

OC PIZZA

Projet 4 - Openclassrooms

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.1

Jonathan REVEILLE

Développeur d'application Junior Python

TABLE DES MATIERES

1 -Versions	3
Sommaire exécutif	4
2 -Introduction.....	5
2.1 -Objet du document	5
2.2 -Références	5
2.3 -Besoin du client	5
2.3.1 -Contexte.....	5
2.3.2 -Enjeux et Objectifs.....	5
3 -Description générale de la solution	7
3.1 -Les principes de fonctionnement	7
3.2 -Les principes de fonctionnement technique.....	7
3.3 -Les acteurs	9
3.4 -Les cas d'utilisation généraux.....	11
4 -Le workflow	12
4.1 -Le workflow d'une commande	12
5 -Application Web.....	13
5.1 -Les acteurs	14
5.2 -Les cas d'utilisation.....	14
5.3 -Les règles de gestion générales	37
§ --Glossaire.....	38
Annexes.....	39
a. Personnas.....	39
b. Impact mapping.....	44

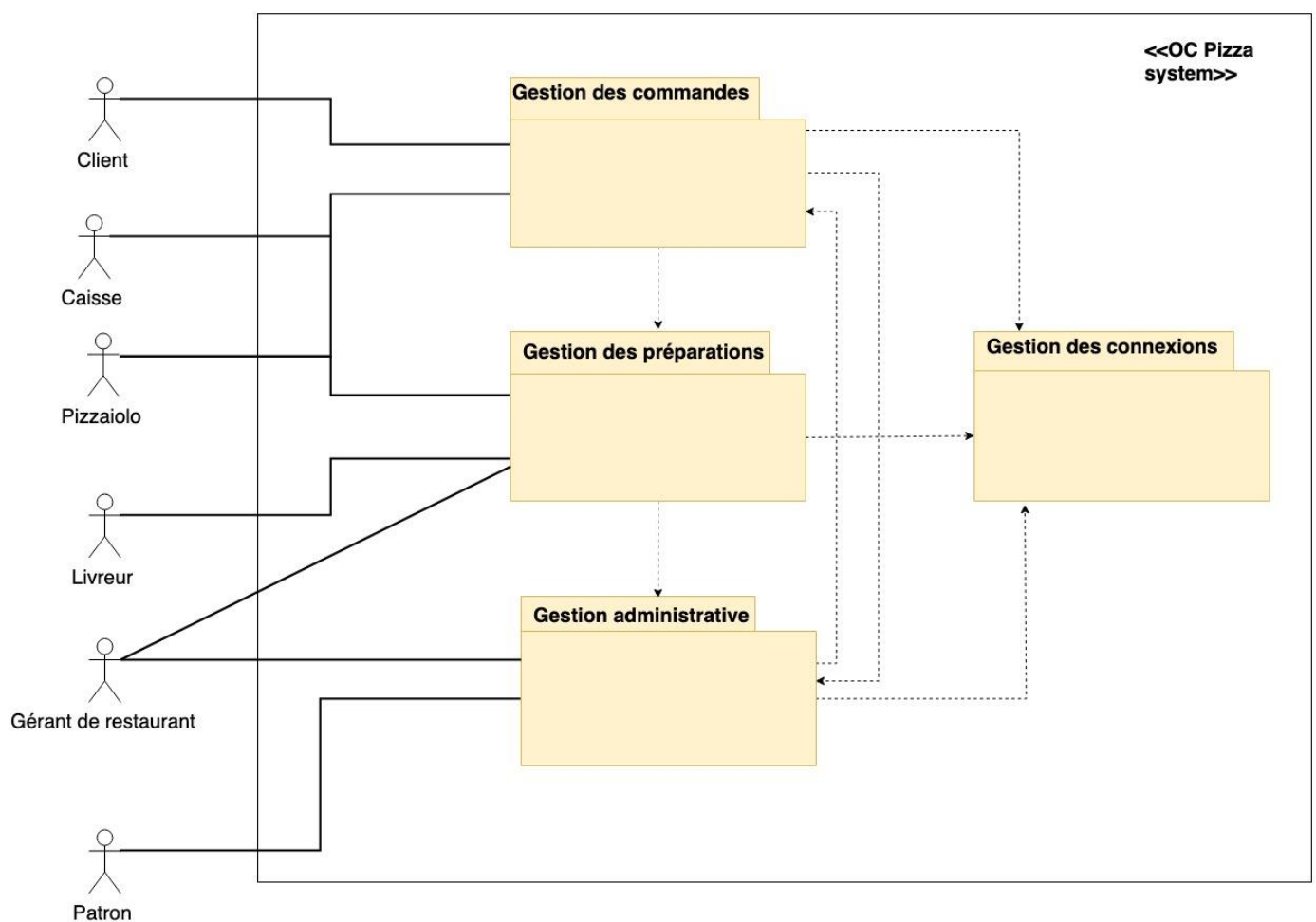
1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Jonathan REVEILLE	19/10/2019	Création du document	0
Jonathan REVEILLE	22/10/2019	Création de packages, rédaction cas utilisation	0.1
Jonathan REVEILLE	24/10/2019	Rédaction sur l'introduction, les acteurs, le contexte, les besoins du client et les descriptions de l'application	0.2
Jonathan REVEILLE	25/10/2019	Rédaction cas utilisation, redéfinitions des diagrammes	0.3
Jonathan REVEILLE	25/10/2019	Corrections (sommaire exécutif)	0.4
Jonathan REVEILLE	30/10/2019	Ajustement cas d'utilisation, ajout texte dans description générale de l'application (principe de fonctionnement, principe technique)	0.5
Jonathan REVEILLE	31/10/2019	Ajout du Workflow « cycle d'une commande	0.6
Jonathan REVEILLE	04/11/2019	Finition du livrable pour échange avec client le 7/10/2019	1
Jonathan REVEILLE	07/11/2019	Ajustement stocks réel cas utilisation et diagramme dans « passer une commande » 5.2.2.	1.1

SOMMAIRE EXECUTIF

Ce document est le livrable du projet 4 (Analysez les besoins de votre client pour son groupe de pizzeria) d'Openclassrooms du parcours Développeur Python. Il reprend la méthodologie UML qui nous permet de réaliser la construction de la **future application** pour notre client : **OC Pizza**. La méthodologie UML est un langage de modélisation qui permet d'illustrer graphiquement les besoins des utilisateurs où l'on utilise des diagrammes expliquant les potentielles procédures sur la future application. Nous étudions également les besoins exprimés par les futurs utilisateurs et des exemples des différents cas d'utilisations de l'application. Nous élaborerons également le workflow d'une commande (son cycle de vie) afin de mieux comprendre les interactions entre les différents acteurs et le système.

Veuillez trouver ci-dessous un diagramme qui résume les contenants de cette future application. Vous y trouverez les différents package de l'application dont nous détaillerons les fonctionnalités envisageables par rapport à vos besoins exprimés, et également, nous présenterons son fonctionnement à travers des cas d'utilisation principaux. Nous y intégrons dans ce document le cycle de vie d'une commande, qu'on appellera le workflow.



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 l'ensemble des fonctionnalités de la future application qui sera développée pour ce projet numérique en fonction des besoins que nous aurons identifiés ensemble.

Dans cette analyse fonctionnelle, nous élaborerons dans un premier temps les différents acteurs qui utiliseront l'application future, ses cas d'utilisations principaux selon les besoins exprimés et son fonctionnement global afin d'obtenir une vue d'ensemble des possibilités que l'application pourra nous permettre de faire.

Les différentes parties de l'analyse prendront appui sur plusieurs diagrammes expliquant des points clés du futur logiciel et de son fonctionnement.

Les éléments du présent dossier découlent :

- de votre document écrit, « Recueil des besoins » exprimant les besoins fonctionnels par différents acteurs et de l'évolution de vos points de vente dans un futur proche.
- des échanges entre Alexandra de chez It Consulting & Development, et de Franck & Lola de l'entreprise OC Pizza.

2.2 - Besoin du client

2.2.1 - Contexte

Le groupe OC Pizza est une chaîne de pizzeria Française, tenue par Lola et Franck. Ce groupe est composé de 5 restaurants à ce jour, dont 3 nouveaux restaurants qui seront en ouverture d'ici les 6 mois suivants, nous situant vers Avril 2020.

2.2.2 - Enjeux et Objectifs

Avec ce nombre grandissant de restaurant, les gérants du groupe souhaitent créer une application qui permettra de centraliser l'ensemble des données de leur point de vente.

Le besoin principal est de développer une application permettant aux clients de pouvoir passer une commande de pizza en ligne. L'application va centraliser l'ensemble des commandes avant d'être reçue par le restaurant sélectionné pour lancer la préparation d'une commande.

Nous avons également plusieurs besoins incontournables que notre client souhaite avoir sur son application future :

- Être plus efficace dans la gestion de commandes (réception, temps préparation, heure de livraison)
- Suivre en temps réel les commandes entrantes, en préparation et en livraison.
- Suivre en temps réel les stocks d'ingrédients restant en fonction des commandes faites : connaître les pizzas encore réalisables.
- Proposer un site internet pour que le client du restaurant puisse :

- Passer leurs commandes en ligne, en plus de commander par téléphone et en restaurant.
- Payer en ligne ou sur place ou au lieu de livraison.
- Modifier ou annuler une commande pas en préparation.
- Proposer un aide-mémoire de recette des pizzas pour les pizzaiolos préparant une commande.

3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

Le système est une application web accessible par tout le monde qui a une connexion internet. Cette application fonctionnera sur les différents navigateurs présents à ce jour. Cette application pourra être accessible par un grand nombre d'acteur à la fois, soit à travers plusieurs ordinateurs simultanément.

3.1 - Les principes de fonctionnement

C'est une application de commande en ligne qui sera accessible par le web afin de faciliter sa prise de commande auprès d'un des restaurant du groupe. Cette application web a pour but de centraliser toutes les informations liées aux ventes du groupe de pizzeria et d'organiser ses commandes, qu'elle soit à livrer ou à emporter. Le principe de cette application est donc de centraliser la gestion afin de mieux suivre l'activité des pizzerias et d'être plus près de son flux d'activité.

Selon les différents profils d'utilisateurs qui accèderont à l'application web, ils auront une interface personnalisée. C'est-à-dire que chacun aura une différente interface pour faciliter son utilisation. Tous accèderont par différents points d'entrées différents, c'est-à-dire, qu'il existera plusieurs URL pour accéder à l'application selon son profil d'utilisateur. Par exemple :

- l'URL pour accéder à l'application pour le grand public via le web, URL sera : www.ocpizza.com , pour le livreur, elle sera : www.ocpizza.com/admin/delivery , et pour le pizzaiolo ou la caisse l'URL sera www.ocpizza.com/admin/preparation. Pour le gérant et les patrons, l'URL sera : www.ocpizza.com/admin/management .
- Pour le livreur : l'interface sera particulièrement étudiée pour être facilement utilisable sur un petit périphérique. Notre application sera un site web responsive pour les livreurs par exemple, elle s'adapte selon le périphérique utilisé.
- Pour la cuisine, le pizzaiolo et la caisse : le menu sera simplifié également avec seulement l'essentiel qui s'affichera sur leur côté de l'application web. Nous étudierons particulièrement l'interface afin qu'on évite à un maximum d'erreurs d'utilisation par les employés pour la prise en main et l'utilisation de l'application pendant les pics d'activités.

3.2 - Les principes de fonctionnement technique

Petit rappel : Le web est un service à l'intérieur d'Internet. Internet est le réseau qui nous permet de communiquer entre ordinateur. Votre application fournira un service à travers le web pour les utilisateurs qui souhaitent commander une pizza dans l'un de vos restaurant. Vous aurez donc une application web.

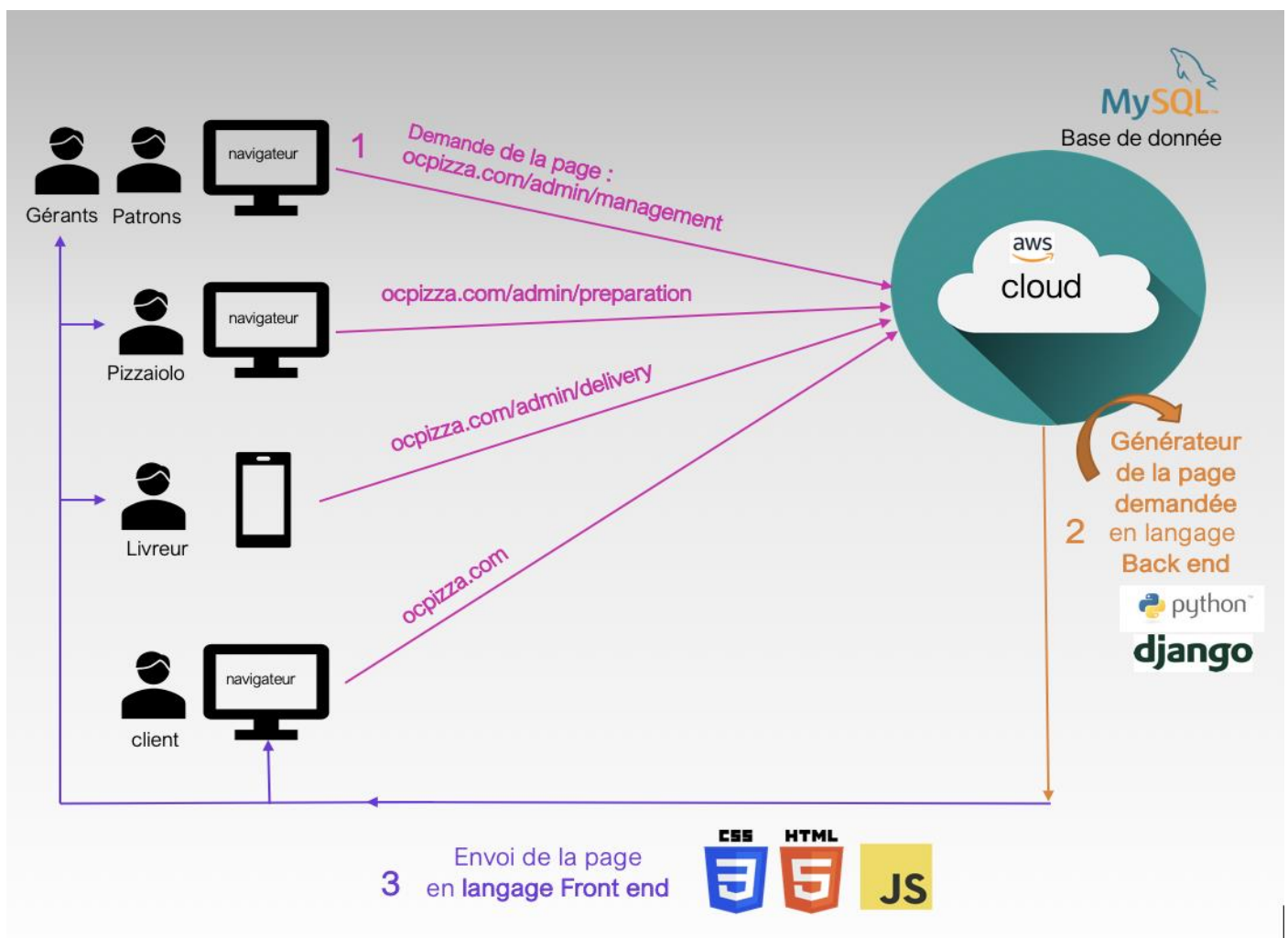
Le cloud, agira comme le serveur et il accueillera l'application et sa base de données. Pour le serveur, on vous propose Amazon web service, qui ont des serveurs en France, nous pouvons toujours en discuter. Votre service sera mis sur le cloud afin qu'il soit accessible pour tout utilisateur ayant un navigateur internet (Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Edge, Opéra). Pour développer votre application web de votre groupe de pizzeria, nous optons pour

un développement de la solution en langage **Python** (back-end) côté serveur, et nous utiliserons le Framework **Django** (boîte à outil pour créer un site web). Pour ce qui est du contenu côté web, nous utiliserons les standards du web : **HTML5**, et pour ce qui est de l’affichage (présentation) nous allons utiliser **CSS3**. Nous utiliserons aussi JavaScript aussi pour le front end. Pour ce qui est de la base de données relationnelle, nous configurerons notre base de données avec **MySQL** en langage **SQL**.

Avantage de ces technologies : d’un point de vue technique et de développement, nous orientons notre choix sur ces technologies car elles permettent de créer une application web et de la déployer rapidement selon vos délais.

Pourquoi nous optons pour une application web ? Cela garantit que les données sont centralisées et aussi que l’on développe une application qui soit accessible pour toutes plateformes. Nous n’aurons pas besoin de développer plusieurs applications, seulement 1 seule suffira pour satisfaire tout le monde. Ça permet d’assurer ainsi que la mise à jour soit automatiquement faite partout : si on met à jour sur le serveur, notre application sera mise à jour pour tous les différents clients qui l’utiliseront.

Pour vous simplifier la compréhension des principes techniques abordés, veuillez trouver le schéma qui l’explique ci-dessous :



Front-end: HTML5, CSS3, JavaScript	Back-end: Python, Framework Django
Base de données relationnelle : MySQL	Solution : Application web

3.3 - Les acteurs

Suite à votre demande écrite sur vos besoins exprimés, nous avons pu identifier plusieurs acteurs principaux :

- **Le client** : Il doit pouvoir consulter le menu de pizza, s'authentifier, faire une commande et payer en ligne (si souhaité).
- **L'hôte de caisse** : Il doit pouvoir voir ' les commandes entrantes' dans le restaurant. Il doit aussi pouvoir faire une commande à partir d'un appel entrant d'une personne souhaitant créer une nouvelle commande. Il faut qu'il puisse facilement imprimer un bon de commande pour prendre en charge une commande entrante (lancer en préparation).
- **Le pizzaiolo** : Il faut lui faciliter l'impression d'un bon de commande lancer une préparation de commande. Il devra aussi pouvoir consulter les recettes des pizzas facilement en cuisine pour l'aider.
- **Le livreur** : Il doit pouvoir consulter les commandes à livrer, de changer le statut de la livraison de « en cours » à « valider »' une livraison en passant par le paiement à la porte, si besoin.
- **Le gérant de restaurant (poste de management dans un restaurant)** : il doit pouvoir voir les commandes entrantes, celles en préparation, et les commandes livrées ; système de notification.
 - pouvoir regarder les états du stock en fonction des commandes passées
 - pouvoir passer une commande de stock
 - pouvoir imprimer un reporting
- **Les patrons du groupe** : Ils doivent pouvoir :
 - Ajouter / supprimer / retirer des pizzas en ligne ;
 - Ajouter/retirer un restaurant en ligne ;
 - Commander du stock
 - Pourvoir imprimer un reporting

Vous pouvez voir le diagramme de contexte qui illustre les différents acteurs principaux autour de l'application que nous allons développer.

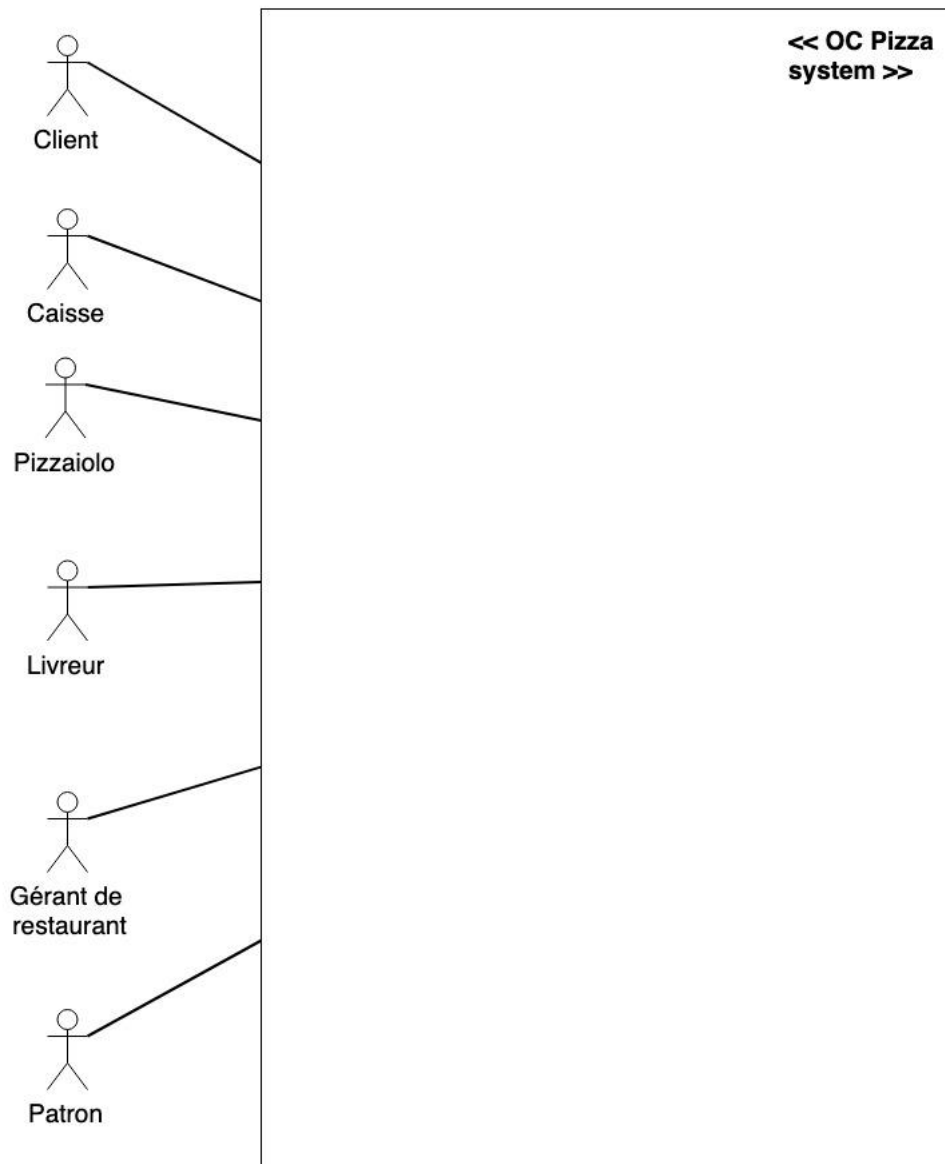
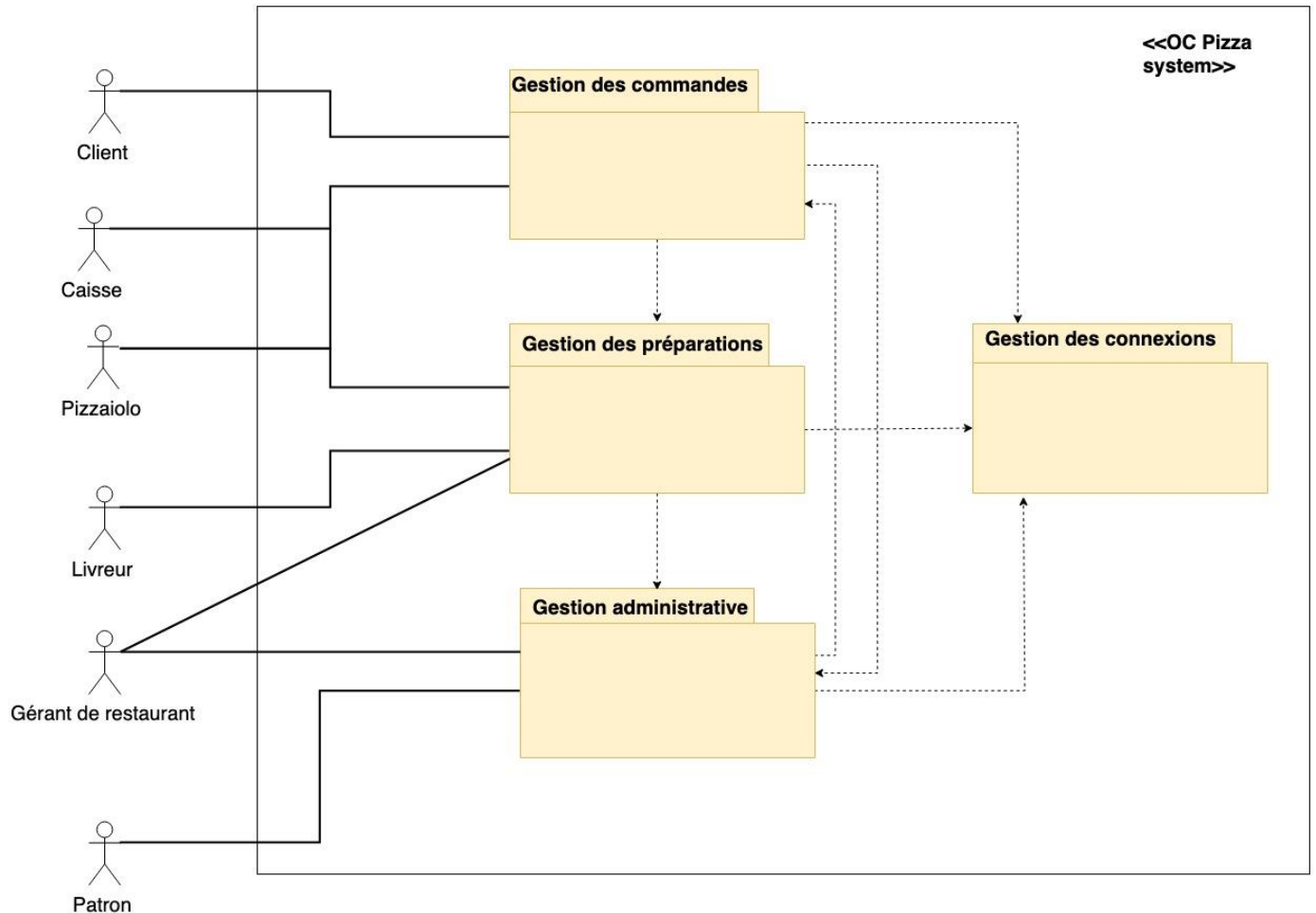


Diagramme de contexte

3.4 - Les cas d'utilisation généraux

Le diagramme ci-dessous est le **diagramme de package**.



En partant du diagramme de contexte, nous avons pu identifier 4 packages principaux, chacun accessible par certains acteurs.

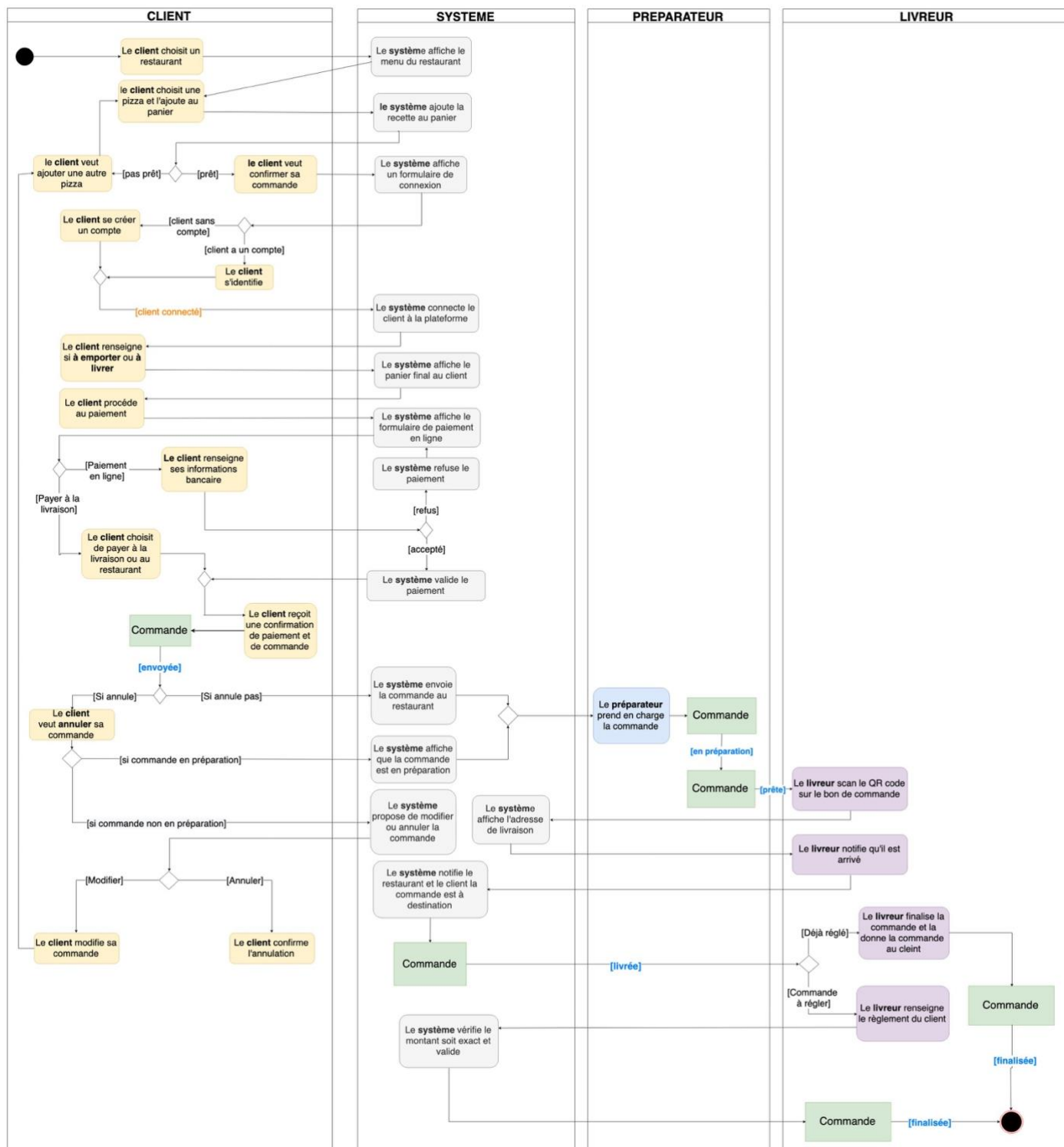
Voici les différents packages trouvés :

- La **gestion des commandes** : pour passer une commande, concevoir un panier, procéder au paiement en ligne, voir le menu ou encore sélectionner un client.
- La **gestion des préparations** : prendre en charge une commande (impression du bon de commande), changer le statut d'une commande, faire payer à la porte.
- La **gestion administrative** : pour gérer les stocks, gérer les points de vente, gérer les menus et faire des reportings (données quantitatives téléchargeables).
- La **gestion des connexions** (transverse pour tout acteur) : pour se connecter, pour changer de mot de passe. Pour un client : modifier ses informations de compte, voir son historique de commandes.

Le package de connexion permet aux autres packages de fonctionner correctement car l'acteur doit être connecté dans la majorité des cas (sauf pour voir uniquement le menu si l'utilisateur ne passe pas de commande).

4 - LES WORKFLOWS

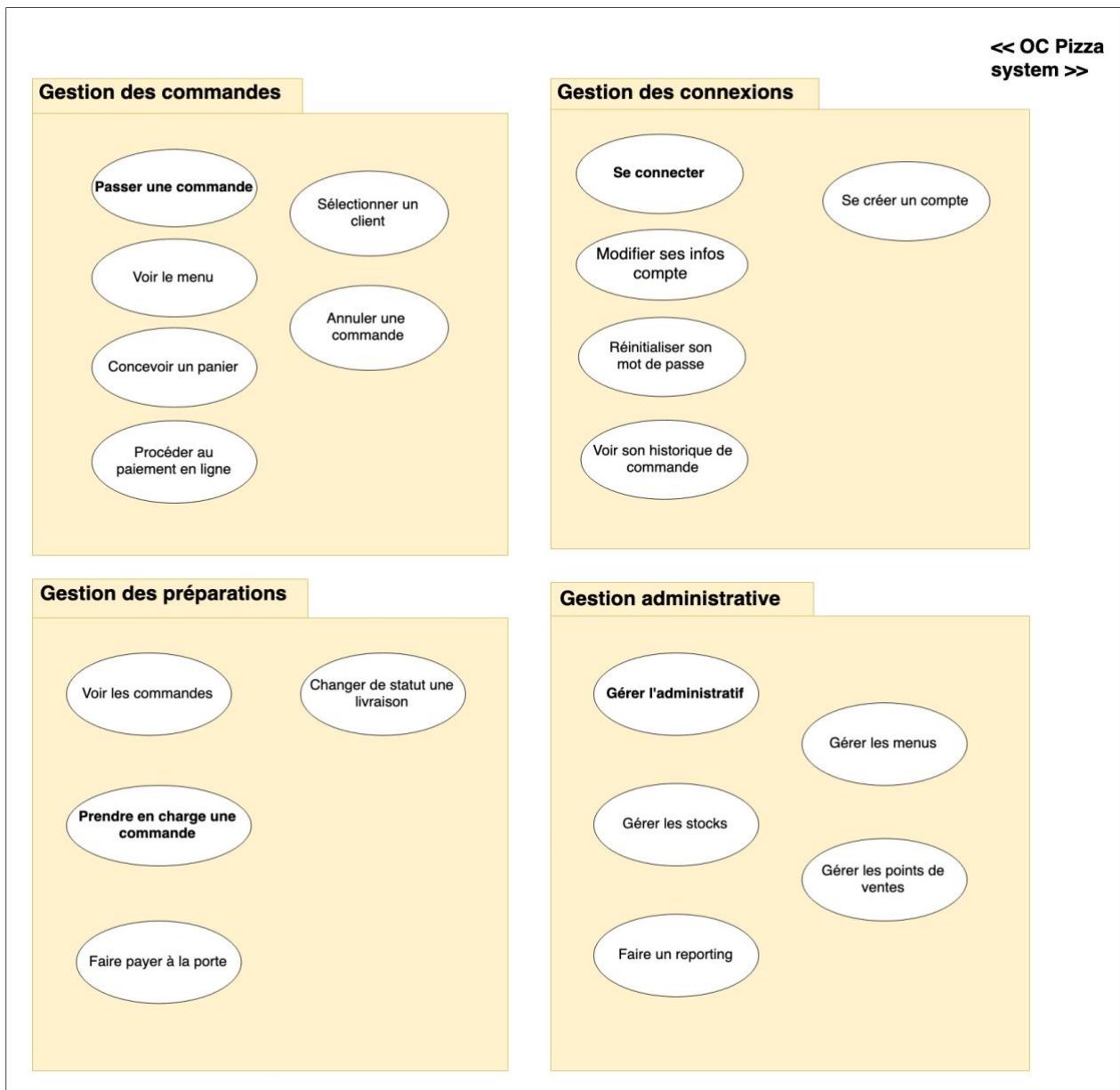
4.1 - Le workflow d'une commande



5 - APPLICATION WEB

OC pizza va agrandir son groupe de pizzeria en ajoutant 3 restaurants. Ayant plusieurs points de vente à des adresses différentes, les patrons (Lola et Franck) souhaitent avoir une bonne visibilité sur le flux d'activité sur chacun de ses points de vente. Nous avons aussi intégré dans l'administration de l'application, la fonctionnalité d'ajout de restaurant, donc plus votre groupe grandira, notre application répondra toujours à vos besoins. Ceci se traduit par une centralisation des commandes, et à leurs « dispatches » pour lancer des préparations dans les restaurants. L'application sera accessible par le web pour tous les acteurs. **Chacun aura une interface selon le type d'acteur qu'il est. Cette application pourra donc fonctionner sur plusieurs terminaux à la fois.**

Veuillez trouver ci-dessous le diagramme qui présente les fonctionnalités de chacun des packages sur la future application OC pizza.



5.1 - Les acteurs

Cf. partie 3.2 « Les acteurs », de ce document

Le passeur de commande : représente la personne qui souhaite passer une commande sur l'application.

La personne qui s'identifie : représente la personne qui souhaite se connecter à l'application.

Le préparateur de commande : représente généralement le pizzaiolo ou la caisse, c'est la personne qui confirme la prise en charge d'une commande entrante et qui la prépare avant de passer en livraison au livreur.

5.2 - Les cas d'utilisation

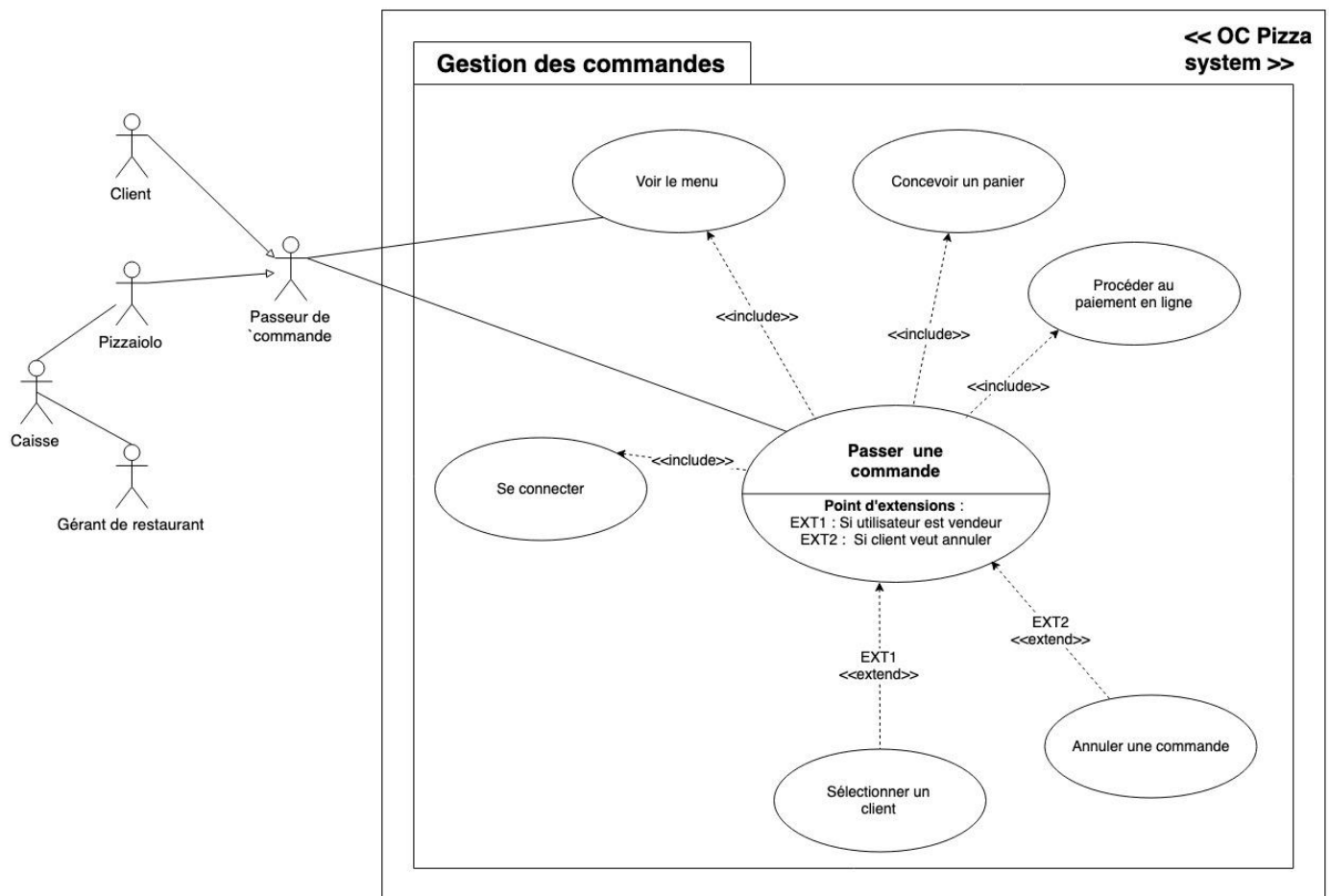


Diagramme cas utilisation "Passer une commande"

Le package « commande » permet au client ou au vendeur de passer une commande sur l'application. Il permet au client de voir le menu, concevoir un panier, et de payer en ligne ou encore d'annuler une commande. Si le passeur de commande est un employé d'OC Pizza, il devra sélectionner un client pour passer une commande. Cela explique la relation <<extend>> entre « passer une commande » et « sélectionner un client », car c'est une condition, elle est utile seulement si l'acteur est un employé d'OC Pizza (Pizzaiolo, Caisse, ou Gérant de restaurant).

Vous pouvez voir que dans ce package, que nous nous focalisons uniquement sur les commandes et l'ajustement des stocks en temps réel. Il est impératif d'être connecté, ou de se créer un compte si on souhaite passer une commande en ligne. Ce qui explique la relation obligatoire (<<include>>) entre « passer une commande » et « se connecter » par exemple.

5.2.1 - Package « Gestion des commandes »

5.2.1.1 – UC1 – Cas d'utilisation « Passer une commande »

Identifiant	UC1 – Passer une commande
Utilisateur(s)	Passeur de commande (le client et vendeur)
Description	L'acheteur veut passer une commande
Pré-conditions	-
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur veut faire passer une commande sur l'application
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> L'utilisateur consulte le menu (appel du cas d'utilisation UC2 – « Voir le menu »). L'utilisateur choisit sa pizza (appel du cas d'utilisation UC3 – « Se constituer un panier »). L'utilisateur demande de finaliser sa commande. L'utilisateur se connecte à l'application (appel du cas d'utilisation UC6 – « Se connecter » du package Identification). Le système affiche le panier final de la commande de l'utilisateur. L'utilisateur valide son panier et procède au paiement en ligne (appel du cas d'utilisation UC4 – « Procéder au paiement en ligne »). Le système vérifie que l'état des stocks sont disponibles et valide la faisabilité. Le système ajuste l'état des stocks. Le système affiche la confirmation de commande et affiche l'évolution de la commande.
Scénario alternatif	<p>1.a. L'utilisateur est un vendeur : point d'extension EXT1, cas d'utilisation UC5 « Sélectionner un client ».</p> <p>6.a : L'utilisateur (client) souhaite payer au restaurant ou à la livraison :</p> <p>6.a.1 : le système enregistre la commande et affiche la confirmation de commande à l'utilisateur.</p> <p>7.a le système a déterminé un problème de stock sur certains ingrédients de la commande :</p> <p>7.a.1 le système affiche un message d'erreur : que certains ingrédients sont manquants pour les pizzas choisies dans la commande. Le système supprime les pizzas non disponibles du panier de l'utilisateur.</p> <p>7.a.2 : le système envoie l'utilisateur, retour à l'étape 2 : se constituer un panier.</p> <p>9.a. Si l'utilisateur est client et il veut annuler sa commande en ligne : point d'extension EXT2, cas d'utilisation UC6 « Annuler une commande ».</p>
Résultats	<p>Scénario nominal : à l'étape 6 sur décision de l'utilisateur</p> <p>Scénario alternatif :</p> <p>Point 6.a.1 : la commande est réalisée.</p> <p>Point 7.a.1 : la commande ne peut pas être réalisée, l'utilisateur doit sélectionner d'autres pizzas qui sont disponibles dans le menu.</p>
Scénario fin	L'utilisateur quitte l'application à l'étape 1,2,3,4,6 : il ne fait pas de commande

5.2.1.2. – UC2 – Cas d'utilisation « Voir le menu »

Identifiant	UC2 – Voir le menu
Utilisateur :	Passeur de commande (le client ou le vendeur).
Description	Le passeur de commande veut voir le menu qu'il va sélectionner.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur doit lancer l'application et veut voir le menu.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> • Le passeur de commande veut accéder au menu de son restaurant.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système demande de choisir son restaurant. 2. L'utilisateur choisi parmi les choix de restaurant et valide son choix 3. Le système vérifie l'état des stocks disponibles du restaurant. 4. Le système affiche le menu avec les pizzas disponibles du restaurant sélectionné. Les pizzas non disponibles sont grisées (image de la pizza)
Résultat	L'utilisateur se retrouve sur la page de menu du restaurant sélectionné, il peut donc sélectionner une pizza par la suite.
Scénario fin	L'utilisateur décide de quitter la sélection de restaurant, il quitte l'application. Aucune action.

5.2.1.3. – UC3 – Cas d'utilisation « Se constituer un panier »

Identifiant	UC3 – Se constituer un panier
Utilisateur :	Passeur de commande (le client ou le vendeur).
Description	Le passeur de commande se constitue un panier pour sa commande.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit avoir consulté le menu avant de constituer son panier.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur est dans le menu du restaurant pour sélectionner des pizzas.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche le menu et les pizzas disponibles du restaurant. L'utilisateur choisit une pizza parmi celles-disponibles (pizza non disponible : grisée). Le système vérifie l'état des stocks disponibles Le système lui demande de personnaliser la pizza. L'utilisateur renseigne la taille et la pâte et valide l'ajout au panier. Le système vérifie les stocks et valide que les stocks sont disponibles. Le système confirme l'ajout au panier.
Scénario alternatif	<p>4.a L'utilisateur n'est pas satisfait de ce choix de pizza :</p> <p>4.a.1 : l'utilisateur retour à l'étape 2</p> <p>6.a. Le système vérifie et invalide la commande par manque de stock disponible :</p> <p>6.a.1 : le système affiche un message d'erreur au client en disant que la pizza vient d'être victime de son succès. La pizza n'est pas ajoutée au panier.</p> <p>6.a.2 : Le système propose de sélectionner une autre pizza. Retour étape 2.</p>
Résultat	<p>Scénario nominal : La pizza s'ajoute au panier pour passer une commande, si l'utilisateur le décide.</p> <p>Scénario alternatif : 6.a. L'utilisateur n'a pas pu ajouter sa pizza au panier</p>
Erreurs	Le restaurant est fermé, l'utilisateur ne pas passer se constituer un panier.
Problème non résolu	<p>Est-ce que vous proposez seulement des pizzas ? Si oui, ajoutons des catégories (Pizza, dessert, boissons) ?</p> <p>Pouvons-nous faire des précommandes si le restaurant est fermé ?</p>
Scénario fin	L'utilisateur qui l'application à l'étape 2, 5 : aucune sélection de pizza réalisée.

5.2.1.4. – UC4 – Cas d'utilisation « Procéder au paiement en ligne »

Identifiant	UC4 – Procéder au paiement en ligne
Utilisateur :	Le passeur de commande (le client).
Description	Le client veut payer sa commande en ligne.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Le client doit s'être constitué un panier et être connecté à l'application.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur procède au paiement après s'être constitué un panier.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> L'utilisateur confirme et procède au paiement en ligne. Le système lui envoie un formulaire de paiement 3D Secure. L'utilisateur renseigne ses données bancaires et les valide. Le système de 3D Secure certifie le paiement à notre système. Le système valide le paiement en ligne et affiche la confirmation de commande.
Scénario alternatif	<p>1.a. L'utilisateur confirme et procède au paiement à la porte (si livré) ou au restaurant (si emporté).</p> <p>1.a.1 : le système valide la confirmation de la commande du client.</p>
Résultat	<p>Scénario nominal : Le client a payé sa commande, il va pouvoir la recevoir ou la récupérer dans peu de temps.</p> <p>Scénario alternatif : le client payera à la porte sa livraison ou au restaurant. Le livreur devra renseigner les informations du paiement lors de la livraison.</p>
Scénario fin	L'utilisateur quitte le paiement en ligne : la commande ne sera jamais faite

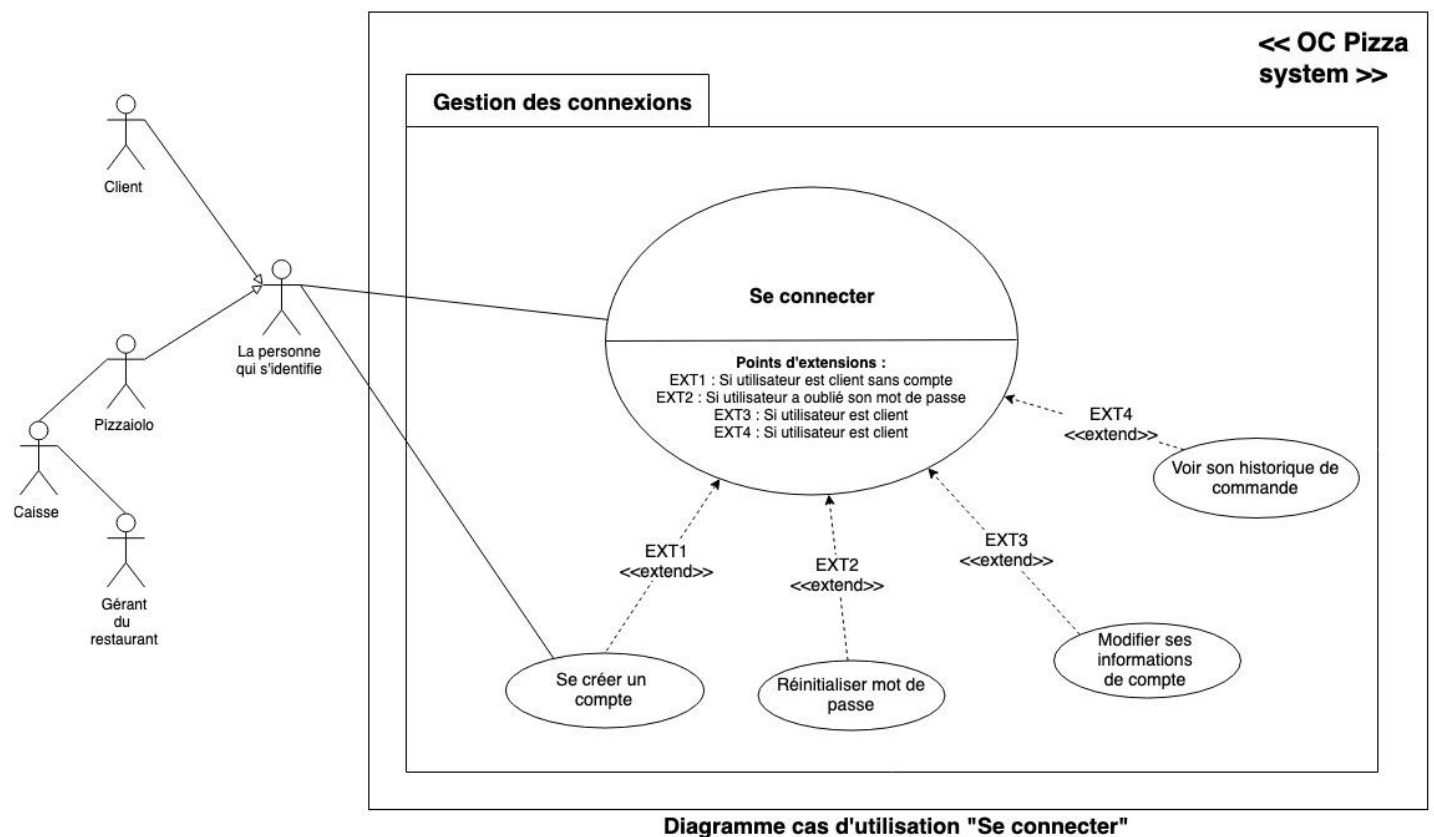
5.2.1.5. – UC5 – Cas d'utilisation « Sélectionner un client »

Identifiant	UC5 – Sélectionner un client Extension : ce cas d'utilisation étend le UC1 « Passer une commande » au point d'extension EXT1
Utilisateur :	Passeur de commande (vendeur)
Description	Le vendeur reçoit un appel pour une commande, il souhaite faire la commande à partir de son application, il sélectionne un client.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Le vendeur doit être connecté sur sa session pour prendre une commande d'un client
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> Le vendeur reçoit un appel pour une commande entrante
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système propose de rechercher un client. L'utilisateur renseigne l'identifiant de son client et valide sa demande. Le système propose une liste de client correspondant aux critères de recherche. L'utilisateur sélectionne un client dans la liste de proposition. Le système confirme le choix du client et affiche le menu du restaurant.
Scénario alternatif	<p>4.a. : le système n'a pas trouvé le client :</p> <p>4.a.1. : le système propose à l'utilisateur de refaire une recherche du client en vérifiant bien l'écriture de l'identifiant (nom, prénom, adresse mail).</p> <p>4.b. : l'utilisateur ne retrouve pas l'identifiant du client dans la liste :</p> <p>4.b.1 : l'utilisateur propose de créer un compte et il sélectionne 'créer un compte' pour un client.</p> <p>4.b.2 : le système envoie l'utilisateur vers <u>se créer un compte</u>, appel du cas UC8 « <u>Se créer un compte</u> »</p>
Résultat	<p>Scénario nominal : Le client est ajouté à la commande par téléphone ou en caisse</p> <p>Scénario alternatif :</p> <p>4.a Le client est identifié à la seconde recherche</p> <p>4.b Le client vient d'obtenir un compte sur l'application</p>
Scénario fin	L'utilisateur quitte la sélection d'un client à l'étape 2 : aucun client sélectionné, abandon de sélection d'un client

5.2.1.6. – UC6 – Cas d'utilisation « Annuler une commande »

Identifiant	UC6 – Annuler une commande Extension : ce cas d'utilisation étend le UC1 « Passer une commande » au point d'extension EXT2
Utilisateur :	Passeur de commande
Description	Le passeur de commande veut annuler sa commande envoyée à l'instant. Il tente d'annuler sa commande, mais une condition le permet : si la commande n'est pas prise en charge.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit avoir une confirmation de commande envoyée, juste après avoir payé sa commande.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur a reçu sa confirmation de commande, mais il souhaite annuler ou modifier avant qu'elle soit prise en charge par le restaurant.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> L'utilisateur veut annuler/modifier sa commande en ligne qui est confirmée. Le système vérifie que la commande n'est pas prise en charge par le restaurant. Le système valide la non prise en charge de la commande et envoie l'utilisateur sur l'interface d'annulation où il peut soit 'annuler' ou 'modifier' sa commande. L'utilisateur sélectionne d'annuler sa commande Le système valide l'annulation Le système ajuste les stocks
Scénario alternatif	<p>2.a le système vérifie et valide que la commande a été prise en charge par le restaurant :</p> <p>2.a.1 : le système notifie à l'utilisateur que sa commande est prise en charge, il ne peut plus l'annuler, ni la modifier.</p> <p>4.a. l'utilisateur sélectionne de modifier sa commande :</p> <p>4.a.1 : le système confirme à l'utilisateur qu'il veut modifier son panier</p> <p>4.a.2 : le système envoie l'utilisateur sur son panier pour en constituer un nouveau (retour UC3 « Se constituer un panier »)</p> <p>4.a.3 : le système ajuste les stocks (car la commande est annulée même si elle est modifiée)</p>
Résultat	<p>Scénario nominal : L'utilisateur a pu annuler sa commande</p> <p>Scénario alternatif :</p> <p>2.a : la commande n'a pas été annulé</p> <p>4.a. la commande de l'utilisateur sera modifiée, il devra refaire un paiement pour confirmer sa nouvelle commande. La commande modifiée est annulée sur le système, car il fera un nouveau paiement pour valider sa nouvelle commande.</p>
Scénario fin	<p>L'utilisateur quitte à l'étape 1 : la commande n'est pas annulée</p> <p>L'utilisateur quitte à l'étape 4 : la commande est annulée</p>

5.2.2. Package « Gestion des connexions »



Le package de connexion permet à l'acteur de se connecter sur l'application ou de se créer un compte. Plusieurs autres fonctionnalités sont présentes, ils peuvent également réinitialiser leur mot de passe en cas d'oubli pour tous les acteurs. Pour le client il pourra aussi modifier ses informations de compte, ou même voir son historique de commandes pour permettre de recommander un menu déjà commandé antérieurement.

5.2.2.1. – UC7 – Cas d'utilisation « Se connecter à l'application »

Identifiant	UC7 – Se connecter à l'application
Utilisateur :	Le Client et les employés d'OC Pizza.
Description	L'utilisateur souhaite se connecter à l'application avec son compte.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit avoir un compte sur l'application.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur veut se connecter sur l'application avec son compte.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche à l'utilisateur un formulaire de connexion. L'utilisateur renseigne ses informations (son identifiant et son mot de passe). L'utilisateur valide sa demande de connexion. Le système vérifie si l'utilisateur existe déjà. Le système vérifie si le mot de passe correspond à celui du compte. Le système valide la connexion. L'utilisateur est connecté à la plateforme.
Scénario alternatif	<p>4.a Le système ne retrouve pas l'identifiant de l'utilisateur car il n'existe pas :</p> <p>4.a.1. le système notifie à l'utilisateur qu'aucun compte correspond à cet identifiant (email) et le système lui propose de réessayer (retour au point 2)</p> <p>4.a.2 Si échec, le système propose de <u>créer un compte</u> : appel du cas d'extension EXT2, cas UC8 - « <u>Se créer un compte</u> ».</p> <p>5.a Le système identifie que le mot de passe ne correspond pas à celui de l'identifiant :</p> <p>5.a.1. Le système redonne une chance à l'utilisateur de renseigner ses identifiants : retour au point 2 de ce cas d'utilisation</p> <p>5.a.2. Le système propose à l'utilisateur de <u>réinitialiser son mot de passe</u> : appel du cas d'extension EXT3, cas UC9 « <u>Réinitialiser son mot de passe</u> ».</p> <p>7.a. Si l'utilisateur est client :</p> <p>7.a.1 : L'utilisateur souhaite <u>modifier les informations de son compte</u> : cas d'extension EXT4 appel du cas UC10 « <u>Modifier ses informations</u> »</p> <p>7.b. : Si l'utilisateur est client :</p> <p>7.b.1 : l'utilisateur souhaite <u>voir son historique de commande</u> : cas d'extension EXT5, cas UC11 « <u>Voir son historique de commande</u> »</p>
Résultats	<p>Scénario nominal : l'utilisateur est connecté à l'application</p> <p>Scénario alternatif : 4.a. : l'utilisateur va créer un compte</p> <p>5.a. : l'utilisateur a réinitialisé son mot de passe, et se connecte</p> <p>7.a. : l'utilisateur a modifié ses informations de compte</p> <p>7.b. : l'utilisateur consulte son historique de commande</p>

5.2.2.2. – UC8 – Cas d'utilisation « Se créer un compte »

Identifiant	UC8 – Se créer un compte Extension : ce cas d'utilisation étend le UC7 « Se connecter » au point d'extension EXT2
Utilisateur :	Client ou un employé d'OC (caisse, pizzaiolo, gérant du restaurant)
Description	L'utilisateur souhaite se connecter à l'application avec son compte
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit s'être créé un compte en amont
Données en entrée	<ul style="list-style-type: none"> Mot de passe et identifiant
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche un formulaire pour créer un compte. L'utilisateur renseigne ses informations dans le formulaire (adresse mail, confirmation email, mot de passe, confirmation mot de passe, Nom, adresse livraison principale). L'utilisateur valide sa demande pour créer un compte. Le système vérifie que tous les champs obligatoires sont remplis (adresse email, mot de passe et les confirmations) et vérifie si tous les caractères utilisés sont ceux autorisés. Le système vérifie si l'adresse email existe dans la base de données. Le système vérifie si le mot de passe correspond aux standards de sécurité. Le système valide la création de compte.
Scénario alternatif	<p>1.a Si l'utilisateur est passeur de commande (vendeur) :</p> <p>1.a.1 : le système affiche un formulaire de création de compte (qui génère un mot de passe envoyé à l'email du client lors de la création de son compte pour ses prochaines commandes)</p> <p>1.a.2 : le vendeur renseigne les informations du client (nom, adresse mail, téléphone) et le valide</p> <p>1.a.3 : le système enregistre le nouveau client et valide la création du compte client</p> <p>2.a Le système trouve un identifiant identique qui existe déjà à celui de l'utilisateur :</p> <p>2.a.1. Le système renvoie le formulaire de création de compte en indiquant que l'identifiant saisi existe déjà, l'utilisateur à une seconde chance de saisie, retour au point 2.</p>
Résultats	<p>Scénario nominal : Le client s'est créé un compte</p> <p>Scénario alternatif : 1.a : Le passeur de commande à créer un compte express pour l'acheteur</p>
Scénario fin	L'utilisateur quitte l'application à l'étape 2 : aucun compte de créer
Problème non résolus	Comment les employés peuvent se créer un compte 'OC Pizza staff' ? Est-ce que c'est le manager qui crée les comptes pour eux ? à discuter.

5.2.2.3. – UC9 – Cas d'utilisation « Réinitialiser son mot de passe »

Identifiant	UC9 – Réinitialiser son mot de passe Extension : ce cas d'utilisation étend le UC7 « Se connecter » au point d'extension EXT3
Utilisateur :	La personne qui s'identifie.
Description	L'utilisateur a oublié son mot de passe lié à son compte sur l'application. Il n'arrive plus à se connecter.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur doit déjà avoir un compte
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur ne retrouve plus son mot de passe, il clique sur « réinitialiser mot de passe »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système envoie un email à l'utilisateur avec un mot de passe provisoire 2. L'utilisateur insère le mot de passe provisoire dans le champ disponible et le valide 3. Le système vérifie que le mot de passe est identique au mot de passe provisoire 4. L'utilisateur accède à sa page de profile de son compte 5. Le système demande de renouveler le mot de passe de son compte 6. L'utilisateur saisie son nouveau mot de passe respectant les standards de sécurité et le valide 7. Le système valide le nouveau mot de passe lié au compte de l'utilisateur.
Résultats	Le mot de passe est réinitialisé, le client est connecté et il a un nouveau mot de passe
Scénario fin	L'utilisateur quitte la réinitialisation de mot de passe à l'étape 2 : aucun nouveau mot de passe provisoire envoyé. Retour à la page de connexion (UC6 - « se connecter »)

5.2.2.4. – UC10 – Cas d'utilisation « Modifier ses informations de compte »

Identifiant	UC10 – Modifier ses informations de compte Extension : ce cas d'utilisation étend le UC7 « Se connecter » au point d'extension EXT4
Utilisateur :	Client
Description	L'utilisateur s'est connecté, il accède à sa page de profil et il souhaite modifier ses informations liées à son compte sur l'application.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit déjà avoir un compte.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur souhaite mettre à jour ses informations une fois qu'il s'est connecté, il se rend sur sa page de profile client pour changer ses informations.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système renvoi un formulaire avec ses informations de compte modifiables (adresse email, mot de passe, adresse livraison) L'utilisateur renseigne ses nouvelles informations liées à son compte Le système vérifie que tous les champs obligatoires sont saisis. Le système vérifie que les nouvelles informations ont été saisies avec les caractères autorisées : adresse de livraison, adresse email, mot de passe. Le système valide les nouvelles informations de l'utilisateur sur son compte
Résultats	<ul style="list-style-type: none"> Les informations liées au compte de l'utilisateur sont mises à jour
Scénario fin	L'utilisateur quitte la modification des infos liées à son compte à l'étape 2 : les informations ne sont pas modifiées, retour à la page de profile.

5.2.2.5. – UC11 – Cas d'utilisation « Voir son historique de commande »

Identifiant	UC11 – Voir son historique de commande Extension : ce cas d'utilisation étend le UC7 « Se connecter » au point d'extension EXT5
Utilisateur :	Client
Description	L'utilisateur souhaite se connecter à l'application et souhaite voir son historique de commande
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit déjà avoir un compte, et déjà avoir fait au minimum 1 commande
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur est connecté, il souhaite aller dans sa page profile client et voir son historique de commande
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> L'utilisateur clique sur « commandes passées » Le système lui montre l'historiques des commandes passées dans l'ordre du plus récent au plus ancien (reçu, date de commande, détail de commandes) L'utilisateur recommande une ancienne commande passée en cliquant sur le bouton « recommander ». Le système ajoute la commande au panier
Scénario alternatif	<p>3.a. L'utilisateur ne trouve rien d'intéressant dans l'historique de commande :</p> <p>3.a.1 : l'utilisateur retourne sur le menu du restaurant.</p>
Résultats	<ul style="list-style-type: none"> Le client est connecté, il a ajouté au panier une ancienne commande à partir de son historique d'achat
Scénario fin	L'utilisateur quitte l'application à l'étape 3 : aucune commande refaite. L'utilisateur est renvoyé à la sélection d'un restaurant pour voir le menu.

5.2.3. Package « Gestion des préparations »

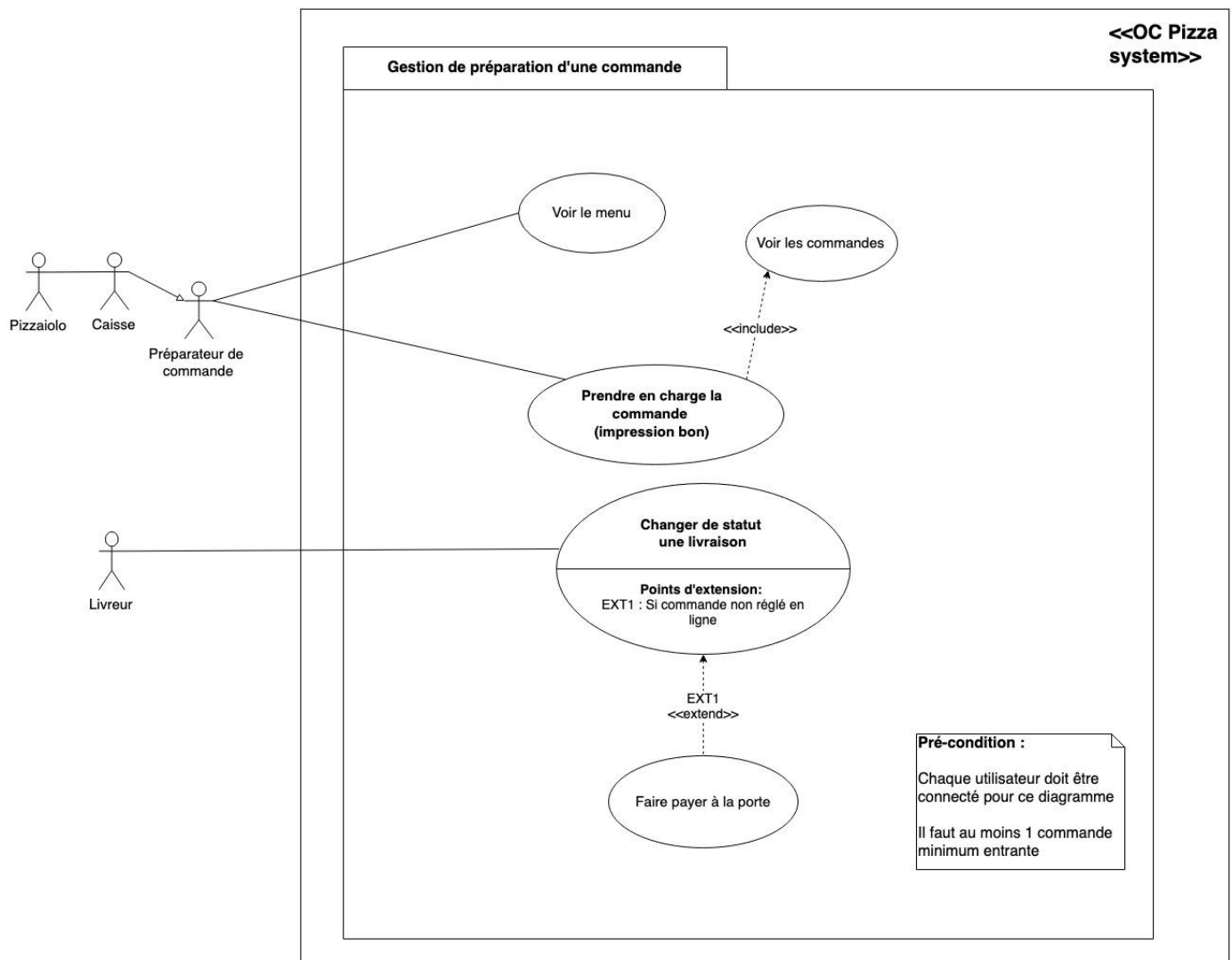


Diagramme cas utilisation "d'une préparation de commande"

Le package gestion de préparation représente toute la partie où la commande est entrée dans le restaurant et elle est définitivement prise en charge par le personnel. A ce stade crucial de la commande (la prise en charge), l'acheteur ne peut plus modifier ou annuler sa commande dès à présent. La commande est en préparation.

Pour les préparateurs de commande, ces derniers peuvent voir les commandes entrantes et les prendre en charge. Ils pourront également avoir un accès facile pour voir les recettes des pizzas en aide-mémoire.

Pour les livreurs, ils pourront faire le paiement à la porte en renseignant le montant de la prise en charge. Ils auront aussi le moyen de changer de statut une livraison afin d'indiquer qu'elle est passée de « en livraison » à « livrée ».

5.2.3.1. – UC12 – Prendre en charge une commande

Identifiant	UC12 – Prendre en charge une commande
Utilisateur :	Préparateur de commande
Description	Une commande est entrée dans le système du restaurant, le préparateur souhaite valider la prise en charge de cette commande.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Il faut qu'une commande au minimum soit entrée dans le système du restaurant
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> Le préparateur de commande regarde les commandes entrantes. Une commande est réalisée, elle s'affiche sur « voir les commande ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche un tableau avec les commandes entrantes (n° de commande, commande, client). L'utilisateur sélectionne une nouvelle commande figurant sur le tableau et valide la prise en charge. Le système imprime le bon de commande pour le préparateur de commande. Le système ajuste les stocks. Le système notifie au client que sa commande a été prise en charge par le restaurant (annulation impossible). Le système met à jour la page de commande pour le préparateur de commande.
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> le système affiche aucune commande (voir les commandes) : <ol style="list-style-type: none"> le système rafraichi le tableau lorsqu'une nouvelle commande arrive, retour étape 1. le système n'imprime pas le bon de commande : <ol style="list-style-type: none"> le client a annulé sa commande avant la prise en charge par le restaurant le système annule la commande entrée, retour étape 1. le système ajuste les stocks
Résultats	<p>Scénario nominal : le préparateur de commande à imprimer son bon de commande, la commande est maintenant prise en charge et non annulable par le client.</p> <p>Scénario alternatif : 3.a la commande passe en statut « annulé » sur le tableau des commandes entrantes.</p>

5.2.3.2. – UC13 – Cas d'utilisation « Changer de statut une livraison »

Identifiant	UC13 – Changer de statut une livraison
Utilisateur :	Livreur de commande
Description	Le livreur est sur le point de partir pour faire ses courses de livraison, il notifie au système que certaines commandes sont à bord de son véhicule de transport, il change le statut à « en livraison ». Une fois la livraison effectuée, il souhaite changer le statut de livraison à « finalisée ».
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> La commande est partie du restaurant avec le livreur. La commande est en course de livraison.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> La commande est prête à partir, elle passe en livraison.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le livreur scan le bon de commande sur la livraison à faire, elle s'ajoute à son tableau des livraisons Le système enregistre la commande à bord et la met en statut « en livraison ». Le système déclenche une notification (au restaurant et au client) que la livraison est en cours. Le livreur notifie qu'il est arrivé au point de destination. Le système envoie une notification au client et au restaurant que la commande est arrivée. Le système demande à au livreur de valider la livraison. Le livreur valide que la livraison est passé en statut « finalisée ». Le système enregistre que la livraison est « finalisée » sur l'application.
Scénario alternatif	<p>7.a Le système indique que la livraison doit être payé à la porte du client :</p> <p>7.a.1 : point d'extension EXT6, cas utilisation UC14 « Faire payer à la porte »</p>
Résultats	<p>Scénario nominal : la livraison a été suivi de son départ du restaurant jusqu'à la fin de livraison, elle a changé d'état durant sa progression. Le système et le client ont reçu des notifications</p> <p>Scénario alternatif : 7.a le paiement se réalise au moment de l'échange entre le livreur et le client, le paiement se fait à la porte. Le système valide et enregistre le paiement, et valide la livraison.</p>

5.2.3.3. – UC14 – Cas d'utilisation « Faire payer à la porte »

Identifiant	UC14 – Faire payer à la porte Extension : ce cas d'utilisation étend le UC13 « Changer de statut une livraison » au point d'extension EXT6.
Utilisateur :	Livreur
Description	Le livreur est arrivé à destination, il reçoit une notification du système que la commande n'a pas été encore réglée. Il va vouloir valider la livraison au moment de l'échange, le système lui annonce qu'un paiement doit être fait pour finir la livraison.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> • Une commande en livraison est arrivée à destination chez le client et elle n'a pas été encore réglée.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> • Le livreur est « arrivé à destination », la commande va être livrée au client, le livreur va vouloir finaliser la livraison sur son application. Faire payer à la porte survient avant finir la livraison.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche un formulaire de paiement sur la livraison effectuée par le livreur 2. Le livreur renseigne le montant payé, le type de règlement par le client et valide ses renseignements. 3. Le système vérifie que le montant indiqué est le même que le montant sur la facture de la commande. 4. Le système valide la commande, enregistre le paiement et la livraison passe en statut « livrée ».
Scénario alternatif	<p>3.a Le système identifie que le montant payé ne correspond pas au montant indiqué :</p> <p>3.a.1 : retour à l'étape 2</p>
Résultats	<p><u>Scénario nominal</u> : La commande a été réglée à la fin de la livraison</p> <p><u>Scénario alternatif</u> : la commande n'a pas été réglée à la fin de la livraison</p>

5.2.4. Package « Gestion administrative »

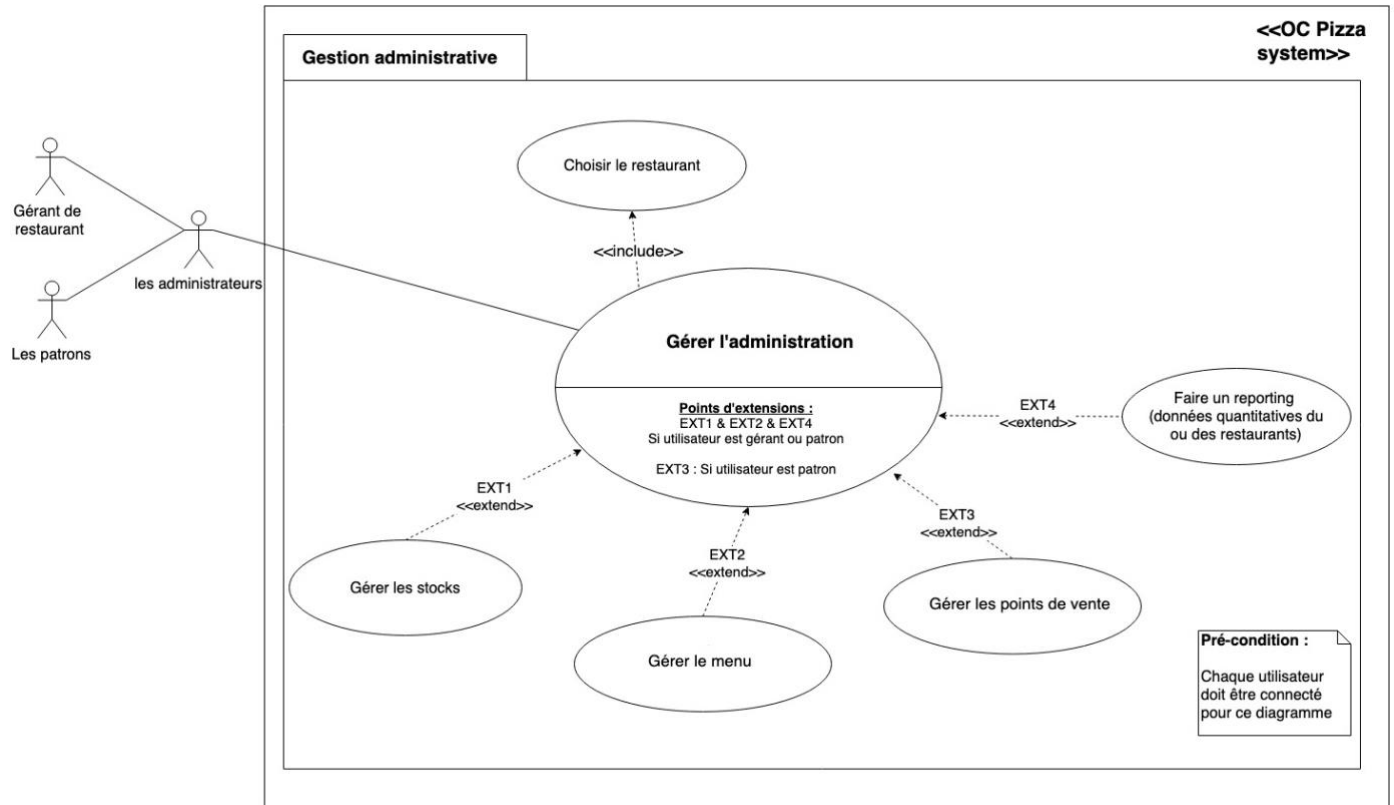


Diagramme cas d'utilisation de Gérer l'administration

Ce package gestion administrative permettra aux patrons du groupe et aux gérants des restaurants d'avoir accès à des fonctionnalités exclusivement réservés pour eux. Les différentes fonctionnalités de ce package permettent aux utilisateurs de :

- Gérer les stocks (commander du stock)
- Gérer le menu (ajouter ou retirer une recette)
- Gestion des points de ventes (ajouter ou retirer un point de vente)
- Faire un reporting (téléchargement)

L'utilisateur doit être connecté avant toutes actions et il doit être un patron ou un gérant de restaurant.

5.2.4.1. – UC15 – Cas d'utilisation « Gérer l'administratif »

Identifiant	UC15 – Gérer l'administratif
Utilisateur :	Gérant du restaurant, les patrons
Description	L'utilisateur a demandé la page gestion administrative
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Seulement les comptes de gérants et des patrons peuvent accéder à ce niveau de l'application. L'utilisateur doit être connecté.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur ayant accès veut d'accéder à la gestion administrative
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système demande de sélectionner son restaurant L'utilisateur sélectionne le(les) restaurant(s) Le système demande à l'utilisateur quelle action il souhaite faire parmi les différents modules (gérer les stocks, gérer le menu, gérer point de vente, faire un reporting) L'utilisateur souhaite <u>gérer les stocks</u> : point d'extension EXT1 cas UC16 « <u>gérer les stocks</u> » Le système enregistre les changements fait par l'utilisateur
Scénario alternatif	<p>4.a L'utilisateur choisit de <u>gérer le menu</u> : point d'extension EXT2 cas UC17 « <u>gérer le menu</u> »</p> <p>4.b L'utilisateur choisit de <u>gérer point de vente</u> : point d'extension EXT3 cas UC18 « <u>gérer point de vente</u> »</p> <p>4.c L'utilisateur choisit de <u>faire un reporting</u> : point d'extension EXT4 cas UC19 « <u>faire un reporting</u> »</p>
Résultats	<u>Scénario nominal</u> : L'utilisateur peut modifier les informations administratives du restaurant
Scénario fin	L'utilisateur quitte l'application à l'étape 2,3. Aucun changement fait.

5.2.4.2. – UC16 - Cas d'utilisation « Gérer les stocks »

Identifiant	UC16 – Gérer les stocks Extension : ce cas d'utilisation étend le UC15 « Gérer l'administratif » au point d'extension EXT1.
Utilisateur :	Gérant du restaurant, les patrons
Description	L'utilisateur a demandé la page Gestion administrative et souhaite ajuster les stocks
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit être connecté. Seulement les comptes des gérants et des patrons peuvent accéder à ce niveau de l'application.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur demande la page de Gestion administrative, il a choisi son restaurant et il demande le module « Gérer les stocks ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche les quantités restantes de stocks de chaque ingrédient et propose d'ajouter du stock à l'utilisateur. L'utilisateur sélectionne qu'il veut ajouter du stock. Le système envoie un formulaire pour renseigner les informations de la commande pour le stock. L'utilisateur renseigne les montants en quantité d'ingrédient qu'il souhaite commander et valide sa commande pour le stock. Le système vérifie les montants autorisés sur la commande et la valide. Le système ajuste les stocks quand la livraison arrive.
Scénario alternatif	<p>1.a l'utilisateur n'a pas besoin d'ajouter de stock</p> <p>1.a.1 l'utilisateur quitte la gestion administrative</p> <p>5.a le système identifie que le montant en quantité dépasse le maximum autorisé pour une commande de stock</p> <p>5.a .1. Le système propose de revoir les quantités renseignées par l'utilisateur, retour au point 4</p>
Résultats	Les stocks du restaurant sont mis à jour
Scénario fin	L'utilisateur quitte l'application à l'étape 2, 4. Aucun changement fait.

5.2.4.3. – UC17 – Cas d'utilisation « Gérer le menu »

Identifiant	UC17 – Gérer le menu Extension : ce cas d'utilisation étend le UC15 « Gérer l'administratif » au point d'extension EXT2
Utilisateur :	Gérant du restaurant, les patrons
Description	L'utilisateur a demandé la page Gestion administrative et souhaite modifier le menu
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit être connecté. Seulement les comptes des gérants et des patrons peuvent accéder à ce niveau de l'application.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur demande la page de Gestion administrative, il a choisi son restaurant et il demande le module « Gérer le menu ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche le menu (le restaurant est sélectionné) L'utilisateur souhaite ajouter une nouvelle recette à son menu du restaurant Le système affiche un formulaire pour créer une nouvelle recette L'utilisateur renseigne les informations demandées (nom de recette, ingrédients grammage, prix) et valide son ajout Le système vérifie que tous les champs obligatoires sont remplis et valide l'ajout Le système met à jour le menu du restaurant
Scénario alternatif	<p>2.a L'utilisateur souhaite retirer une pizza (rupture d'ingrédient) :</p> <ol style="list-style-type: none"> Le système affiche une liste des recettes, il propose de sélectionner la recette à retirer à l'utilisateur L'utilisateur sélectionne la recette à retirer et valide Le système enregistre le retrait et la met à jour le menu du restaurant sélectionné
Résultats	<ul style="list-style-type: none"> Le menu est à jour
Scénario fin	L'utilisateur quitte l'application à l'étape 2,4. Aucun changement fait.

5.2.4.4. – UC18 – Gérer les points de ventes

Identifiant	UC18 – Gérer les points de ventes Extension : ce cas d'utilisation étend le UC15 « Gérer l'administratif » au point d'extension EXT3
Utilisateur :	Les patrons
Description	L'utilisateur a demandé la page Gestion administrative et il veut ajouter un restaurant (ouverture dans 3 mois)
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit être connecté. Seulement les comptes des patrons peuvent accéder à ce niveau de l'application.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur demande la page de Gestion administrative et demande le module « gérer les points de ventes »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche une liste avec les restaurants et propose à l'utilisateur d'ajouter ou de retirer un point de vente L'utilisateur souhaite ajouter un point de vente Le système lui affiche un formulaire pour ajouter un point de vente L'utilisateur renseigne les informations demandées par le formulaire pour ajouter le nouveau point de vente (adresses, numéro de téléphone, horaires) et valide Le système vérifie et met à jour les points de vente sur l'application
Scénario alternatif	<p>2.a L'utilisateur souhaite retirer un point de vente :</p> <p>2.a.1 Le système demande à l'utilisateur de confirmer le retrait du restaurant en le sélectionnant</p> <p>2.a.2. L'utilisateur sélectionne son restaurant et valide son choix</p> <p>2.a.3. Le système enregistre la demande de l'utilisateur et met à jour les points de vente qui sont disponibles</p> <p>5.Le système identifie que tous les champs ne sont pas renseignés :</p> <p>5.a.1 : Le système renvoie le formulaire demande à l'utilisateur de remplir tous les champs obligatoire, retour à l'étape 4.</p>
Résultats	<p><u>Scénario nominal</u> : l'utilisateur a ajouté un nouveau point de vente, les points de ventes sont mis à jour</p> <p><u>Scénario alternatif</u> : l'utilisateur a retiré un point de vente</p>
Scénario fin	L'utilisateur quitte l'application à l'étape 2,4. Aucun changement fait.

5.2.4.5. – UC19 – Cas d'utilisation « Faire un reporting »

Identifiant	UC19 – Faire un reporting Extension : ce cas d'utilisation étend le UC15 « Gérer l'administratif » au point d'extension EXT4
Utilisateur :	Gérant du restaurant, les patrons
Description	Extraire les données quantitatives de l'application. L'utilisateur s'est rendu sur la page Gestion administrative et souhaite faire un reporting.
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit être connecté. Seulement les comptes des gérants et des patrons peuvent accéder à ce niveau de l'application.
Déclencheur	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur demande la page de Gestion administrative et demande le module « faire un reporting ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système demande de sélectionner un ou plusieurs restaurant(s). L'utilisateur renseigne son choix et sélectionne le/les restaurant(s). Le système demande la validation à l'utilisateur. L'utilisateur confirme sa demande. Le système créer deux fichiers (.pdf, .xml) et propose à l'utilisateur de les télécharger. L'utilisateur télécharge le fichier qu'il souhaite prendre pour faire son reporting.
Résultats	L'utilisateur a son fichier pour faire ses reportings
Scénario fin	L'utilisateur quitte l'application à l'étape 2. Aucun changement fait. L'utilisateur quitte l'application à l'étape 4. Les fichiers téléchargeables sont disponibles à sa prochaine venue.

5.3 - Les règles de gestion générales

Notre application aura plusieurs règles de gestion qui sont les suivantes :

- Le mot de passe d'un utilisateur doit correspondre aux standards de sécurité proposée.
- Un passeur de commande doit s'identifier pour passer une commande.
- Un passeur de commande doit avoir un compte sur l'application pour faire une commande.
- Une commande peut contenir une à plusieurs pizzas.
- Une commande ne peut plus être annulée si elle est passé en préparation par le restaurant.
- Une commande peut être annulée si elle n'est pas passé en préparation (impression du bon de commande).
- Une commande peut être payée à la porte, ou au restaurant si plusieurs échecs de paiement ligne ont lieu.
- Une commande est obligatoirement réglée avant d'être transmis à son client
- Le client ne pourra jamais accéder au package administration de l'application, ni au package livraison, ni au package préparation.
- Le passeur de commande (pizzaiolo, caisse, préparateur) ne pourra jamais accéder au package administration, ni au package livreur.
- Seul les patrons pourront accéder au package administration de l'application.
- Seulement le pizzaiolo et la caisse peuvent prendre des commandes entrantes (téléphone, ou au restaurant)

Glossaire

Dans cette partie, nous survolerons les **différents termes utilisés** afin de faciliter la lecture de ce rapport d'analyse.

Méthodologie UML

L'analyse logicielle avec **UML (Unified Modeling Language)** soit en français veut dire langage de modélisation unifié de votre projet logiciel. C'est un langage de modélisation qui permet d'illustrer graphiquement les besoins des utilisateurs où l'on utilise des diagrammes. C'est une approche itérative et incrémentale, elle ne fait qu'évoluer selon vos retours afin que nous identifions ensemble les nouveaux potentiels besoin des futurs utilisateurs sur le logiciel

Un système	Représente le futur logiciel qui est représenté par une boîte sur le diagramme de contexte (cf. diagramme de contexte). Le système, sous forme de boîte, avec un signe <<system>> indiqué, qui en fait représente l'intégralité du futur logiciel (ou l'application).
Les acteurs	Les différentes personnes qui utiliseront le logiciel, donc les futurs utilisateurs. Nous nous focaliserons sur les acteurs principaux dans cette analyse de logiciel en UML (cf. Partie 3.2 Les acteurs).
Une action	Représente une action à réaliser sur le système par un acteur / ou plusieurs acteurs. Une action peut-être : « l'utilisateur renseigne ses informations (email, mot de passe) dans le formulaire envoyé par le système pour 'se connecter' ».
Un lot d'action	Représente un déroulement d'action qui est susceptible d'être réalisé par un des acteurs sur l'application pour un besoin spécifique.
Un scénario de cas d'utilisation	Représente un scénario donné concernant un ou plusieurs acteurs, qui eux réaliseront un déroulement d'action. On en fait des cas d'utilisations. Qui eux nous décrivent comment l'acteur interagit avec le système et ce que le système lui demande de faire pour réaliser l'action qu'il veut compléter.
Une fonctionnalité	Nous nous intéressons aux actions susceptibles d'être réalisées par un acteur pour un but précis. Par exemple, prenons le scénario du cas d'utilisation de « passer une commande » : celui-ci comprend plusieurs actions dont « consulter le menu », « choisir son produit », et « personnaliser sa commande » qui elles, sont toutes appelées par la fonctionnalité « passer une commande ». Donc une fonctionnalité peut faire appel à plusieurs petites actions. Nous les détaillons dans les cas d'utilisation.
Un package	C'est une famille de fonctionnalité qui se ressemble ou qui font partie d'un ensemble qui est cohérent avec le développement de l'application et les besoins exprimés.
Relation <<intend>>	Une action obligatoire faisant partie d'une fonctionnalité.
Relation <<extend>>	Une action conditionnelle faisant partie d'une fonctionnalité, qui étend un cas d'utilisation.

Annexes

a. Annexe 1 : Les personnas

Fiche 1 : Céline, mère de famille



Céline

« Tout ce qui compte pour moi et peu importe mon état de fatigue, c'est que mes enfants manquent de rien à manger »

« Les plats à emporter ou à livrer sont des perles rares à garder »

Mère au foyer

Achète ponctuellement

Aime ses enfants

Aime bien que tout soit organisé

Manque de temps pour faire ce qui est nécessaire pour les enfants

Age 47

Job Mère au foyer

Education Ecole Polytechnique

Résidence Paris 15ème

Famille En Famille

Archetype Acheteuse ponctuelle pour aider sa famille

Technologie À l'aise avec son ordinateur et mais préfère son portable

OBJECTIFS

- Cherche que ses enfants respectent la routine (heure de dîner, heure pour dormir)
- Faire un dîner en commandant des pizzas si manque de temps dans la journée ordinaire
- Chercher à réduire son temps en cuisine
- Nourrir toute une famille rapidement

PEURS, CHALLENGES, PROBLEMES

- Plus d'ingrédient à la maison pour dîner, trouver une solution rapide
- Déborder par une autre activité, elle n'a plus d'énergie et souhaite commander à manger
- Ses enfants doivent manger avant de dormir

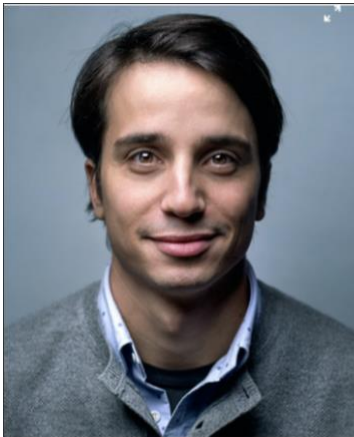
FACTEURS DE DECISION

- Préfère récupérer une pizza en rentrant des courses
- Préfère appelé pour commander
- Payer à la livraison ou au restaurant

SOLUTION

- OC Pizza permet à Céline de commander à manger pour ses enfants pour dîner, si elle est dépassée par le temps
- OC Pizza lui propose de pouvoir chercher sa commande au restaurant aux retours de ses courses
- OC Pizza lui propose de payer au restaurant si besoin, ou à la livraison
- OC propose de passer commande en téléphonant au restaurant

Fiche 2 : Charles Henri, le cadre qui n'a pas beaucoup de temps pour s'occuper de son repas.



Charles Henri

« L'homme qui n'a plus de temps. Mon temps et ma vie sont consacrés à mon travail »

« J'aime bien quand toutes mes activités roulent sur des rails. Je suis tellement overbooké, il faut que tous soit fluide. J'ai besoin de pouvoir manger rapidement, sans me prendre la tête. De plus, j'aime quand tout est rapide, et surtout bon. J'aime la routine »

Chef de projet chez Umanis
Achète en ligne

Aime la rapidité et l'automatisme

Le temps, c'est de l'argent, « j'ai pas le time »

Sous pression et délais de travail.

Déséquilibre vie pro et perso

Age 34

Job Chef de projet chez Umanis

Education HEC Montréal

Résidence Paris 6ème

Famille Célibataire

Archetype Acheteur fréquent avec ses habitudes

Technologie Aime son ordinateur ou à l'aise avec son portable

OBJECTIFS

- Chercher à progresser dans son entreprise.
- Ne lâche jamais un dossier client.
- Il veut garder contrôle.
- Cherche à gagner du temps sur tout ce qu'il réalise de faire.
- Passer le moins temps possible pour une commande et pour manger.

PEURS, CHALLENGES, PROBLEMES

- Un nouveau point d'échange avec son ou ses clients, un nouveau développement.
- Stresser par sa quantité de travail et ses délais court.
- Charge de travail inadapté par rapport à son temps de travail.
- Equilibre vie pro/privée très mauvais.

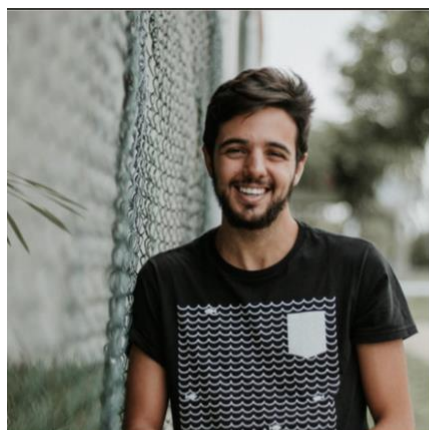
FACTEURS DE DECISION

- Envie de gagner du temps.
- Préfère commander en ligne.
- Préfère renouveler une commande, aime bien les habitudes.
- Préfère qu'une fois commandé, tout arrive par soi-même.
- Pouvoir commander tard le soir.

SOLUTION

- Compte utilisateur pour sauver ses derniers achats.
- Paiement en ligne.
- Achat rapide, procédure très simple.
- Aucun suivi à faire une fois commandée.
- Ouverture des restaurants tard, dernière livraison tard.
- Recommander une ancienne commande.

Fiche 3 : Alexander, c'est un estomac nomade, il adore manger n'importe où, n'importe quand.



Alexander

"L'étudiant nomade qui mange une pizza quand il a faim soudainement"

"Peu importe où je suis, j'aime pouvoir commander une pizza lorsque je suis en pleine étude pour un contrôle ou un projet à remettre".

« Pourquoi faire la cuisine alors que je peux me faire livrer une pizza »

Etudiant en programmation
informatique

Achète fréquemment
en ligne

J'aime mangé partout sans faire la cuisine

Les pizzas, c'est la vie

Passes de longues
heures pour étudier

Age 23

Job Étudiant

Education EPITECH

Résidence Boulogne Billancourt
(proche du 16^{ème})

Famille Célibataire

Archetype Acheteur fréquent
mangeant à plusieurs
endroits différents

Technologie Ordinateur et son
portable

OBJECTIFS

- Chercher à optimiser son temps d'étude sans à avoir se soucier de faire des tâches qui prennent du temps comme : faire la cuisine...
- Moins de vaisselle j'ai, mieux je me porte.
- Manger une pizza n'importe où.
- Manger une pizza à n'importe quelle heure.
- Payer en ligne ou en cash.
- Personnaliser sa pizza.

PEURS, CHALLENGES, PROBLEMES

- De perdre du temps à faire la cuisine pour lui et ses amis.
- De perdre du temps à faire la vaisselle.
- De foirer son plat qu'il cuisine.
- Besoin d'un aliment qui se mange avec une main, et qui soit délicieux tout en étudiant.

FACTEURS DE DECISION

- Commander en ligne.
- Payer à la porte ou en ligne.
- Refaire des commandes passées.
- Personnaliser sa pizza.
- Commande pour mes potes et moi devant un film, match etc...

SOLUTION

- Compte utilisateur avec historique de commande.
- Commande peut être payer à la livraison ou au restaurant (en ligne ou cash).
- Commande possible jusqu'à tard le soir (23h dernière commande pour livraison).
- Ajouter plusieurs adresses de livraisons favorites.
- Personnaliser sa pizza.
- Un panier peut être constitué de plusieurs pizza

Fiche 4 : Damien, le pizzaiolo



Damien - Pizzaiolo

“L’essentiel, c’est de voir avec simplicité une commande entrante”

“ Si on me donne une interface numérique pour travailler, j’aime quand elle est facile d’utilisation et intuitive”

« Pourquoi faire compliquer, quand au final, c’est simple »

Pizzaiolo chez OC Pizza

Travail avec une application web

J’aime quand c’est rapide et efficace

Une interface simple, c’est mieux

Toujours être en contrôle pendant les pics d’activités

Age 31

Job Pizzaiolo chez OC Pizza

Education Pizzaiolo Academy de Paris

Résidence Vincennes, Paris

Famille Marié

Archetype Pizza chef

Technologie À l’aise avec son portable et un peu avec les interfaces numériques

OBJECTIFS

- Ne pas s’emmêler les pinceaux
- Prendre une commande rapidement
- Voir clairement la commande prise en charge
- Mettre à jour les commandes entrantes lorsqu’une commande arrive

PEURS, CHALLENGES, PROBLEMES

- De ne plus savoir quelle commande est arrivée en première
- D’oublier une pizza sur une commande
- D’oublier la recette d’une pizza


FACTEURS DE DECISION

- Voir les commandes du restaurant
- Imprimer un bon de commande
- Voir les recettes

SOLUTION

- Voir les commandes entrantes
- Prise en charge d’une commande en imprimant un bon de commande
- Voir le menu des recettes du restaurant (aide-mémoire)
- Une interface étudiée pour que ce soit simple d’utilisation

Fiche 5 : Bob le livreur pilote



Bob - Livreur

« Je me fiche de devoir livrer des pizzas la nuit, la journée, dans le froid ou la pluie car j'aime le scooter...tant que j'ai une application facile d'utilisation pour changer de statut une livraison et régler un paiement sur mon téléphone »

« Quelques clique et passons à la livraison suivante ! »

« Mon but étant qu'un client mange chaud et que la pizza soit intacte »

Livreur chez OC Pizza

Travail avec une application web

J'aime bien aller droit au but

J'aime bien quand une application est adaptée à mon périphérique

Le client ne doit jamais attendre

Age 23

Job Livreur chez OC Pizza

Education ESCE

Résidence Paris 13ème

Famille Célibataire

Archetype Livreur officiel

Technologie À l'aise avec son portable et les ordinateurs

OBJECTIFS

- Connaître l'adresse de livraison d'une commande embarquée
- Notifier facilement mon départ
- Notifier facilement mon arrivée
- Renseigner facilement le montant à régler

FACTEURS DE DECISION

- Notifier mon arrivée à destination de la livraison
- Renseigner facilement le montant à payer par le client

PEURS, CHALLENGES, PROBLEMES

- D'avoir la mauvaise adresse
- Une application qui n'est pas adaptée sur mon téléphone
- D'avoir la mauvaise commande pour une adresse
- De ne pas avoir les infos clients pour appeler au cas où si besoin de digicode ou interphone

SOLUTION

- Changer de statut une livraison
- Valider la fin d'une livraison
- Renseigner le montant payer par le client
- Une interface étudiée pour les smartphones

b. Annexe 2 : Impact mapping

