#### **Contact: Jean-Baptiste Baillet**

jbbaillet@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	
3.2 - Diagramme de classes	6
4 – Composants du systeme	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-Ingrédient	8
4.1.9 - Pizzeria	8
4.1.10- Paiement	9
4.2 - Composants externes	9
4.2.1- Banque	
5 - Deploimement de l'application	10
31- Diagramme de déploiement	
6 - modele physique de données	
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 developper.

#### 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 Authentification

- 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

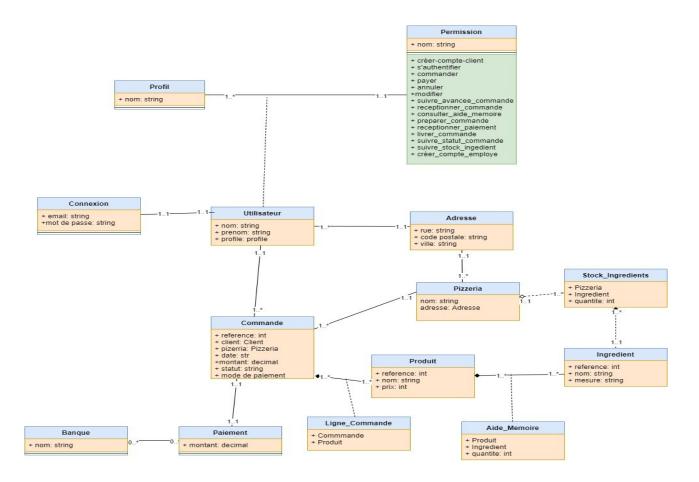
#### 3.1.3 - Package Préparation Commandes

- 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

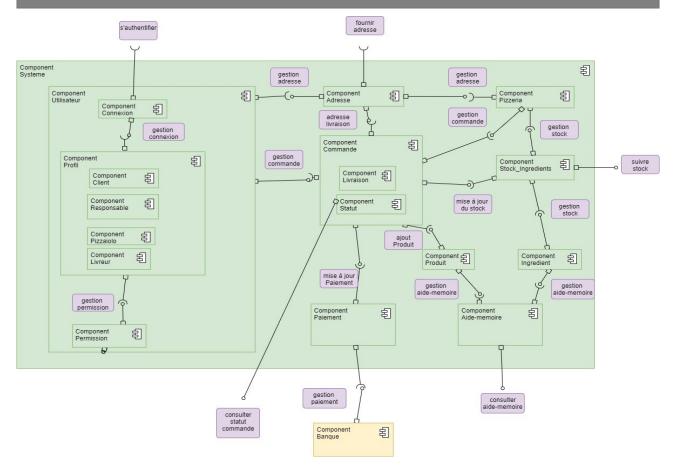
#### 3.1.4 - Package Business Commandes

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

## 3.2 - Diagramme de classes



## <u>4 – Composants du systeme</u>



#### 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-memoire, 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-Ingrédient

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

#### 4.1.9 - Pizzeria

- Pizzeria fournit l'Interface gestion commande
- Pizzeria requière 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

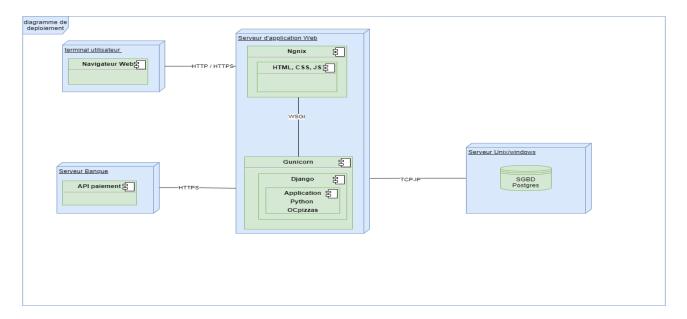
## 4.2 - Composants externes

#### 4.2.1- Banque

- Banque fournit l'Interface gestion paiement à Paiement

# 5 - DEPLOIEMENT DE L'APPLICATION

## 31- Diagramme de déploiement



- Serveur d'application : Gunicorn 20.1.0

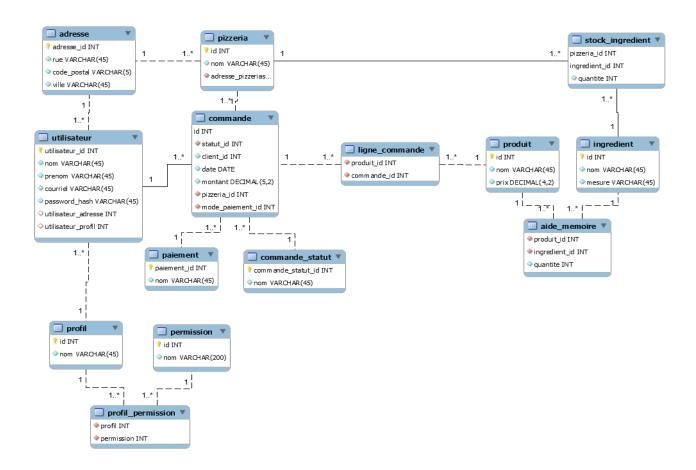
- Serveur web: Nginx 1.20.0

- Framework : Django 3.2.2

- Application : Python 3.9

- Système de Gestion de Base de Donnée : PostgreSQL : version 14

# 6 - MODELE 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 language 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 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.