

OC PIZZA

APPLICATION PIZZAPP

DOSSIER DE CONCEPTION FONCTIONNELLE

version 1.0

Villatte lorelei

TABLE DES MATIERES

I. VERSIONS

Tableau	4
---------	---

II. INTRODUCTION

2.1 OBJET DU DOCUMENT	5
2.2 REFERENCES	5
2.3 BESOINS DU CLIENT	5
2.3.1 Contexte	5
2.3.2 Enjeux et objectifs	5 - 6
2.3.2 Containtes	6

III. DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

3.1 LES ACTEURS	7
3.2 LES PRINCIPES DE FONTIONNEMENT	7
3.3 BESOINS DU CLIENT	7
Diagramme de package	8

IV. LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 REFERENTIEL	9 - 10
Diagramme de classes	9

V. LES WORKFLOWS

5.1 LE WORFLOW D'UNE LIVRAISON	11
Diagramme d'activité	11

VI. PACKAGE GESTION VENTE V. LE DOMAINE FONCTIONNEL

6.1 LES ACTEURS	12
6.2 LES CAS D'UTILISATION	12
<i>Diagramme de cas d'utilisation, package [Gestion / Vente]</i>	12
CAS NUMÉRO 1	13 - 14
CAS NUMÉRO 2	15 - 16
6.3 LES REGLES DE GESTION GENERALES	16

VII. PACKAGE GESTION PRODUCTION

7.1 LES ACTEURS	17
7.2 LES CAS D'UTILISATION	17
<i>Diagramme de cas d'utilisation, package [Gestion / Production]</i>	17
CAS NUMÉRO 3	18
CAS NUMÉRO 4	19 - 20
7.3 LES REGLES DE GESTION GENERALES	20

VIII. GLOSSAIRE

<i>Tableau</i>	21
----------------	----

I. VERSIONS

AUTEUR	DATE	DESCRIPTION	VERSION
Villatte Lorelei	14/02/2019	Création du dossier de conception fonctionnelle	1.0

II. INTRODUCTION

2.1 OBJET DU DOCUMENT

Le présent document constitue le dossier de conception technique de l'application **PIZZAPP**.

Objectif du document : retranscrire les besoins d'**OCPIZZA** pour son groupe de pizzerias.

Les éléments du présent dossier découlent :

- De l'entretien réalisé avec le dirigeant d'**OCPIZZA** en date du 01/09/2018
- De l'analyse des besoins effectués par l'équipe d'**OPENCLASSROOMS**.

2.2 REFERENCES

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

DCT - 1.0 : Dossier de conception technique de l'application

DCF - 1.0: Dossier d'exploitation de l'application

2.3 BESOINS DU CLIENT

2.3.1 Contexte

OC Pizza est un jeune groupe de pizzeria en plein essor et spécialisé dans les pizzas livrées ou à emporter. Il compte déjà cinq points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins trois de plus d'ici la fin de l'année.

Le client a déjà fait une petite prospection et les logiciels existants qu'il a pu trouver ne lui conviennent pas. C'est pourquoi le groupe a fait appel à notre équipe afin de mettre en place un système informatique pour l'ensemble de ses pizzerias.

2.3.2 Enjeux et objectifs

La solution à développer doit répondre à plusieurs critères évoqués lors du premier rendez-vous.

Etre plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation.

Suivre en temps réel les commandes passées et en préparation

Suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables

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 directement à la livraison.

modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée

Proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza.

2.3.3 Containtes

Le groupe OC PIZZA dispose à ce jour de cinq établissements et compte prochainement ouvrir d'autre point de vente, la solution proposée doit tenir compte de cette entreprise multi établissements pour la gestion des commandes, des livraisons et le suivi administratif.

De ce fait il est important de définir des règles en matière d'attribution de commande à un lieu de préparation, afin de réduire le temps d'attente du client et permettre aux employés de ne pas être surchargés.

III. DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

D'après les objectifs énoncés plus-haut, nous avons décider de décomposer le logiciel en deux parties distinctes.

3.1 LES ACTEURS

Cinq types d'acteurs seront amenés à utiliser l'application :

Un acteur externe, le client

Quatre acteurs internes, les vendeurs, les préparateurs, les livreurs et enfin la direction

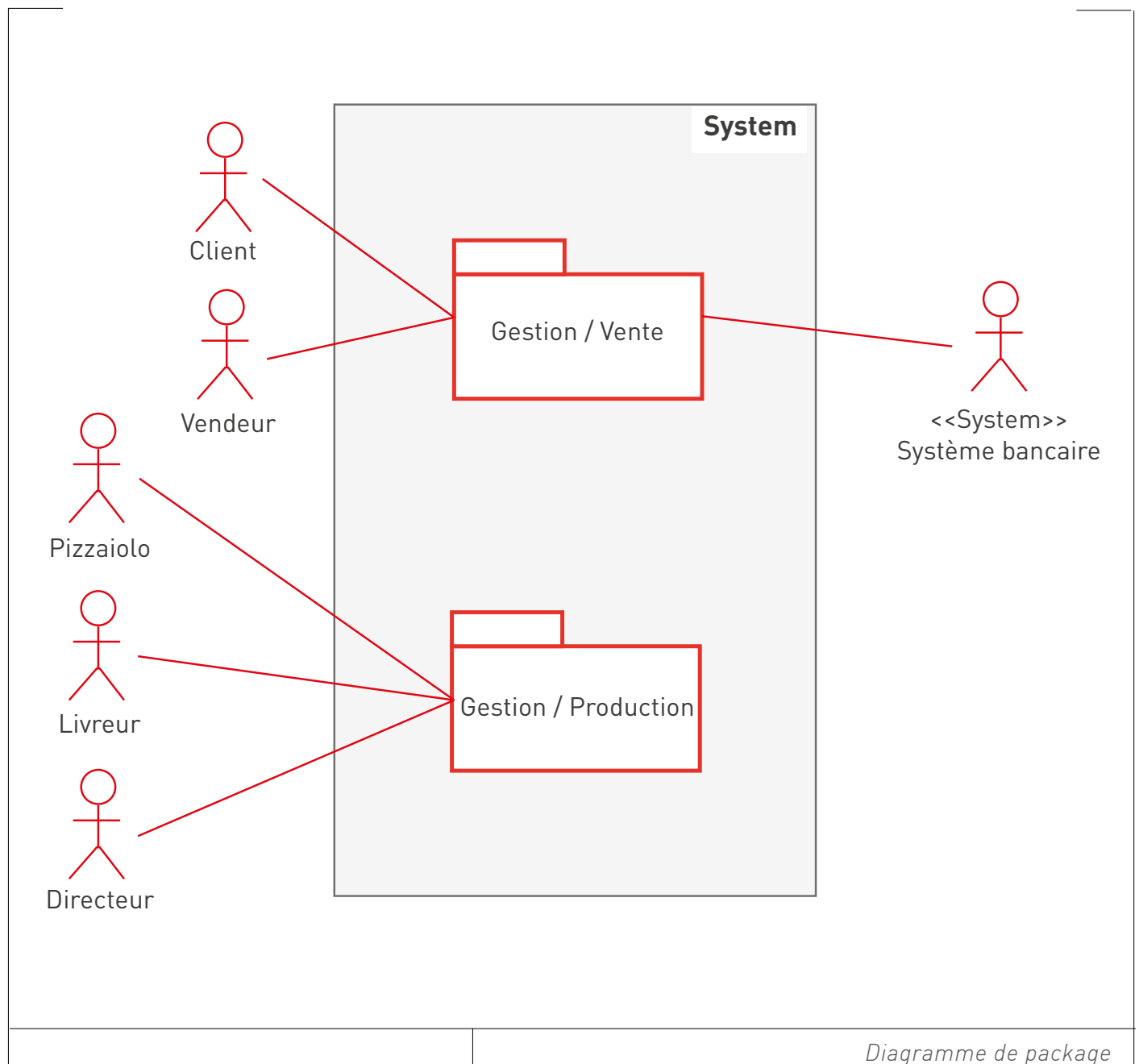
3.2 LES PRINCIPES DE FONTIONNEMENT

Le diagramme de package présente le découpage de la solution en deux parties et l'interaction des différents acteurs entre eux selon le package.

Le vendeur a une utilisation similaire du logiciel à celui du client, il fera le lien entre le système et le client dans le cas d'une prise de commande sur place ou par téléphone.

Le Direction a accès à l'intégralité du package [Gestion / Production].

Chacun des deux packages fera l'objet d'une étude poussé dans les chapitres VI et VII.



IV. LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 REFERENTIEL

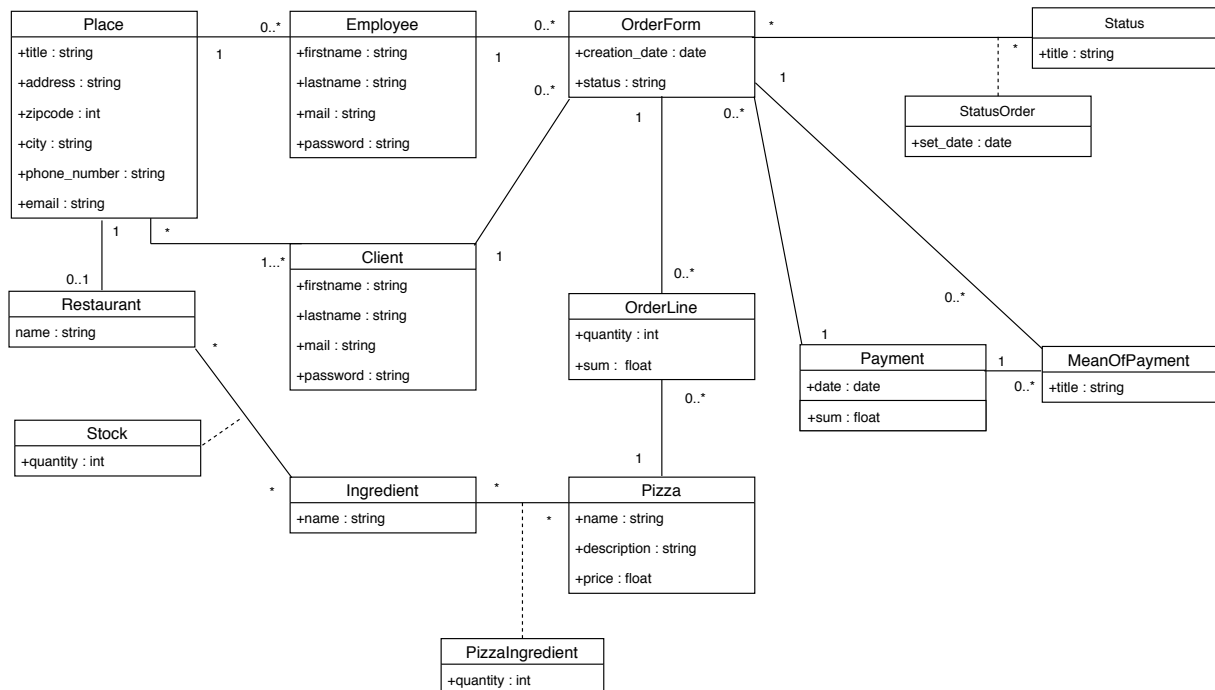


Diagramme de classes

Place : cette classe va contenir la totalité des adresses (Clients, Employés, Restaurants).

Employee et **Client** : contiennent les informations sur les différents utilisateurs, (prénoms, noms, mails, mots de passe).

Restaurant : le nom du restaurant

Stock : le stock sera géré par restaurant cette classe contient les quantités d'ingrédients disponibles.

Ingredient : le nom de chaque ingrédient.

Pizza : Chaque pizza est matérialisé par un nom, une description et un prix.

PizzaIngredient : contient les ingrédients et leurs portions, nécessaires pour la réalisation d'une pizza.

OrderForm : Classe centrale de l'application elle contient les informations nécessaires pour la gestion de commande par conséquent elle fait le lien avec la plupart des autres classes.

OrderLine : une extension de la classe OrderForm elle sera matérialisé par la quantité d'article commandé et le coût total.

Status : contient les différentes étapes d'une commande.

StatusOrder : affiche en temps réel le statut de la commande.

MeanOfPayment : contient les types de paiement.

Payment : reprend des éléments de la commande à savoir le coût, la date, son numéro et le mode de paiement.

V. LES WORKFLOWS

5.1 LE WORFLOW D'UNE LIVRAISON

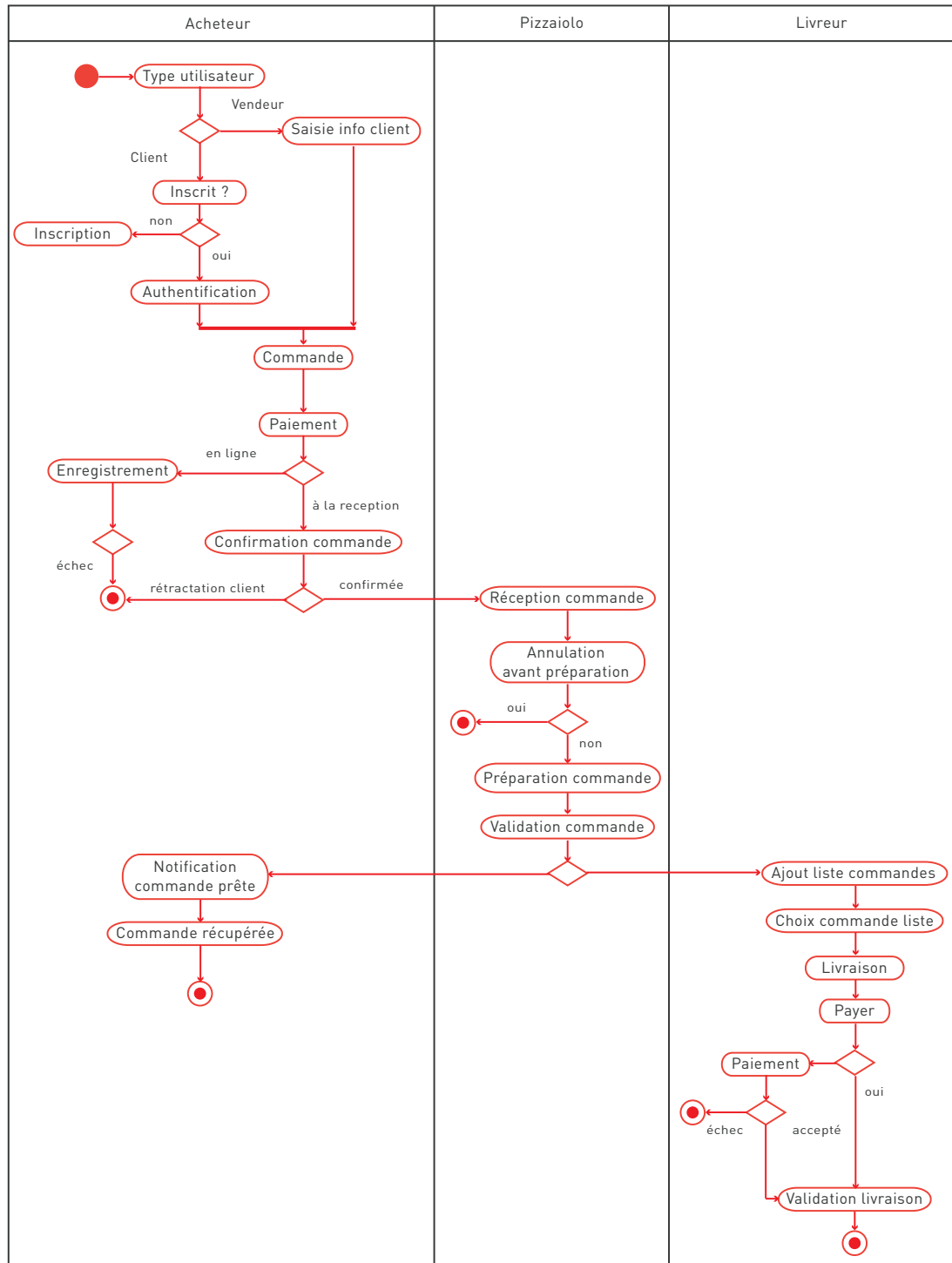


Diagramme d'activité

VI. PACKAGE GESTION VENTE

Ce package utilise les fonctions liées à la vente, à savoir la prise d'une commande.

6.1 LES ACTEURS

Les acteurs concernés par ce package sont les clients et les vendeurs d'OC PIZZA.

6.2 LES CAS D'UTILISATION

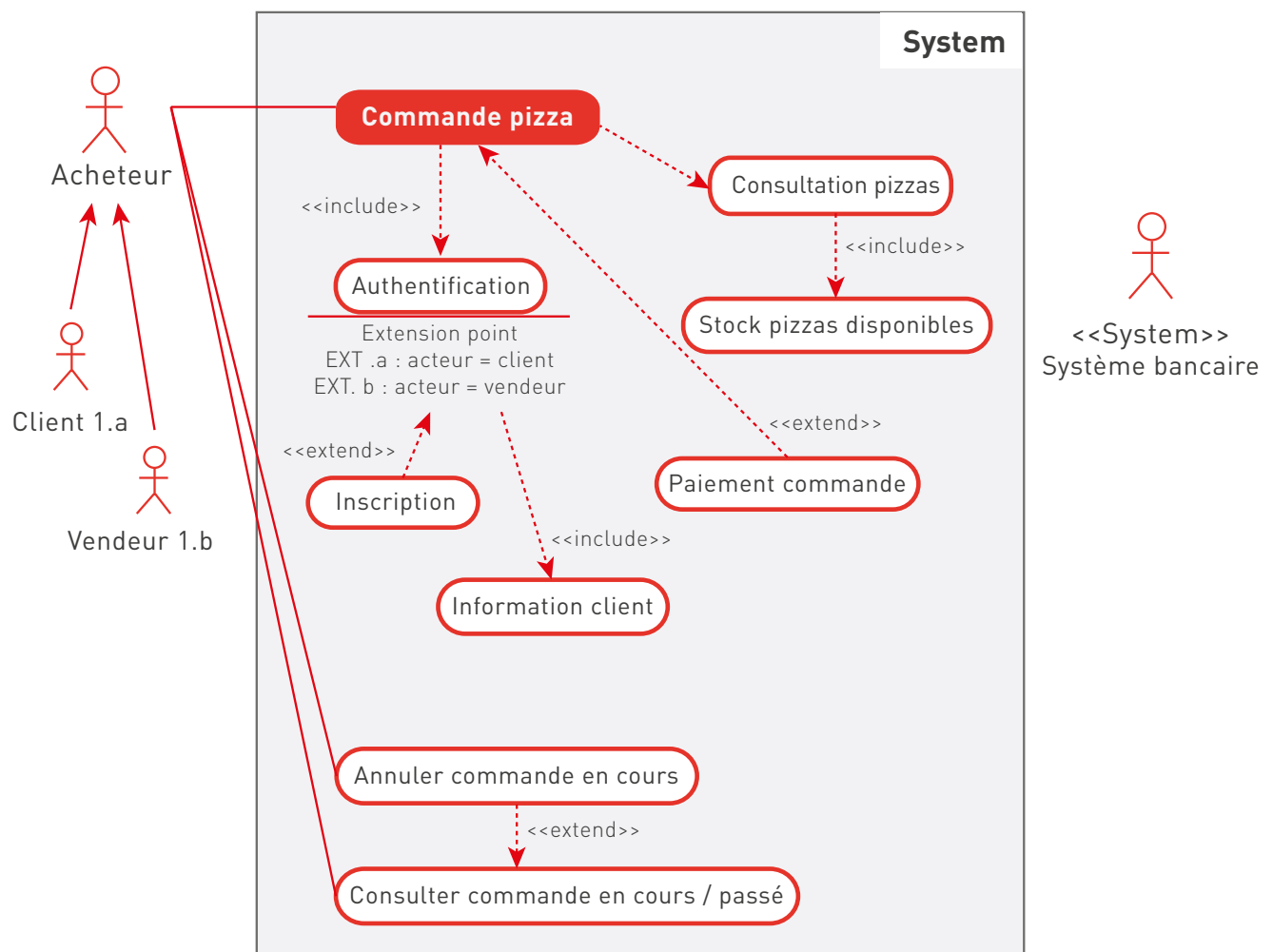


Diagramme de cas d'utilisation, package [Gestion / Vente]

CAS NUMÉRO 1

Nom	Commande pizza (package [Gestion / Vente])
Acteur(s)	Client
Description	La commande du client doit pouvoir s'effectuer à partir du site en ligne
Auteur	Lorelei Villatte
Date(s)	25 / 04 / 2018 (première rédaction)
Préconditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que client <i>[Cas d'utilisation [Authentification] - package [Gestion / Vente]</i>
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page [Commande pizza]
DESCRIPTION LE SCÉNARIO NOMINAL :	
<div>1. Le système fait appel au cas d'utilisation interne [Consultation pizzas].</div> <div>2. Le système fait appel au cas d'utilisation interne [Stock pizzas disponibles].</div> <div>3. Le système affiche la liste des pizzas.</div> <div>4. Le client sélectionne la pizza.</div> <div>5. Le client valide son panier.</div> <div>6. Le système demande au client de choisir un mode de paiement.</div> <div>7. Le client choisi le mode de paiement</div> <div>8. Le système enregistre la commande.</div> <div>9. Le système affiche le récapitulatif de la commande.</div> <div>Fin : Scénario nominal : sur décision du client après le point 9 (affichage du récapitulatif commande).</div>	
LES SCÉNARIOS ALTERNATIFS :	
<div>4a. Le client choisi de quitter le site internet.</div> <div>5a. Le client ne valide pas son panier.</div> <div>Fin : Scénario nominal : aux étapes 4 et 5, sur décision du client</div>	

LES SCÉNARIOS D'EXCEPTION :

7a. Le **client** choisi le paiement sur place.

7b. Le **client** choisi le paiement en ligne.

Le **système** envoie un message d'erreur et invite le client à réitérer l'opération

Fin : Scénario d'exception : après le point 7, si l'enregistrement du règlement ou de l'achat définitif ne réussit pas.

POST-CONDITIONS :

. Scénario nominal : l'achat et son règlement ont été enregistrés en base de données.

. Scénario d'exception : l'achat a été récapitulé dans un message et a été envoyé au service commercial de l'entreprise.

ERGONOMIE :

L'affichage de la carte des pizzas doit pouvoir contenir le nom de chaque pizza ainsi que sa photographie avec la liste des ingrédients.

PROBLÈMES RÉSOLUS :

Nous avons décrit le cas où l'utilisateur est un client connu (indiqué par la précondition).

Est-ce bien ainsi que cela devra fonctionner ?

Serait-il envisageable de s'identifier au moment du paiement ?

CAS NUMÉRO 2

Nom	Commande pizza (package [Gestion / Vente])
Acteur(s)	Vendeur
Description	Le vendeur doit pouvoir effectuer une commande pour le client
Auteur	Lorelei Villatte
Date(s)	25 / 04 / 2018 (première rédaction)
Pré-conditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que vendeur <i>(Cas d'utilisation [Authentification] - package [Gestion / Vente] et renseigné les informations du client)</i>
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page [Consultation pizzas]
DESCRIPTION LE SCÉNARIO NOMINAL :	<p>1. Le système fait appel au cas d'utilisation interne [Consultation pizzas].</p> <p>2. Le système fait appel au cas d'utilisation interne [Stock pizzas disponibles].</p> <p>3. Le système affiche la liste des pizzas.</p> <p>4. Le vendeur sélectionne la pizza.</p> <p>5. Le Vendeur valide son panier.</p> <p>6. Le vendeur entre son mode de paiement.</p> <p>7. Le système enregistre la commande.</p> <p>8. Le système affiche le récapitulatif de la commande.</p> <p>Fin : Scénario nominal : sur décision du vendeur après le point 8</p>
LES SCÉNARIOS ALTERNATIFS :	<p>4a. Le client se rétracte et annule sa commande.</p> <p>8a. Le client passe sa commande par téléphone et choisi le paiement à la livraison.</p> <p>Fin : Scénario nominal : aux étapes 4 et 8, sur décision du client</p>

LES SCÉNARIOS D'EXCEPTION :

6a. Le paiement de la commande échoue.

7a. L'enregistrement de la commande définitive échoue

Le **système** envoie un message d'erreur et invite l'utilisateur à réitérer l'opération

Fin : Scénario d'exception : après le point 7, si l'enregistrement du règlement ou de l'achat définitif ne réussit pas.

POST-CONDITIONS :

. Scénario nominal : l'achat et son règlement ont été enregistrés en base de données.

ERGONOMIE :

L'affichage de la carte des pizzas doit pouvoir contenir le nom de chaque pizza ainsi que sa photographie avec la liste des ingrédients.

6.3 LES REGLES DE GESTION GENERALES

la prise d'une commande peut être effectuée directement par le client ou par le vendeur pour le client.

Le client passe sa commande par le biais d'un vendeur (Téléphone / Point de vente)

Le client passe sa commande à partir du site en ligne.

Le client souhaite se rendre physiquement au point de vente pour récupérer et/ou passer sa commande.

La production de sa commande est directement affectée au point de vente choisi (Téléphone / Point de vente / Internet).

Le client souhaite se faire livrer à domicile.

La commande sera affectée au point de vente qui lui a été affecté, à savoir le plus proche Géographiquement de son lieu de résidence. (Internet / Téléphone).

Une fois celle-ci réalisée le processus de sa gestion se met en place.

VII. PACKAGE GESTION PRODUCTION

Ce package utilise les fonctions liées à la production d'une commande.

7.1 LES ACTEURS

Les acteurs concernés par ce package sont les employés d'OC PIZZA.

7.2 LES CAS D'UTILISATION

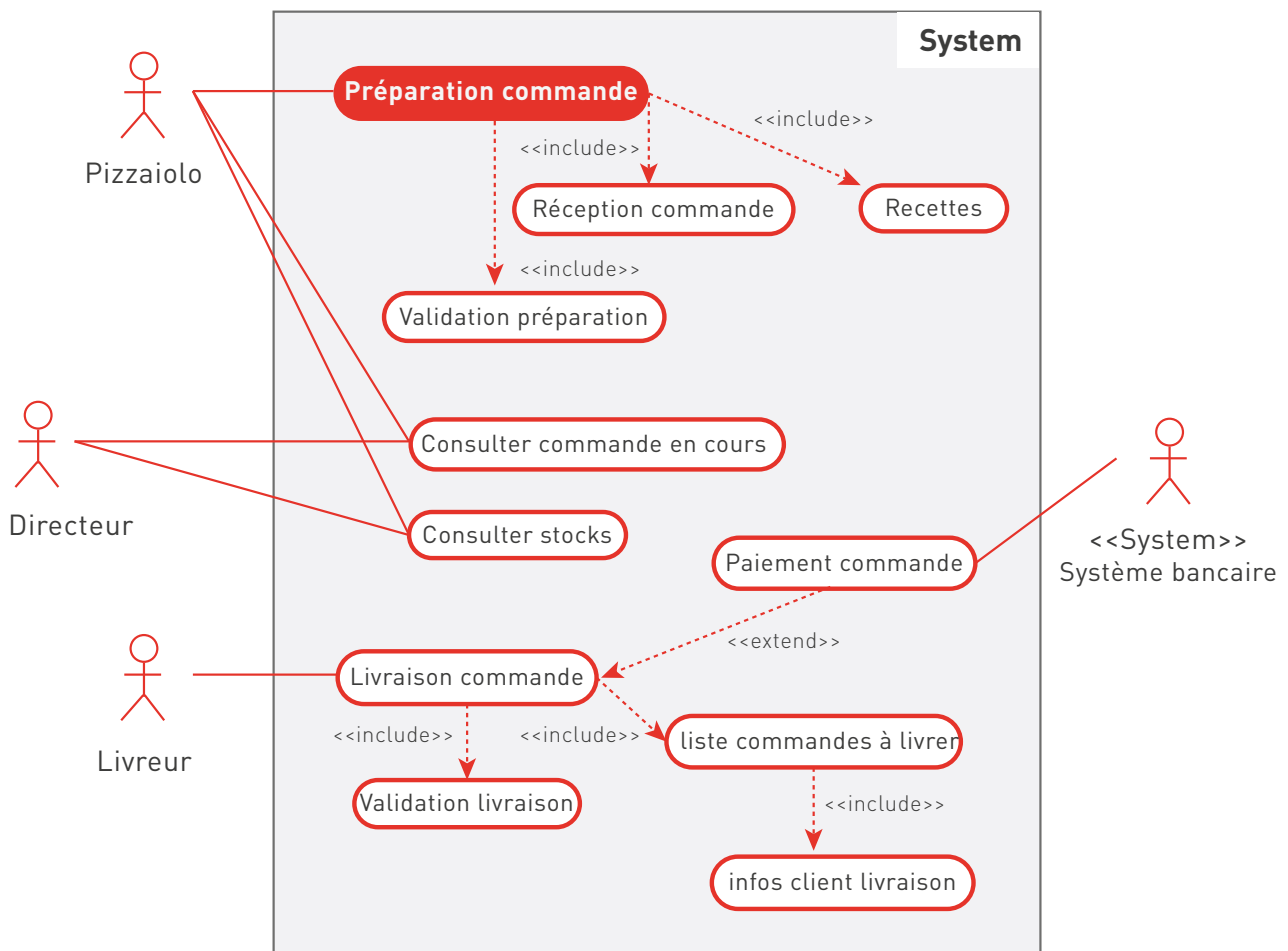


Diagramme de cas d'utilisation, package [Gestion / Production]

CAS NUMÉRO 3

Nom	Préparation pizza (package [Gestion / Production])
Acteur(s)	Pizzaiolo
Description	La préparation de la commande doit pouvoir s'effectuer à partir des informations reçues du système.
Auteur	Lorelei Villatte
Date(s)	25 / 04 / 2018 (première rédaction)
Préconditions	La commande doit être validé et attribué au préparateur <i>[Cas d'utilisation [Réception commande] - package [Gestion / Production]</i>
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page [Préparation commande]
DESCRIPTION LE SCÉNARIO NOMINAL :	
<p>1. Le système fait appel au cas d'utilisation interne [Réception commande].</p> <p>2. Le système affiche la prochaine commande à préparer.</p> <p>3. Le système fait appel au cas d'utilisation interne [Recettes].</p> <p>4. Le système affiche les recettes nécessaires à la préparation de la commande.</p> <p>5. Le Pizzaiolo commence la préparation de la commande.</p> <p>6. Le Pizzaiolo valide la préparation de la commande.</p> <p>7. Le Système fait appel au cas d'utilisation interne [Validation préparation].</p> <p>Fin : Scénario nominal : sur décision du pizzaiolo après le point 7 (Validation préparation).</p>	
POST-CONDITION :	
<p>. Scénario nominal : le statut de la commande passe en [Livraison commande] et rejoint la [Liste commandes à livrer]</p>	

CAS NUMÉRO 4

Nom	Livraison commande (package [Gestion / Production])
Acteur(s)	Livreur
Description	Le livreur doit pouvoir sélectionner une commande prête et la livrer au client
Auteur	Lorelei Villatte
Date(s)	25 / 04 / 2018 (première rédaction)
Préconditions	La commande doit avoir été validée par un pizzaiolo (Cas d'utilisation [Validation préparation] - package [Gestion / Production])
Démarrage	L'utilisateur a demandé la page [Livraison commande]
DESCRIPTION LE SCÉNARIO NOMINAL :	
<p>1. Le système fait appel au cas d'utilisation interne [Liste commandes à livrer].</p> <p>2. Le système affiche la liste des commandes à livrer.</p> <p>3. Le livreur sélectionne une commande à livrer.</p> <p>4. Le système modifie le statut de la commande et la supprime de la liste des commandes à livrer.</p> <p>5. Le livreur prend en charge la commande</p> <p>6. Le système change le statut en livraison</p> <p>7. Le livreur achemine la commande chez le client.</p> <p>8. Le livreur valide la livraison de la commande.</p> <p>9. Le système fait appel au cas d'utilisation interne [Validation livraison].</p> <p>Fin : Scénario nominal : sur décision du livreur après le point 9</p>	
LE SCÉNARIO ALTERNATIF :	
<p>8a. Le client a choisi le paiement à la livraison.</p> <p>Le système fait appel au cas d'utilisation [Paiement commande]</p> <p>Fin : Scénario nominal : au point 8</p>	

LES SCÉNARIOS D'EXCEPTION :

8b. Le **client** a choisi le paiement à la livraison, le paiement est refusé.

Le **livreur** part avec la commande et indique au **système** un défaut de paiement.

Fin : Scénario d'exception : après le point 8b, le statut de la commande passe en échec.

POST-CONDITIONS :

. Scénario nominal : la commande est archivée dans la listes des commandes passés.

. Scénario d'exception : le système affiche une alerte défaut de paiement sur la fiche du client. le défaut de paiement a été récapitulé dans un message et à été envoyé au service commercial de l'entreprise.

ERGONOMIE :

La listes des commandes à livrer doit faire apparaître pour chaque commande l'adresse de livraison ainsi qu'une carte pour se repérer.

PROBLÈMES RÉSOLUS :

Nous avons décrit le cas où l'utilisateur est un livreur connu (indiqué par la précondition).

Est-ce bien ainsi que cela devra fonctionner ?

Que faire si la commande n'arrive pas à destination ?

7.3 LES REGLES DE GESTION GENERALES

Préparation d'une commande et livraison :

Lorsqu'un point de vente à été désigné par le système, la commande s'ajoute à la liste des commandes, quand un préparateur est disponible il affiche la liste des commandes, sélectionne la commande placée en première position et change son statut par [en préparation] si il le souhaite le préparateur peut afficher la liste des recettes.

Quand la préparation de la commande est terminée son statut passe en [Livraison commande] et rejoint la Liste commandes à livrer.

Un livreur disponible sélectionne la commande et change son statut [en livraison] celle-ci est retirée de la liste. Quand la commande à été livrer, son statut passe à [Commande réceptionnée]

VIII. GLOSSAIRE
