

# OC Pizza

## Mise en place d'un système de gestion de pizzeria

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1

**Auteur**

Kevin Bertrand

*Développeur d'applications*

## TABLE DES MATIERES

<b>1 - Versions .....</b>	<b>5</b>
<b>2 - Introduction .....</b>	<b>6</b>
2.1 - Objet du document .....	6
2.2 - Références .....	6
2.3 - Besoin du client.....	7
2.3.1 - Contexte.....	7
2.3.2 - Enjeux et Objectifs.....	7
<b>3 - Description générale de la solution .....</b>	<b>8</b>
3.1 - Les principe de fonctionnement.....	8
3.2 - Les acteurs.....	9
3.2.1 - Acteurs primaires .....	10
3.2.2 - Acteurs secondaires .....	11
3.3 - Les cas d'utilisation généraux .....	12
<b>4 - Le domaine fonctionnel.....</b>	<b>13</b>
4.1 - Référentiel .....	13
4.2 - Description des classes .....	13
4.2.1 - Address.....	13
4.2.2 - Supplier.....	14
4.2.3 - Ingredient.....	14
4.2.4 - OrderIngredients .....	14
4.2.5 - Pizzeria .....	14
4.2.6 - Hours .....	14
4.2.7 - Stock .....	14
4.2.8 - Staff .....	15
4.2.9 - Client .....	15
4.2.10 - Order .....	15
4.2.11 - Billing.....	15
4.2.12 - Pizza.....	15
4.2.13 - CommandLine .....	15
4.2.14 - Recipe .....	16
4.2.15 - Composition.....	16
<b>5 - Les workflows .....</b>	<b>17</b>
5.1 - Le workflow d'une commande .....	17
<b>6 - Application Web .....</b>	<b>18</b>
6.1 - Les acteurs.....	18
6.2 - Diagramme des cas d'utilisation .....	18
6.3 - Les règles de gestion générales .....	18
6.4 - Les cas d'utilisation.....	19
6.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation "Obtenir la liste des pizzas disponibles" .....	19



6.4.1.1 - Scénario alternatif : Abandon du site .....	19
6.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation " S'inscrire " .....	20
6.4.2.1 - Scénario alternatif : Le client n'active pas son compte sous les 24h.....	20
6.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation " Se connecter " .....	21
6.4.3.1 - Scénario alternatif : Le client entre de mauvais identifiants .....	21
6.4.4 - UC4 – Cas d'utilisation " Passer une commande " .....	22
6.4.4.1 - Scénario alternatif : Le client sélectionne le paiement en ligne.....	22
6.4.5 - UC5 – Cas d'utilisation " Consulter la liste de ses commandes " .....	23
6.4.5.1 - Scénario alternatif : Le client n'a pas encore passé de commandes .....	23
6.4.6 - UC6 – Cas d'utilisation " Consulter le statut d'une commande " .....	23
6.4.6.1 - Scénario alternatif : La commande n'a pas encore été traitée par le pizzaiolo.....	23
6.4.7 - UC7 – Cas d'utilisation " Modifier sa commande " .....	24
6.4.7.1 - Scénario alternatif : La client supprime une pizza .....	24
6.4.7.2 - Scénario alternatif : La client paye sa commande en ligne .....	24
6.4.8 - UC8 – Cas d'utilisation " Annuler sa commande " .....	25
6.4.8.1 - Scénario alternatif : La client refuse l'annulation .....	25

## 7 - Application OC Pizza .....26

7.1 - Les acteurs.....	26
7.2 - Diagramme des cas d'utilisation .....	26
7.3 - Les règles de gestion générales .....	27
7.4 - Les cas d'utilisation .....	28
7.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation " Authentification du personnel " .....	28
7.4.1.1 - Scénario alternatif : Première connexion des acteurs .....	28
7.4.1.2 - Scénario alternatif : Les acteurs entrent un email non reconnu.....	28
7.4.1.3 - Scénario alternatif : Les acteurs entrent un mot de passe éroné .....	28
7.4.1.4 - Scénario alternatif : Première connexion – 2 mots de passes différents .....	29
7.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation " Obtenir la liste des pizzas disponibles " .....	29
7.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation " Enregistrer une commande " .....	30
7.4.3.1 - Scénario alternatif : Paiement en espèce au comptoir .....	31
7.4.3.2 - Scénario alternatif : Paiement par carte au comptoir .....	31
7.4.4 - UC4 – Cas d'utilisation " Consulter la liste des commandes " .....	32
7.4.5 - UC5 – Cas d'utilisation " Consulter le statut d'une commande " .....	33
7.4.5.1 - Scénario alternatif : La commande n'a pas encore été traitée.....	33
7.4.6 - UC6 – Cas d'utilisation " Modifier une commande " .....	34
7.4.6.1 - Scénario alternatif : La client demande la suppression d'une pizza .....	34
7.4.6.2 - Scénario alternatif : La client paye sa commande en espère au comptoir .....	35
7.4.6.3 - Scénario alternatif : La client paye sa commande par carte au comptoir .....	35
7.4.7 - UC7 – Cas d'utilisation " Annuler une commande " .....	36
7.4.8 - UC8 – Cas d'utilisation " Encaisser une commande " .....	37
7.4.8.1 - Scénario alternatif : La client paye par carte.....	37
7.4.9 - UC9 – Cas d'utilisation " Gérer le stock " .....	38
7.4.10 - UC10 – Cas d'utilisation " Consulter l'aide-mémoire " .....	39
7.4.11 - UC11 – Cas d'utilisation " Mettre à jour le statut d'une commande" .....	40
7.4.11.1 - Scénario alternatif : Sélection d'un statut antérieur .....	40



7.4.12 - UC12 – Cas d'utilisation "Afficher la liste des commandes à livrer"	41
7.4.13 - UC13 – Cas d'utilisation "Consulter les coordonnées d'un client"	42
7.4.13.1 - Scénario alternatif : Aucunes coordonnées	42
7.4.14 - UC14 – Cas d'utilisation "Mettre à jour la carte"	43
7.4.14.1 - Scénario alternatif : Suppression d'une pizza	43
7.4.15 - UC15 – Cas d'utilisation "Mettre à jour les aide-mémoires"	44
7.4.15.1 - Scénario alternatif : Modification d'un aide mémoire	44
7.4.15.2 - Scénario alternatif : Suppression d'un aide mémoire	44
7.4.16 - UC16 – Cas d'utilisation "Afficher la liste des comptes employé"	45
7.4.17 - UC17 – Cas d'utilisation "Créer un compte employé"	46
7.4.17.1 - Scénario alternatif : Les acteurs entre un email déjà utilisé	46
7.4.17.2 - Scénario alternatif : Les acteurs omettent certaines informations	46
7.4.18 - UC18 – Cas d'utilisation "Supprimer un compte employé"	47
7.4.19 - UC19 – Cas d'utilisation "Afficher toutes les commandes du groupe"	48

## 8 - Glossaire.....49

# 1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Kevin Bertrand	10/05/2022	Création du document	0.1
Kevin Bertrand	11/05/2022	Finalisation du document	1

## 2 - INTRODUCTION

### 2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application **OC Pizza**. Ce document est destiné à la maîtrise d'ouvrage (MOA) et à la maîtrise d'œuvre (MOE).

L'objectif de ce document est d'optimiser la conception de l'application en prenant en compte toutes les fonctions qui doivent être réalisées.

Les éléments du présent dossier découlent :

- Du premier entretien avec les équipes de OC Pizza ;
- De l'analyse des besoins et de la conception technique préalablement effectuées.

### 2.2 - Références

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

1. **Bertrand\_Kevin\_2\_dossier\_technique\_052022.pdf** : Dossier de conception technique de l'application
2. **Bertrand\_Kevin\_3\_dossier\_d'exploitation\_052022.pdf** : Dossier d'exploitation de l'application
3. **Bertrand\_Kevin\_4\_PV\_de\_livraison\_finale\_052022.pdf** : Procès-verbal de livraison finale

## 2.3 - Besoin du client

### 2.3.1 - Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Créé par Franck et Lola, le groupe est spécialisé dans les pizzas livrées ou à emporter. Il compte déjà 5 points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins 3 de plus d'ici 6 mois.

Le système informatique actuel ne correspond plus aux besoins du groupe car il ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias. De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de ventes.

Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer « en live » que la livraison est effectuée.

Le nouveau système devra permettre :

- ⇒ D'être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;
- ⇒ De suivre en temps réel les commandes passées, en préparation et en livraison ;
- ⇒ De suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées ;
- ⇒ De proposer un site Internet pour que les clients puissent :
  - Passer leurs commandes, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place ;
  - Payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent – sinon, ils paieront à la livraison ;
  - Modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée.
- ⇒ De proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza.

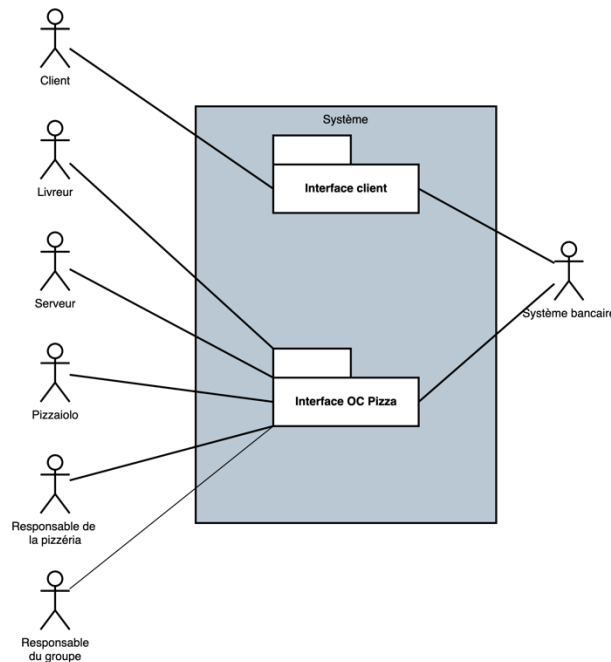
### 2.3.2 - Enjeux et Objectifs

L'objectif du projet est de moderniser le système de gestion des pizzérias du groupe et de proposer une meilleure expérience utilisateur en proposant de nouveaux services tels que le suivi en temps réel des commandes pour les clients ou encore une proposition d'aide-mémoires pour la réalisation des pizzas destinés aux pizzaiolos.

## 3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

### 3.1 - Les principe de fonctionnement

Le diagramme des packages permet de découper la solution finale en deux packages.



#### • L'interface client

Cette interface permet aux clients de rechercher les pizzérias autour d'eux et de consulter leur menu. Cette interface permet également au client de se connecter afin d'accéder à son historique de commande et de créer une nouvelle commande.

Pour passer sa commande, le client ajoute les pizzas voulues dans son panier puis valide ce dernier. Une fois valider, le client aura plusieurs choix de paiement :

- Paiement en ligne dès la commande ;
- Paiement par carte lors de la livraison ;
- Paiement en espèce lors de la livraison.

Une fois la commande validée, le client pourra suivre son état d'avancement sur son compte client. Il aura également la possibilité de modifier ou supprimer sa commande tant que cette dernière n'a pas encore été traitée.



## • L'interface OC Pizza

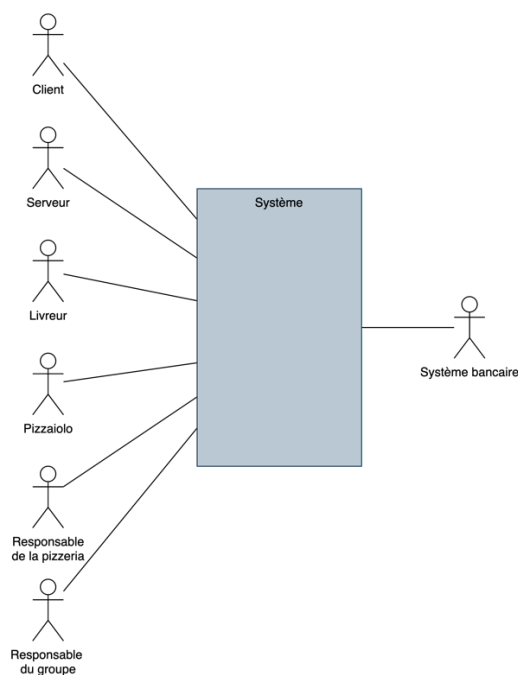
Cette interface permet à tous les employés du groupe d'accéder aux fonctions qui leurs sont réservées (voir le détail des fonctions associées aux acteurs au point 3.3 -).

Depuis cette interface, les employés seront capables de :

- Prendre la commande d'un client par téléphone ou au comptoir ;
- Obtenir les informations d'une commande.
- Modifier le statut d'une commande ;
- Manager les comptes utilisateurs ;
- Gérer le stock ;
- Obtenir l'aide-mémoire pour la réalisation des pizzas ;
- Obtenir les informations de livraison.

## 3.2 - Les acteurs

Lors de l'étude de cette application, 7 acteurs ont été définis :



Ces acteurs ont été séparés en 2 catégories :

- **Acteurs primaires** : Client, serveur, livreur, pizzaiolo, responsable de la pizzeria et responsable du groupe.
- **Acteur secondaire** : Système bancaire

### 3.2.1 - Acteurs primaires

- **Client :**

Le client utilisera le site web afin de se connecter et créer une commande. Pour se faire, il sélectionnera la pizzeria de son choix et visualisera le menu. Dès lors, il aura 2 solutions afin de passer sa commande :

- Il appelle la pizzeria ;
- Il commande en ligne

Dans le cas où le client commande en ligne, il sélectionnera toutes les pizzas voulues pour les ajouter dans son panier. Une fois le panier complet, il validera sa commande en rentrant ses informations de livraison. Ensuite, il sera invité à choisir un moyen de paiement :

- Paiement en ligne directement à la commande ;
- Paiement par carte à la livraison ;
- Paiement en espèce à la livraison.

Lorsque la commande est validée, le client aura l'opportunité, via son espace client, de visualiser l'état d'avancement de sa commande et de modifier ou de supprimer sa commande tant que celle-ci n'a pas encore été traitée.

Via son espace client, le client aura également la possibilité de visualiser l'historique de ses commandes.

- **Serveur :**

Le serveur utilisera l'application OC Pizza afin d'utiliser les fonctions qui lui sont associées. Il aura comme rôles de prendre les commandes des clients par téléphone ou au comptoir. Il accueillera les clients lorsqu'ils se rendent sur place et fournira les commandes aux clients ou aux livreurs.

- **Livreur :**

Le livreur sera responsable de livrer les commandes aux clients dès lors que celles-ci sont prêtes. Pour mener à bien les livraisons, il utilisera l'application OC Pizza pour obtenir les informations relatives aux livraisons.

- **Pizzaiolo :**

Le pizzaiolo a comme mission de préparer les commandes des clients. Afin de respecter les commandes des clients, il utilisera tout d'abord l'application OC Pizza pour visualiser la commande pour savoir combien de pizzas et de quel type il devra préparer. Il utilisera également l'application pour obtenir un aide-mémoire pour confectionner les pizzas. Il sera également responsable de la gestion du stock de la pizzeria.

- **Responsable de la pizzeria :**

Le responsable de la pizzeria modifiera la carte de la pizzeria et prendra en compte les avis des clients pour améliorer continuellement l'expérience client. Il aura également la responsabilité du stock et de commander les ingrédients. Il gèrera aussi les compte des employés de sa pizzeria.

- **Responsable du groupe :**

Le responsable du groupe aura accès à l'ensemble des informations des pizzérias tels que les comptes et les stocks. Il aura également la responsabilité de gérer les comptes des employés de tout le groupe. Il aura également comme rôle, la négociation auprès des fournisseurs des ingrédients.

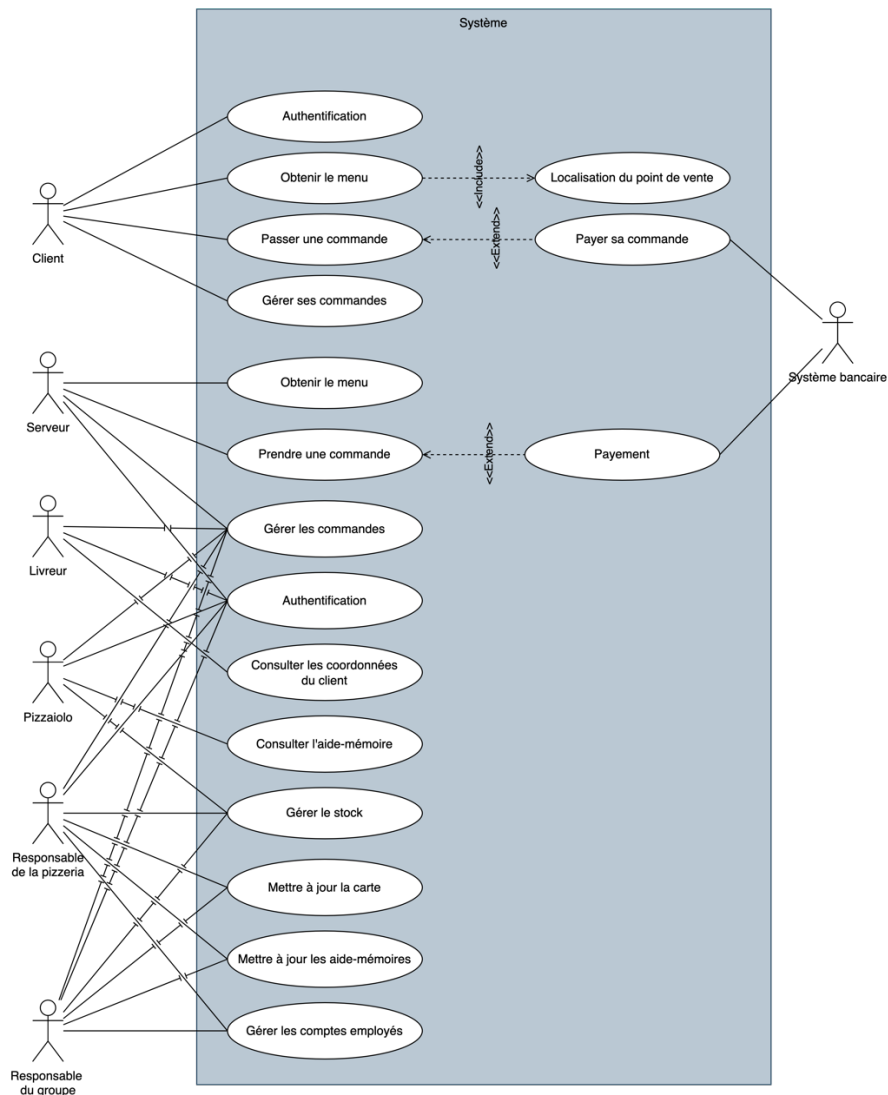
### 3.2.2 - Acteurs secondaires

- **Système bancaire :**

Le système bancaire est un système de paiement en ligne permettant de sécuriser la transaction et de vérifier le moyen de paiement du client.

### 3.3 - Les cas d'utilisation généraux

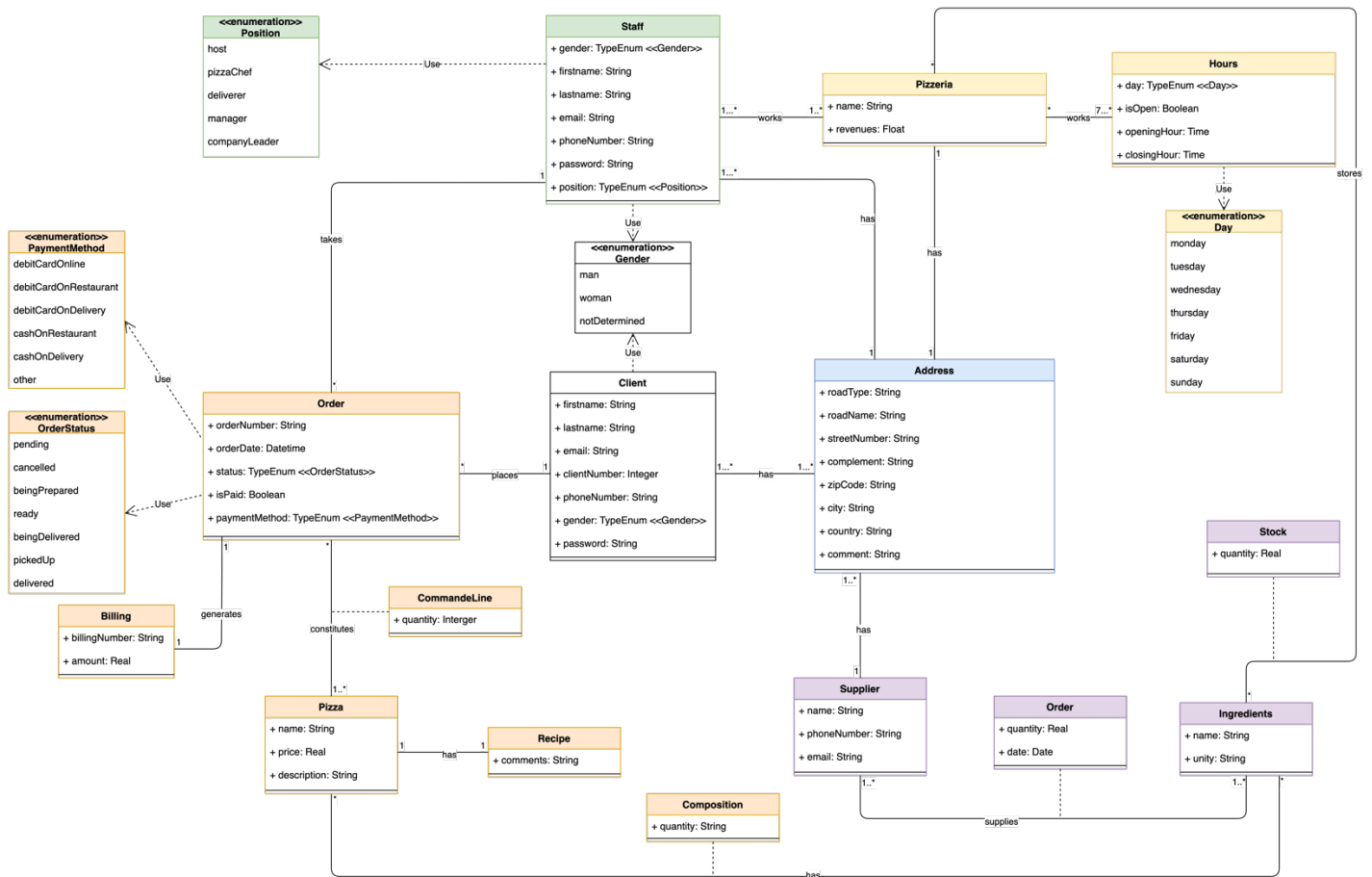
Le diagramme des d'utilisation généraux permet de schématiser les actions que chacun des acteurs aura la possibilité de réaliser.



# 4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

## 4.1 - Référentiel

Le diagramme des classes permet de représenter les éléments qui composeront la base de données et leurs relations.



## 4.2 - Description des classes

### 4.2.1 - Address

Cette classe regroupe toutes les informations relatives aux adresses que ce soit des points de vente, des clients, des équipes et des fournisseurs. Elle regroupe les attributs : type de voie, nom de la voie, numéro du bâtiment, le complément de l'adresse, le code postal, la ville, le pays et un commentaire.

### 4.2.2 - *Supplier*

Cette classe regroupe toutes les informations relatives aux fournisseurs du groupe. Elle regroupe les attributs : nom, numéro de téléphone et email de contact.

### 4.2.3 - *Ingredient*

Cette classe regroupe toutes les informations relatives aux ingrédients utilisés pour la confection des pizzas. Elle regroupe les attributs : nom et unité de mesure.

### 4.2.4 - *OrderIngredients*

Cette classe d'association permet de relier les classes **Supplier** et **Ingredients** et désigne la quantité d'un ingrédient commandé et la date de commande. Elle regroupe les attributs : quantité et date de commande.

### 4.2.5 - *Pizzeria*

Cette classe regroupe toutes les informations relatives aux pizzerias. Elle regroupe les attributs : revenus et nom.

### 4.2.6 - *Hours*

Cette classe regroupe toutes les informations relatives aux horaires d'ouverture des pizzerias. Elle regroupe les attributs : jour, heure d'ouverture, heure de fermeture et est-ce ouvert.

### 4.2.7 - *Stock*

Cette classe d'association permet de relier les classes **Pizzeria** et **Ingredient** et désigne la quantité des ingrédients actuellement dans le stock. Elle regroupe l'attribut : quantité.

#### 4.2.8 - Staff

Cette classe regroupe toutes les informations relatives aux personnels du groupe. Elle regroupe les attributs : nom, prénom, genre de la personne, email, numéro de téléphone, mot de passe et son rôle dans la société.

#### 4.2.9 - Client

Cette classe regroupe toutes les informations relatives aux clients des pizzerias. Elle regroupe les attributs : nom, prénom, genre de la personne, email, numéro de téléphone, mot de passe.

#### 4.2.10 - Order

Cette classe regroupe toutes les informations relatives aux commandes passées soit par les clients soit par les employés. Elle regroupe les attributs : numéro de commande, date de la commande, le statut d'avancement, l'information de si la commande a été payée ou non et le moyen de paiement voulu par le client.

#### 4.2.11 - Billing

Cette classe regroupe toutes les informations relatives aux factures associées aux commandes. Elle regroupe les attributs : numéro de facture et montant.

#### 4.2.12 - Pizza

Cette classe regroupe toutes les informations relatives aux pizzas proposées par les pizzérias. Elle regroupe les attributs : nom, prix et une description.

#### 4.2.13 - CommandLine

Cette classe d'association permet de relier les classes **Pizza** et **Order** et désigne le nombre de pizzas commandées par commande. Elle regroupe l'attribut : quantité.

#### 4.2.14 - *Recipe*

Cette classe regroupe toutes les informations relatives aux recettes des pizzas. Elle regroupe l'attribut : commentaires.

#### 4.2.15 - *Composition*

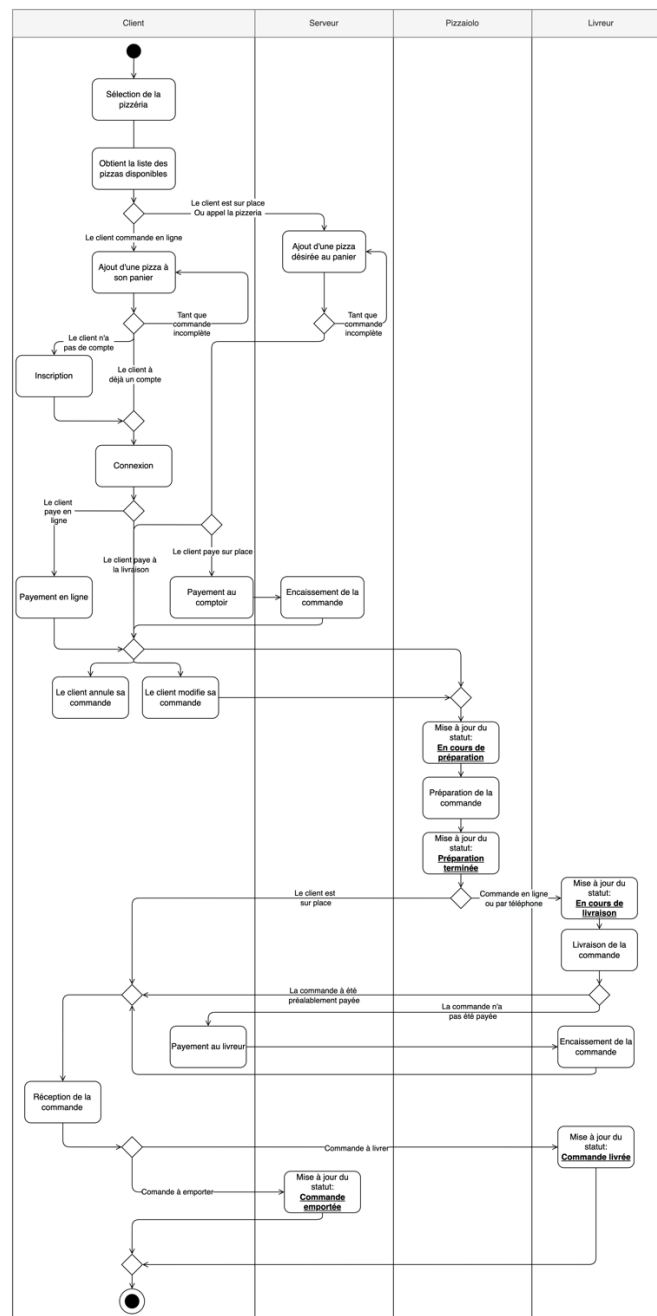
Cette classe d'association permet de relier les classes **Pizza** et **Ingredient** et désigne la quantité d'un ingrédient utilisé pour confectionner une pizza. Elle regroupe l'attribut : quantité.



## 5 - LES WORKFLOWS

### 5.1 - Le workflow d'une commande

Le diagramme ci-dessous représente le cycle de vie d'une commande dès sa création jusqu'à sa clôture en séparant les actions réalisées en fonction des acteurs.



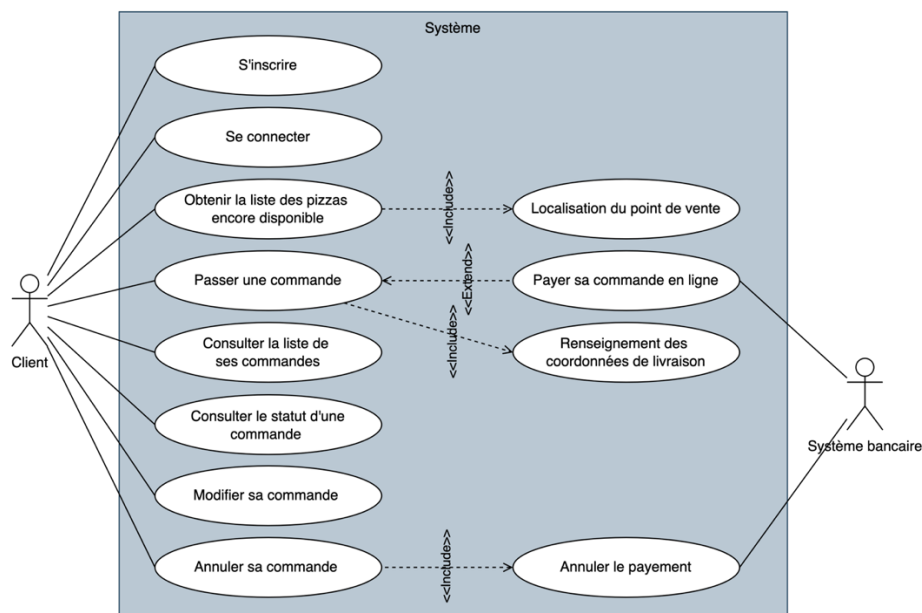
## 6 - APPLICATION WEB

### 6.1 - Les acteurs

Pour cette application, 2 acteurs ont été identifiés :

- **Acteur primaire** : Client
- **Acteur secondaire** : Système bancaire

### 6.2 - Diagramme des cas d'utilisation



### 6.3 - Les règles de gestion générales

L'application Web permet aux clients de rechercher les pizzerias autour d'eux et de consulter leur menu. Cette application permet également aux clients de se connecter afin d'accéder à leur historique de commande et d'en créer une nouvelle.

Pour passer sa commande, le client ajoute les pizzas voulues dans son panier puis valide ce dernier. Une fois valider, le client aura plusieurs choix de paiement (paiement en ligne ou à la livraison).

Une fois la commande validée, le client pourra suivre son état d'avancement sur son compte client. Il aura également la possibilité de modifier ou supprimer sa commande tant que cette dernière n'a pas encore été traitée.

## 6.4 - Les cas d'utilisation

### 6.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation "Obtenir la liste des pizzas disponibles"

Identifiant	UC1 – Obtenir la liste des pizzas disponibles
Description	Le client souhaite obtenir la liste des pizzas pouvant encore être commandées sur le site web
Pré-conditions	Le client doit se trouver sur la page d'accueil du site
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le client appuie sur le bouton « Consulter la carte » présent sur la page d'accueil
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche un pop-up demandant au client de renseigner la pizzeria souhaitée.</li> <li>2. Le client sélectionne la pizzeria souhaitée.</li> <li>3. Le système affiche la carte des pizzas encore disponibles par rapport au point de vente sélectionné au point 2.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 3</u> : Le client visionne la carte des pizzas disponibles dans la pizzeria souhaitée

#### 6.4.1.1 - Scénario alternatif : Abandon du site

1 bis. Le client décide d'abandonner en quittant le site.

→ **Fin du scénario**

#### 6.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation " S'inscrire "

Identifiant	UC2 – S'inscrire
Description	Le client souhaite s'inscrire pour pouvoir passer une commande car il n'a pas encore de compte
Pré-conditions	Le client doit se trouver sur la page d'accueil du site.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le client aura cliqué sur le bouton « Inscription ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche un pop-up demandant au client de renseigner des informations de base (Nom, prénom, téléphone, email et mot de passe)</li> <li>2. Le client entre les informations demandées par le système et appuie sur le bouton « Valider l'inscription ».</li> <li>3. Le système informe le client qu'un mail de confirmation contenant un lien d'activation lui a été envoyé.</li> <li>4. Le client se rend sur sa boîte mail personnelle, sélectionne le mail du système et clique sur le bouton « Activer mon compte ».</li> <li>5. Le système affiche une page web confirmant l'activation du compte du client.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 5</u> : Le compte du client a été créé et activé.

##### 6.4.2.1 - Scénario alternatif : Le client n'active pas son compte sous les 24h

4bis. Le client n'active pas son compte dans les 24h.

→ **Fin du scénario → Le compte du client n'est pas activé et est donc supprimé.**

### 6.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation " Se connecter "

Identifiant	UC3 – Se connecter
Description	Le client souhaite se connecter à son compte.
Pré-conditions	Le client doit se trouver sur la page d'accueil du site.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le client aura cliqué sur le bouton « Connexion ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le système affiche un pop-up demandant au client de renseigner son email et le mot de passe.</li><li>2. Le client entre les informations demandées par le système et appuie sur le bouton « Connexion ».</li><li>3. Le système valide les identifiants de connexion et redirige le client vers la page de son profil.</li></ol>
Résultat	<u>Fin au point 3</u> : Le client est connecté.

#### 6.4.3.1 - Scénario alternatif : Le client entre de mauvais identifiants

2bis. Le client entre de mauvais identifiants et appuie sur le bouton « Connexion ».

3bis. Le système affiche un message d'erreur sur la page de connexion spécifiant que les identifiants sont incorrects.

→ **Retour au point 2**

#### 6.4.4 - UC4 – Cas d'utilisation " Passer une commande "

Identifiant	UC4 – Passer une commande
Description	Le client souhaite passer une commande avec les pizzas de son choix via le site web.
Pré-conditions	Le client doit avoir sélectionné la pizzeria de son choix et être connecté.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le client aura sélectionné la pizzeria de son choix et que la carte sera affichée à l'écran.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le client sélectionne une ou plusieurs pizzas présente sur la carte et clique sur le bouton « Ajouter au panier »</li> <li>2. Le système met à jour le panier avec la sélection du client.</li> <li>3. Le client appuie sur le bouton « Confirmer la commande »</li> <li>4. Le système affiche une page de récapitulatif de la commande et demande les coordonnées du client.</li> <li>5. Le client entre ses coordonnées et valide celles-ci en cliquant sur le bouton « Valider ».</li> <li>6. Le système affiche une page permettant au client de sélectionner le mode de paiement.</li> <li>7. Le client décide de payer à la livraison et valide son choix.</li> <li>8. Le système affiche une page de confirmation indiquant au client que sa commande a bien été prise en compte et est en attente de préparation.</li> <li>9. Le système met à jour le stock d'ingrédient.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 9</u> : Le système a correctement pris en compte la commande et a mis à jour le stock.

##### 6.4.4.1 - Scénario alternatif : Le client sélectionne le paiement en ligne

- 7a. Le client sélectionne le mode de paiement « En ligne »
  - 7b. Le système redirige le client vers une page de paiement sécurisée.
  - 7c. Le client saisit ses informations bancaires et valide son moyen de paiement.
  - 7d. Le système bancaire vérifie que le client possède bien les fonds nécessaires pour valider la commande et redirige ensuite l'utilisateur sur le site web de la pizzeria.
- Le scénario se poursuit à l'étape 8.

#### 6.4.5 - UC5 – Cas d'utilisation " Consulter la liste de ses commandes "

Identifiant	UC5 – Consulter la liste de ses commandes
Description	Le client souhaite obtenir la liste de ses commandes
Pré-conditions	Le client doit être connecté et se trouver sur la page de son profil.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le client aura cliqué sur le bouton « Mes commandes ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la liste de toutes les commandes passées par le client. Un bouton « Détail » est associé à chacune des commandes.
Résultat	<u>Fin au point 1</u> : Le client visionne la liste de ses commandes

##### 6.4.5.1 - Scénario alternatif : Le client n'a pas encore passé de commandes

1bis. Le système affiche un « Aucune commande » sur la page.

#### 6.4.6 - UC6 – Cas d'utilisation " Consulter le statut d'une commande "

Identifiant	UC6 – Consulter le statut d'une commande
Description	Le client souhaite obtenir le récapitulatif et l'état d'une commande.
Pré-conditions	Le client est connecté et est sur la liste de ses commandes
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le client aura cliqué sur le bouton « Détail » associé à une commande.
Scénario nominal	1. Le système affiche une page contenant : → Le récapitulatif de la commande → L'état de la commande
Résultat	<u>Fin au point 1</u> : Le client visionne le récapitulatif et l'état de la commande sélectionnée

##### 6.4.6.1 - Scénario alternatif : La commande n'a pas encore été traitée par le pizzaiolo

1bis. Le système affiche une page contenant :

→ Le récapitulatif de la commande

→ L'état de la commande

→ Un bouton « Annuler la commande » et un second bouton « Modifier la commande »

### 6.4.7 - UC7 – Cas d'utilisation " Modifier sa commande "

Identifiant	UC7 – Modifier sa commande
Description	Le client souhaite modifier sa commande
Pré-conditions	Le client est connecté et se trouve sur le récapitulatif de sa commande. Sa commande doit posséder le statut « Commande en attente ».
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le client appuie sur le bouton « Modifier la commande »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche le panier de la commande et un bouton « Ajouter une pizza ». Le système affiche également un bouton « Supprimer » à côté de chaque pizza du panier.</li> <li>2. Le client clique sur le bouton « Ajouter une pizza ».</li> <li>3. Le système affiche la carte des pizzas disponibles.</li> <li>4. Le client sélectionne la pizza désirée.</li> <li>5. Le système met à jour le panier.</li> <li>6. Le client valide sa commande en cliquant sur « Confirmer la commande ».</li> <li>7. Le système demande une vérification du moyen de paiement.</li> <li>8. Le client décide de payer sa commande à la livraison.</li> <li>9. Le système met à jour le stock d'ingrédient et informe l'utilisateur sur le nouveau délai de livraison.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 9</u> : La commande a été mise à jour.

#### 6.4.7.1 - Scénario alternatif : La client supprime une pizza

2bis. Le client clique sur le bouton « Supprimer » pour supprimer la pizza de son panier.  
→ Suite du scénario au point 5

#### 6.4.7.2 - Scénario alternatif : La client paye sa commande en ligne

8.a. Le client décide de payer en ligne.  
8.b. Le système annule le précédent paiement (les paiements sont en attente tant que la commande n'est pas livrée) et redirige le client vers la page de paiement sécurisée.  
8.c. Le client entre ses coordonnées bancaires.  
8.d. Le système bancaire vérifie les coordonnées et s'assure que le client possède bien les fonds disponibles pour payer sa commande.  
→ Suite du scénario au point 9



#### 6.4.8 - UC8 – Cas d'utilisation " Annuler sa commande "

Identifiant	UC8 – Annuler sa commande
Description	Le client souhaite annuler sa commande
Pré-conditions	Le client est connecté et se trouve sur le récapitulatif de sa commande. Sa commande doit posséder le statut « Commande en attente ».
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le client appuie sur le bouton « Annuler la commande »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le système affiche un pop-up demandant au client de confirmer l'annulation de sa commande.</li><li>2. Le client confirme l'annulation en cliquant sur le bouton « Confirmer l'annulation ».</li><li>3. Le système redirige le client vers une page de confirmation d'annulation de la commande indiquant qu'aucun prélèvement ne sera effectué. Le système annule le paiement en attente et met à jour le stock d'ingrédient.</li></ol>
Résultat	<u>Fin au point 3</u> : La commande est annulée et le paiement a également été annulé.

##### 6.4.8.1 - Scénario alternatif : La client refuse l'annulation

2bis Le client refuse l'annulation en cliquant sur le bouton « Annuler ».

→ Fin du scénario.

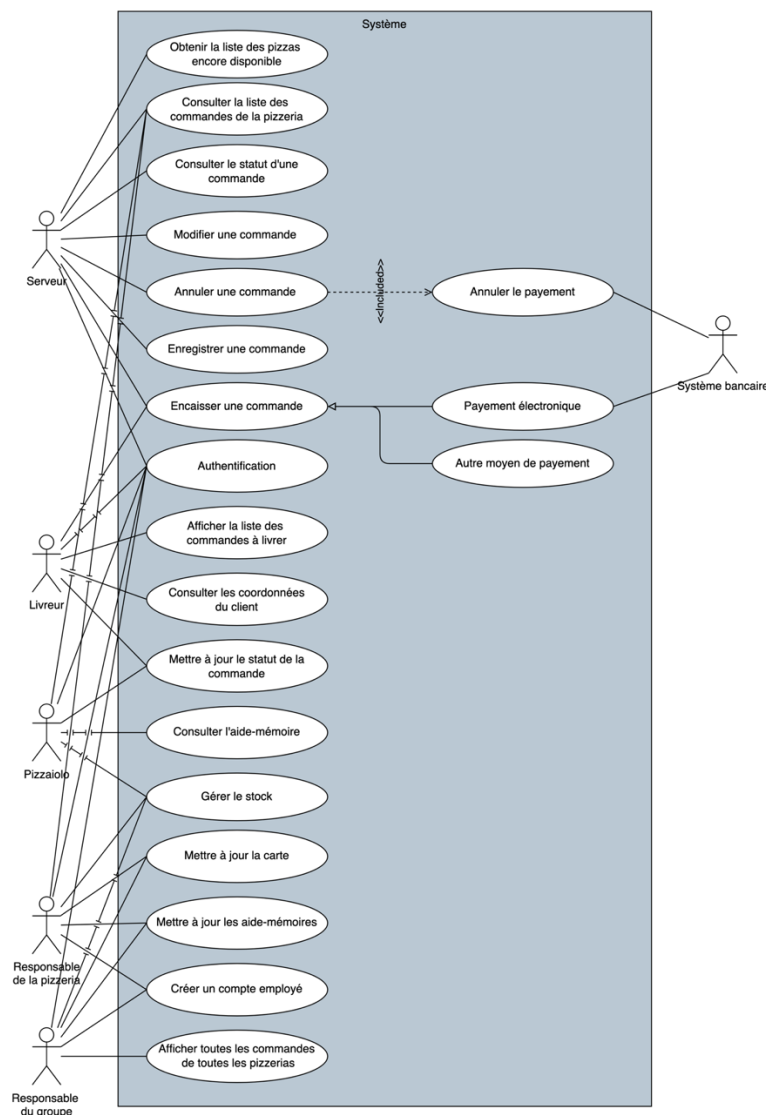
# 7 - APPLICATION OC PIZZA

## 7.1 - Les acteurs

Pour cette application, 6 acteurs ont été identifiés :

- **Acteurs primaires** : Serveur, livreur, pizzaiolo, responsable de la pizzeria et responsable du groupe
- **Acteur secondaire** : Système bancaire

## 7.2 - Diagramme des cas d'utilisation



## 7.3 - Les règles de gestion générales

L'application OC Pizza permet à tous les employés du groupe. Elle permettra de :

- Prendre la commande d'un client par téléphone ou au comptoir ;
- Obtenir les informations d'une commande.
- Modifier le statut d'une commande ;
- Manager les comptes utilisateurs ;
- Gérer le stock ;
- Obtenir l'aide-mémoire pour la réalisation des pizzas ;
- Obtenir les informations de livraison.

## 7.4 - Les cas d'utilisation

### 7.4.1 - UC1 – Cas d'utilisation "Authentification du personnel"

Identifiant	UC1 – Authentification du personnel
Acteurs	Serveur / Livreur / Pizzaiolo / Responsable de la pizzeria / Responsable du groupe ( <i>Ci-dessous décrits comme ACTEURS</i> )
Description	Les acteurs souhaitent accéder aux fonctionnalités du logiciel de gestion
Pré-conditions	Les acteurs doivent se trouver sur la page de connexion du logiciel.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que les acteurs entrent leur email et appuie sur le bouton « Continuer »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche un nouveau champ de texte pour le mot de passe.</li> <li>2. Les acteurs entrent leur mot de passe et se connectent en cliquant sur le bouton « Connexion ».</li> <li>3. Le système affiche l'accueil du logiciel de gestion avec les fonctionnalités autorisées en fonction du rôle de l'employé.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 3</u> : Les acteurs se trouvent sur leur page d'accueil.

#### 7.4.1.1 - Scénario alternatif : Première connexion des acteurs

- 1bis. Le système affiche 2 champs de texte pour le mot de passe.
- 2bis. Les acteurs entrent 2 fois le même mot de passe et le valide en cliquant sur le bouton « Connexion ».
- Suite du scénario au point 3.

#### 7.4.1.2 - Scénario alternatif : Les acteurs entrent un email non reconnu

- 1ter. Le système affiche un message d'erreur spécifiant que l'email n'est pas valide.
- Retour au point 1.

#### 7.4.1.3 - Scénario alternatif : Les acteurs entrent un mot de passe éroné

- 3quater. Le système affiche un message d'erreur spécifiant que le mot de passe n'est pas valide.
- Suite du scénario au point 2.

**7.4.1.4 - Scénario alternatif : Première connexion – 2 mots de passes différents**

3bis. Le système affiche un message d'erreur spécifiant que les mots de passe ne correspondent pas.

→ Suite du scénario au point 2bis.

**7.4.2 - UC2 – Cas d'utilisation " Obtenir la liste des pizzas disponibles "**

Identifiant	UC2 – Obtenir la liste des pizzas disponibles
Acteurs	Serveur
Description	Le serveur souhaite obtenir la liste des pizzas encore disponibles.
Pré-conditions	Le serveur doit se trouver sur la page d'accueil du système de gestion connecté à son compte.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le serveur appuie sur le bouton « Consulter la carte » présent sur la page d'accueil.
Scénario nominal	1. Le système affiche la carte des pizzas encore disponibles dans la pizzeria.
Résultat	<u>Fin au point 1</u> : Le serveur visualise la liste des pizzas disponible dans sa pizzeria.

### 7.4.3 - UC3 – Cas d'utilisation “ Enregistrer une commande ”

Identifiant	UC3 – Enregistrer une commande
Acteurs	Serveur
Description	Un client souhaite passer une commande avec les pizzas de son choix sur place ou par téléphone. Un serveur est donc responsable de la prise de commande
Pré-conditions	Le serveur est connecté à son compte et doit être préalablement sur la carte de la pizzeria.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que la carte sera affichée à l'écran.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le serveur sélectionne une ou plusieurs pizzas présente sur la carte et clique sur le bouton « Ajouter au panier » en fonction des envies du client.</li> <li>2. Le système met à jour le panier avec la sélection.</li> <li>3. Le serveur appuie sur le bouton « Confirmer la commande »</li> <li>4. Le système affiche une page de récapitulatif de la commande et demande les coordonnées du client.</li> <li>5. Le serveur entre les coordonnées du client et valide celles-ci en cliquant sur le bouton « Valider ».</li> <li>6. Le système affiche une page permettant au serveur de sélectionner le mode de paiement du client.</li> <li>7. Le client décide de payer à la livraison. Le serveur valide ce choix dans le logiciel.</li> <li>8. Le système affiche une page de confirmation indiquant au serveur que la commande a bien été prise en compte et est en attente de préparation.</li> <li>9. Le système met à jour le stock d'ingrédient.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 9</u> : La commande a correctement été prise en compte et la commande est indiquée comme non payée.

#### **7.4.3.1 - Scénario alternatif : Paiement en espèce au comptoir**

- 7.a. Le client décide de payer en espèce. Le serveur valide ce choix dans le logiciel.
  - 7.b. Le système affiche un pop-up avec une entrée demandant le montant donné par le client.
  - 7.c. Le serveur indique le montant donné par le client et valide en cliquant sur le bouton « Valider ».
  - 7.d. Le système calcule le montant à rendre au client et l'affiche dans un pop-up.
  - 7.e. Le serveur confirme que le montant a été rendu au client en cliquant sur le bouton « Fin du paiement ».
- Le scénario se poursuit à l'étape 8

#### **7.4.3.2 - Scénario alternatif : Paiement par carte au comptoir**

- 7.a. Le client décide de payer par carte. Le serveur valide ce choix dans le logiciel.
  - 7.b. Le système configure le terminal de paiement et affiche un message indiquant que le paiement est en attente.
  - 7.c. Le client procède au paiement sur le terminal.
  - 7.d. Le système bancaire vérifie le solde du client afin de valider le paiement. Le système affiche ensuite un message de confirmation de paiement.
- Le scénario se poursuit à l'étape 8.

#### 7.4.4 - UC4 – Cas d'utilisation " Consulter la liste des commandes "

Identifiant	UC4 – Consulter la liste des commandes
Acteurs	Serveurs / Pizzaiolo / Responsable de la pizzeria ( <i>Ci-dessous décrits comme ACTEURS</i> )
Description	Les acteurs souhaitent obtenir la liste de toutes les commandes passées dans la pizzeria.
Pré-conditions	Les acteurs se trouvent sur la page d'accueil du logiciel de gestion et connectés à leur compte.
Données en entrée	Ce cas démarre dès lors que les acteurs cliquent sur le bouton « Liste des commandes »
Scénario nominal	1. Le système affiche la liste des commandes ordonnées de la plus récente à la plus ancienne ainsi qu'un champ de recherche, un filtre pour le statut de la commande et un filtre pour la date de commande. Chacune des commandes est associée à un bouton « Consulter » afin d'avoir des informations additionnelles.
Résultat	<u>Fin au point 1</u> : Les acteurs visualisent toutes les commandes de la pizzeria



#### 7.4.5 - UC5 – Cas d'utilisation " Consulter le statut d'une commande "

Identifiant	UC5 – Consulter le statut d'une commande
Acteurs	Serveurs / Pizzaiolo / Responsable de la pizzeria ( <i>Ci-dessous décrits comme ACTEURS</i> )
Description	Les acteurs souhaitent obtenir le récapitulatif et l'état d'avancement d'une commande.
Pré-conditions	Les acteurs doivent être connectés à leur compte et se trouver sur le listing des commandes.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que les acteurs cliquent sur le bouton « Consulter » associé à une commande
Scénario nominal	1. Le système affiche le récapitulatif de la commande sélectionnée ainsi que l'état d'avancement : « Commande en attente », « En cours de préparation », « Préparation terminée », « En cours de livraison », « Commande livrée » ou « Commande emportée »
Résultat	<u>Fin au point 1</u> : Les acteurs visualisent l'état de la commande sélectionnée.

##### 7.4.5.1 - Scénario alternatif : La commande n'a pas encore été traitée

1.a. Le système affiche le récapitulatif de la commande et l'état d'avance est « Commande en attente ». Le système affiche dès lors un bouton « Modifier » et un bouton « Annuler ».

#### 7.4.6 - UC6 – Cas d'utilisation " Modifier une commande "

Identifiant	UC6 – Modifier une commande
Acteurs	Serveur
Description	Le client souhaite modifier sa commande
Pré-conditions	Le serveur est connecté à son compte et est en possession du numéro de commande à modifier. La commande possède le statut « Commande en attente »
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le serveur clique sur le bouton « Modifier la commande » lorsqu'il se trouve sur la page de suivi d'une commande.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche le panier de la commande et un bouton « Ajouter une pizza ». Le système affiche également un bouton « Supprimer » à côté de chaque pizza du panier.</li> <li>2. Le serveur clique sur le bouton « Ajouter une pizza ».</li> <li>3. Le système affiche la carte des pizzas disponibles.</li> <li>4. Le serveur sélectionne la pizza désirée.</li> <li>5. Le système met à jour le panier.</li> <li>6. Le serveur valide sa commande en cliquant sur « Confirmer la commande ».</li> <li>7. Le système demande une vérification du moyen de paiement.</li> <li>8. Le client décide de payer sa commande à la livraison.</li> <li>9. Le système met à jour le stock d'ingrédient et informe l'utilisateur sur le nouveau délai de livraison.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 9</u> : La modification de la commande a bien été prise en compte

##### 7.4.6.1 - Scénario alternatif : La client demande la suppression d'une pizza

2.a. Le serveur clique sur le bouton « Supprimer » pour supprimer la pizza de son panier.

→ Suite du scénario au point 5

**7.4.6.2 - Scénario alternatif : La client paye sa commande en espère au comptoir**

- 8.a. Le serveur sélectionne « Payement en espèce ».
  - 8.b. Le système calcule la différence entre le montant précédemment payé et le nouveau montant et l'affiche au serveur via un pop-up.
  - 8.c. Le serveur et le client procède au paiement de la différence.
  - 8.d. Le serveur indique au système que le paiement a été effectué en cliquant sur le bouton « Valider le paiement ».
- Suite du scénario au point 9

**7.4.6.3 - Scénario alternatif : La client paye sa commande par carte au comptoir**

- 8.a. Le serveur sélectionne « Payement par carte ».
  - 8.b. Le système annule le précédent paiement (les paiements sont en attente tant que la commande n'est pas livrée) et configure le terminal de paiement avec le nouveau montant.
  - 8.c. Le client procède au paiement sur le terminal.
  - 8.d. Le système bancaire s'assure que le client possède bien les fonds disponibles pour payer la commande.
- Suite du scénario au point 9

#### 7.4.7 - UC7 – Cas d'utilisation " Annuler une commande "

Identifiant	UC7 – Annuler une commande
Acteurs	Serveur
Description	Le client souhaite annuler sa commande
Pré-conditions	Le serveur est connecté à son compte et est en possession du numéro de commande à annuler. La commande possède le statut « Commande en attente »
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le serveur clique sur le bouton « Annuler la commande » lorsqu'il se trouve sur la page de suivi d'une commande.
Scénario nominal	1. Le système affiche un pop-up demandant au serveur de confirmer l'annulation de la commande. 2. Le serveur confirme l'annulation en cliquant sur le bouton « Confirmer l'annulation ». 3. Le système redirige le serveur vers une page de confirmation d'annulation de la commande indiquant qu'aucun prélèvement ne sera effectué. Le système annule le paiement en attente et met à jour le stock d'ingrédient.
Résultat	<u>Fin au point 3</u> : La commande est annulée ainsi que le paiement

#### 7.4.8 - UC8 – Cas d'utilisation "Encaisser une commande"

Identifiant	UC8 – Encaisser une commande
Acteurs	Serveur / Livreur ( <i>Ci-dessous décrits comme ACTEURS</i> )
Description	Le client souhaite payer sa commande
Pré-conditions	Le client a passé une commande par téléphone ou en ligne et paye à la livraison ou le client est sur place. Les acteurs sont connectés à leur compte employé. La commande est marquée comme impayée.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que les acteurs se trouvent sur la page de statut d'une commande.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les acteurs cliquent sur le bouton « Procéder au paiement »</li> <li>2. Le serveur affiche un pop-up demandant le mode de paiement : « Carte » ou « Espèce »</li> <li>3. Les acteurs sélectionnent le moyen de paiement « Espèce ».</li> <li>4. Le système affiche un champ de texte demandant de renseigner le montant donné par le client.</li> <li>5. Les acteurs entrent le montant donné par le client et confirme ce montant en cliquant sur le bouton « Valider le paiement ».</li> <li>6. Le système calcule le montant à rendre au client et l'affiche dans un pop-up.</li> <li>7. Les acteurs indiquent la fin de la transaction en appuyant sur le bouton « Fin du paiement ».</li> <li>8. Le système clôture la commande.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 8</u> : La commande est marquée comme payée.

##### 7.4.8.1 - Scénario alternatif : La client paye par carte

- 3.a. Les acteurs sélectionnent le moyen de paiement « Carte ».
  - 3.b. Le système configure le terminal de paiement avec le montant de la commande.
  - 3.c. Le client procède au paiement via le terminal.
  - 3.d. Le système bancaire vérifie le solde du client afin de confirmer la commande.
  - 3.e. Le système valide automatiquement la fin du paiement.
- Suite du scénario au point 8.

#### 7.4.9 - UC9 – Cas d'utilisation " Gérer le stock "

Identifiant	UC9 – Gérer le stock
Acteurs	Pizzaiolo / Responsable de la pizzeria / Responsable du groupe ( <i>Ci-dessous décrits comme ACTEURS</i> )
Description	Les acteurs souhaitent gérer le stock d'une pizzeria
Pré-conditions	Les acteurs sont connectés et ils se trouvent sur la page d'accueil du logiciel de gestion.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que les acteurs cliquent sur le bouton « Stock »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des produits avec la quantité restante dans la pizzeria et un bouton « Modifier la quantité » à côté de chacun d'entre eux.</li> <li>2. Les acteurs cliquent sur le bouton « Modifier la quantité ».</li> <li>3. Le système affiche un pop-up demandant la nouvelle quantité du produit.</li> <li>4. Les acteurs renseignent la nouvelle quantité et valide en cliquant sur le bouton « Valider ».</li> <li>5. Le système met à jour la quantité du produit sélectionné et renvoi les acteurs sur la liste des produits.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 5</u> : La base de données est mise à jour en fonction des modifications faites par les acteurs.

#### 7.4.10 - UC10 – Cas d'utilisation " Consulter l'aide-mémoire "

Identifiant	UC10 – Consulter l'aide-mémoire
Acteurs	Pizzaiolo
Description	Le pizzaiolo souhaite obtenir la recette d'une pizza
Pré-conditions	Le pizzaiolo est connecté à son compte et se trouve sur la page d'accueil du logiciel de gestion.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le pizzaiolo clique sur le bouton « Aide-mémoire »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le système affiche la liste des pizzas proposées par la pizzeria avec un bouton « Recette » à côté de chacune d'entre-elles.</li><li>2. Le pizzaiolo clique sur le bouton « Recette » de la pizza souhaitée.</li><li>3. Le système affiche la liste des ingrédients avec la quantité ainsi que les étapes de réalisation de la pizza sélectionnée.</li></ol>
Résultat	<u>Fin au point 3</u> : Le pizzaiolo consulte l'aide-mémoire associé à la pizza sélectionnée.

#### 7.4.11 - UC11 – Cas d'utilisation "Mettre à jour le statut d'une commande"

Identifiant	UC11 – Mettre à jour le statut d'une commande
Acteurs	Pizzaiolo / Livreur / Serveur ( <i>Ci-dessous décrits comme ACTEURS</i> )
Description	Les acteurs souhaitent modifier le statut d'une commande
Pré-conditions	Les acteurs sont connectés à leur compte et se trouvent sur une commande en cours.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que les acteurs cliquent le bouton « Modifier le statut »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche un pop-up avec une liste déroulante reprenant tous les statuts possibles d'une commande.</li> <li>2. Les acteurs sélectionnent le nouveau statut de la commande et le valide en cliquant sur le bouton « Valider »</li> <li>3. Le système met à jour le statut de la commande et redirige les acteurs vers le récapitulatif de la commande sélectionnée.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 3</u> : Le nouveau statut de la commande a bien été pris en compte dans la base de données

##### 7.4.11.1 - Scénario alternatif : Sélection d'un statut antérieur

2bis. Les acteurs sélectionnent un statut antérieur au statut actuel de la commande et le valide.

3bis. Le système affiche un message d'erreur aux acteurs indiquant qu'un statut de commande ne peut pas revenir en arrière.

→ Retour au point 1



#### 7.4.12 - UC12 – Cas d'utilisation “Afficher la liste des commandes à livrer”

Identifiant	UC12 – Afficher la liste des commandes à livrer
Acteurs	Livreur
Description	Le livreur doit pouvoir obtenir la liste des commandes à livrer.
Pré-conditions	Le livreur doit être connecté à son compte employé et se trouver sur la page d'accueil du logiciel.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le livreur clique sur le bouton « Liste des livraisons ».
Scénario nominal	1. Le système affiche la liste des commandes prêtes pour être livrées ou déjà en livraison. A côté de chacune d'entre-elles, un bouton « Détail » est disponible.
Résultat	<u>Fin au point 1</u> : Le livreur visualise la liste des livraisons à effectuer.

### 7.4.13 - UC13 – Cas d'utilisation " Consulter les coordonnées d'un client "

Identifiant	UC13 – Consulter les coordonnées d'un client
Acteurs	Pizzaiolo / Livreur / Serveur <i>(Ci-dessous décrits comme ACTEURS)</i>
Description	Le livreur souhaite obtenir les coordonnées d'un client pour effectuer la livraison
Pré-conditions	Le livreur doit être connecté à son compte employé et se trouver sur le descriptif d'une commande.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le livreur clique sur le bouton « Coordonnées du client »
Scénario nominal	1. Le système affiche un pop-up avec l'adresse de livraison ainsi que le numéro de téléphone du client.
Résultat	<u>Fin au point 1</u> : Le livreur visualise les coordonnées du client.

#### 7.4.13.1 - Scénario alternatif : Aucunes coordonnées

1bis. Le système affiche un message d'erreur spécifiant que la livraison n'est pas possible en raison du manque de coordonnées.

#### 7.4.14 - UC14 – Cas d'utilisation " Mettre à jour la carte "

Identifiant	UC14 – Mettre à jour la carte
Acteurs	Responsable de la pizzeria / Responsable du groupe ( <i>Ci-dessous décrits comme ACTEURS</i> )
Description	Les acteurs doivent être en mesure d'ajouter ou supprimer une pizza de la carte de la pizzeria.
Pré-conditions	Les acteurs doivent être connectés et se trouver sur la page d'accueil du logiciel.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que les acteurs cliquent sur le bouton « Mettre à jour la carte ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste des pizzas disponibles dans le restaurant. Chacune des pizzas est associée à un bouton « Supprimer ». Le système affiche également un bouton « Ajouter une pizza » au-dessus de la liste.</li> <li>2. Les acteurs cliquent sur le bouton « Ajouter une pizza ».</li> <li>3. Le système affiche un formulaire contenant les informations « Nom de la pizza », « Ingrédients » et « Prix ».</li> <li>4. Les acteurs renseignent les informations demandées par le système et valident en cliquant sur le bouton « Ajouter la pizza ».</li> <li>5. Le système met à jour la carte en prenant en compte les modifications préalables.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 5</u> : Une nouvelle pizza a été ajoutée à la carte.

##### 7.4.14.1 - Scénario alternatif : Suppression d'une pizza

- 2.a. Les acteurs cliquent sur le bouton « Supprimé » associé à une pizza.
  - 2.b. Le système affiche un pop-up demandant au responsable de confirmer la suppression de la pizza.
  - 2.c. Les acteurs confirment la suppression de la pizza en cliquant sur le bouton « Confirmer la suppression ».
- Suite du scénario au point 5.

#### 7.4.15 - UC15 – Cas d'utilisation “ Mettre à jour les aide-mémoires ”

Identifiant	UC15 – Mettre à jour les aide-mémoires
Acteurs	Responsable de la pizzeria / Responsable du groupe ( <i>Ci-dessous décrits comme ACTEURS</i> )
Description	Les acteurs doivent être en mesure d'ajouter, supprimer ou modifier un aide-mémoire.
Pré-conditions	Les acteurs doivent être connectés à leur compte employé et se trouver sur la page d'accueil du logiciel.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que les acteurs cliquent sur le bouton « Aide-mémoires ».
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche la liste aide-mémoires disponibles. Chacun d'entre eux est associée à un bouton « Supprimer » et à un bouton « Modifier ».</li> <li>2. Le système affiche également un bouton « Ajouter une aide-mémoire » au-dessus de la liste.</li> <li>3. Les acteurs cliquent sur le bouton « Ajouter un aide-mémoire ».</li> <li>4. Le système affiche un formulaire contenant les information « Ingrédients » et « Étapes de réalisation ».</li> <li>5. Les acteurs renseignent les informations demandées par le système et valident en cliquant sur le bouton « Ajouter l'aide-mémoire ».</li> <li>6. Le système met à jour la liste en incorporant le nouvel aide-mémoire.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 5</u> : Le nouvel aide-mémoire est ajouté à la base de données

##### 7.4.15.1 - Scénario alternatif : Modification d'un aide mémoire

- 2.a. Les acteurs cliquent sur le bouton « Modifier » associé à un aide-mémoire.
- 2.b. Le système affiche un formulaire pré rempli avec les informations (« Ingrédients » et « Étapes de réalisation ») de l'aide-mémoire «
- 2.c. Les acteurs modifient les informations et les valide en cliquant sur le bouton « Modifier l'aide-mémoire ».

##### 7.4.15.2 - Scénario alternatif : Suppression d'un aide mémoire

- 2.a. Les acteurs cliquent sur le bouton « Supprimé » associé à un aide-mémoire.
- 2.b. Le système affiche un pop-up demandant au responsable de confirmer la suppression de l'aide-mémoire.
- 2.c. Les acteurs confirment la suppression de l'aide-mémoire en cliquant sur le bouton « Confirmer la suppression ».

#### 7.4.16 - UC16 – Cas d'utilisation “Afficher la liste des comptes employé”

Identifiant	UC16 – Afficher la liste des comptes employé
Acteurs	Responsable de la pizzeria / Responsable du groupe ( <i>Ci-dessous décrits comme ACTEURS</i> )
Description	Les acteurs veulent visualiser la liste des employés.
Pré-conditions	Les acteurs se trouvent sur la page d'accueil du logiciel et sont connectés à leur compte administrateur.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que les acteurs cliquent sur le bouton « Liste des employés »
Scénario nominal	1. Le système affiche la liste des employés avec leurs informations (Nom, Prénom, Rôle, Email). Chacun d'entre eux est associé à un bouton « Supprimer »
Résultat	<u>Fin au point 1</u> : Les acteurs visualisent la liste de tous les employés.

#### 7.4.17 - UC17 – Cas d'utilisation “ Créer un compte employé ”

Identifiant	UC17 – Créer un compte employé
Acteurs	Responsable de la pizzeria / Responsable du groupe ( <i>Ci-dessous décrits comme ACTEURS</i> )
Description	Les acteurs veulent créer un compte pour un nouvel employé.
Pré-conditions	Les acteurs se trouvent sur la liste des employés sur le logiciel et sont connectés à leur compte administrateur.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que les acteurs cliquent sur le bouton « Ajouter »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Le système affiche une nouvelle fenêtre demandant aux acteurs de rentrer les informations du nouvel employé (Nom, Prénom, Rôle et email).</li> <li>2. Les acteurs rentrent les informations demandées par le système et confirment l'ajout en cliquant sur le bouton « Ajouter ».</li> <li>3. Le système met à jour la liste et redirige les acteurs sur la liste des employés.</li> </ol>
Résultat	<u>Fin au point 3</u> : Le nouvel employé est ajouté à la base de données.

##### 7.4.17.1 - Scénario alternatif : Les acteurs entre un email déjà utilisé

2bis. Les acteurs rentrent un email déjà utilisé par un employé et confirment l'ajout en cliquant sur le bouton « Ajouter ».

3bis. Le système informe les acteurs que l'email entré est déjà utilisé par un autre employé et ne peut donc pas être utilisé.

##### 7.4.17.2 - Scénario alternatif : Les acteurs omettent certaines informations

2ter. Les acteurs ne rentrent qu'une partie des informations demandées par le système et cliquent sur le bouton « ajouter ».

3ter. Le système informe les acteurs qu'il manque des informations pour poursuivre l'ajout.

#### 7.4.18 - UC18 – Cas d'utilisation “ Supprimer un compte employé ”

Identifiant	UC18 – Supprimer un compte employé
Acteurs	Responsable de la pizzeria / Responsable du groupe ( <i>Ci-dessous décrits comme ACTEURS</i> )
Description	Les acteurs veulent supprimer le compte d'un employé.
Pré-conditions	Les acteurs se trouvent sur la liste des employés sur le logiciel et sont connectés à leur compte administrateur.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que les acteurs cliquent sur le bouton « Supprimer »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Le système affiche un pop-up affichant un message demandant aux acteurs de confirmer le choix.</li><li>2. Les acteurs cliquent sur le bouton « Confirmer » afin de valider le choix de suppression.</li><li>3. Le système supprime le compte employé et redirige les acteurs vers la liste des employés.</li></ol>
Résultat	<u>Fin au point 3</u> : Le compte employé a correctement été supprimé de la base de données.

#### 7.4.19 - UC19 – Cas d'utilisation “Afficher toutes les commandes du groupe”

Identifiant	UC19 – Afficher toutes les commandes du groupe
Acteurs	Responsable du groupe
Description	Le responsable du groupe veut visualiser la liste de toutes les commandes du groupe.
Pré-conditions	Le responsable du groupe est connecté à son compte administrateur et se trouve sur la page d’accueil du logiciel.
Données en entrée	Ce cas commence dès lors que le responsable du groupe clique sur le bouton « Toutes les commandes »
Scénario nominal	<p>1. Le système affiche la liste de toutes les commandes passées dans toutes les pizzerias du groupe. Chacune de ces commandes comporte les informations suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>→ Pizzeria attribué pour la commande ;</li><li>→ Montant de la commande ;</li><li>→ Statut de la commande.</li></ul>
Résultat	<u>Fin au point 1</u> : Le responsable visualise toutes les commandes passées dans toutes les pizzerias du groupe.





## 8 - GLOSSAIRE

Aide-mémoire	Recettes des pizzas pour les pizzaiolos
Commande en cours de livraison	État de la commande où la pizza est en transition entre la pizzeria et le client
Commande en préparation	État de la commande où un pizzaiolo réalise les pizzas de la commande.
Commande livrée	État de la commande où la pizza a correctement été apportée au client
Commande passée	Commande envoyée à la pizzeria par le client
Commande réceptionnée	État de la commande où les pizzaiolos ont été notifiés qu'une commande vient d'être passée
Livraison	Étape de transition entre la pizzeria et le client
Livreur	Personne apportant la commande au client
Pizzaiolos	Employé qui prépare les pizzas
Point de vente	Endroit où les pizzas sont confectionnées et où les clients peuvent venir passer et retirer leur commande
Responsable	Personne en charge de la pizzeria
Stock	État de disponibilité des ingrédients pour réaliser les pizzas