



OC-Pizza

Pizza-Application

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

Le Magorou Jean-Martial

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.....	5
2.3.3 - Contraintes.....	5
3 - Description générale de la solution.....	6
3.1 - Les principe de fonctionnement.....	6
3.2 - Les acteurs.....	6
3.3 - Les cas d'utilisation généraux.....	7
3.3.1 - Le diagramme de contexte.....	8
3.3.2 - Le diagramme de packages.....	8
4 - Les workflows.....	10
4.1 - Le workflow.....	10
5 - Application Web.....	11
5.1 - Les acteurs.....	11
5.2 - Les cas d'utilisation.....	11
5.2.1 - Package "Gestion de commande".....	11
5.2.1.1 - Cas d'utilisation.....	11
5.2.2 - Package "Livrer".....	14
5.2.2.1 - Cas d'utilisation.....	14
5.2.3 - Package "Gestion administrative".....	16
5.2.3.1 - Cas d'utilisation.....	16
5.3 - Les règles de gestion générales.....	16
5.3.1 - Le client.....	16
5.3.2 - OC-Pizza.....	16
6 - Glossaire.....	18

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
JMLM	08/05/20	Création du document	V0.1
JMLM	09/05/20	CU	V0.2
JMLM	10/05/20	Workflow/regles gestion/mise en page	V0.3

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le volet « conception fonctionnelle » de la réponse à l'appel d'offre qu'a fait la société OC-Pizza afin de remplacer son Système d'Information actuel. Ce document découle du précédent document « Dossier des spécifications fonctionnelles ».

Il a pour but de présenter les différents acteurs et fonctionnalités afin de :

- Définir des règles de gestion fonctionnelles
- Détailler le processus de commande
- Choisir une solution technique

Les éléments du présent dossier découlent :

- de l'expression du besoin (cf mail du 14/04/2020)
- de différents entretiens passés avec des collaborateurs OC-Pizza en date du 28/04/2020
- de l'analyse complète des besoins suite à ces entretiens

2.2 - Références

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

1. **P9 - DCT - 001** : Dossier de conception technique de l'application
2. **P9 - DE - 001** : Dossier d'exploitation de l'application
3. **P9 - PV - 001** : PV de livraison de l'application

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - 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 S.I. d'OC Pizza ne répondant plus aux attentes et besoins de la société, il a été décidé de le remplacer.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Le nouveau S.I. 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 long 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 jusqu'à 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 :
 - Choisissant 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.
 - Choisissant 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 dispositions que le site Internet.

2.3.3 - Contraintes

Le nouveau système d'information devra être livré 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.

Enfin, 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 sans avoir besoin de tout refaire.

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION


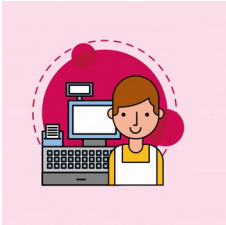



3.1 - Les principe de fonctionnement

L'application sera une application web dite responsive. C'est à dire qu'elle s'adaptera automatiquement à la taille de l'écran de l'utilisateur.

3.2 - Les acteurs

Les acteurs sont une entité qui interagit avec le S.I.. 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 ne sont liés au S.I. au travers des données ou des fonctions... Il s'agira ici de Braintree avec le système paiement en carte bleue et du système GoogleMaps pour la géolocalisation et de NexMo pour l'envoi de SMS aux clients si besoin.

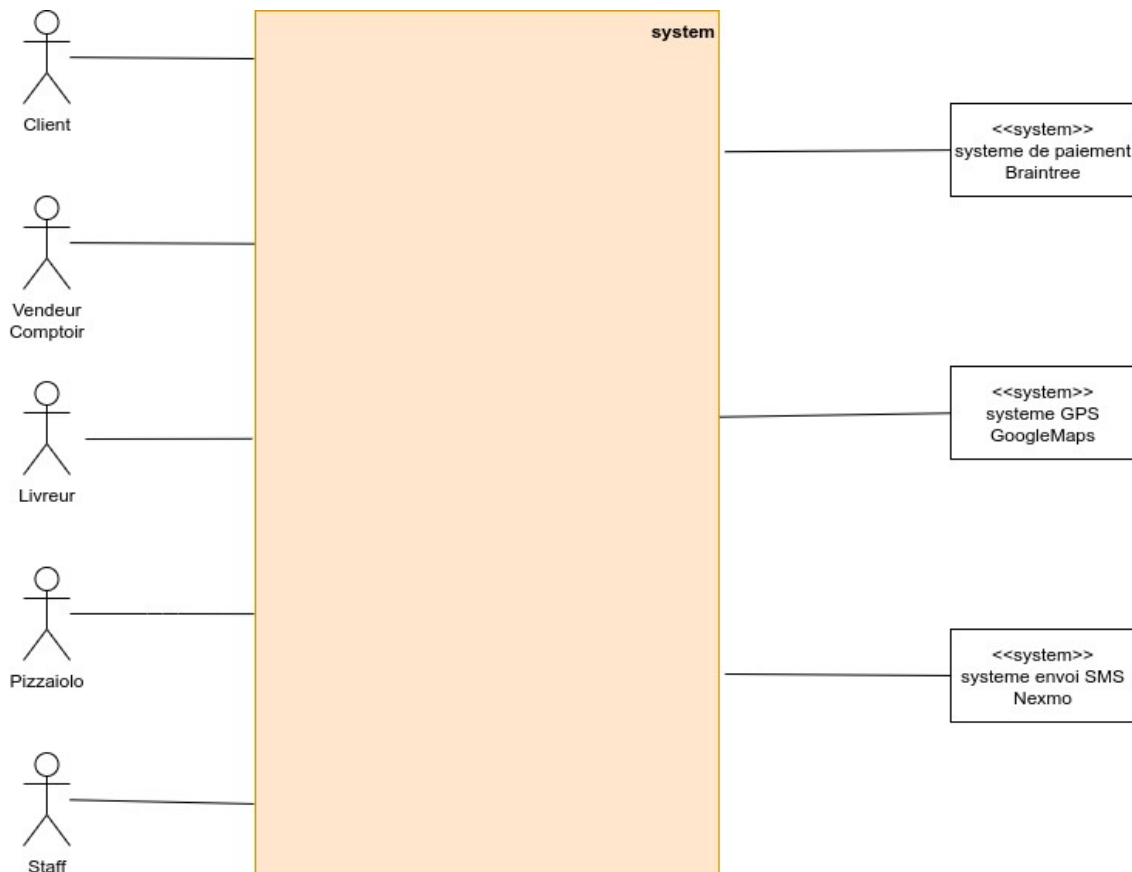
Le tableau ci-dessous nous montre rapidement les acteurs principaux de l'application avec leurs rôles respectifs.

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 les commandes si besoin mais sans avoir de cash - Faire savoir à Nathalie et Karim 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 statiques en temps réel et bien entendu.... Faire tout ce que peuvent faire les autres

3.3 - Les cas d'utilisation généraux

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

3.3.1 - Le diagramme de contexte

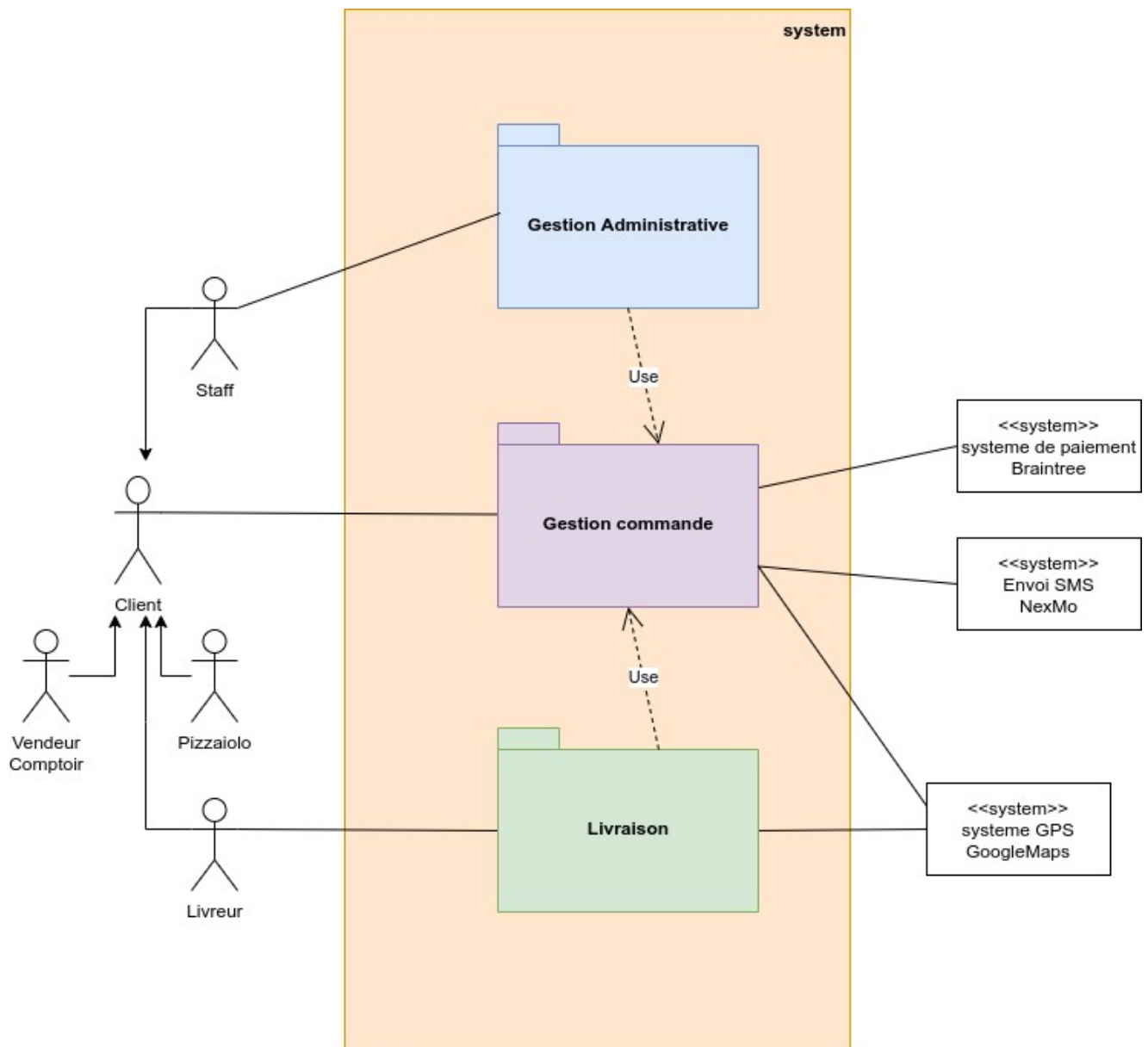


Nous avons donc les 5 types d'utilisateurs (acteurs) ainsi que les 3 acteurs externes cités plus haut.

3.3.2 - Le diagramme de packages

Le système est découpé en 3 packages

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



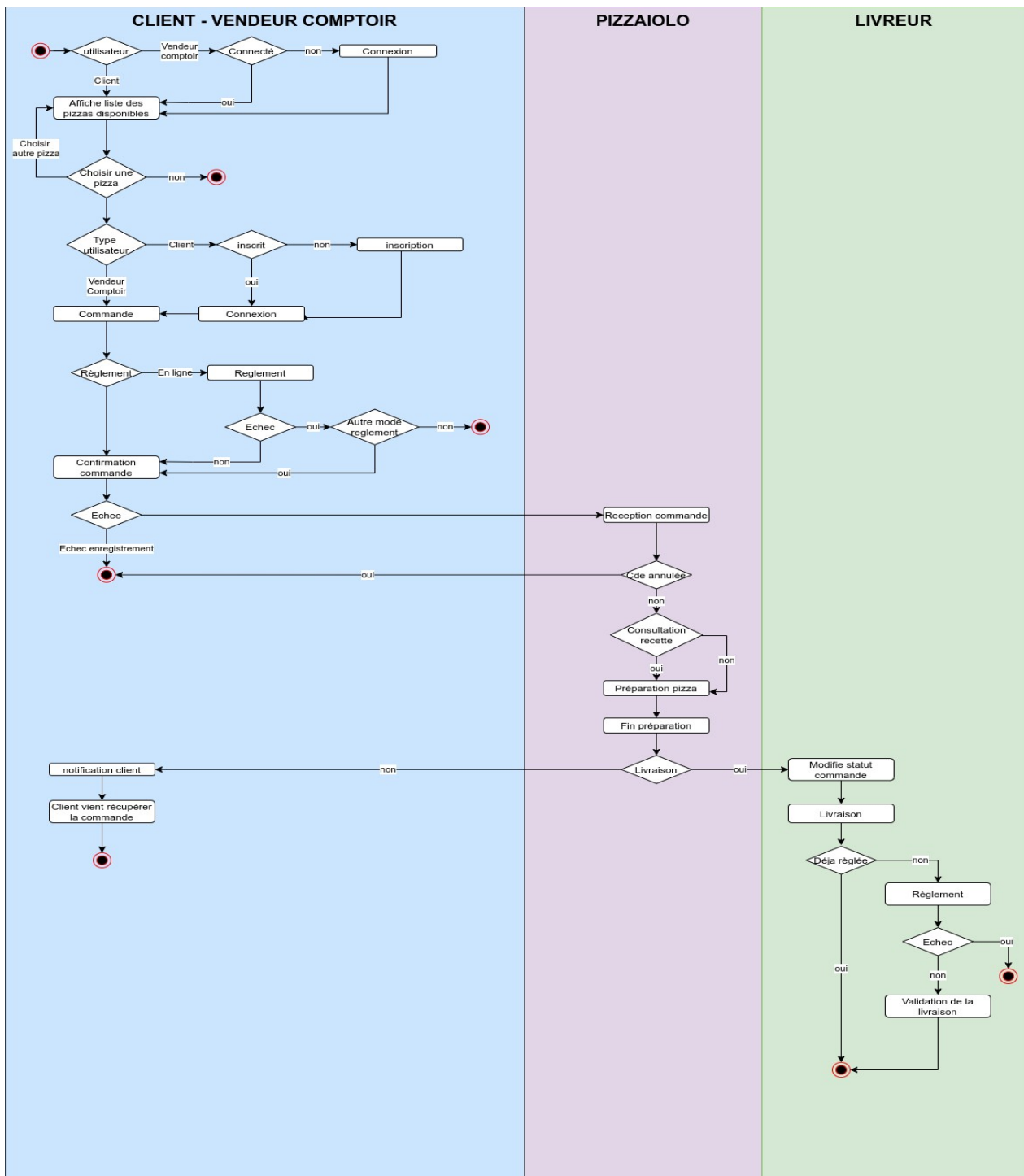
Le package Livraison est quant à lui composé des fonctionnalités liées aux livraison.

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

4 - LES WORKFLOWS

4.1 - Le workflow

Le diagramme d'activité ci-dessous permet d'avoir une vision d'ensemble du cycle de vie d'une commande client. Il nous permet donc de voir rapidement les différentes étapes afférentes à chaque acteur.



5 - APPLICATION WEB

L'application est donc une application web adaptative. C'est à dire qu'elle sera accessible et utilisable de n'importe où et de n'importe quel matériel. Un simple navigateur suffira.

L'application restera donc la même quel que soit le package.

5.1 - Les acteurs

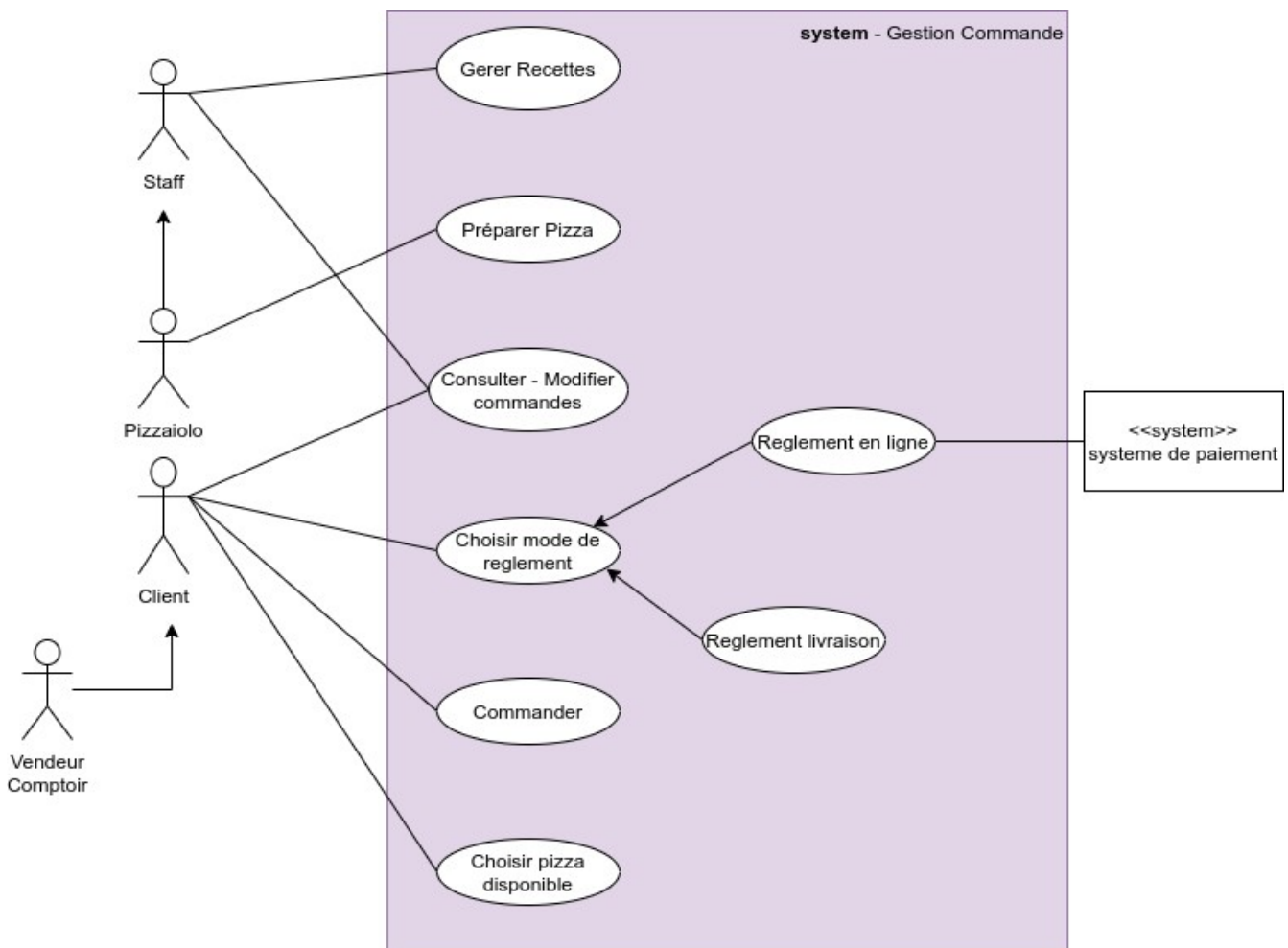
Les acteurs sont donc les mêmes que ceux présentés en 3.2

5.2 - Les cas d'utilisation

Diagramme UML de cas d'utilisation

5.2.1 - Package "Gestion de commande"

5.2.1.1 - Cas d'utilisation



Le client et le vendeur comptoir peuvent :

- Choisir un pizza disponible
- Commander
- Choisir un mode de règlement
- Consulter/modifier/annuler une commande
- Le Pizzaiolo et le Staff peuvent :
- Consulter/modifier un commander
- Gérer les recettes (CRUD)

Seul le pizzaiolo peut quant à lui préparer une pizza.

	PACKAGE	Gestion de commande
	N° CAS D'UTILISATION	1
	NOM	Commander (Cas d'utilisation Gestion de commande)
IDENTIFICATION	ACTEURS	Le client – vendeur comptoir
	DESCRIPTION	Cycle de la commande
	AUTEUR	Jean-Martial Le Magorou
	DATE	07/05/2020
	PRECONDITION	Le client est connecté au système
	DEMARRAGE	Le client a demandé le chargement de la page de consultation des pizzas disponibles
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	<p>1. Le système fait appel au cas d'utilisation interne "Gestion Commande – choisir pizza disponible)</p> <p>2. - Le client valide la pizza à commander</p> <p>3. - Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Gestion administrative – Gérer stocks »</p> <p>4. - Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Gestion Commande – Choisir mode de règlement »</p> <p>5. - Le système fait appel au système externe « système de paiement »</p> <p>6. - Le système enregistre la commande</p> <p>7.- Le système affiche un récapitulatif de la commande</p>
	SCENARIO(S) ALTERNATIF(S)	<p>2a – Le client sort sans commander</p> <p>6a – Le client sélectionne règlement comptoir ou à la livraison</p>
	SCENARIO(S) D'EXCEPTION	<p>– Échec au règlement CB sur site. Le système affiche un message informatif pour règlement à la livraison.</p> <p>5b – Règlement au comptoir en cash</p> <p>6a – Échec enregistrement définitif de la commande</p>
	SCENARIO NOMINAL	- Au point 7 sur décision de l'utilisateur

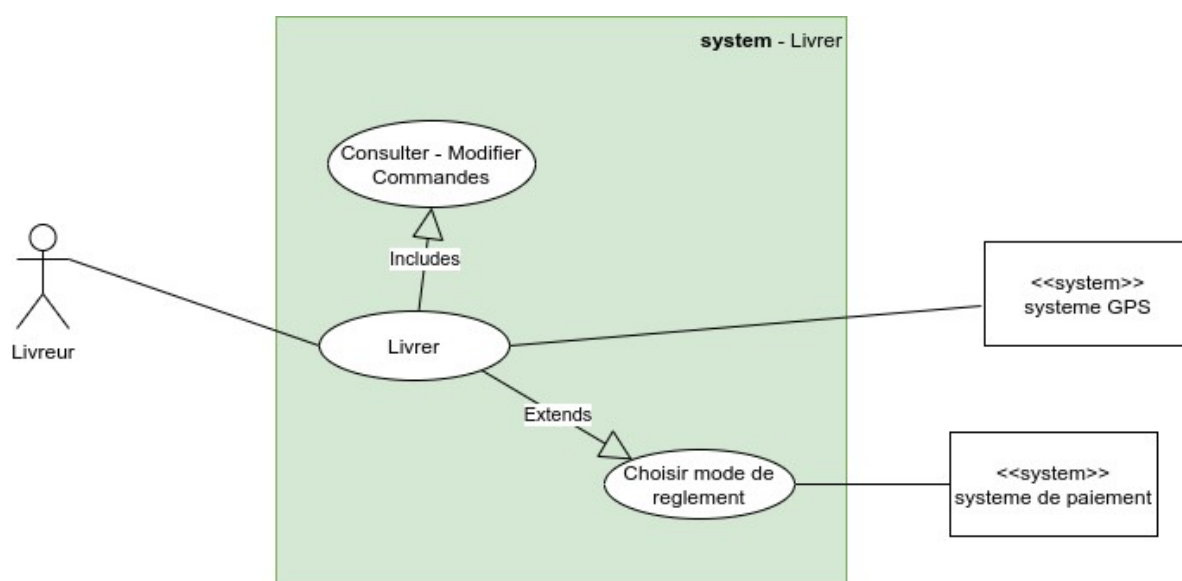
FIN et POST-CONDITIONS	SCENARIO ALTERNATIF	- Au point 2 sur décision de l'utilisateur
	SCENARIO D'EXCEPTION	- Au point 5 → Le client abandonne la commande - Au point 6 → Echec de l'enregistrement de la commande
COMPLEMENTS	ERGONOMIE	1 - Message d'erreurs → pop-ups modales 2 - La liste des pizzas doit être accompagnée d'une
	PROBLEMES NON RESOLUS	1 - Le client sort en cours de commande → Doit on conserver le panier et si oui, combien de temps (Attention aux ingrédients bloqués) 2 - Comment traiter une erreur de règlement si le client n'appelle pas ou ne valide pas le règlement à la livraison

	PACKAGE	Gestion de commande
	N° CAS D'UTILISATION	2
	NOM	Préparer (Cas d'utilisation Gestion de commande)
IDENTIFICATION	ACTEURS	Pizzaiolo
	DESCRIPTION	Le pizzaiolo prépare la pizza
	AUTEUR	Jean-Martial Le Magorou
	DATE	07/05/2020
	PRECONDITION	L'utilisateur est connecté au système - La commande a le statut "en attente préparation"
	DEMARRAGE	Le statut de la commande a été passée à "en attente préparation" et attribuée à un pizzaiolo par le vendeur comptoir
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	1. - Le système fait appel au cas d'utilisation interne «Gestion Commande – Consultation-Modification commande» → Liste les commandes a « en attente préparation » et modifie le statut à « en cours préparation » de la commande attribuée. 2. - Le pizzaiolo prépare la pizza 3. - Le système fait appel au cas d'utilisation interne «Gestion Commande – Consultation-Modification commande» → Met la commande a « Fin préparation »
	SCENARIO(S) ALTERNATIF(S)	2a. - Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Gestion commande – consultation-Modification Recettes »
	SCENARIO(S) D'EXCEPTION	
	SCENARIO NOMINAL	3 - La pizza est prête - Le statut de la commande est passé à "Fin préparation"

FIN et POST-CONDITIONS	SCENARIO ALTERNATIF	
	SCENARIO D'EXCEPTION	
COMPLEMENTS	ERGONOMIE	
	PROBLEMES NON RESOLUS	

5.2.2 - Package "Livrer"

5.2.2.1 - Cas d'utilisation



Pour livrer, le livreur doit pouvoir :

- consulter les commandes pour mettre le statut de la commande à livrer à « En cours de livraison ».
- Livrer en utilisant le GPS (lien direct avec l'adresse du client).
- Encaisser via le système de carte bleue → Pas de cash à la livraison.

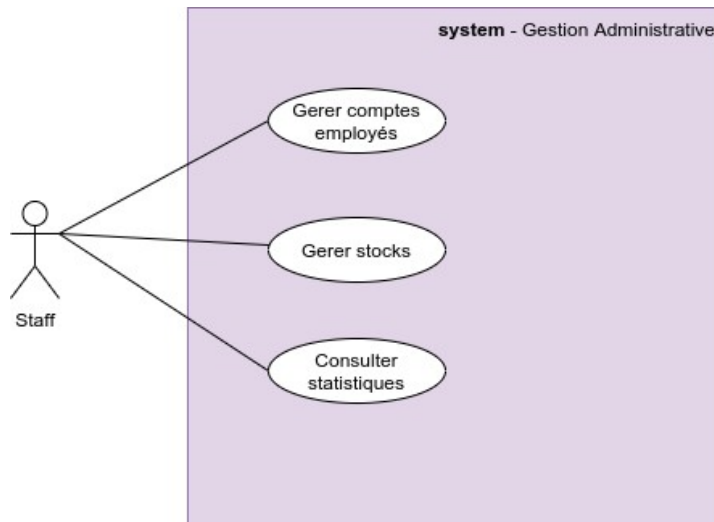
Modifier le statut de la commande à « livrée » pour que Nathalie et Karim soient au courant que la livraison est bien terminée.

	PACKAGE	Livrer
	N° CAS D'UTILISATION	3
	NOM	Livrer (Cas d'utilisation Livrer)
	ACTEURS	Le livreur

IDENTIFICATION	DESCRIPTION	Le livreur livre la pizza au client
	AUTEUR	Jean-Martial Le Magorou
	DATE	07/05/2020
	PRECONDITION	L'utilisateur est connecté au système - La commande a le statut "En attente livraison"
	DEMARRAGE	Le statut de la commande a été positionné a "En attente livraison" par le vendeur comptoir par le cas d'utilisation "Gestion commande - Modification statut commande"
DESCRIPTION	SCENARIO NOMINAL	1. - Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Livrer- Consultation - Modification statut commande ». Le livreur sélectionne la commande et passe le statut à « en cours de livraison » 2. - Le livreur se rend à l'adresse du client → utilisation système externe GPS 3. - le système fait appel au cas d'utilisation interne « Gestion Commande - Choisir mode de règlement » 4 - Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Livrer- Consultation - Modification statut commande» - Le livreur passe la commande à « livrée » et « réglée »
	SCENARIO(S) ALTERNATIF(S)	3a. - Le client a réglé sur site → passe au point 4
	SCENARIO(S) D'EXCEPTION	3a. - Les système de paiement ne fonctionne pas. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Livrer- Consultation - Modification statut commande » - Le vendeur passe la commande à « annulée »
FIN et POST-CONDITIONS	SCENARIO NOMINAL	- Fin du processus de commande
	SCENARIO ALTERNATIF	
	SCENARIO D'EXCEPTION	- Fin du processus de commande
COMPLEMENTS	ERGONOMIE	- La liste des commandes doit faire apparaître le lieu de livraison « ala Uber » pour faciliter le travail de localisation du livreur. - Le client ne doit pas savoir ou est le livreur mais doit avoir l'information : livraison en cours.
	PROBLEMES NON RESOLUS	- Doit on mettre une remarque sur la fiche client en cas de commande annulée ?
	PERFORMANCES ATTENDUES	- GPS Fluide et dynamique (doit tenir compte des fermetures de rues)

5.2.3 - Package "Gestion administrative"

5.2.3.1 - Cas d'utilisation



Ce package est le plus simple et ne nécessite pas nécessairement des description textuelle.

5.3 - Les règles de gestion générales

Nous allons séparer les regles de gestion en 2 grandes parties : Le client et OC-Pizza

5.3.1 - Le client

- Peut commander sur le site ou directement au point de vente (téléphone ou physique)
- Peut commander de 0 à N pizzas et de 0 à N produits additionnels
- Peut Annuler ou Modifier sa commande tant qu'elle n'est pas passée en status "En cours de préparation".
- Peut choisir son mode de livraison : Livraison à domicile ou à récupérer sur le point de vente
- Peut choisir son mode de reglement si compatible avec le mode de livraison : Sur site, à la livraison ou en caisse au point de vente.

5.3.2 - OC-Pizza

- Le vendeur comptoir est le pilote du point de vente :
 - Il assigne les taches à chaque personne (une commande de pizza arrive, il l'a passe en "En cours de préparation" et met le nom du pizzaiolo dans la commande. Il assigne la livraison à un livreur...).
 - Il encaisse et prend les commandes sur place ou au téléphone.

- Le Pizzaiolo consulte la liste des commandes, les prépare, et met à jour le status de celles-ci quand la ou les pizza sont prêtes. Il peut aussi consulter les recettes.
- Le livreur livre les commandes à livrer, encaisse en C.B. si besoin. Il peut alors modifier le status de la commande et mettre à jour l'état payé de la commande.

6 - GLOSSAIRE

UML	Langage de modélisation graphique à base de pictogrammes conçu pour fournir une méthode normalisée pour visualiser la conception d'un système.
Package UML	sert à grouper des éléments en un ensemble cohérent
Cas d'utilisation	Définit une manière d'utiliser un système qui a une valeur ou une utilité pour les acteurs impliqués