UML - OC Pizza - Logiciel Client/utilisateur <-> OC Pizza

LES ACTEURS

**Le Directeur :**



-> Accès à une vue d’ensemble des ventes en temps réel/semaine/mois

-> Pizzas les plus commandées

-> Accès aux commandes en cours/temps-réel

**Le client ou utilisateur :** 

-> Consulte les pizzas disponibles

-> Commande

-> Choisir entre paiement en ligne ou à la livraison

-> Peut annuler ou modifier la commande selon l’avancement de la préparation

-> Suivre la commande en temps réel

-> Créer un compte si passe commande

**Les pizzaïolos :**



-> Reçois les commandes

-> Accès à une aide-mémoire pour les recettes

-> Visualisation stock temps-réel

-> Notifier de l’avancement de la préparation

**Les livreurs :**



-> Notifier les commandes avec option “Livraison”

-> Notifier de la préparation de la commande

-> Notifier le client du temps avant livraison

-> Notifier commande livrée

(-> commentaires client)

**Le Système de paiement :**



-> Enregistre données client (N° Carte bleue/date d’exp/n° de sécurité)

-> Procède au paiement; lien avec la banque du client

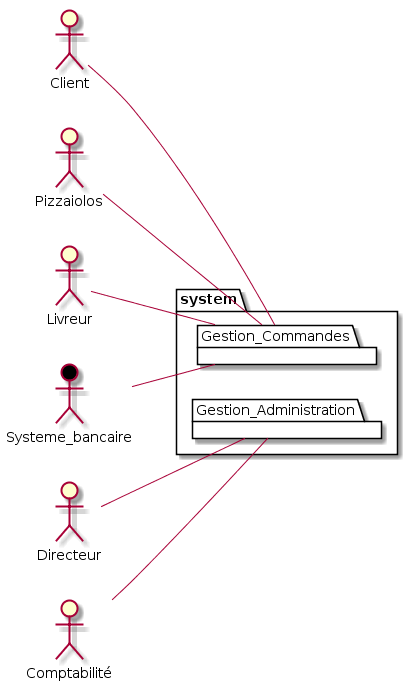
-> Procédure de code de sécurité

-> Paiement accepté -> Commande validée

-> Paiement refusée -> commande annulée

PREMIER DIAGRAMME

**Vue d’ensemble des relations acteurs/packages dans le système (system/logiciel)**

****