



It Consulting
&
Development

OC PIZZA

OC_pizza

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur
Jérémy Guyot

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.....	5
3.1 -Les principe de fonctionnement.....	5
3.2 -Les acteurs.....	5
3.3 -Les cas d'utilisation généraux.....	5
4 -Le domaine fonctionnel.....	6
4.1 -Référentiel.....	6
4.1.1 -Règles de gestion.....	6
4.2 -Package X.....	6
5 -Les workflows.....	7
5.1 -Le workflow XXX.....	7
6 -Application Web.....	8
6.1 -Les acteurs.....	8
6.2 -Les cas d'utilisation.....	8
6.3 -Les règles de gestion générales.....	8
6.4 -Le workflow XXX.....	8
7 -Composant XXX.....	9
8 -Glossaire.....	10

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Jérémy.G	07/07/2020	Création du document	1.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application OC pizza

L'objectif du document est de présenter les besoins de l'utilisateur de décrire la solution qui va être implémentée pour répondre à ces besoins.

Les éléments du présent dossier découlent :

- de l'entretien réalisé avec le dirigeant de la société OC pizza du 20/03/2018.
- De l'analyse des besoins suite à cet entretien effectué par l'équipe, it consulting & development.

2.2 - Références

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

1. **P9 _ DCT – 1.0** : Dossier de conception technique de l'application.
2. **P9 _ DE – 1.0** : Dossier d'exploitation de l'application.
3. **P9 _ DCF – 1.0** : Dossier de conception fonctionnelle de l'application.
4. **P9 _ PVL – 1.0** : Dossier de procès verbal de livraison.

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzerias en plein essor et 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 la fin de l'année. Un des responsables du groupe a pris contact avec vous afin de mettre en place un système informatique sur-mesures, déployé dans toutes ses pizzerias.

2.3.2 - **Enjeux et 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'il le souhaite, 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 pizzas
- d'informer ou notifier les clients sur l'état de leur commande

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

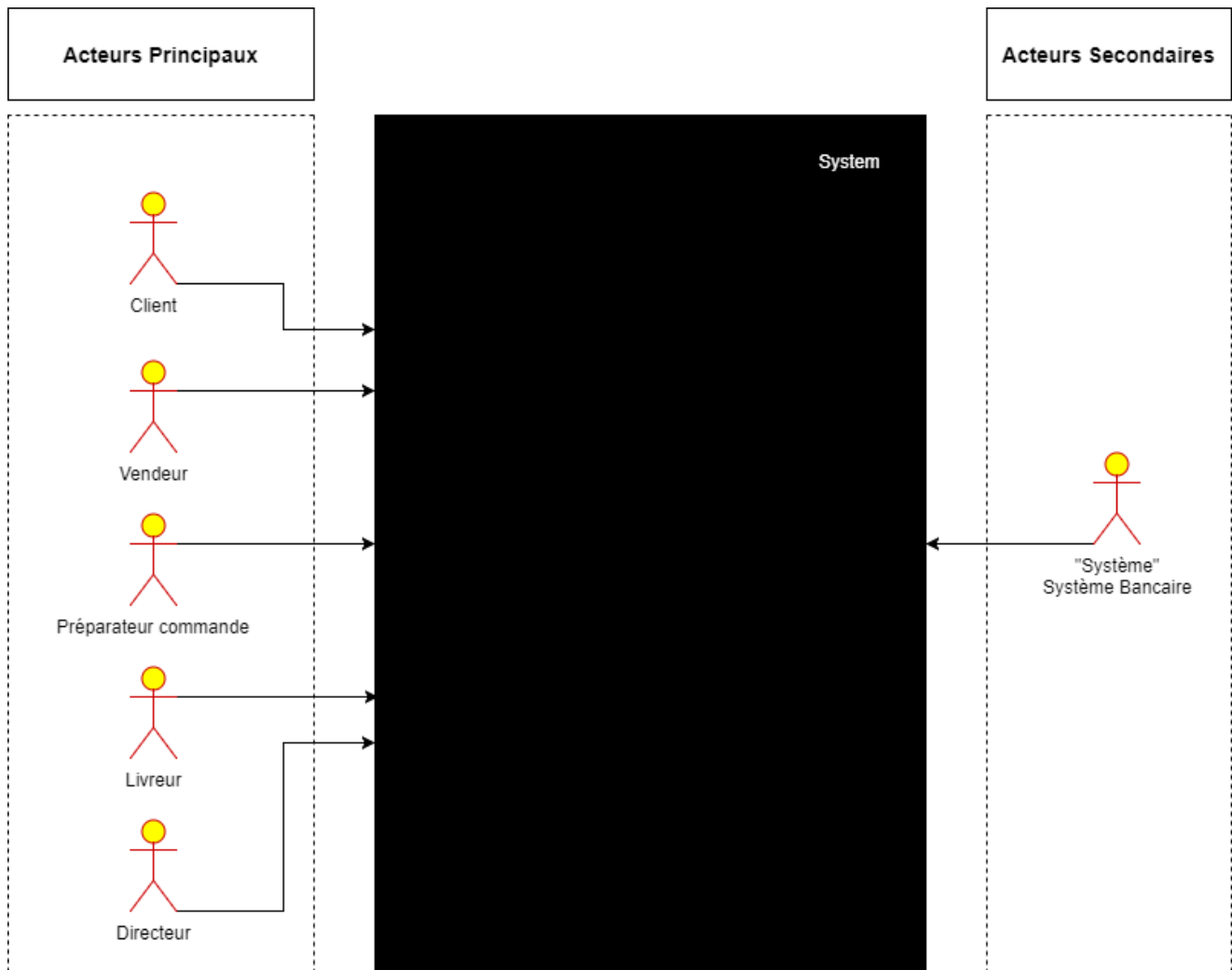
D'après l'analyse des besoins énoncés par le client, il en est ressorti de notre réflexion, qu'il faudrait une partie interne et une partie externe du programme dans lequel ils pourront tous interagir.

3.1 - Les acteurs

En ce qui concerne les acteurs on va retrouver :

- Les clients : Ils pourront appeler ou passer directement par le site web pour prendre commande et venir à la pizzeria ou se faire livrer chez eux. Ils pourront donc avoir plusieurs moyens de paiement que cela soit en espèce ou carte bancaire.
- Les vendeurs : Ils devront prendre les commandes aux téléphones et dans la pizzeria, pour pouvoir les transmettre aux pizzaiolos. Ils pourront aussi remettre les pizzas commandées aux clients venus les récupérer.
- Les pizzaiolos : Ils vont recevoir les commandes depuis le site web ou par les vendeurs. Ils auront des fiches d'aides mémoires pour les étapes de préparations de chaque pizza ainsi que la quantité de chaque ingrédient utilisé. Ils vont aussi devoir gérer tous les stocks de nourriture.
- Les livreurs : Ils reçoivent les adresses fournies par les clients lors de leurs inscriptions ou par téléphone. Ils n'auront plus qu'à attendre que les pizzas soient prêtes pour aller les livrer.
- Le directeur : Il devra gérer tout ce qui concerne la gestion administrative de la pizzeria.

Le diagramme de contexte ci-dessous montre une vue d'ensemble de ses différents acteurs.



3.2 - Les principes de fonctionnement

L'application OC Pizza permettra aux clients ainsi qu'aux visiteurs de visiter un site web public leur permettant de passer des commandes, de consulter leur compte utilisateur ainsi que de retrouver leurs anciennes commandes. Ils auront à leurs dispositions les ingrédients utilisés pour les pizzas, un numéro de téléphone pour contacter la pizzeria et la possibilité de se faire livrer à domicile ou d'aller la retirer en magasin, suite à une commande passer sur le site web.

Les membres du STAFF eux pourront accéder à une interface web d'administration. Ce qui va leur permettre de modifier des commandes ou de les enregistrer aux besoins.

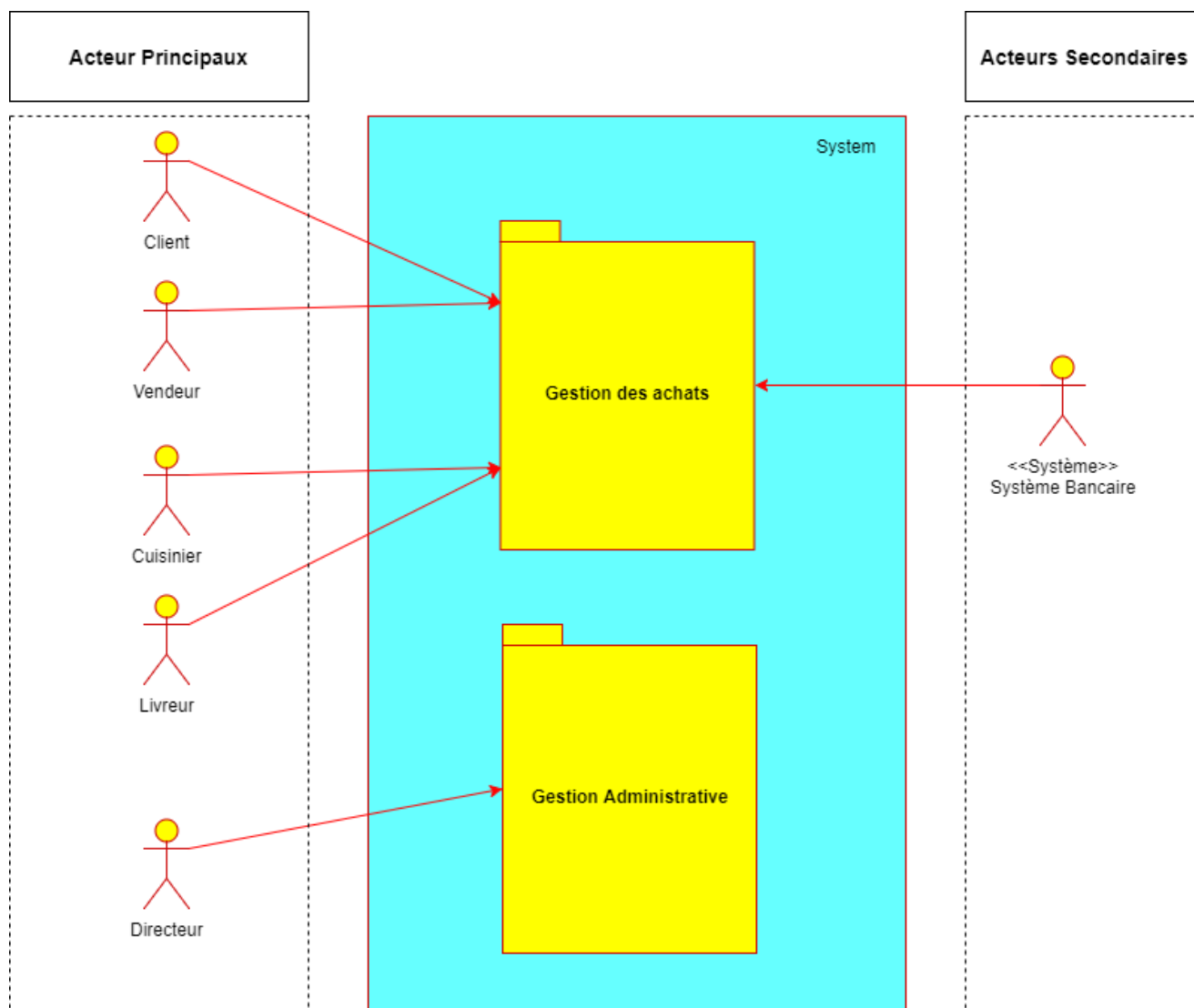
Notre application web sera centralisée sur un serveur disposant d'une base de données relationnelles MySQL et l'application elle-même sera implémentée avec un langage Python et le framework Django.

Les clients ainsi que les membres du staff se connecteront à l'aide de leur navigateur dans lequel ils retrouveront une interface implémentée à l'aide des langages (HTML, Css et Java Script)

3.3 - Les cas d'utilisation généraux

Les cas d'utilisation relative à chacun des packages sont décrits sur le schéma ci-dessous :

Le schéma ci-dessous, représente le découpage de la solution en deux “packages” et l’interaction des acteurs avec chaque package.



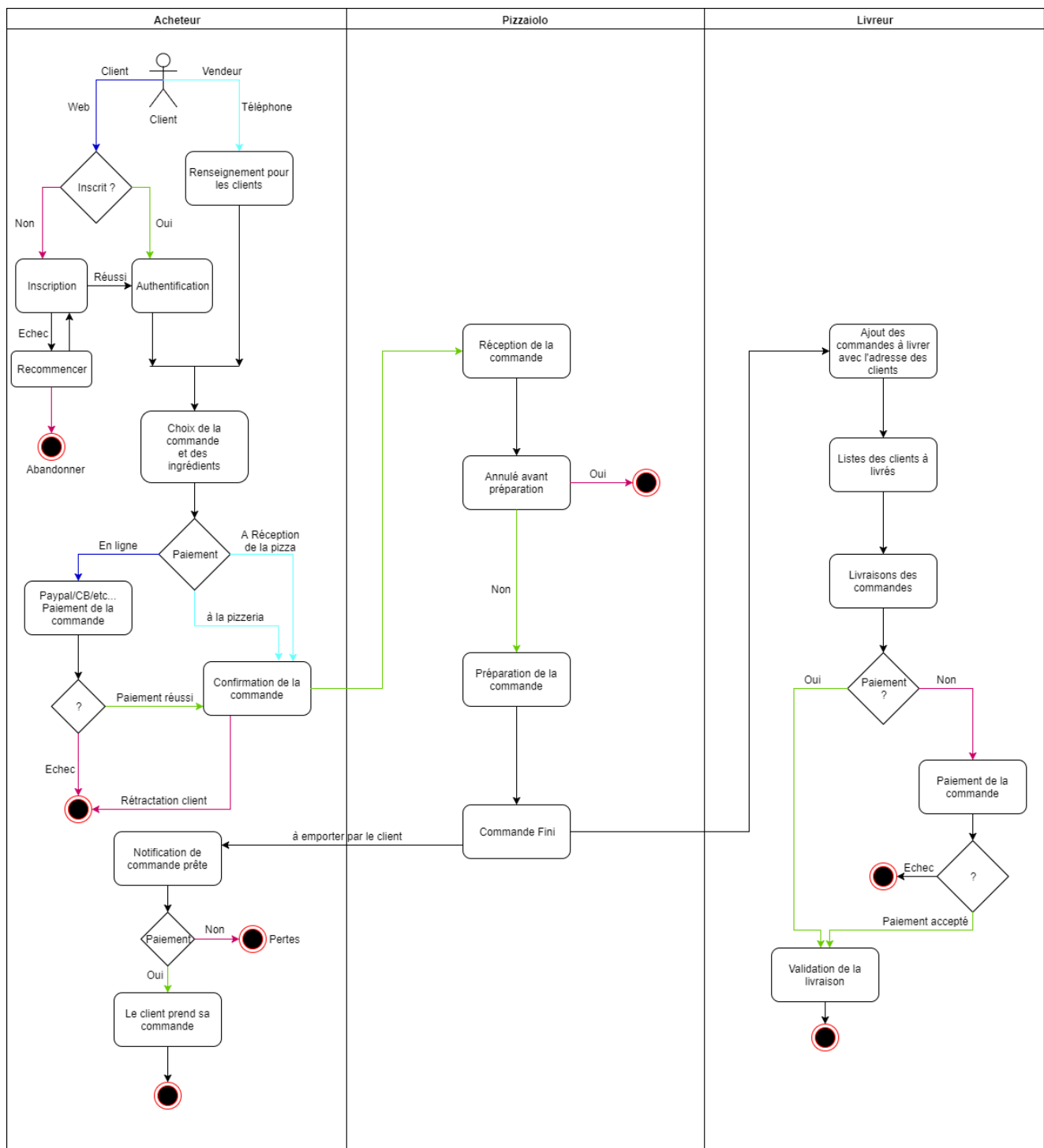
Le vendeur aura une utilisation du logiciel très proche de celle du client étant donné qu'il fera le lien entre le système et le client dans les cas où ce dernier n'utilise pas le site web pour passer sa commande.

Le pizzaiolo quand à lui recevra la commande du client soit par le site, soit par le vendeur, qui pourra ensuite transmettre la commande aux livreurs ou aux vendeurs.

Le directeur aura accès à toutes les données de la gestion administrative.

4 - LES WORKFLOWS

4.1 - Le workflow



5 - APPLICATION WEB

Pour l'application, on va utiliser un site web pour les utilisateurs et pour ceux qui devront l'employer, on utilisera un logiciel. Il sera fonctionnel et simple d'utilisation.

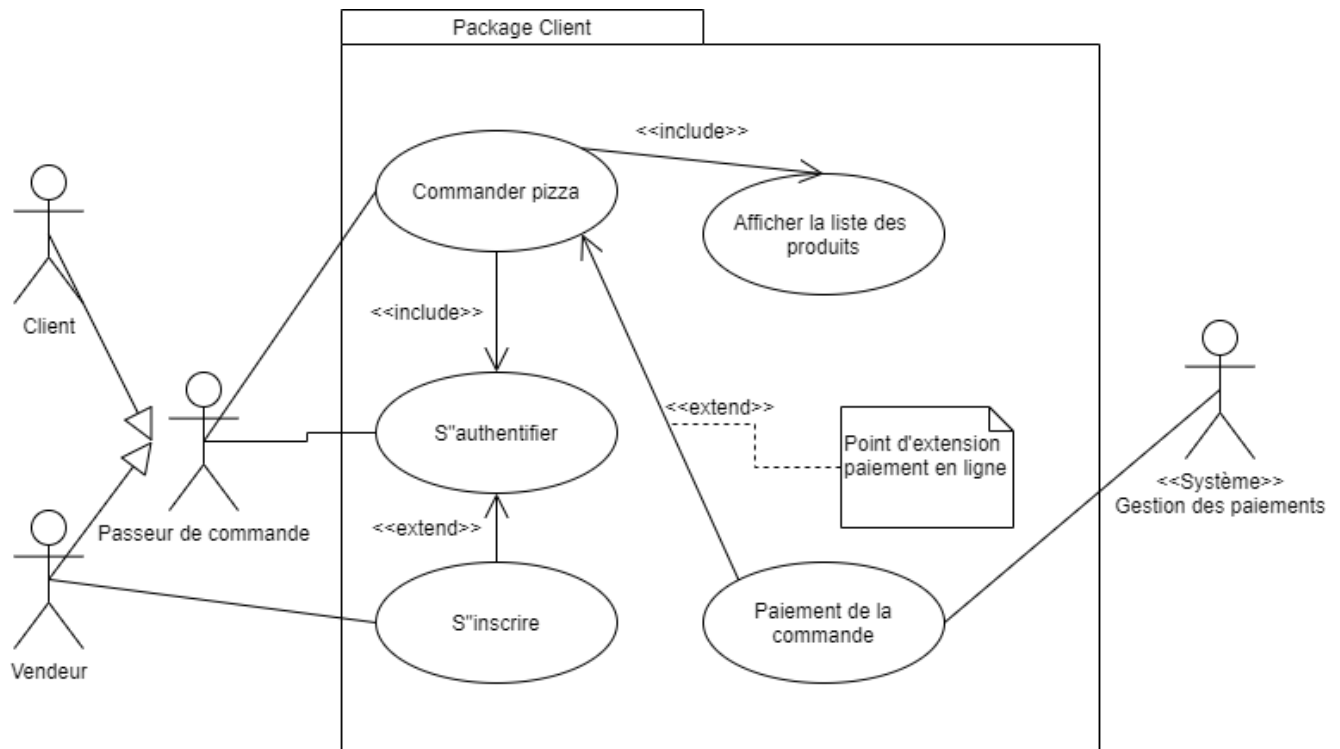
5.1 - Les acteurs

Pour ce qui concerne les acteurs, vous pourrez retrouver la section en partie 3.1.

5.2 - Les cas d'utilisation

5.2.1 - Package gestion des achats

5.2.1.1 - Cas d'utilisation Commande client



Cas numéro 1 : Nom : Commander pizza (le client)

Description : L'utilisateur doit pouvoir commander une pizza à partir d'un site internet.

Préconditions : L'utilisateur doit consulter le menu des pizzas.

Acteurs : Passeur de commande. (Le client ou le vendeur)

Démarrage : L'utilisateur a fait la demande pour consulter la page des listes de pizzas.

Description :

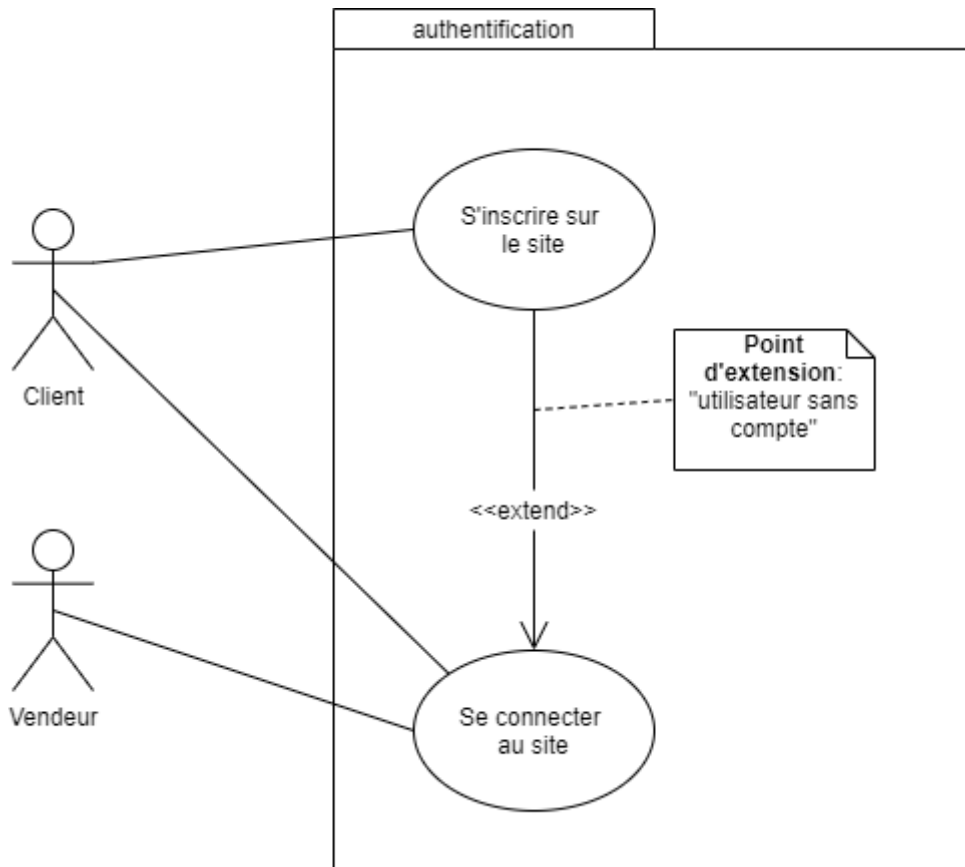
1. L'utilisateur consulte le menu des pizzas. (inclusion du cas d'utilisation consulter le menu des pizzas)
2. L'utilisateur sélectionne une ou plusieurs pizzas souhaitées et les ajoute au panier.
3. L'utilisateur demande à finaliser sa commande.
4. L'utilisateur s'authentifie. (Inclusion du cas s'authentifier)
5. Le système propose à l'acheteur de choisir un mode de règlement. (cb, paypal, espèces)
6. L'utilisateur choisit le mode de paiement qui lui convient et valide sa commande.
7. Le système demande à l'utilisateur et propose différents modes de livraisons. (sur place ou livré)
8. L'utilisateur sélectionne un des modes proposés.
9. Le système vérifie l'état des stocks.
10. Le système enregistre la commande.

Les scénarios d'exception :

- **2.a** Le client choisit de quitter le site internet, du coup la commande est annulée.
- **3.a** L'utilisateur a décidé de payer en ligne : point d'extension, paiement en ligne.
- **4.a** L'utilisateur est le vendeur :
 - **4.a.1** L'utilisateur recherche le client et lui attribue la commande.
 - **4.a.2** Retour au point 5.
- **8.a** L'utilisateur a choisit de se faire livrer :
 - **8.a.1** Le système demande à l'utilisateur de fournir une adresse de livraison.
 - **8.a.2** L'utilisateur fournit l'adresse demandée.
 - **8.a.3** Retour au point 9.
- **9.a** L'état des stocks ne permet pas de préparer une des pizzas du panier :
 - **9.a.1** Le système propose à l'utilisateur de re sélectionner une pizza.
 - **9.a.2** Retour au point 2.

Post condition : L'achat et son règlement ont été enregistrés en base de données.

5.2.1.2 - Cas d'utilisation d'authentification



Cas numéro 2 : Nom : Se connecter au site

Description : L'utilisateur doit pouvoir regarder ou se connecter au site.

Préconditions : L'utilisateur doit s'enregistrer sur le site pour se connecter.

Acteurs : Le client et le vendeur

Démarrage : L'utilisateur arrive sur la page d'accueil du site. (extension du cas d'utilisation « utilisateur sans compte »)

Description :

1. L'utilisateur arrive sur la page de connexion du site pour pouvoir s'inscrire.
2. L'utilisateur remplit les données demandées par le site. (information personnelle pour s'enregistrer)
3. Le système vérifie si les données récupérer sont valides.
4. Le système envoie un e-mail de vérification à l'utilisateur.
5. Le système demande à l'utilisateur de fournir ses données de connexion. (e-mail, mot de passe)
6. L'utilisateur fournit les informations demandées et valide sa demande.
7. Le système vérifie que l'utilisateur fournit les identifiants. (e-mail, mot de passe)
8. Le système vérifie que l'utilisateur correspond à un client ou un vendeur du site.

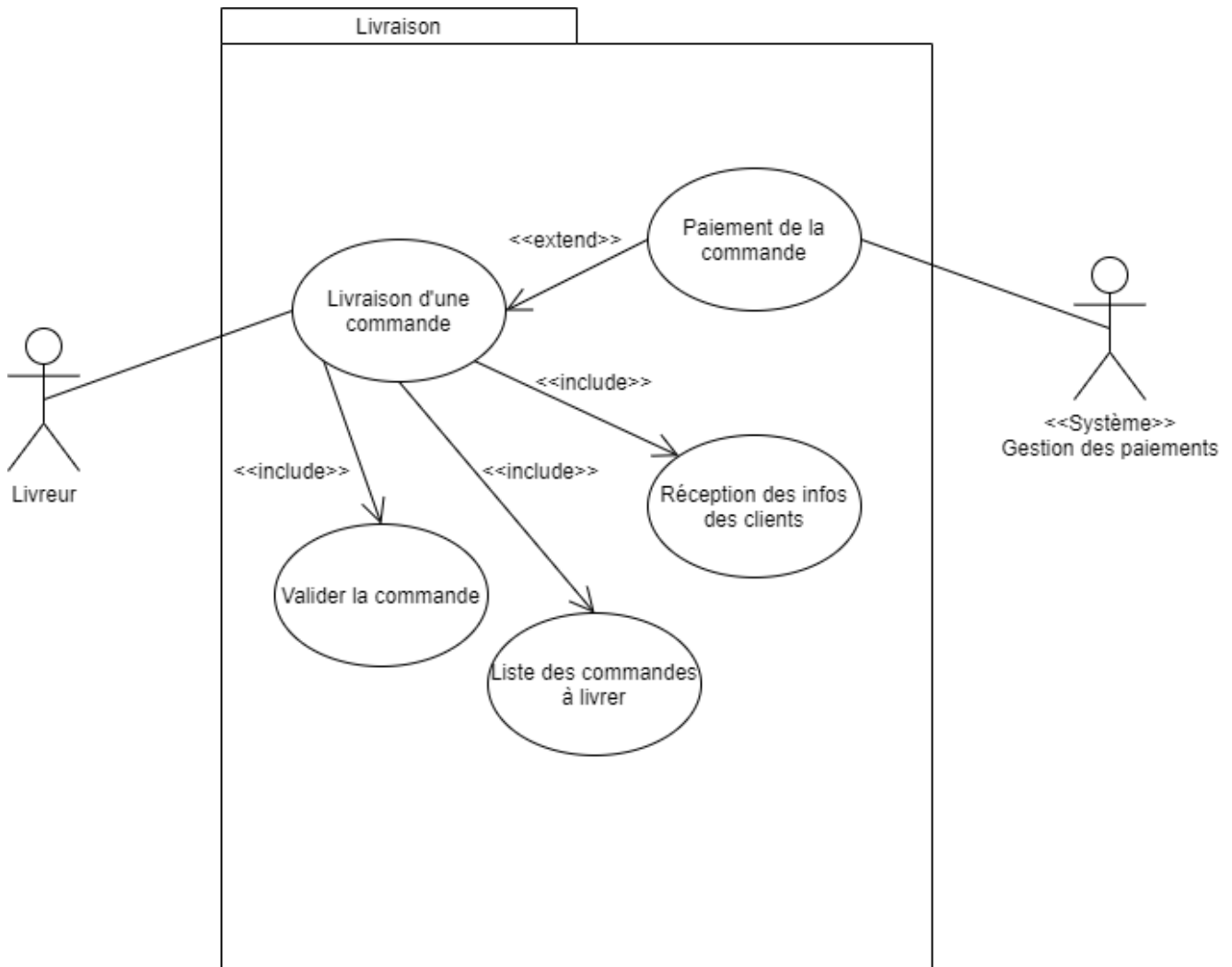
9. Le système connecte le compte au site.

Les scénarios d'exception :

- 2.a L'utilisateur ne remplit pas toutes les données et le système demande à finaliser ce qu'il lui manque.
- 2.b L'utilisateur a renseigné des données déjà utilisées.
- 2.c L'utilisateur n'a pas de compte : Point d'extension utilisateur sans compte
- 4.a Le système n'a pas envoyé d'e-mail à l'utilisateur. Il faudra lui demander d'en renvoyer un nouveau.
- 4.b L'utilisateur n'a pas confirmé l'e-mail reçu.
- 7.a L'utilisateur s'est trompé avec ces identifiants et doit recommencer.
- 7.b L'utilisateur ne se rappelle plus de ces identifiants et demande à changer de mot de passe.

Post condition : L'achat et son règlement ont été enregistrés en base de données.

5.2.1.3 - Cas d'utilisation livraison d'une commande



Cas numéro 3 : Nom : Livraison d'une commande.

Description : Le livreur doit pouvoir sélectionner une commande et la livrer au client.

Préconditions : La commande doit être finaliser.

Acteurs : Livreur

Démarrage : La commande doit être finaliser pour que le livreur puisse livré la commande au client.

Description :

1. Le système consulte la liste des commandes à livrer.
2. Le système affiche la liste de toutes les commandes prête à être livrées.
3. Le livreur va consulter les coordonnées de livraison du client.
4. Le système modifie le statut de la commande (La commande est attribuée à un livreur)
5. Le livreur va chercher la commande

6. Le système indique que le livreur à bien récupérer la commande.
7. Le système passe le statut de la commande à : en livraison.
8. Le livreur livre la commande chez le client.
9. Le livreur valide la livraison de la commande.
10. Le système valide la livraison.

Les scénarios d'exception :

3.a : Le livreur ne trouve pas l'adresse sur son gps.

5.a : Le livreur se trompe de commande.

9.a : Le client a choisit de régler au moment de la livraison :

9.a.1 : Le paiement de la commande est refusé.

9.a.2 : Le livreur repart avec la commande.

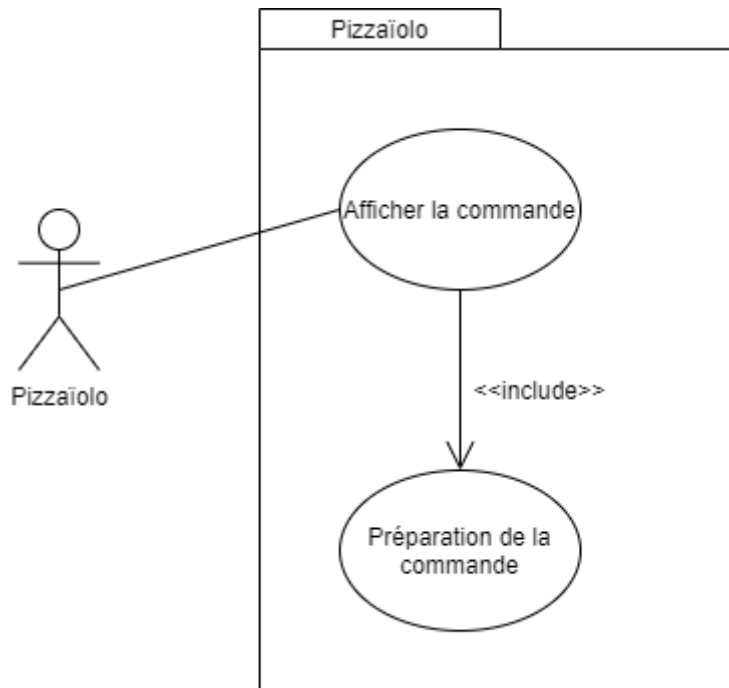
9.a.3 : Le système annule la livraison et le livreur repart avec la commande.

9.a.4 : Retour au point 5.

9.b : Le livreur à constater une erreur de livraison.

Post condition : La livraison et son règlement ont été enregistrés en base de données.

5.2.1.4 - Cas d'utilisation pizzaïolo.



Cas numéro 4 : Nom : Afficher la commande.

Description : Le pizzaïolo devra préparer la commande.

Préconditions : Le système doit afficher la commande.

Acteurs : Pizzaïolo

Démarrage : Le système affiche la commande pour que le pizzaïolo puisse la préparer.

Description :

1. Le système affiche la commande.
2. Le pizzaïolo regarde la commande à préparer.
3. Le pizzaïolo consulte la page des recettes pour les pizzas concernées.
4. Le pizzaïolo prépare la ou les pizzas de la commande.
5. Le système modifie l'état de la commande à en cours de préparation.
6. Le pizzaïolo a fini la commande.
7. Le système valide la commande.

Les scénarios d'exception :

- 2.a : Le pizzaïolo se trompe de commande.
- 3.a : Le pizzaïolo se trompe de recette pour la pizza.
- 5.a : Le système ne veut pas modifier l'état de la commande.

Post condition : La finalisation de la commande a été enregistrés en base de données.

5.3 - Les règles de gestion générales

La prise de commande peut se faire de différentes façons :

- Le client passe sa commande par le biais du vendeur, que ce soit par téléphone ou en boutique.

(Cas d'utilisation N°1 commander pizza)

- Le client passe sa commande directement par le site internet : **(Cas d'utilisation N°1 commander pizza)**

Une fois que la commande est passée. Le processus de gestion de celle-ci commence. Plusieurs cas se présentent alors :

- Le client souhaite venir retirer sa commande. Il va donc choisir le lieu et l'heure de retrait au moment du passage de sa commande. **(Cas d'utilisation N°1 commander pizza)**

- Le client a choisi de se faire livrer à domicile. La commande va donc être affectée au point de vente parmi ceux situés à proximité de notre client ou de la moins chargé en travail.

(Cas d'utilisation N°3 livraison d'une commande)

Pour la préparation de la commande par le site internet, il faut qu'un point de vente soit désigné par le système pour préparer une commande. Il recevra alors la commande qui vient s'ajouter à la liste des commandes à préparer.

Des qu'un pizziolo est disponible, il clique sur la commande à préparer. Il reçoit alors la liste des pizzas à préparer pour toutes cette commande et peut cliquer sur le nom d'une des pizzas pour obtenir la liste des ingrédients de celle-ci.

Le pizziolo prépare la pizza, puis il devra cliquer sur préparation terminée.

La commande passe alors au stade de la livraison de la commande.

(Cas d'utilisation N°4 afficher la commande)

Le client, comme les vendeurs peuvent s'enregistrer et se connecter au site internet ou à l'application (pour les vendeurs) dans la pizzeria.

(Cas d'utilisation N°2 se connecter au site)

6 - GLOSSAIRE

3.2 Framework Django	Django est un cadre de développement web open source en Python . Il a pour but de rendre le développement web 2.0 simple et rapide. Pour cette raison, le projet a pour slogan « Le framework pour les perfectionnistes avec des deadlines. ».
3.2 Java Script	JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives mais aussi pour les serveurs avec l'utilisation (par exemple) de Node.js ou de Deno .