



OC PIZZA

PROJET 4 : Analysez les besoins de votre client pour son groupe de pizzerias

Auteur	Date	Description	Ver
Le Magorou J-M	25 Mars 2020	Création	0.1

Table des matières

1 Cadre du projet.....	3
1.1 Résumé.....	3
1.2 Contexte.....	3
1.3 Objectifs et contraintes.....	3
1.3.1 Objectifs et enjeux.....	3
1.3.2 Contraintes.....	4
2 Analyse du Système.....	4
2.1 Les acteurs.....	4
2.2 L'impact mapping.....	5
3 Le domaine fonctionnel.....	7
3.1 Le contexte et les packages.....	7
3.1.1 Le diagramme de contexte.....	7
3.1.2 Le diagramme de packages.....	8

3.2 Les cas d'utilisation.....	8
3.2.1 Package « Gestion commande ».....	9

1 Cadre du projet

1.1 Résumé

Ce document a pour but de répondre à l'appel d'offre qu'a fait la société OC Pizza pour le remplacement de son système informatique actuel. Il constitue de dossier de conception du nouveau système d'information et a pour but de présenter les différents acteurs et fonctionnalités pour répondre au mieux aux besoins de OC Pizza.

1.2 Contexte

OC Pizza est un jeune groupe en plein essor composé actuellement de 5 points de vente avec pour objectif à court terme 3 nouveaux points de vente d'ici 6 mois. OC Pizza est spécialisé dans la vente de pizzas livrées ou à emporter avec un choix très varié.

Aujourd'hui, OC Pizza est un groupe décentralisé où chaque point de vente est complètement indépendant sans remontée d'information en temps réel à la direction centrale.

Le système informatique d'OC Pizza ne répondant plus aux attentes et besoins de la société, il a été décidé de le remplacer.

1.3 Objectifs et contraintes

1.3.1 Objectifs et enjeux

Le nouveau Système d'information d'OC Pizza outre le fait de pouvoir absorber les 3 futures ouvertures de points de vente prévues pour dans 6 mois devra :

- ◆ Pouvoir répondre aux évolutions du nombre de points de vente à plus longs terme.
- ◆ Permettre à la direction de suivre en temps réel les différents points de vente tant au niveau des commandes en cours et passées que des stocks d'ingrédients ainsi que des livraisons en cours.
- ◆ Avoir une gestion fine du statut des commandes afin de pouvoir efficacement gérer les commandes en cours
- ◆ Disposer d'une interface simple d'utilisation pour la gestion/consultation des recettes afin d'aider les pizzaiolos dans la préparation des pizzas
- ◆ Permettre au livreur d'être guidé par GPS jusque chez le client et d'encaisser les commandes à la livraison si besoin.
- ◆ Disposer d'un site Internet permettant au futur client de commander facilement et rapidement des pizzas et des produits associés (boissons, desserts...) en :
 - Choissant sa pizza et les produits associés dans une liste

- Passant les commandes mais aussi les modifier/annuler tant qu'elles ne sont pas passées en préparation.
- Choisisant un règlement à la livraison ou directement à la commande ou même au comptoir.
- Disposant d'un compte client conservant les données personnelles telles que l'adresse, le mail....
- ◆ Permettre aussi une vente au comptoir avec les mêmes disposition que le site Internet.

1.3.2 Contraintes

Le nouveau système d'information devra être livrée dans sa version finale au plus tard dans 6 mois soit avant l'ouverture des 3 nouveaux points de vente.

Il devra aussi être capable de supporter facilement l'ajout d'autres points de vente sans que cela impose une nouvelle prestation.

Enfi, le fait que le système soit directement lié au client via la plateforme Internet impose au système d'être modulable afin de pouvoir rajouter facilement de nouvelles fonctionnalités si besoin sabs avoir besoin de tout refaire.

2 Analyse du Système

La solution proposée permet aux acteurs identifiés d'agir sur le système en fonction de leurs besoins respectifs. Ces besoins ont été identifiés grâce aux documents fournis par OC Pizzas.

2.1 Les acteurs

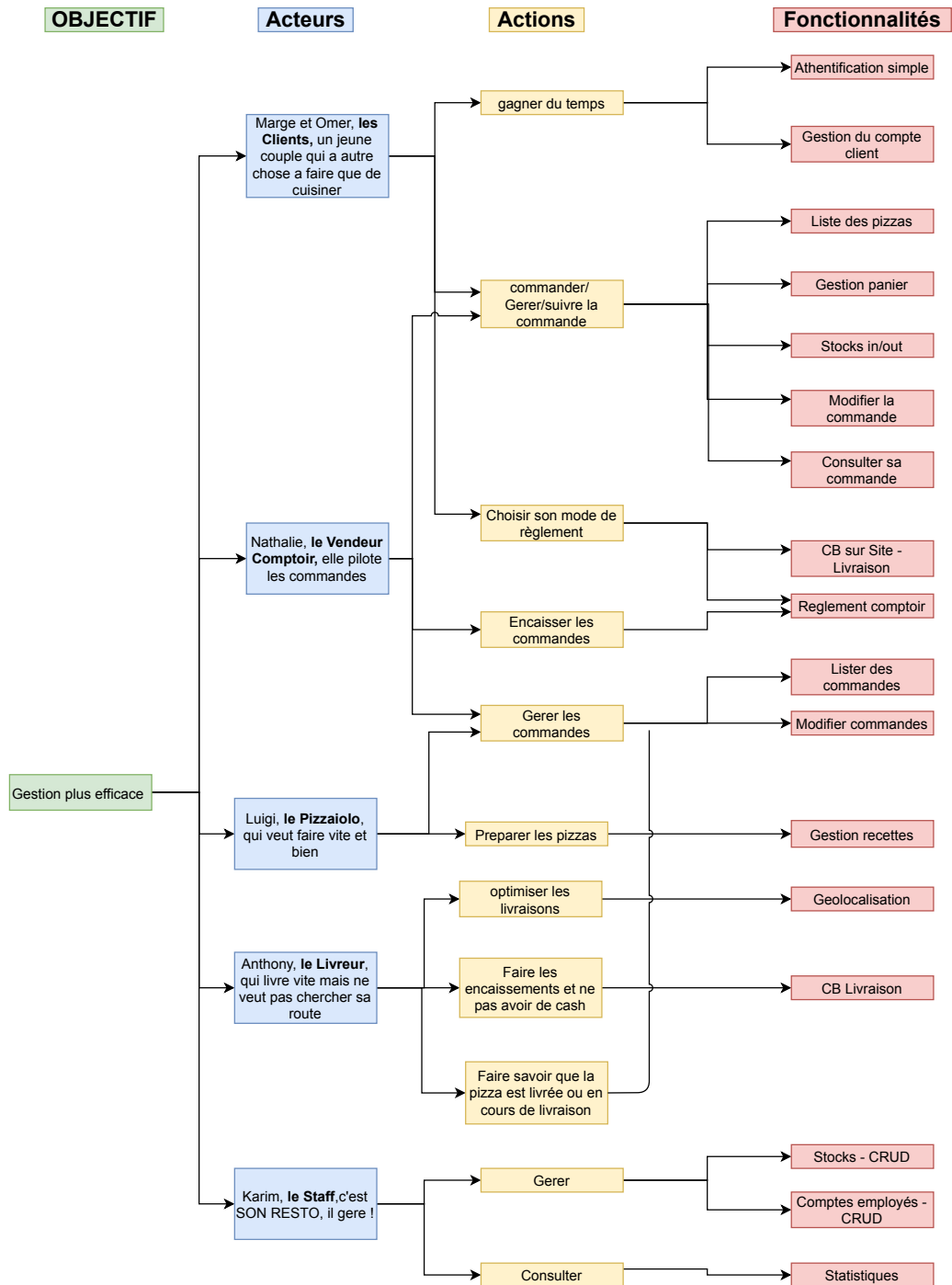
Les acteurs sont une entité qui interagit avec le Système d'Information. Les acteurs dit principaux interagissent directement avec le SI. Il s'agit donc ici des utilisateurs. Les acteurs dits secondaires n'interagissent pas directement avec le SI mais sont liés pas soit des données, des fonctions... Il s'agira ici de la banque avec le système de carte bleue et d'un système GPS qui sera à définir.

Le tableau ci-dessous nous montre rapidement les acteurs principaux de l'application avec leurs roles respectifs.

Nom - Représentation	Acteur	Veut pouvoir faire
 Marge et Omer – Les clients	CLIENT	<ul style="list-style-type: none"> - Ne pas perdre de temps → choisir rapidement sa pizza - Commander - Gérer et suivre la commande - Choisir le mode de règlement et de livraison
 Nathalie - L'employée	Vendeur Comptoir	<ul style="list-style-type: none"> - Commander (prise de commande en direct ou par téléphone) - Gérer et suivre la commande en cours - Encaisser - Gérer et suivre les commandes pour organiser les préparations/livraisons entre Luigi et Anthony
 Luigi – Le Pizzaiolo	PIZZAIOLO	<ul style="list-style-type: none"> - Préparer les pizzas sans se tromper - Suivre et gérer les commandes afin de traiter la commande qui lui a été attribuée
 Anthony – Le livreur	LIVREUR	<ul style="list-style-type: none"> - Optimiser ses trajets - Pouvoir encaisser mais sans avoir de cash - Faire savoir à Nathalie que la livraison est terminée et qu'il est sur le retour
 Karim – Le directeur	STAFF	<ul style="list-style-type: none"> - Gérer les stocks de chaque magasin - Gérer les comptes employés - Consulter les statistiques en temps réel et bien entendu... Faire tout ce que peuvent faire les autres

2.2 L'impact mapping

L'impact mapping ci-dessous permet de visualiser sur une seule page l'objectif du projet, les acteurs ainsi que leurs rôles et les fonctionnalités dont ils disposeront.

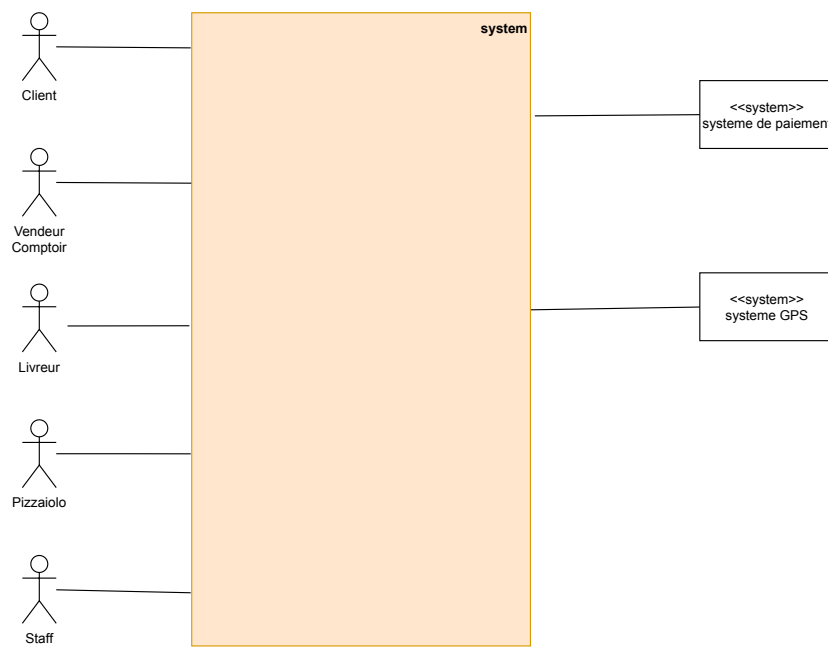


3 Le domaine fonctionnel

3.1 Le contexte et les packages

Les 2 diagrammes ci dessous expliquent le contexte global du S.I. ainsi que la decoupe de ce même contexte en parties distinctes. Cela permet d'apprehender l'objectif global en plusieurs grandes parties qui seront elles mêmes découpées entes plus petites.

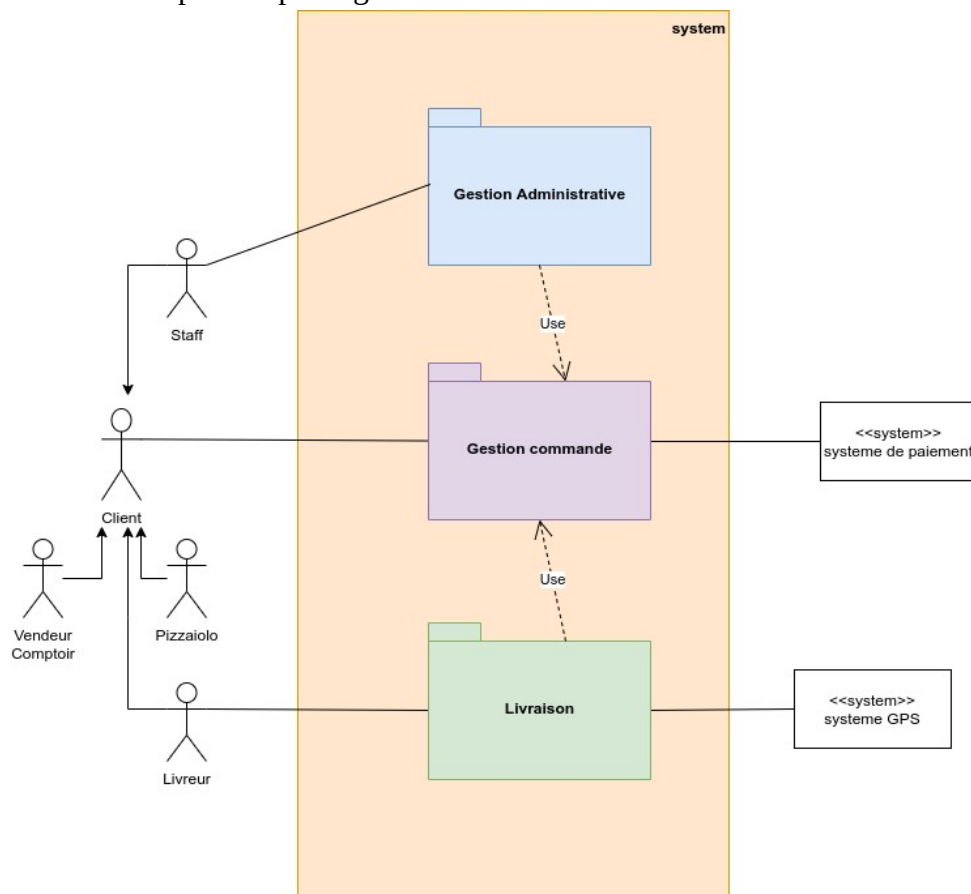
3.1.1 Le diagramme de contexte



Nous avons donc les 5 types d'utilisateurs (acteurs) ainsi que les 2 acteurs externes.

3.1.2 Le diagramme de packages

Le système est découpé en 3 packages



Le package Gestion de commande est en fait le « coeur » du système. Il regroupe les fonctionnalités liées aux commandes

Le package Livraison est quant à lui composé des fonctionnalités liées aux livraison.

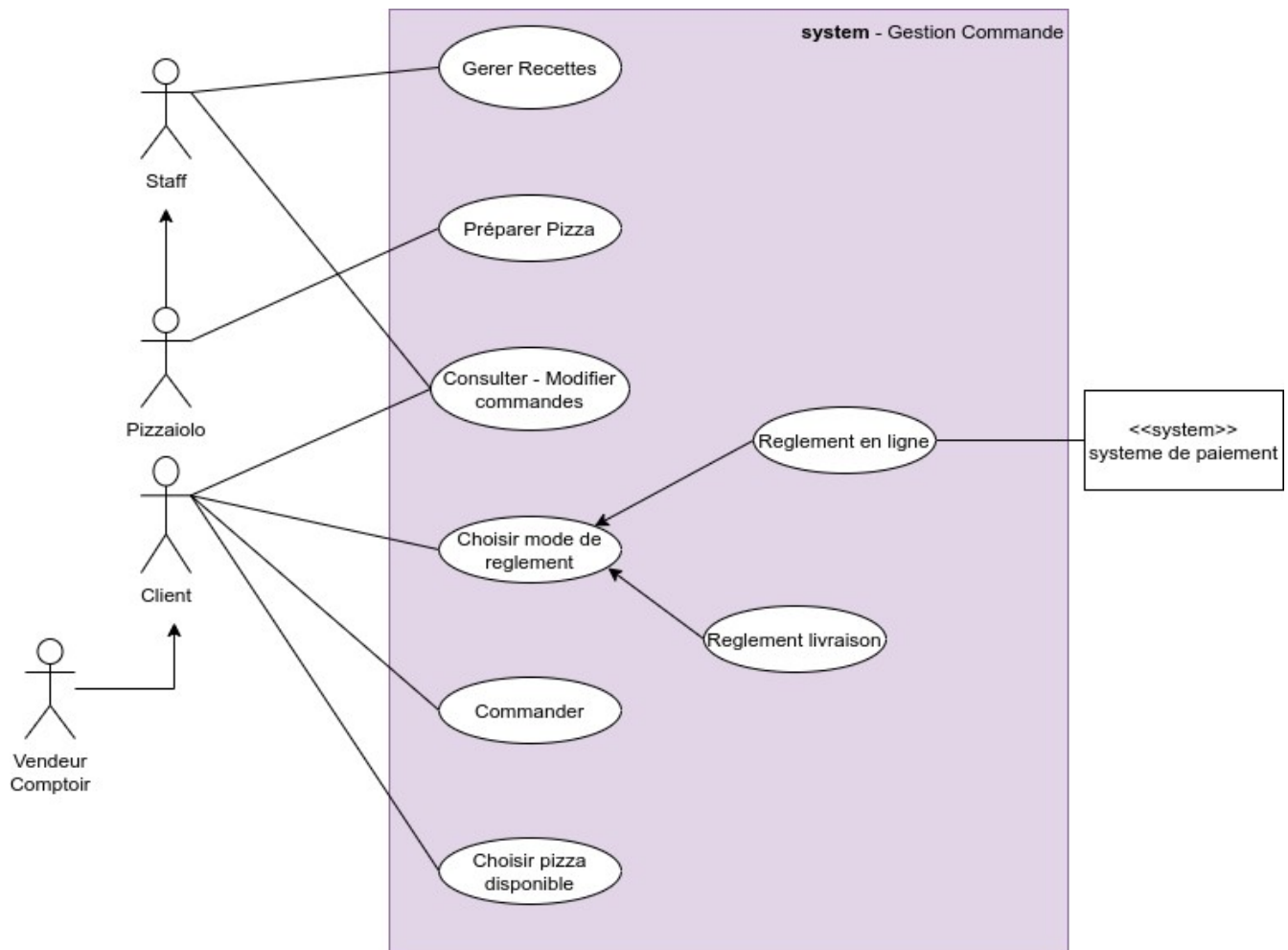
Enfin, le package Gestion Administrative regroupe les fonctionnalités liées a tout ce qui concernan la gestion des points de vente (Personnel, stocks...)

3.2 Les cas d'utilisation

Les cas d'utilisation permettent pour chaque package de répondre à la question QUI devra faire QUOI pour s'acquitter de sa tâche. A noter qu'a aucun moment, n'est abordé la connexion car le système d'authentification ne possedera aucune complexité. Nous partirons donc à chaque fois du prédicat : l'utilisateur est connecté.

3.2.1 Package « Gestion commande »

Le package Gestion Commande regroupe les fonctionnalités disponibles sur l'interface client et vendeur comptoir ainsi que ce qui a trait à la préparation des pizzas. Ce package est en fait un package « métier – vendre et faire des pizzas ».



Ce schéma reprend donc le diagramme d'Impact Mapping