

OC Pizza

SauceTomapp

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0.0

Autrice

Louise Zanier-Roumieux
Analyste-programmeuse

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.....	4
3 - Description générale de la solution.....	6
3.1 - Les acteurs.....	6
3.2 - Les principes de fonctionnement.....	7
3.3 - Les cas d'utilisation généraux.....	8
4 - Le domaine fonctionnel.....	9
5 - Les workflows.....	11
5.1 - Le workflow XXX.....	11
6 - Application Web.....	13
6.1 - Les cas d'utilisations.....	13
6.1.1 - P1 – Gestionnaire de compte.....	13
6.1.1.1 - UC1 – Créer un compte.....	13
6.1.1.2 - UC2 – Se connecter.....	14
6.1.1.3 - UC3 – Gérer son compte.....	14
6.1.1.4 - UC4 – Modifier une adresse.....	15
6.1.1.5 - UC5 – Ajouter une adresse.....	15
6.1.1.6 - UC6 – Ajouter un moyen de paiement.....	15
6.1.1.7 - UC7 – Supprimer son compte.....	16
6.1.2 - P2 – Service de commande.....	16
6.1.2.1 - UC8 – Commander.....	16
6.1.2.2 - UC9 – Indiquer les informations de livraison en tant que Client.....	17
6.1.2.3 - UC10 – Indiquer les informations de livraison en tant qu'Hôte de caisse.....	17
6.1.2.4 - UC11 – Sélectionner les produits pour la commande.....	18
6.1.2.5 - UC12 – Payer en ligne.....	18
6.1.2.6 - UC13 – Annuler une commande.....	19
6.1.2.7 - UC14 – Prendre en charge une commande.....	19
6.1.2.8 - UC15 – Afficher la recette d'une commande.....	20
6.1.2.9 - UC16 – Finir la prise en charge d'une commandes.....	20
6.1.3 - P3 – Interface d'administration.....	20
6.1.3.1 - UC16 – Gérer les comptes des employés.....	21
6.1.3.2 - UC17 – Assigner un rôle.....	21
6.1.3.3 - UC18 – Créer un compte employé.....	21
6.1.3.4 - UC19 – Supprimer un compte employé.....	22
6.1.3.5 - UC20 – Gérer les produits.....	22
6.1.3.6 - UC21 – Supprimer un produit.....	22
6.1.3.7 - UC22 – Ajouter un produit.....	23
6.1.3.8 - UC23 – Supprimer un menu.....	23
6.1.3.9 - UC24 – Ajouter un menu.....	23
6.1.3.10 - UC25 – Voir les chiffres.....	24
7 - Glossaire.....	25

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Louise Z.	02/05/2020	Création du document	1.0.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

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

L'objectif de ce document est de lister les besoins de l'utilisateur, et présenter comment la solution qui sera implementée y répond.

Les éléments du présents dossiers découlent :

- De l'entretien avec les fondateurs d'OC Pizza du 01/12/2020
- De l'analyse des besoins déjà effectuée par IT Consulting & Development.

2.2 - Références

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

1. **DCT – 1.0** : Dossier de conception technique de l'application
2. **DE – 1.0** : Dossier d'exploitation de l'application

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

« OCPizza » 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 direct que la livraison est effectuée.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

La solution que nous proposons doit répondre à plusieurs objectifs, formulés par OC Pizza. Les objectifs formulés par OC Pizza 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'a pas été préparée.
- Proposer un aide-mémoire aux préparateurs indiquant la recette de chaque pizza.

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

Dans cette section, nous allons présenter le fonctionnement général de la solution, au travers de la présentation de ses acteurs et d'une vue d'ensemble des cas d'utilisations.

3.1 - Les acteurs

On distingue 6 acteurs qui vont interagir avec le système. Quatre d'entre eux sont des acteurs internes, qui représentent donc des employés d'OC Pizza. Les deux autres sont des acteurs externes.

Les acteurs internes sont :

- Hôte de caisse

L'hôte de caisse est dans un point de vente physique. Il est chargé de prendre les commandes des clients qui appellent le restaurant ou qui viennent sur place pour commander.

- Cuisinier

Le cuisinier prépare les produits selon les commandes qu'il reçoit. Il doit savoir quoi cuisiner, et doit pouvoir mettre à jour l'état des commandes. Il doit aussi pouvoir voir l'inventaire des ingrédients, mettre à jour cet inventaire quand une livraison arrive, et voir les recettes.

- Livreur

Le livreur se charge d'apporter les commandes aux coordonnées demandées. Il doit pouvoir voir les commandes à livrer, et mettre à jour l'état des commandes pour indiquer sa progression, si possible automatiquement.

- Gestionnaire de point de vente

Le gestionnaire gère la partie financière de la pizzeria, ainsi que managériale. Il doit pouvoir voir les chiffres de la pizzeria selon les périodes.

Les acteurs externes sont :

- Visiteur

Le visiteur vient sur le site sans avoir de compte. Il peut venir pour consulter

les produits disponibles, ou pour comparer plusieurs sites.

- Client

Le client a déjà un compte sur le site. Il vient pour commander un produit ou mettre à jour ses coordonnées.

3.2 - Les principes de fonctionnement

L'application est séparée en 3 packages, qu'on représente sur la Figure 1: Diagramme des packages de l'application. On peut noter plusieurs choses :

- Le cuisinier et le livreur, qui n'utilisent tout deux que l'interface d'administration, sont généralisés en un acteur « Préparateur ».
- L'hôte de caisse utilise les mêmes packages que le client, à l'exception du Gestionnaire de compte et le Catalogue. On généralise les deux en un acteur « Acheteur », et on ajoute des liens directement au Client.
- Le Client et le Visiteur sont généralisés en « Acteur externe », car ils ont tout les deux accès à la partie Gestion de compte, l'un pour gérer son compte et l'autre pour le créer. Ils partagent le fait d'être externe à l'entreprise.

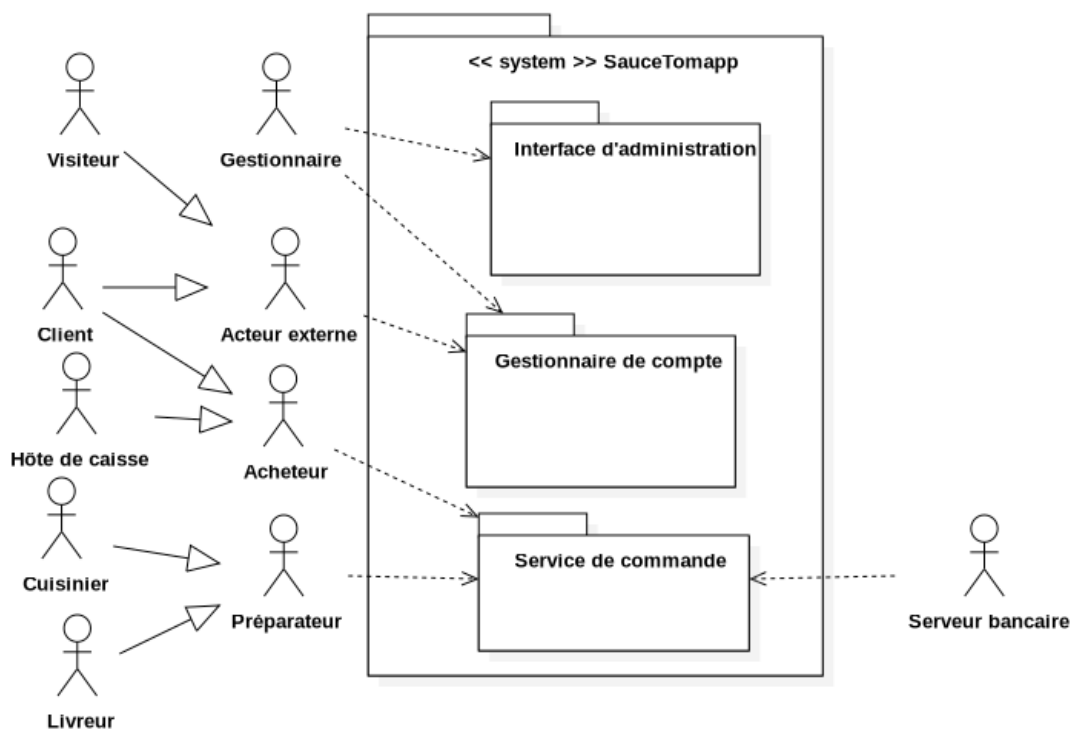


Figure 1: Diagramme des packages de l'application

3.3 - Les cas d'utilisation généraux

La Figure 2: Diagramme des cas d'utilisation généraux présente les cas d'utilisation généraux de l'application. On peut, encore une fois, noter quelques choses :

- Tout comme le diagramme précédent, l'Hôte de caisse et le Client sont généralisés en un Acheteur, pareillement pour le Préparateur. On note cependant que cette fois-ci, le Cuisinier a un cas d'utilisation en plus que le Livreur, qui est la gestion des ingrédients.

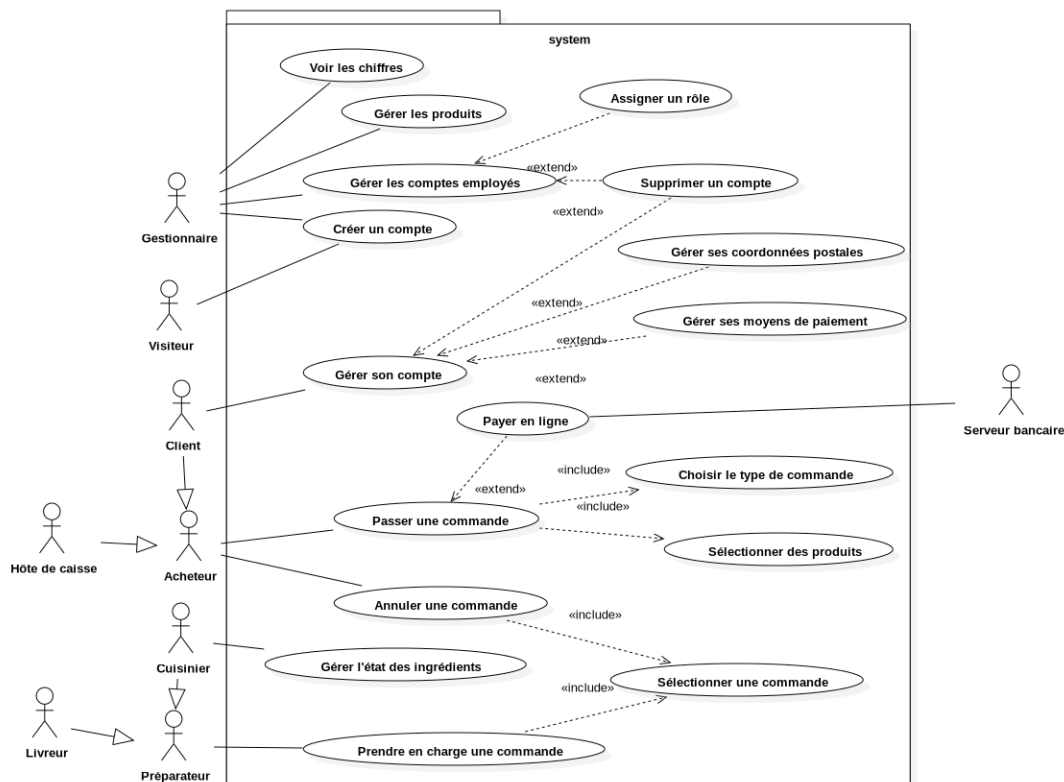


Figure 2: Diagramme des cas d'utilisation généraux

4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

La Figure 3: Domaine fonctionnel de l'application présente le domaine fonctionnel. Les classes y sont :

- La classe *User* représente un utilisateur. C'est une composition d'*Address* et de *PaymentMethod*. Elle peut aussi être liée à un employé, si l'utilisateur est un employé. Elle a aussi une relation avec la classe *Order*, pour contenir les commandes de l'utilisateur. Elle contient sinon le nom d'utilisateur, le nom de l'utilisateur, son e-mail, son mot de passe et son numéro de téléphone.
- La classe *Address* représente une adresse de livraison.
- La classe *PaymentMethod* représente une carte bancaire.
- La classe *Pizzeria* représente un point de vente. Il contient son nom et ses coordonnées, qui seront utilisées pour assigner une pizzeria à une commande à livrer.
- La classe *Employee* représente un employé. Il est associé à un utilisateur, qui va être les identifiants de ce fameux employé. Son rôle représente son travail. Il est aussi lié à une *Pizzeria* pour indiquer quel est le point où il travaille.
- La classe *Ingredient* représente un type d'ingrédient. On lui associe un nom, et une unité dans lequel il est exprimé, par exemple en grammes. Cette unité peut être vide dans le cas où l'ingrédient n'est exprimé en aucune unité.
 - La classe d'association *Stock* lie un ingrédient à une pizzeria, en lui associant un attribut *quantity*, afin de représenter la quantité de tel ingrédient dans tel pizzeria.
 - La classe *StockRecord* représente une écriture sur un *Stock*, afin de permettre de surveiller les entrées et sorties des ingrédients.
- La classe *Product* représente un produit ou un menu. Le fait que les deux objets soient représentés par une seule classe s'explique simplement : Il partage tout leurs attributs, à l'exception qu'un menu contient plusieurs produits. En dehors de là, les deux ont un nom, une description, un prix et une ou plusieurs photos. Ils sont aussi tout les deux dans une catégorie. Il est utile de garder un prix par menu, car le prix d'un menu est rarement égal à la somme de ses parties.
 - La classe d'association *AssociationProductIngredient* sert pour les produits qui ont une recette. Elle sert à garder les ingrédients nécessaires pour la réalisation d'un produit, et leur quantité.
- La classe *Picture* représente une image associée à un produit.
- La classe *Category* représente une catégorie de produits.
- La classe *Order* représente une commande. On lui associe un état, qui peut être vide si la commande est terminée. On lui associe aussi un type, qui peut être à livrer, sur place ou à emporter, ainsi qu'une indication sur le paiement de la commande, qui peut être encore indéterminé, payée par carte bancaire, à payer au comptoir ou à la livraison, ou encore payée au comptoir ou à la livraison. Elle

contient plusieurs produits, et peut être associée à l'utilisateur qui l'a commandée si elle a été commandée en ligne. Elle peut aussi être liée à un employé si elle est en cours de prise en charge. En outre, elle est liée à la pizzeria où elle est en cours de préparation ou a été préparée. Elle a aussi potentiellement, dans le cas d'une livraison, un lien avec l'adresse à laquelle elle doit être livrée.

- La classe d'association *AssociationOrderProduct* permet d'avoir une quantité de produit par commande, afin de pouvoir commander plusieurs fois un produit dans une commande.

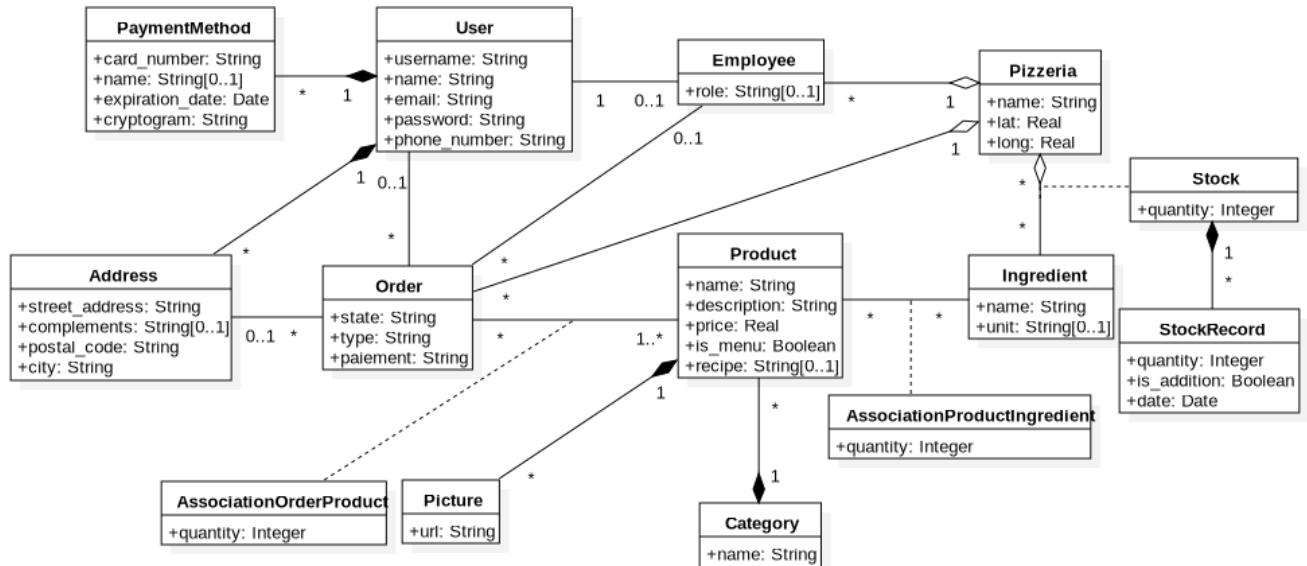


Figure 3: Domaine fonctionnel de l'application

5 - LES WORKFLOWS

5.1 - Le workflow XXX

La Figure 4: Diagramme d'activité du workflow présente le workflow d'une commande, commençant par l'Acheteur et finissant par le Livreur dans le cas d'une livraison, par le client dans le cas d'une commande sur place ou à emporter, ou aussi par le client dans le cas de l'annulation d'une commande.

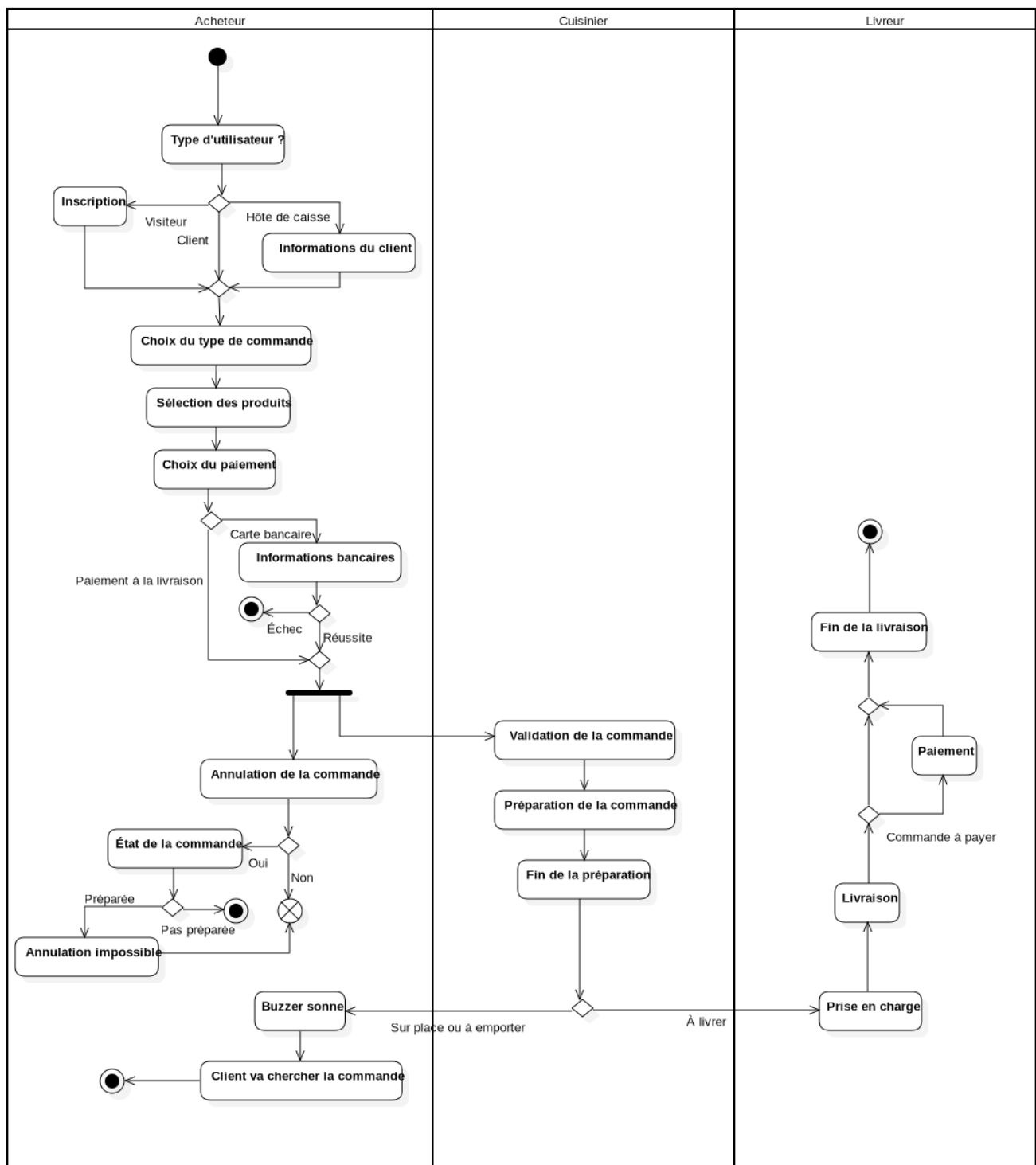


Figure 4: Diagramme d'activité du workflow

6 - APPLICATION WEB

L'application Web a pour objectif de gérer tout le fonctionnement de la pizzeria, de la partie managériale avec le Gestionnaire de point de vente, l'aide à la préparation pour les recettes, ou encore la commande pour le client ou l'hôte de caisse. Tout se passe sur l'application Web, ce qui permet une universalité du système, et un fonctionnement uniforme partout.

Les acteurs de l'application Web sont les mêmes que pour la totalité du projet, puisque l'application Web est la seule partie du projet. Par voie de conséquence, on détaillera ici les packages, sans parler du diagramme des cas d'utilisation généraux, que vous pouvez trouver en Figure 2: Diagramme des cas d'utilisation généraux.

6.1 - Les cas d'utilisations

6.1.1 - P1 – Gestionnaire de compte

6.1.1.1 - UC1 – Créer un compte

Identifiant	UC1 – Créer un compte
Description	Le Visiteur doit pouvoir créer un compte.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur appuie sur le bouton « S'inscrire »2. Le système affiche un formulaire demandant un nom d'utilisateur, un mot de passe, une adresse mail, un numéro de téléphone, et une adresse.3. L'utilisateur remplit ces informations.4. Le système valide les informations rentrées par l'utilisateur.5. L'utilisateur valide le formulaire.6. Le système revient sur la page d'accueil.
Post-conditions	Le système créé un compte dans la base de données avec les informations données.
Erreurs	<ul style="list-style-type: none">• Le système peut refuser à l'étape 4 les informations données par l'utilisateur, par exemple si le nom d'utilisateur est déjà utilisé. Dans ce cas-là, retour à l'étape 2.

6.1.1.2 - UC2 – Se connecter

Identifiant	UC2 – Se connecter
Description	Tout les acteurs, à l'exception du Visiteur, doivent pouvoir se connecter afin de pouvoir effectuer leur utilisation du site.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur le bouton « Se connecter »2. Le système affiche un formulaire demandant le nom d'utilisateur de l'utilisateur et son mot de passe.3. L'utilisateur les remplit et valide les informations.4. Le système valide ses informations, et redirige l'utilisateur vers la page d'accueil.
Post-conditions	L'utilisateur est connecté.
Erreurs	<ul style="list-style-type: none">• Si le nom d'utilisateur ou le mot de passe est incorrect à l'étape 4, retour à l'étape 2.

6.1.1.3 - UC3 – Gérer son compte

Identifiant	UC3 – Gérer son compte
Description	Les clients doivent pouvoir modifier les adresses et les moyens de paiement de leur compte, ainsi que supprimer leurs comptes.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur est connecté
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur appuie sur le bouton « Mon profil »2. Le système affiche le profil de l'utilisateur3. Si l'utilisateur appuie sur le bouton « Modifier » à côté d'une adresse postale, faire appel au cas d'utilisation « UC4 – Modifier une adresse »4. Si l'utilisateur appuie sur le bouton « Ajouter » en dessous des adresses, faire appel au cas d'utilisation « UC5 – Ajouter une adresse »5. Si l'utilisateur appuie sur le bouton « Ajouter » en dessous des moyens de paiement, faire appel au cas d'utilisation « UC6 – Ajouter un moyen de paiement »6. Si l'utilisateur appuie sur le bouton « Supprimer mon compte », faire appel au cas d'utilisation « UC7 – Supprimer son compte »

6.1.1.4 - UC4 – Modifier une adresse

Identifiant	UC4 – Modifier une adresse
Description	Le Client doit pouvoir modifier une adresse, ne serait-ce que pour corriger une erreur.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur a effectué le cas d'utilisation « UC3 – Gérer son compte »
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• L'adresse qui est modifiée
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche un formulaire, pré-rempli avec les informations actuelles de l'adresse2. L'utilisateur modifie les informations qu'il veut modifier, puis valide le formulaire.3. Le système valide les informations données, puis redirige l'utilisateur vers la page de gestion de compte.
Post-conditions	L'adresse est modifiée dans la base de données avec les informations données.

6.1.1.5 - UC5 – Ajouter une adresse

Identifiant	UC5 – Ajouter une adresse
Description	Le Client doit pouvoir ajouter une adresse.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur a effectué le cas d'utilisation « UC3 – Gérer son compte »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche un formulaire demandant le numéro et nom de voie, d'éventuels compléments d'adresse, le code postal et la ville.2. L'utilisateur remplit les informations qui lui sont demandées.3. Le système valide les informations données, puis redirige l'utilisateur vers la page précédente.
Post-conditions	L'adresse est créée dans la base de données avec les informations données, et associée à l'utilisateur.

6.1.1.6 - UC6 – Ajouter un moyen de paiement

Identifiant	UC6 – Ajouter un moyen de paiement
Description	Le Client doit pouvoir ajouter un moyen de paiement.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur a effectué le cas d'utilisation « UC3 – Gérer son compte »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche un formulaire demandant le numéro de la carte bancaire, un éventuel nom associé, la limite de validité de la carte et le cryptogramme.2. L'utilisateur remplit les informations qui lui sont demandées.3. Le système valide les informations données, puis redirige l'utilisateur vers la page précédente.
Post-conditions	Le moyen de paiement est créé dans la base de données avec les informations données, et associée à l'utilisateur.

6.1.1.7 - UC7 – Supprimer son compte

Identifiant	UC7 – Supprimer son compte
Description	Le Client, les autres acteurs ne pouvant pas supprimer leurs comptes.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur a effectué le cas d'utilisation « UC3 – Gérer son compte »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système demande validation.2. L'utilisateur valide.3. Le système redirige vers la page d'accueil.
Post-conditions	L'utilisateur est déconnecté, et son compte est supprimé.

6.1.2 - P2 – Service de commande

6.1.2.1 - UC8 – Commander

Identifiant	UC8 – Commander
Description	Les acheteurs, que ce soit l'Hôte de caisse ou bien le Client, doit pouvoir commander.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur est connecté, en tant que Client ou qu'Hôte de caisse
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système demande si la commande est sur place, à emporter, ou à livrer.2. Si la commande est à livrer et que l'utilisateur est un Client, faire appel au cas d'utilisation « UC9 – Indiquer les informations de livraison en tant que Client »3. Si la commande est à livrer et que l'utilisateur est un Hôte de caisse, faire appel au cas d'utilisation « UC10 – Indiquer les informations de livraison en tant qu'Hôte de caisse »4. Le système fait appel au cas d'utilisation « UC11 – Sélectionner les produits pour la commande »5. Si l'utilisateur est un Client, faire appel au cas d'utilisation « UC12 – Payer en ligne ». Sinon, la commande est à payer au comptoir ou à la livraison.6. Le système valide toutes les informations données.
Post-conditions	La commande est ajoutée à la base de données, et a un état « En attente de préparation ».
Erreurs	<ul style="list-style-type: none">• Si le cas d'utilisation « UC12 – Payer en ligne » échoue et que l'utilisateur choisit d'annuler la commande, la commande n'est pas enregistrée.

6.1.2.2 - UC9 – Indiquer les informations de livraison en tant que Client

Identifiant	UC9 – Indiquer les informations de livraison en tant que Client
Description	Le Client doit pouvoir indiquer les informations nécessaires à la livraison.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur est un client et est en train de commander. Il a sélectionné « livraison » dans le cas d'utilisation « UC8 – Commander ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche la liste des adresses associées à l'utilisateur.2. Si l'utilisateur appuie sur le bouton « Ajouter », faire appel au cas d'utilisation « UC5 – Ajouter une adresse ».3. L'utilisateur sélectionne une des adresses de la liste.4. Le système retourne sur la page précédente.
Post-conditions	L'adresse est associée à la commande et la pizzeria la plus proche de l'adresse est associée à la commande.

6.1.2.3 - UC10 – Indiquer les informations de livraison en tant qu'Hôte de caisse

Identifiant	UC10 – Indiquer les informations de livraison en tant qu'Hôte de caisse
Description	L'Hôte de caisse doit pouvoir indiquer les informations du client qui commande.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur est un hôte de caisse et est en train de commander, et a sélectionné « livraison » dans le cas d'utilisation « UC8 – Commander »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche un formulaire demandant le numéro et nom de voie, d'éventuels compléments d'adresse, le code postal et la ville.2. L'utilisateur remplit les informations qui lui sont demandées.3. Le système valide les informations données, puis redirige l'utilisateur vers la page précédent.
Post-conditions	L'adresse donnée est associée à la commande, et la pizzeria associée à l'hôte de caisse est associée à la commande.

6.1.2.4 - UC11 – Sélectionner les produits pour la commande

Identifiant	UC11 – Sélectionner les produits pour la commande
Description	L'Acheteur doit pouvoir indiquer les produits qu'il veut commander.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur est en train de passer une commande, et a déjà sélectionné un type de livraison.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche, grâce au stock de la pizzeria qui est déjà associée à la commande, uniquement les produits qu'il est possible de fournir. Ils ont une quantité associée, à 0 par défaut.2. L'utilisateur utilise les boutons « + » et « - » afin de sélectionner la quantité qu'il veut sur chaque produit.3. L'utilisateur appuie sur le bouton « Valider »4. Le système valide la sélection.
Post-conditions	Les produits sélectionnés, et leurs quantités sont associés à la commande. Les ingrédients nécessaires à préparer les produits sont déduits du stock de la pizzeria.

6.1.2.5 - UC12 – Payer en ligne

Identifiant	UC12 – Payer en ligne
Description	Le Client doit pouvoir payer sa commande à livrer par carte bancaire.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur est en train de passer une commande et a déjà sélectionné les produits à commander.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche la liste des moyens de paiement associées à l'utilisateur.2. Si l'utilisateur appuie sur le bouton « Ajouter », faire appel au cas d'utilisation « UC6 – Ajouter un moyen de paiement ».3. L'utilisateur sélectionne un des moyens de paiement de la liste.4. Le système appelle le service bancaire pour vérifier les informations.
Post-conditions	La commande est considérée comme payée.
Erreurs	Si le service bancaire ne valide pas les informations, la transaction échoue. Il est demandé si l'utilisateur veut réessayer avec un autre moyen, s'il veut payer au comptoir, ou bien s'il veut annuler la commande.

6.1.2.6 - UC13 – Annuler une commande

Identifiant	UC13 – Annuler une commande
Description	Le Client doit pouvoir annuler sa commande tant qu'elle n'est pas préparée.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur est connecté et a passé une commande qui n'a pas passé le stade « En cours de préparation ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur le bouton « Mes commandes »2. Le système affiche la liste des commandes passées apparaît, dans l'ordre chronologique. Un bouton « Annuler » est présent à côté de chaque commande n'ayant pas passé le stade « En cours de préparation »3. L'utilisateur appuie sur le bouton « Annuler » de la commande qu'il veut annuler.
Post-conditions	La commande est annulée. Si elle était en attente de préparation, les ingrédients sont remis en stock. Si elle était en préparation, les ingrédients ne sont pas remis en stock. Si elle était déjà payée, le système lance un remboursement.

6.1.2.7 - UC14 – Prendre en charge une commande

Identifiant	UC14 – Prendre en charge une commande
Description	Le Préparateur, que ce soit le Cuisinier ou le Livreur, doit pouvoir prendre en charge une commande.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur est connecté, et il existe au moins une commande qui attend une prise en charge.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur le bouton « Commandes en attente »2. Le système affiche la liste des commandes qui sont en attente de prise en charge, et qui peuvent être prises en charge par le rôle de l'utilisateur (Les commandes « En attente de préparation » pour le cuisinier, et les commandes « En attente de livraison » pour le livreur).3. L'utilisateur clique sur le bouton « Prendre en charge » à droite de la commande qu'il souhaite prendre en charge.4. Le système valide le choix de l'utilisateur.
Post-conditions	La commande passe à « En cours de préparation » si l'utilisateur est cuisinier, et « En cours de livraison », si l'utilisateur est livreur.

6.1.2.8 - UC15 – Afficher la recette d'une commande

Identifiant	UC15 – Afficher la recette d'une commande
Description	Le Cuisinier peut avoir besoin d'afficher la recette d'un produit qu'il prépare.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur est connecté, et il a pris en charge au moins une commande.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur le bouton « Commandes prises en charge »2. Le système affiche la liste des commandes qui ont été prises en charge par l'utilisateur.3. L'utilisateur clique sur le bouton « Voir les produits »4. Le système affiche la liste des produits contenu dans la commande sélectionnée.5. L'utilisateur clique sur le bouton « Voir la recette » à droite du produit dont il souhaite voir la recette6. Le système affiche la recette.

6.1.2.9 - UC16 – Finir la prise en charge d'une commandes

Identifiant	UC16 – Finir la prise en charge d'une commandes
Description	Le Préparateur, que ce soit le Cuisinier ou le Livreur, qui a pris en charge une commande doit pouvoir indiquer qu'il a fini sa prise en charge.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur est connecté, et il a pris en charge au moins une commande.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur le bouton « Commandes prises en charge »2. Le système affiche la liste des commandes qui ont été prises en charge par l'utilisateur.3. L'utilisateur clique sur le bouton « Finir ma prise en charge » à droite de la commande qu'il a fini de prendre en charge.4. Le système valide le choix de l'utilisateur.
Post-conditions	Si l'utilisateur est un cuisinier et que la commande est à livrer, la commande passe à « En attente de livraison ». Dans tout les autres cas, elle passe à « Finie ».

6.1.3 - P3 – Interface d'administration

Quand l'utilisateur est connecté en tant que Gestionnaire de point de vente, un panel d'administration, qui comprend toutes les fonctions dont le Gestionnaire pourrait avoir besoin, apparaît à droite de la page d'accueil. Ce panel est indispensable pour toutes les fonctionnalités d'administration.

6.1.3.1 - UC16 – Gérer les comptes des employés

Identifiant	UC16 – Gérer les comptes des employés
Description	Le Gestionnaire de point de vente doit pouvoir gérer les comptes des employés
Pré-conditions	L'utilisateur est connecté.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Sur le panel d'administration, l'utilisateur appuie sur le bouton « Gérer les comptes »2. Le système affiche la liste des comptes des employés de la pizzeria où le Gestionnaire est affecté.3. L'utilisateur peut appuyer sur « Assigner un rôle » à droite d'un utilisateur. Dans ce cas, faire appel au cas d'utilisation « UC17 – Assigner un rôle »4. L'utilisateur peut appuyer sur « Créer un compte employé » en bas de la liste des employés. Dans ce cas, faire appel au cas d'utilisation « UC18 – Créer un compte employé »

6.1.3.2 - UC17 – Assigner un rôle

Identifiant	UC17 – Assigner un rôle
Description	Le Gestionnaire doit pouvoir assigner un rôle à un employé.
Pré-conditions	L'utilisateur est connecté et vient du cas d'utilisation « UC16 – Gérer les comptes des employés »
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• L'utilisateur dont le rôle va être modifié.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche la liste des rôles qu'il est possible d'attribuer (Hôte de caisse, Cuisinier, Livreur, Gestionnaire de point de vente)2. L'utilisateur clique sur le rôle qu'il souhaite attribuer à l'employé
Post-conditions	Le système modifie le rôle assigné à l'employé afin qu'il corresponde à celui donné par l'utilisateur

6.1.3.3 - UC18 – Créer un compte employé

Identifiant	UC18 – Créer un compte employé
Description	Le Gestionnaire doit pouvoir créer un compte pour chaque nouvel employé.
Pré-conditions	L'utilisateur est connecté et vient du cas d'utilisation « UC16 – Gérer les comptes des employés »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche un formulaire demandant un nom d'utilisateur, un nom, un mot de passe, une adresse mail, un numéro de téléphone, et un rôle.2. L'utilisateur remplit ces informations3. Le système valide les informations4. L'utilisateur appuie sur le bouton « Valider »
Post-conditions	Le système crée l'utilisateur dans la base de données.

6.1.3.4 - UC19 – Supprimer un compte employé

Identifiant	UC19 – Supprimer un compte employé
Description	Le Gestionnaire doit pouvoir supprimer un compte employé.
Pré-conditions	L'utilisateur est connecté et vient du cas d'utilisation « UC16 – Gérer les comptes des employés »
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur dont le compte va être supprimé.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Le système demande validation.L'utilisateur valide.Le système redirige vers la page précédente.
Post-conditions	Le système supprime le compte de l'employé.

6.1.3.5 - UC20 – Gérer les produits

Identifiant	UC20 – Gérer les produits
Description	Le Gestionnaire de point de vente doit pouvoir gérer les produits.
Pré-conditions	L'utilisateur est connecté.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Sur le panel d'administration, l'utilisateur appuie sur le bouton « Gérer les produits »Le système affiche la liste des produits existants, ainsi que des menus, en dessous.L'utilisateur peut appuyer sur « Supprimer » à droite d'un produit. Dans ce cas, faire appel au cas d'utilisation « UC21 – Supprimer un produit »L'utilisateur peut appuyer sur « Ajouter » en bas de la liste des produits. Dans ce cas, faire appel au cas d'utilisation « UC22 – Ajouter un produit »L'utilisateur peut appuyer sur « Supprimer » à droite d'un menu. Dans ce cas, faire appel au cas d'utilisation « UC23 – Supprimer un menu »L'utilisateur peut appuyer sur « Ajouter » en bas de la liste des menus. Dans ce cas, faire appel au cas d'utilisation « UC24 – Ajouter un menu »

6.1.3.6 - UC21 – Supprimer un produit

Identifiant	UC21 – Supprimer un produit
Description	Le Gestionnaire doit pouvoir supprimer un produit.
Pré-conditions	L'utilisateur est connecté et vient du cas d'utilisation « UC20 – Gérer les produits »
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">Le produit qui va être supprimé.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Le système demande validation.L'utilisateur valide.Le système redirige vers la page précédente.
Post-conditions	Le système supprime le produit, ainsi que les images qu'il contenait.

6.1.3.7 - UC22 – Ajouter un produit

Identifiant	UC22 – Ajouter un produit
Description	Le Gestionnaire doit pouvoir ajouter un produit.
Pré-conditions	L'utilisateur est connecté et vient du cas d'utilisation « UC20 – Gérer les produits »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche un formulaire demandant un nom de produit, une description, une catégorie, un prix, des éventuelles photos, une éventuelle recette, et présente la liste des ingrédients disponibles.2. L'utilisateur remplit ces informations, et coche les ingrédients à utiliser pour le produit. Il remplit aussi la quantité nécessaire.3. Le système valide les informations.4. L'utilisateur appuie sur le bouton « Valider »
Post-conditions	Le système crée le produit dans la base de données, ainsi que toutes les images ajoutées par l'utilisateur.

6.1.3.8 - UC23 – Supprimer un menu

Identifiant	UC23 – Supprimer un menu
Description	Le Gestionnaire doit pouvoir supprimer un menu.
Pré-conditions	L'utilisateur est connecté et vient du cas d'utilisation « UC20 – Gérer les produits »
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none">• Le menu qui va être supprimé.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système demande validation.2. L'utilisateur valide.3. Le système redirige vers la page précédente.
Post-conditions	Le système supprime le menu, ainsi que les images qu'il contenait.

6.1.3.9 - UC24 – Ajouter un menu

Identifiant	UC24 – Ajouter un menu
Description	Le Gestionnaire doit pouvoir ajouter un menu.
Pré-conditions	L'utilisateur est connecté et vient du cas d'utilisation « UC20 – Gérer les produits »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">5. Le système affiche un formulaire demandant un nom de menu, une description, une catégorie, un prix, des éventuelles photos, et présente la liste des produits existants.6. L'utilisateur remplit ces informations, et coche les produits présents dans le menu. Il remplit aussi la quantité contenue dans le menu de chaque produit.7. Le système valide les informations.8. L'utilisateur appuie sur le bouton « Valider »
Post-conditions	Le système crée le menu dans la base de données, ainsi que toutes les images ajoutées par l'utilisateur.

6.1.3.10 - UC25 – Voir les chiffres

Identifiant	UC25 – Voir les chiffres
Description	Le Gestionnaire doit pouvoir consulter les chiffres de sa pizzeria.
Pré-conditions	L'utilisateur est connecté.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche les chiffres de la pizzeria du mois dernier2. L'utilisateur clique sur un type de période (Semaine, mois, année)3. Le système affiche les chiffres pour cette dernière période4. L'utilisateur clique sur une autre période sur le calendrier, qui a été adapté au type de période choisie5. Le système affiche cette fameuse période

7 - GLOSSAIRE
