

Contact : Jean-Baptiste Baillet

jbaillet@itconsultingdevelopment.com

Documentation Technique

du Projet

OC Pizzas



Date de création

Date de modification

Échéance livraison

Table des matières

1 - Versions.....	3
2 - Introduction.....	4
2.1 - Objet du document.....	4
2.2 - Références.....	4
3 - Domaine Fonctionnel.....	5
3.1 - Cas d'utilisation (spécifications fonctionnelles).....	5
3.1.1 - Package Authentification.....	5
3.1.2 - Package Fonctionnalités Client.....	5
3.1.3 - Package Préparation Commandes.....	5
3.1.4 - Package Business Commandes.....	5
3.2 - Diagramme de classes.....	6
4 – Composants du système.....	7
4.1 - Composants internes.....	7
4.1.1 - Authentification.....	7
4.1.2 - Utilisateur.....	8
4.1.3 - Adresse.....	8
4.1.4 - Commande.....	8
4.1.5 - Produit.....	8
4.1.6 - Aide-Mémoire.....	8
4.1.7 - Ingrédient.....	8
4.1.8 - Stock-Ingrédients.....	8
4.1.9 - Pizzeria.....	8
4.1.10- Paiement.....	9
4.2 - Composants externes.....	9
4.2.1- Banque.....	9
5 - Déploiement de l'application.....	10
5.1- Diagramme de déploiement.....	10
6 - modèle physique de données.....	11
7 - sigles.....	12

1 -VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Jean-Baptiste	15/02/2021	Création du document	1

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception technique de l'application ocpizza.

L'objectif du document est de détailler les spécifications techniques à développer.

2.2 - Références

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

1. **DCF - PDOCPizza_01_specifications_fonctionnelles** : Dossier de conception fonctionnelle de l'application

3 - DOMAINE FONCTIONNEL

3.1 - Cas d'utilisation (spécifications fonctionnelles)

3.1.1 - *Package Authentication*

- Créer Compte Client
- S'authentifier
- Réinitialiser mot de passe

3.1.2 - *Package Fonctionnalités Client*

- Consulter le catalogue
- Commander en ligne
- Payer la commande en ligne
- Annuler la commande
- Modifier la commande
- Suivre l'avancée de la commande client

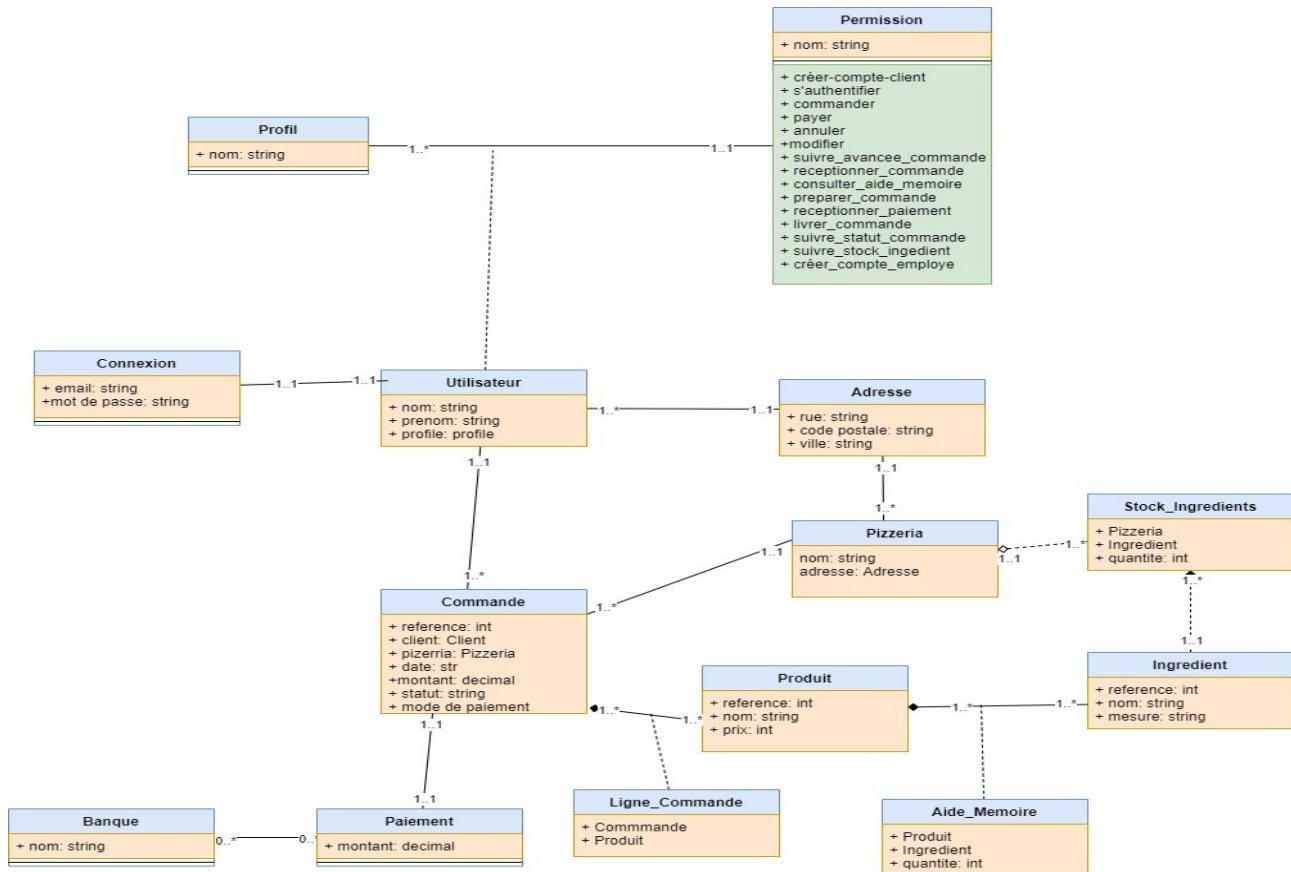
3.1.3 - *Package Préparation Commandes*

- Réceptionner la commande du client
- Consulter l'aide-mémoire recettes
- Préparer la commande du client
- Réceptionner la commande prête à être livrée
- Réceptionner le paiement
- Livrer la commande au client

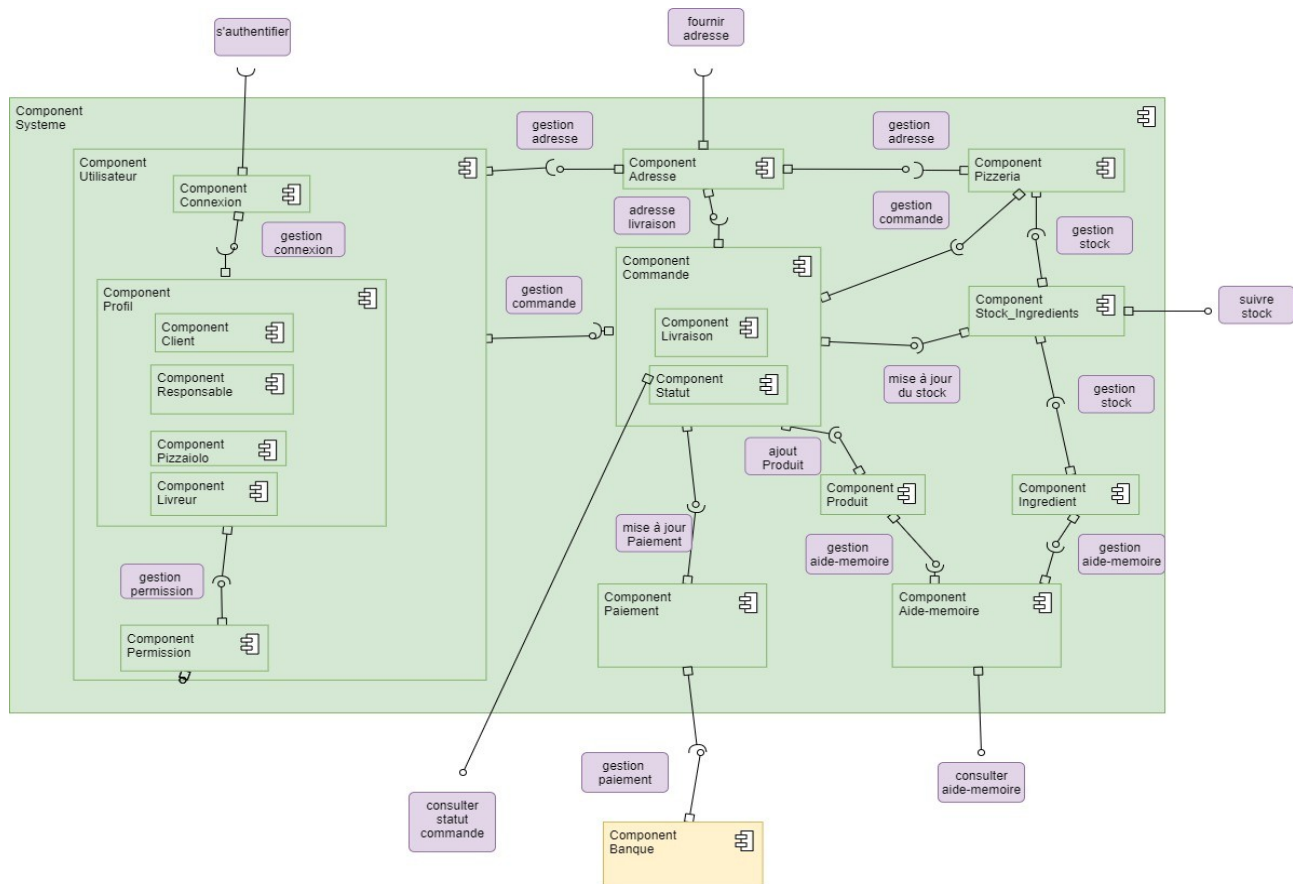
3.1.4 - *Package Business Commandes*

- Suivre en temps réel le statut des commandes
- Suivre le stock d'ingrédients
- Créer les comptes Pizzaiolo et Livreur

3.2 - Diagramme de classes



4 – COMPOSANTS DU SYSTÈME



4.1 - Composants internes

4.1.1 - Authentification

- Authentification fournit l'interface `Création_Compte`, afin de permettre à l'Utilisateur de créer un compte.
- Authentification fournit l'interface `Authentification`, afin de permettre à l'Utilisateur de s'authentifier et d'accéder à sa session.
- Authentification fournit l'interface `Réinitialisation_mot_de_passe`, afin de permettre à l'Utilisateur de réinitialiser son mot de passe.
- Authentification requiert l'Interface `Utilisateur`, afin de récupérer les informations Utilisateur.

4.1.2 - Utilisateur

- Utilisateur fournit l'interface gestion commande, afin de permettre à l'Utilisateur de commander, annuler, ou modifier la commande.
- Utilisateur requiert l'Interface gestion adresse, afin de permettre à l'Utilisateur de fournir l'adresse de livraison.

4.1.3 - Adresse

- Adresse fournit l'Interface Adresse, afin qu'Utilisateur et Pizzeria reçoivent une adresse.

4.1.4 - Commande

- Commande fournit l'Interface mise à jour paiement, afin que Paiement reçoive le montant de la Commande.
- Commande requière l'Interface Pizzeria, afin de relier la Commande à la Pizzeria.
- Commande requiert l'Interface Produit, afin de lister les produits que l'Utilisateur gère dans la commande.

4.1.5 - Produit

- Produit fournit l'Interface ajout produit, afin que Commande reçoivent Produit.
- Produit fournit l'Interface gestion aide-mémoire.

4.1.6 - Aide-Mémoire

- Aide-Mémoire requiert l'Interface aide-mémoire, afin de relier le produit aux ingrédients nécessaire à la recette.

4.1.7 - Ingrédient

- Ingrédient fournit l'Interface gestion aide-mémoire à Aide-mémoire et et l'Interface gestion stock à Stock-Ingrédients.

4.1.8 - Stock-Ingrédients

- Stock-Ingrédients fournit l'Interface gestion stock à Pizzeria, afin de relier le stock à la pizzeria.
- Stock-Ingrédients requiert l'Interface gestion stock.

4.1.9 - Pizzeria

- Pizzeria fournit l'Interface gestion commande
- Pizzeria requiert l'Interface gestion stock et l'Interface gestion adresse

4.1.10- Paiement

- Paiement fournit l'Interface gestion paiement à Banque.
- Paiement requière l'Interface gestion paiement

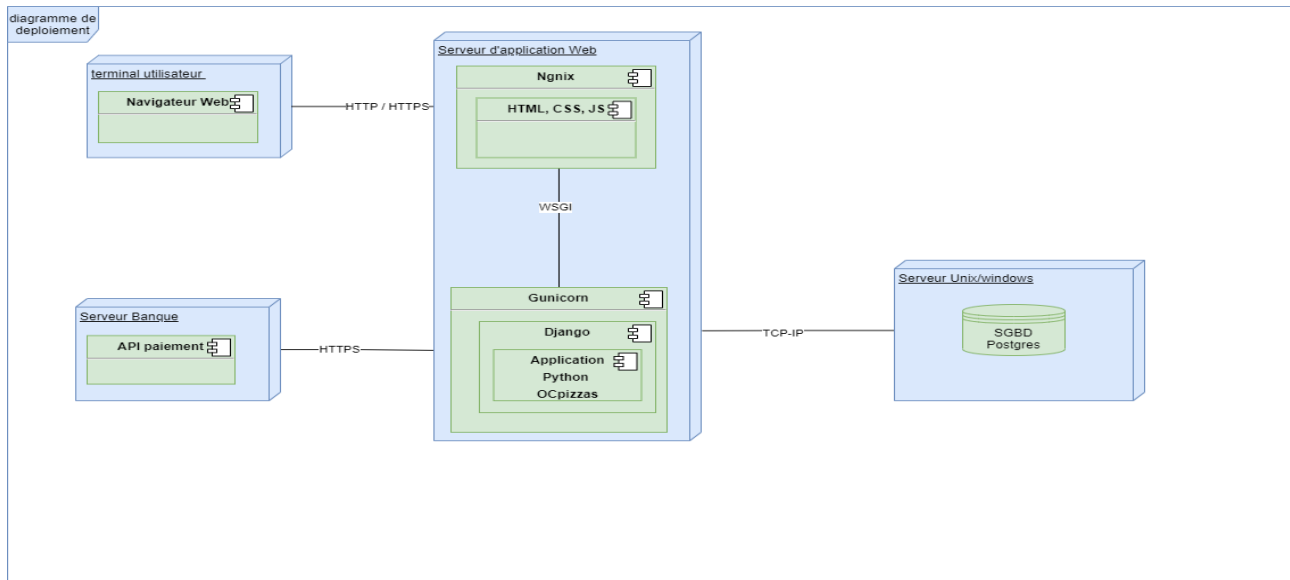
4.2 - Composants externes

4.2.1- Banque

- Banque fournit l'Interface gestion paiement à Paiement

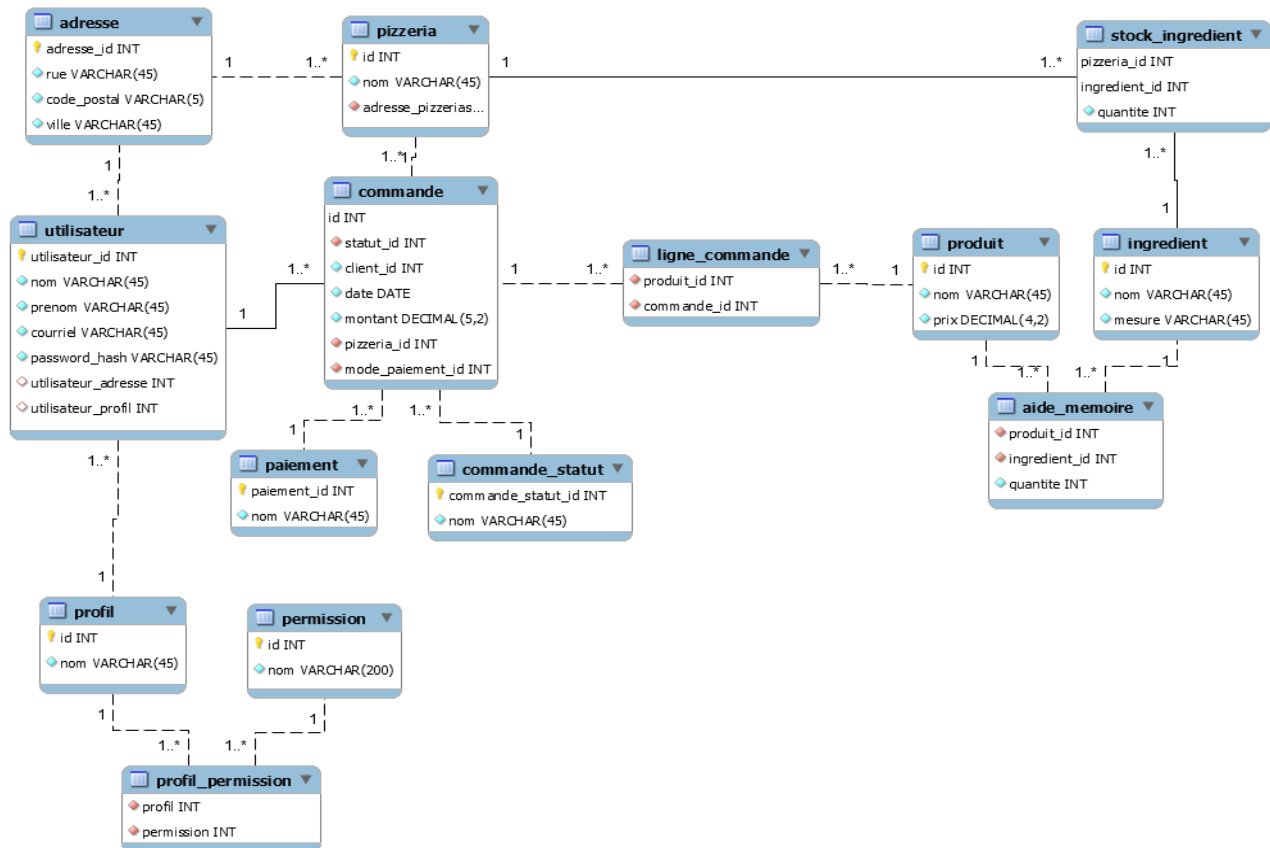
5 - DÉPLOIEMENT DE L'APPLICATION

5.1- Diagramme de déploiement



- Serveur d'application : [Gunicorn 20.1.0](#)
- Serveur web : [Nginx 1.20.0](#)
- Framework : [Django 3.2.2](#)
- Application : [Python 3.9](#)
- Système de Gestion de Base de Donnée : [PostgreSQL : version 14](#)

6 - MODÈLE PHYSIQUE DE DONNÉES



7 - SIGLES

- HTTP** **L'Hypertext Transfer Protocol** est un protocole de communication client-serveur développé pour le Web
- WSGI** **Web Server Gateway Interface** est une spécification qui définit une interface entre des serveurs et des applications web pour le langage Python.
- TCP/IP** **Transmission Control Protocol/Internet Protocol** est l'ensemble des protocoles utilisés pour le transfert des données sur Internet.
- SGBD** **Système de Gestion de Base de Données** est un logiciel système servant à stocker, à manipuler ou gérer, et à partager des données dans une base de données, en garantissant la qualité, la pérennité et la confidentialité des informations, tout en cachant la complexité des opérations.
- HTML** **HyperText Markup Language** est le langage de balisage conçu pour représenter les pages web.
- CSS** **Cascading Style Sheets** forment un langage informatique qui décrit la présentation des documents HTML.
- JS** **Javascript** est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives.
- UML** **Unified Modeling Language** est un langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu comme une méthode normalisée de visualisation dans les domaines du développement logiciel et en conception orientée objet.