatique, déployé dans toutes ses pizzerias.

## **Objectif de la Solution**

Ce système informatique a pour objectifs :

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

De suivre en temps réel les commandes passées et en préparation ;

De suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables ;

De proposer un site Internet pour que les clients puissent :

Passer leurs commandes, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place,

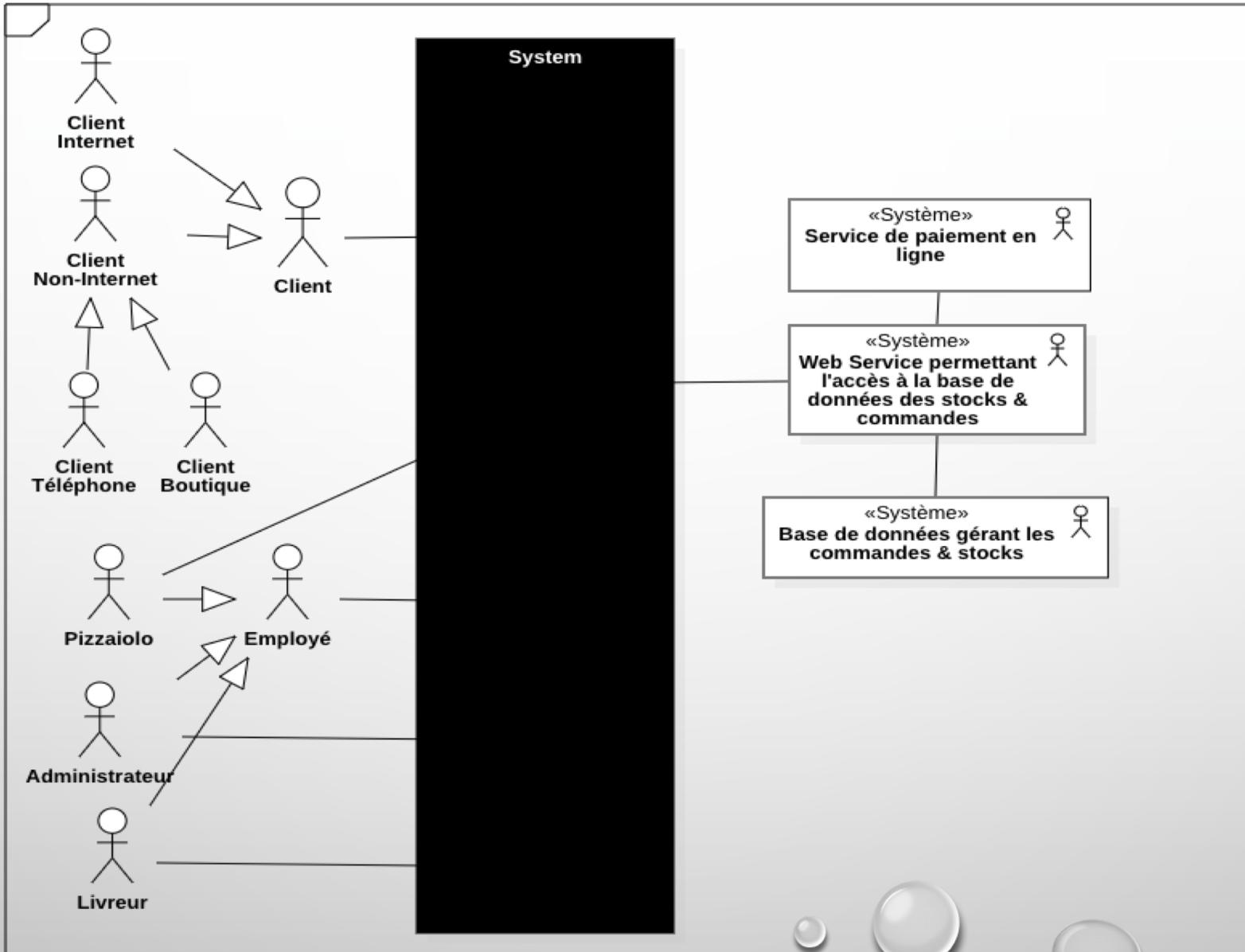
Payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent – sinon, ils paieront directement à la livraison

Modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée

De proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza

# Solution Fonctionnelle

# Diagramme de contexte – Les acteurs



# Description du diagramme

Ce diagramme a pour but de décrire les différents acteurs intervenant dans le cadre du système informatique OC PIZZA.

## Acteurs principaux

**Le client** : le client peut être divisé en trois parties : le client Internet, le client Boutique ou le Client Téléphone.

- **Le client Internet** : Le client passe sa commande par le biais du site web. Il peut aussi la modifier ou l'annuler tant que la préparation de celle-ci n'a pas débutée. Il peut effectuer le paiement de la commande par internet s'il le souhaite.

- **Le client Non-Internet** :

- **Le client Boutique** : Le client passe sa commande directement en boutique.

- **Le client Téléphone** : Le client passe sa commande par téléphone. Il peut choisir d'être livré ou bien d'aller la chercher en boutique. Il effectuera alors le paiement selon le choix qu'il aura fait.

**L'employé** : L'employé, quel que soit sa fonction, peut réceptionner les commandes des clients en boutique que ce soit par téléphone ou bien directement au guichet. On peut distinguer deux types d'employés :

- **L'administrateur** : l'administrateur de la boutique a la possibilité de gérer les stocks, les commandes ainsi que les informations sur les employés( leurs droits d'accès dans l'interface boutique).

- **Le pizzaiolo** : le pizzaiolo a comme rôle principal la préparation de la commande. Il a à sa disposition un aide-mémoire lui précisant les recettes des pizzas. Il a aussi la tâche d'actualiser la quantité des stocks restants avant la préparation de chaque commande

- **Le livreur** : le livreur a pour mission de livrer la commande et, si celle-ci n'a pas été déjà payée en ligne, de faire payer le client à la livraison.

## Acteurs secondaires

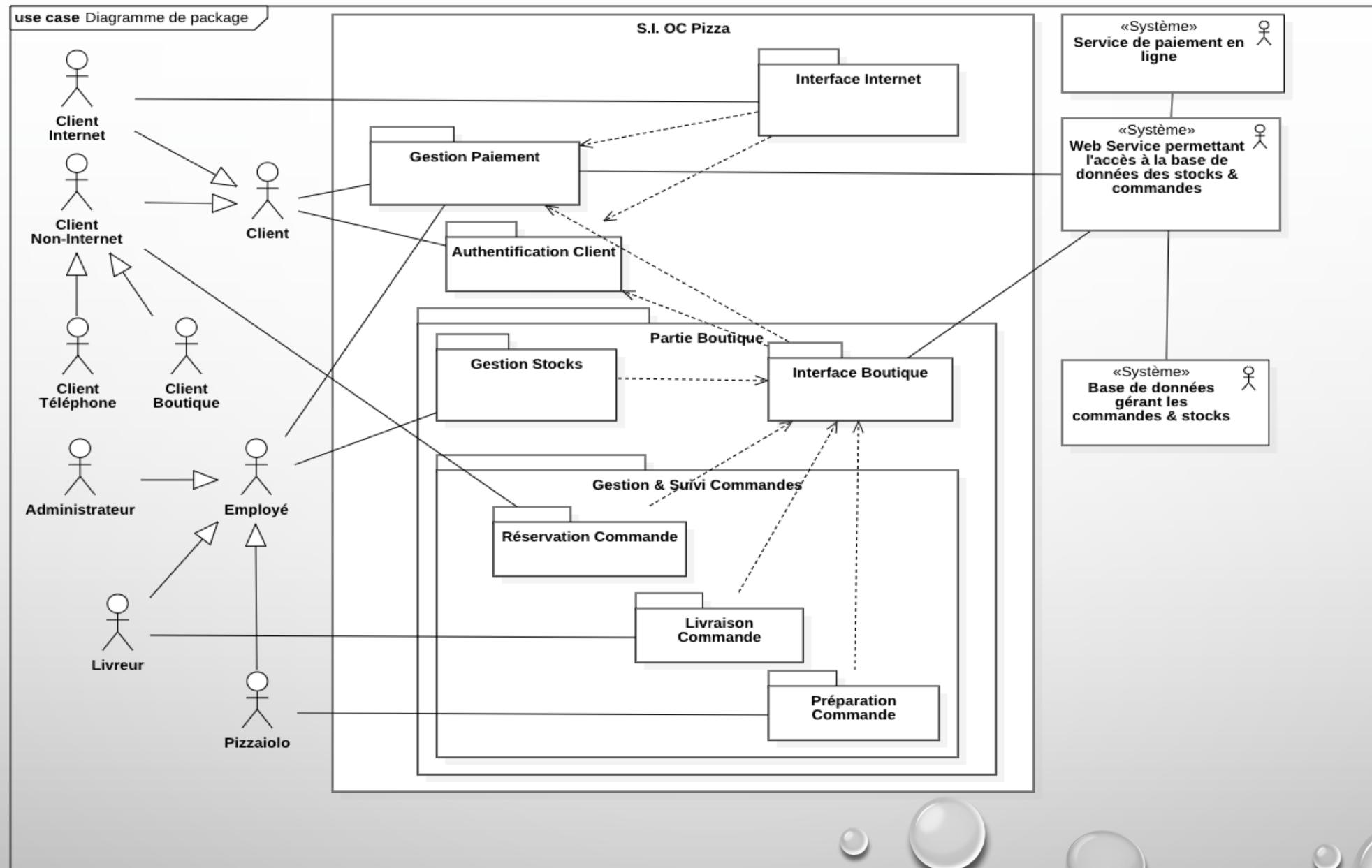
**Le Service de paiement en ligne** : le paiement en ligne permet au client – s'il le souhaite – d'effectuer son paiement lors de sa prise de commande sur internet.

**La Base de données des Commandes & Stocks** : Elle permet la gestion de stocks du magasin et aussi la gestion des commandes.

**Le Web Service** : Il permet au système de communiquer avec la base de données dans le but :

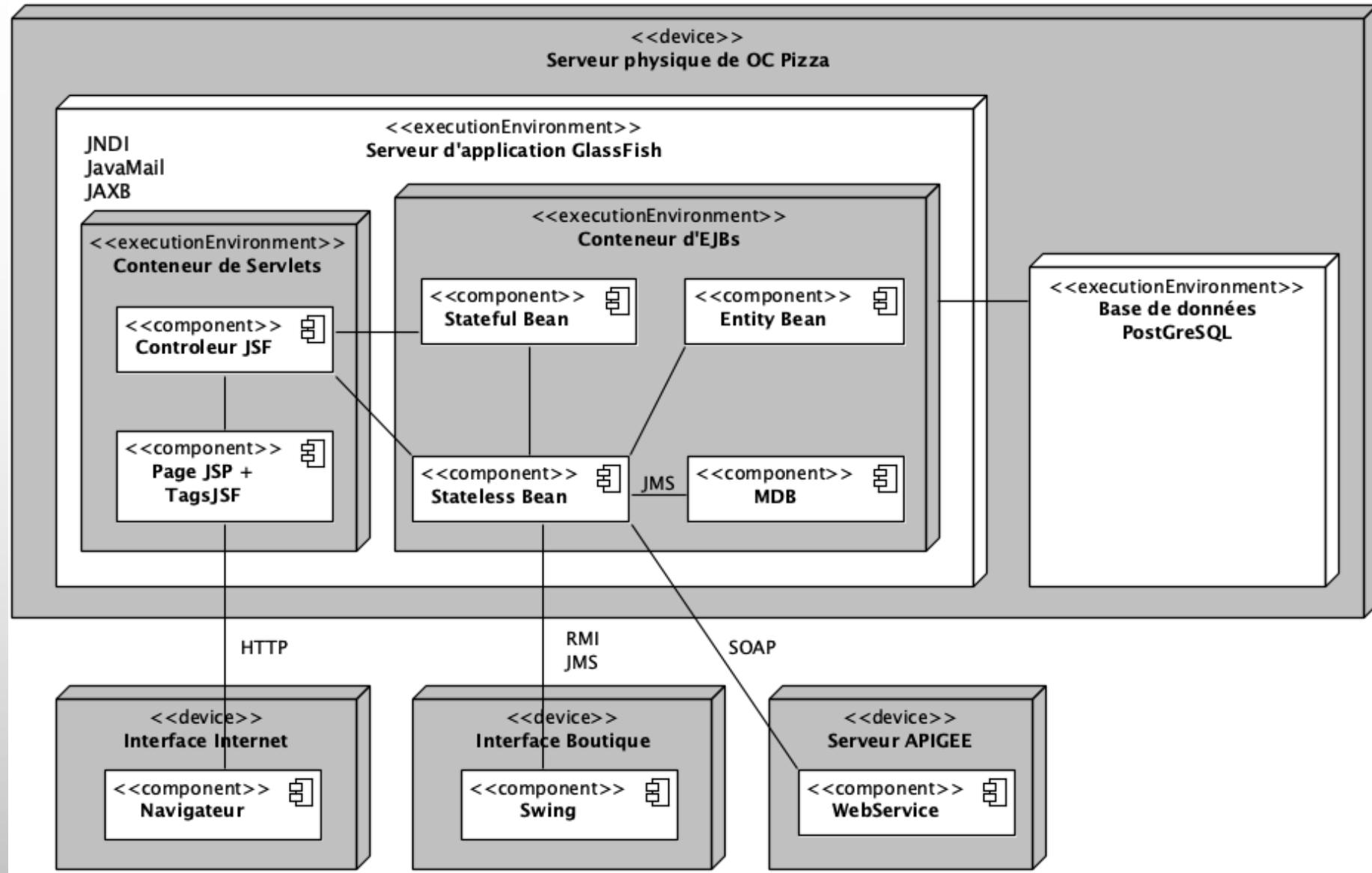
- de connaître les stocks restants.
- de lister les pizzas réalisables selon les stocks disponibles.
- d'enregistrer les commandes.
- de connaître la commande à préparer par le pizzaiolo.
- de savoir si une commande peut être modifier ou annuler si sa préparation n'a pas débutée.
- de connaître le mode de paiement choisi par le client.
- de savoir si le client a choisi la livraison ou à emporter.

# Diagramme de package



# Solution Technique

# Diagramme représentant la solution technique



# Description du diagramme

*Ce diagramme a pour but de décrire la solution technique retenu pour la création du système informatique d'OC Pizza*

## **Interface Internet**

L'interface Internet sera un site web (dit client « léger ») réalisé en J2EE basé sur un serveur d'application GlassFish utilisant la technologie des EJBs (Entreprise Java Bean).

Elle sera réalisée avec le Framework JSF, Prime Face.

Elle communiquera avec le Web Service pour accéder à la base de données via le format JSON.

## **Interface Boutique**

L'interface Boutique sera une application logiciel réalisée en JAVA SWING et sera donc une application dite « client lourd ». Elle s'appuiera aussi sur un serveur GlassFish pour communiquer avec la base de données via le web service.

## **Web Service**

Le Web Service, quant à lui, sera un web service APIGEE, qui communiquera avec la base de données et le service de paiement en ligne. Il communiquera avec les deux types d'interfaces sous le format JSON.

## **Base de données**

La base de données sera une base de données POSTGRESQL, qui contiendra à la fois les quantités en stocks pour chaque magasin, les commandes ainsi que les informations clients.