

PROJET 4 OPENCLASSROOM

OC PIZZA

BONTEMPS

SPECIFICATIONS  
FONCTIONNELLES

13/09/2018

# SOMMAIRE

---

---

1. Présentation du contexte
2. Présentation des différents acteurs
3. Présentation des fonctionnalités
  - 3.1 Diagramme de package
  - 3.2 Diagrammes de cas d'utilisation
4. Descriptif des fonctionnalités
5. Spécifications fonctionnelles
6. Maquettes

# 1. Présentation du contexte

---

## Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor et 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 la fin de l'année.

Pour répondre à ses attentes un des responsables nous demande de mettre en place un système informatique qui serait déployé dans toutes ses pizzerias

## Analyse du besoin

### 1. Rappel des objectifs

Le nouveau système informatique que nous proposerons à OC Pizza devra permettre de :

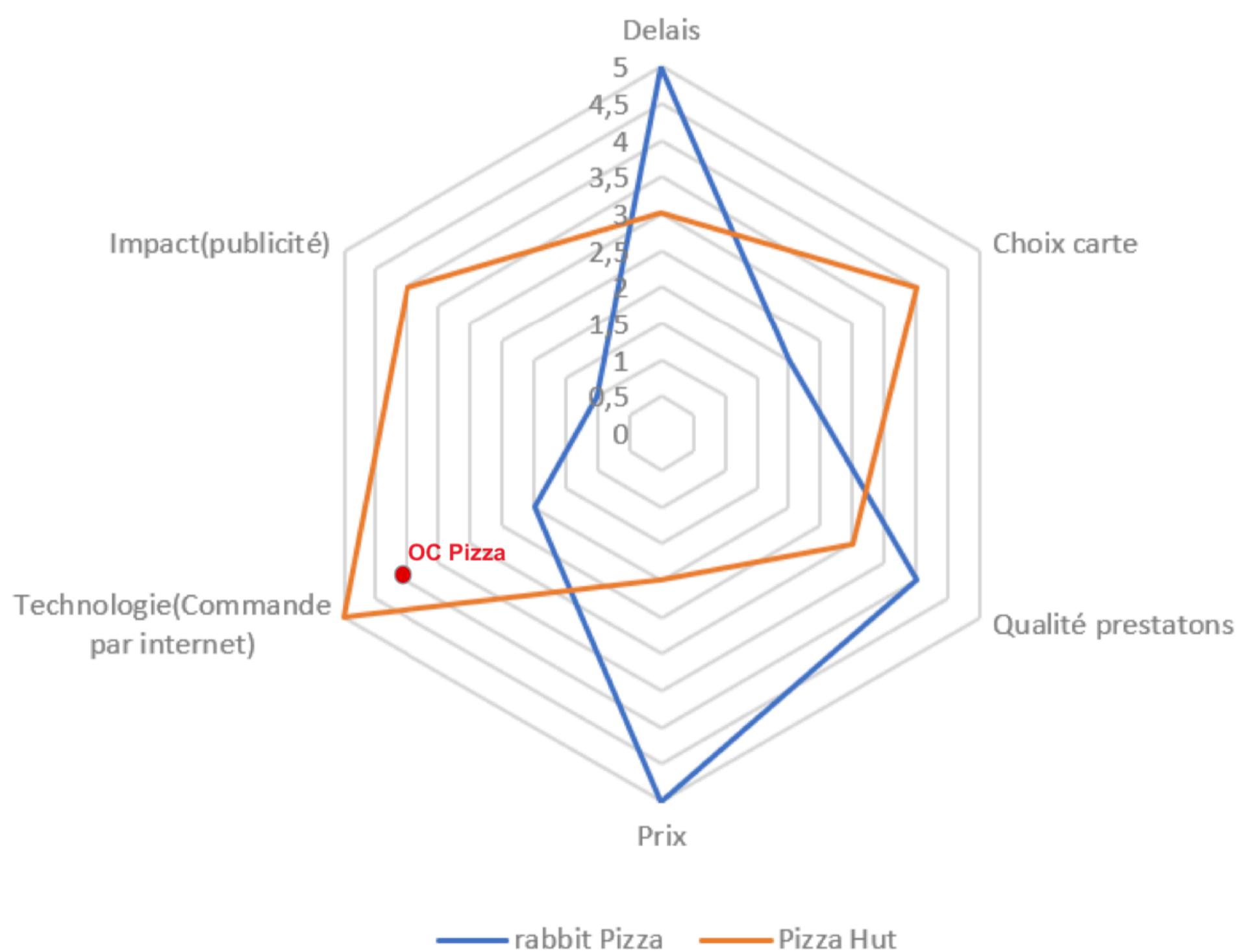
- Être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;
- Suivre en temps réel les commandes passées et en préparation ;
- Suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables ;
- Proposer 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

# Benchmark

« Le benchmark est, dans un contexte marketing, une démarche d'observation et d'analyse des pratiques marketings utilisées et des performances atteintes par d'autres entreprises. »



# Personnas

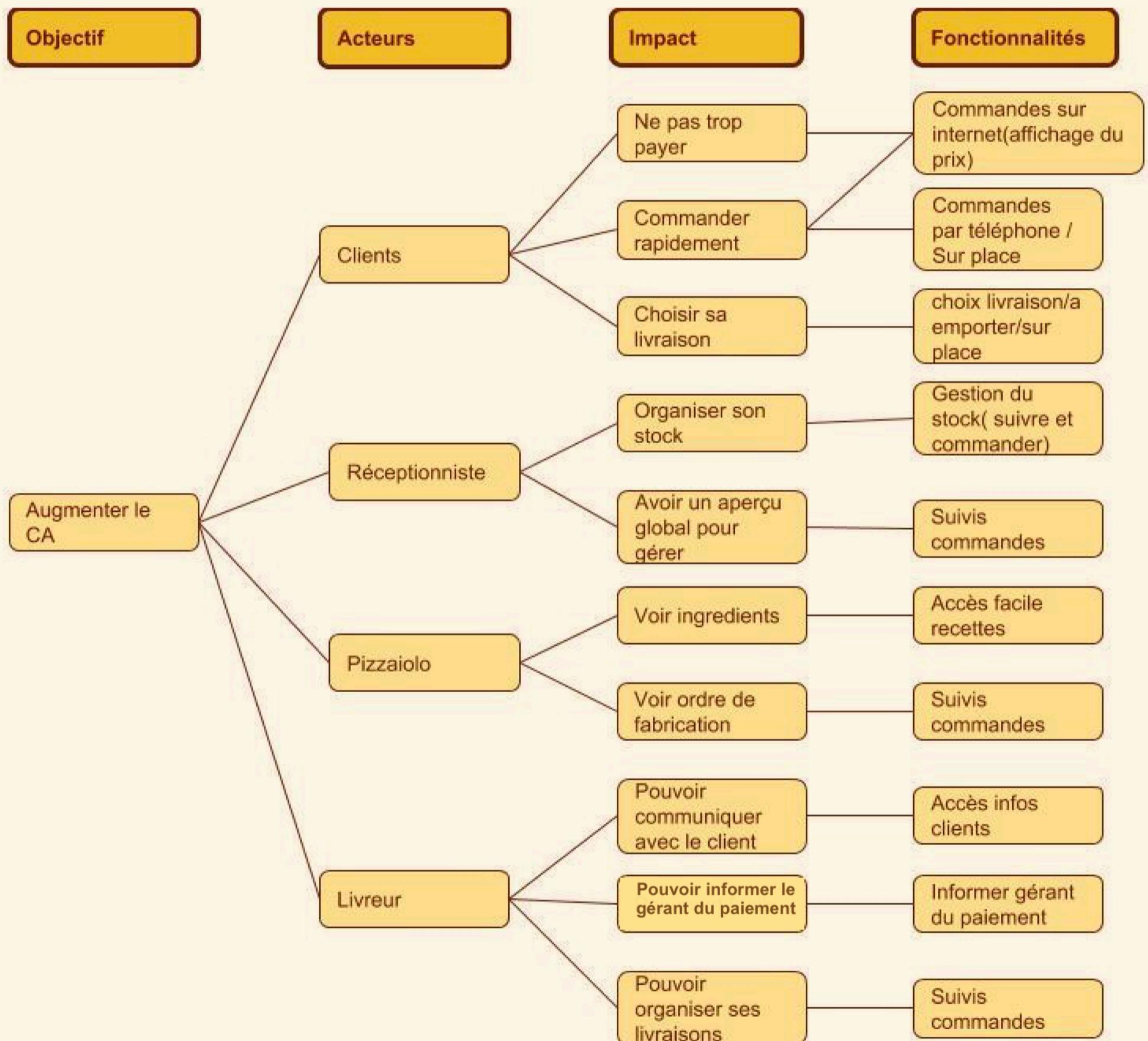
Raymond 72 ans et Huguette 71 ans	Clients	Hugo, 23 ans	Client
Description :	De temps en temps ils aiment sortir pour aller manger dans une pizzeria.	Description :	Etudiant, il aime manger une pizza de temps en temps tout en révisant ses cours.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Commander sur place</li> <li>-Manger sur place</li> <li>-Ne pas attendre la pizza trop longtemps</li> </ul>	Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Commander sur internet</li> <li>-La pizza doit arriver chez lui</li> <li>-Ne pas attendre la pizza trop longtemps</li> <li>-Payer à la réception en ticket restaurant</li> </ul>
Comportement:	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Technologie: 8/10</li> <li>-Niveau financier: 2/10</li> <li>-Disponibilité: 3/10</li> </ul>	Comportement:	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Technologie: 9/10</li> <li>-Niveau financier: 2/10</li> <li>-Disponibilité: 1/10</li> </ul>

Jordan 20 ans	Clients
Description :	Le lundi et le vendredi, en rentrant du rugby, il a pour habitude de commander des pizzas qu'il va chercher avant de rentrer chez lui.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Commander rapidement sur internet ou par téléphone</li> <li>-Pouvoir venir chercher la commande sur place</li> </ul>
Comportement:	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Technologie: 8/10</li> <li>-Niveau financier: 2/10</li> <li>-Disponibilité: 3/10</li> </ul>

Corine, 27 ans	Réceptionniste et gérante d'une pizzeria
Description :	Corine a de l'expérience mais est tête en l'air. Elle a besoin d'outils pour mieux réaliser son travail
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gérer le stock rapidement et facilement</li> <li>-Avoir un moyen de paiement plus facile</li> <li>-Avoir un aperçu sur la situation des commandes</li> </ul>
Comportement:	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Technologie: 7/10</li> <li>-Curiosité: 5/10</li> <li>-Implication: 7/10</li> <li>-Ludique: 8/10</li> </ul>

Thomas, 20 ans	Pizzaiolo
Description :	Thomas débute son travail dans la pizzeria. Il ne connaît pas encore bien toutes les recettes et manque d'expérience
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Avoir accès aux recettes rapidement et facilement</li> <li>-Avoir accès au détail de chaque commande</li> </ul>
Comportement:	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Technologie: 8/10</li> <li>-Curiosité: 8/10</li> <li>-Implication: 8/10</li> <li>-Ludique: 7/10</li> </ul>

# Impact mapping



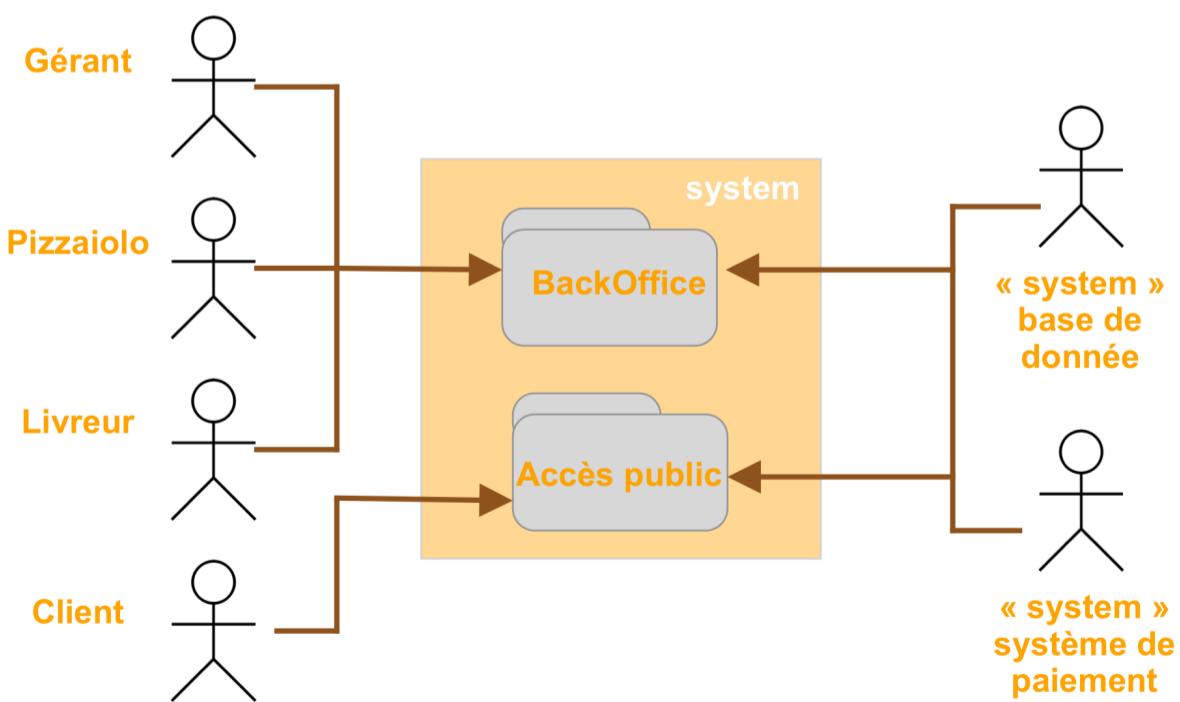
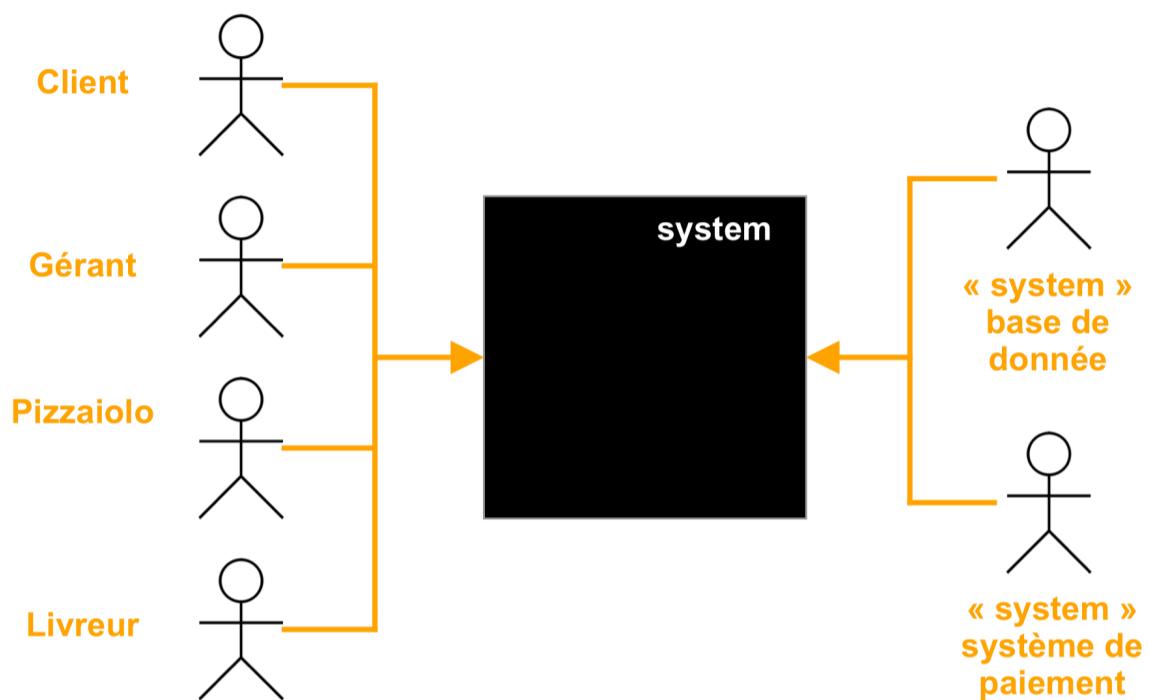
# Arborescence site internet



# Arborescence back office



## 2. Présentation des différents acteurs



### 3. Présentation des fonctionnalités

**Le client** peut :

- S'identifier
- Choisir la pizzeria
- Choisir entre livraison ou sur place
- Consulter le catalogue
- Passer commande
- Modifier/annulé une commande

**Le gérant/réceptionniste** peut :

- S'identifier
- Prendre une commande
- Gerer le stock :
  - Suivi stock
  - Commander stock
  - Modifier quantité
- Avoir suivi commandes
- Avoir infos clients
- Communiquer avec le livreur

**Le pizzaiolo** peut :

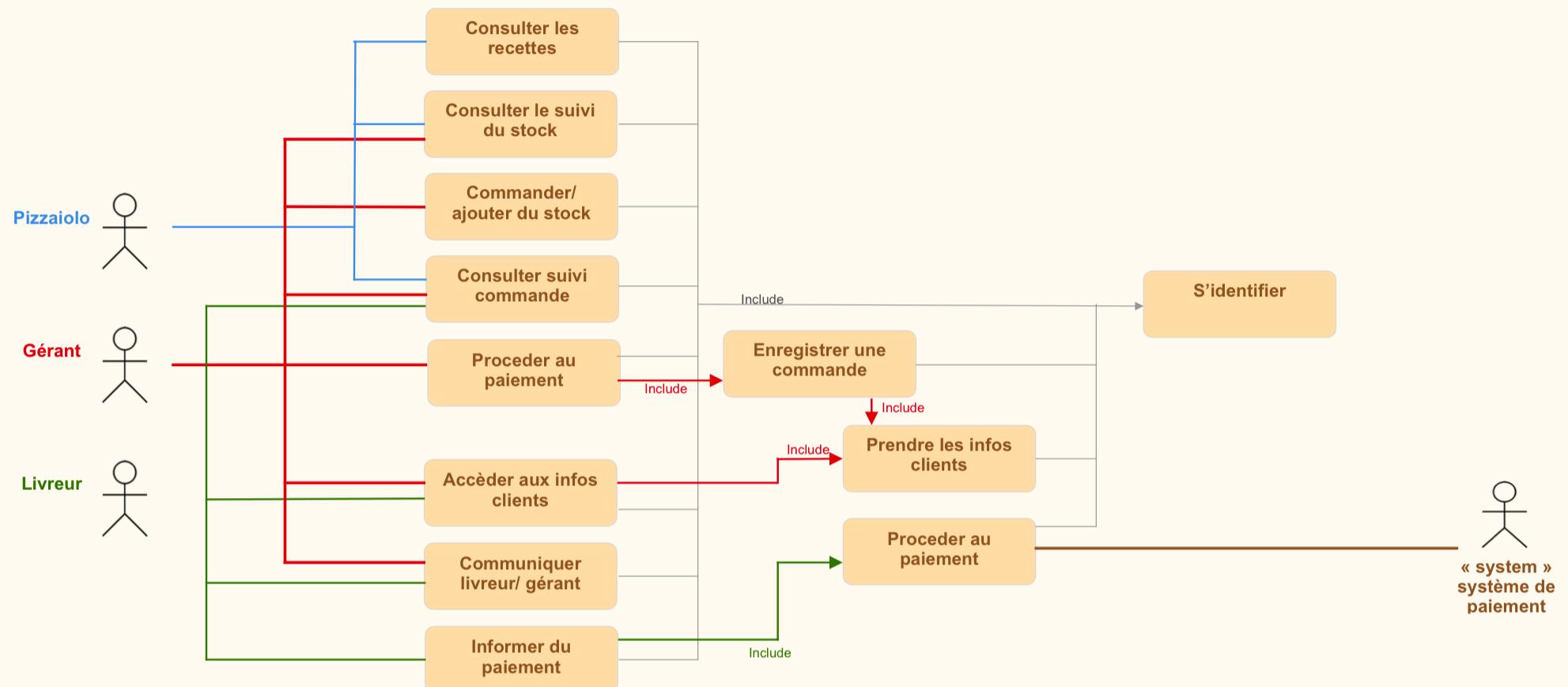
- S'identifier
- Avoir aide mémoire recette
- Avoir suivi commandes
- Avoir suivi stock

**Le livreur** peut :

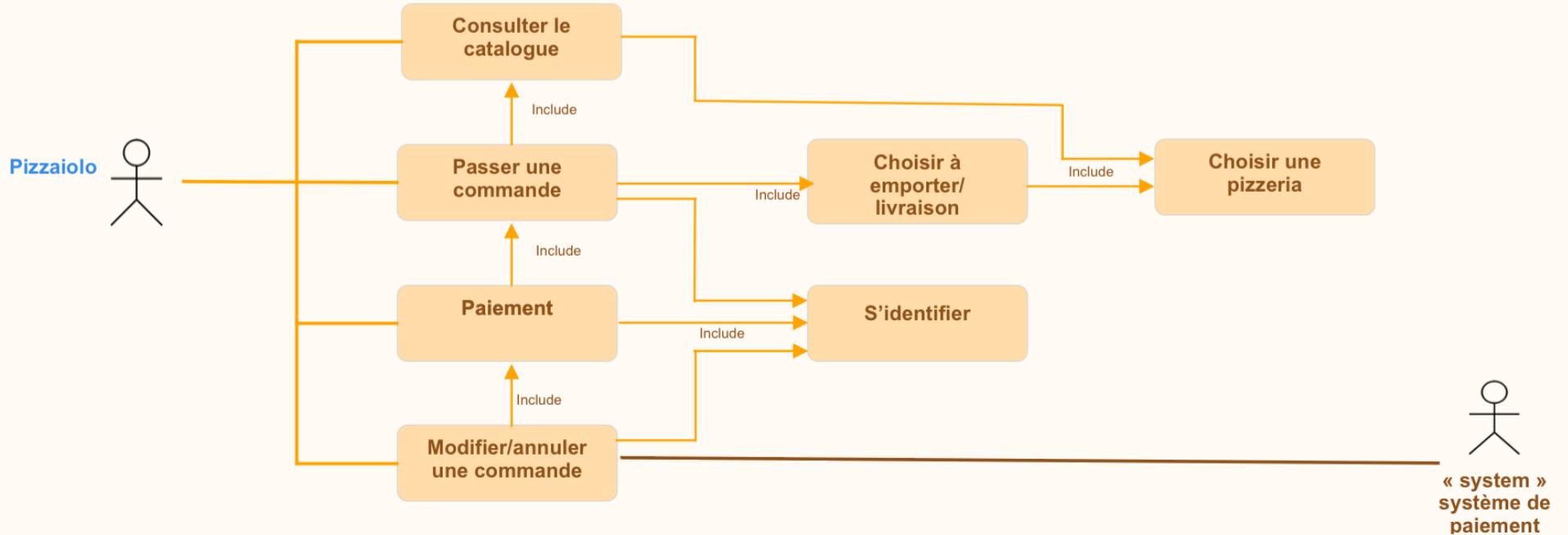
- S'identifier
- Avoir suivi commandes
- Avoir infos clients
- Informer du paiement
- Communiquer avec le gérant

# Diagramme de cas d'utilisation :

## Package « backoffice »



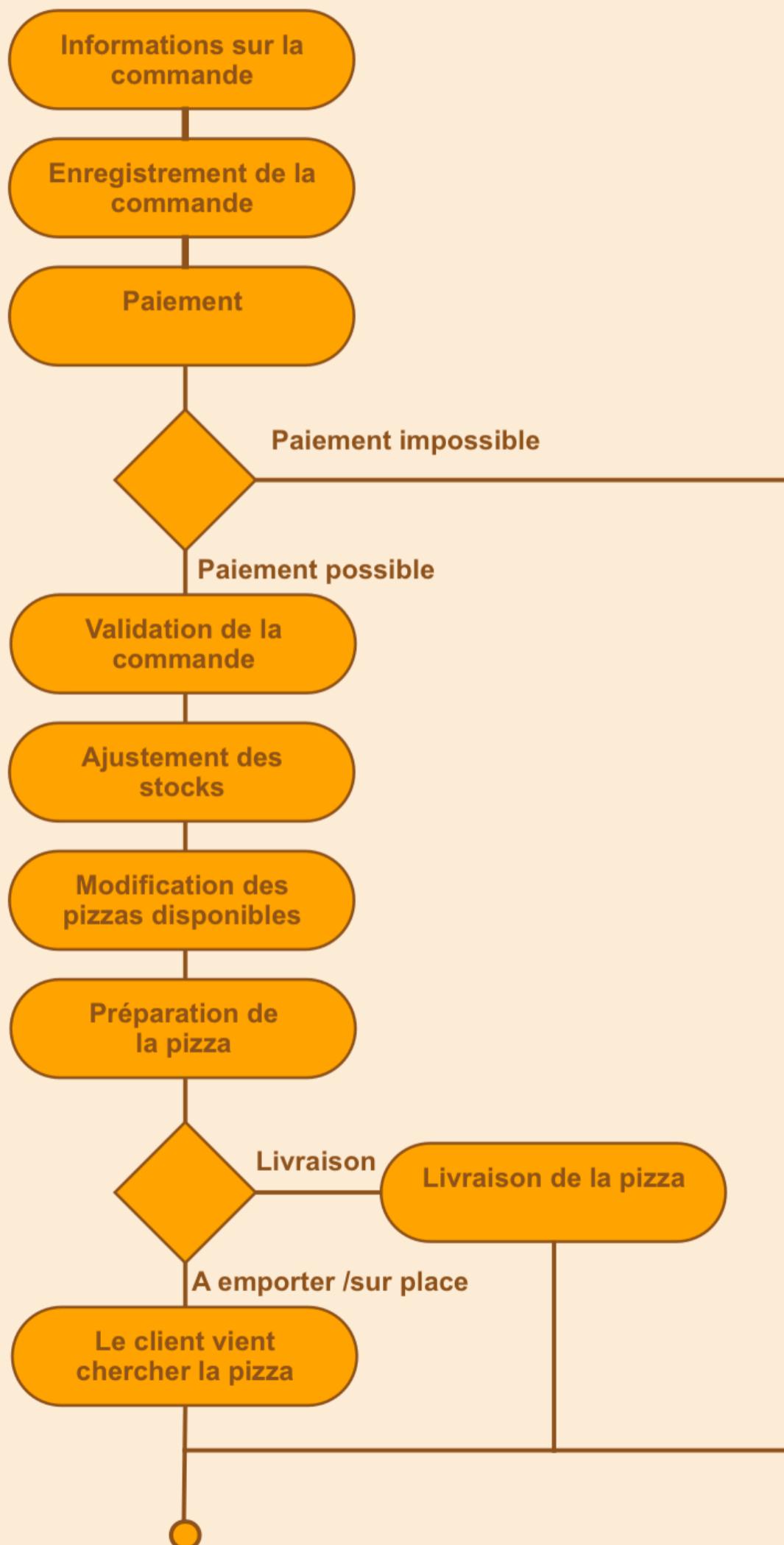
## Package « acces public »



# 4. Descriptif des fonctionnalités

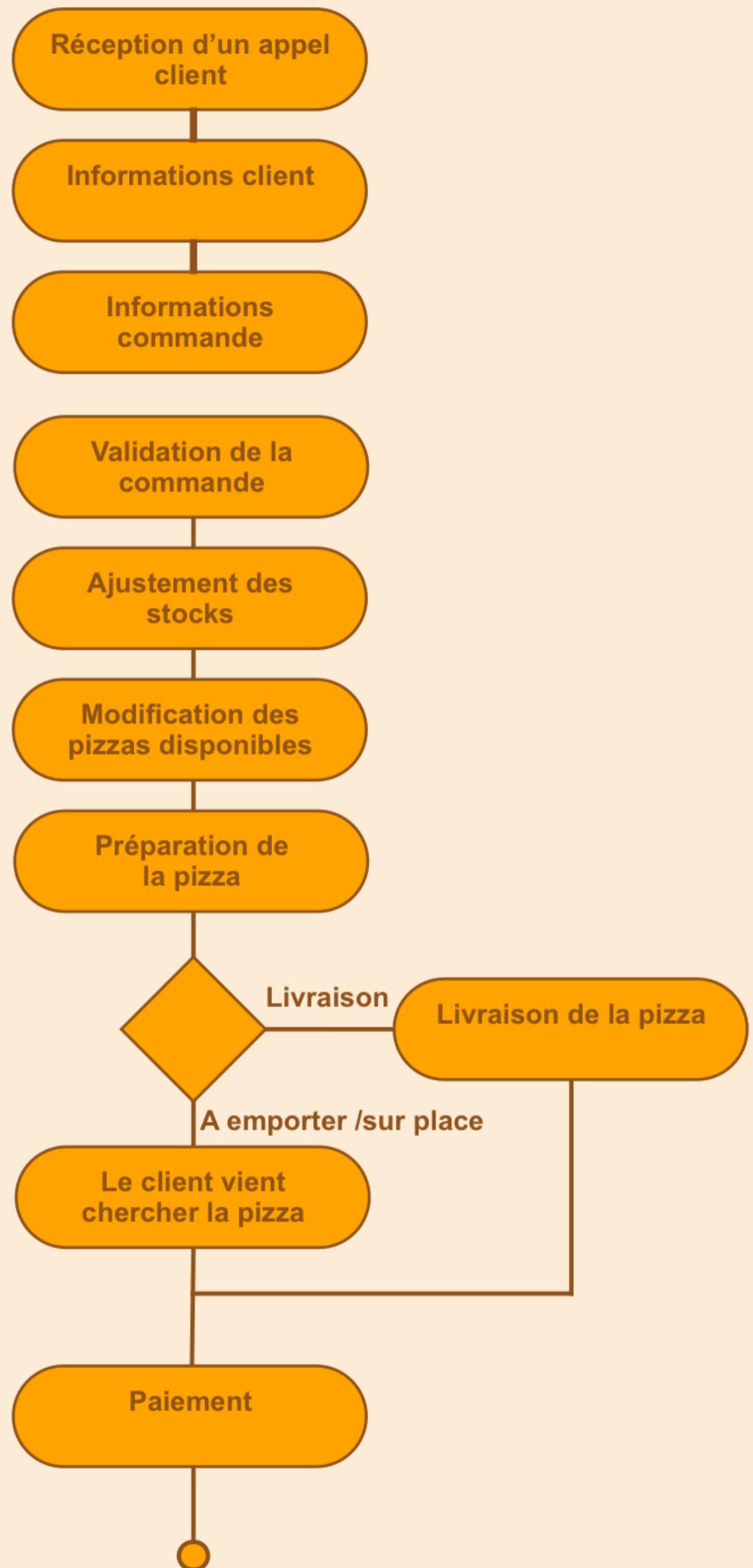
## Diagrammes d'activités :

### Commande sur place

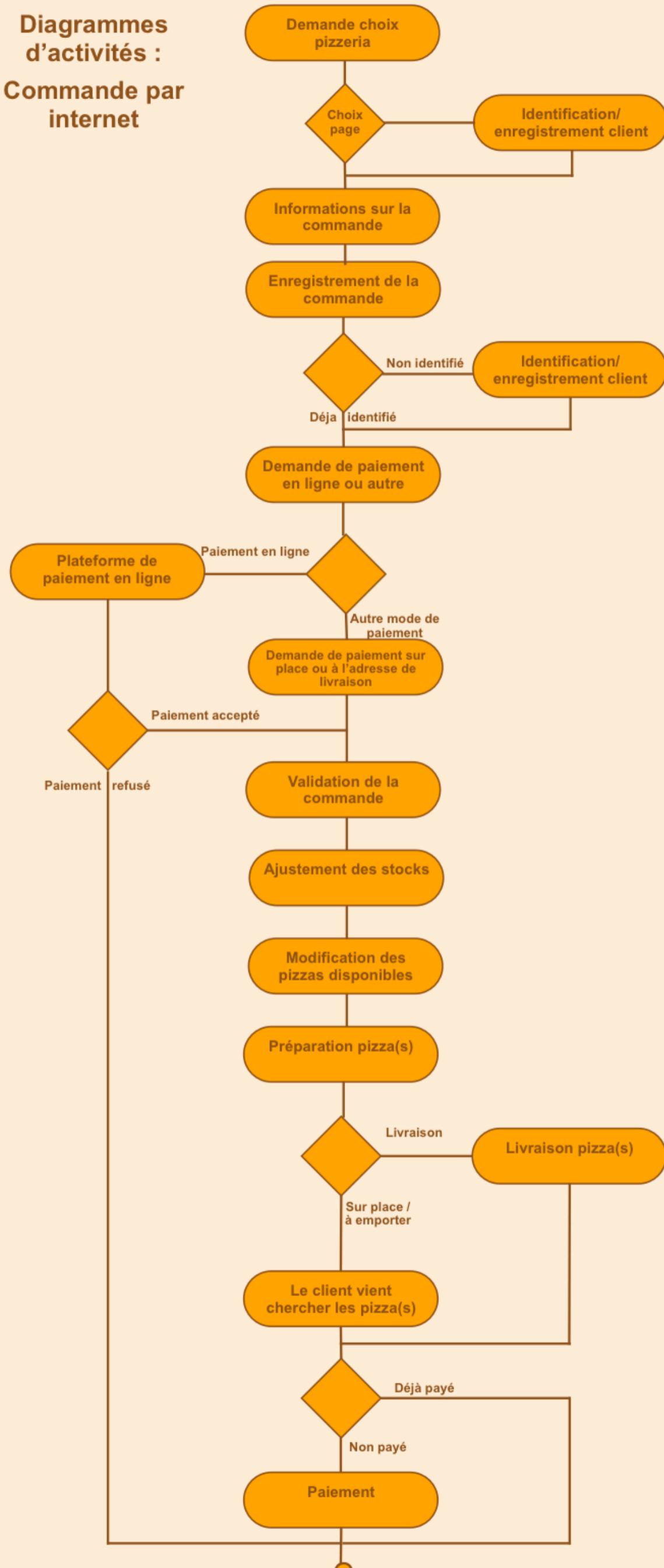


## Diagrammes d'activités :

### Commande par téléphone

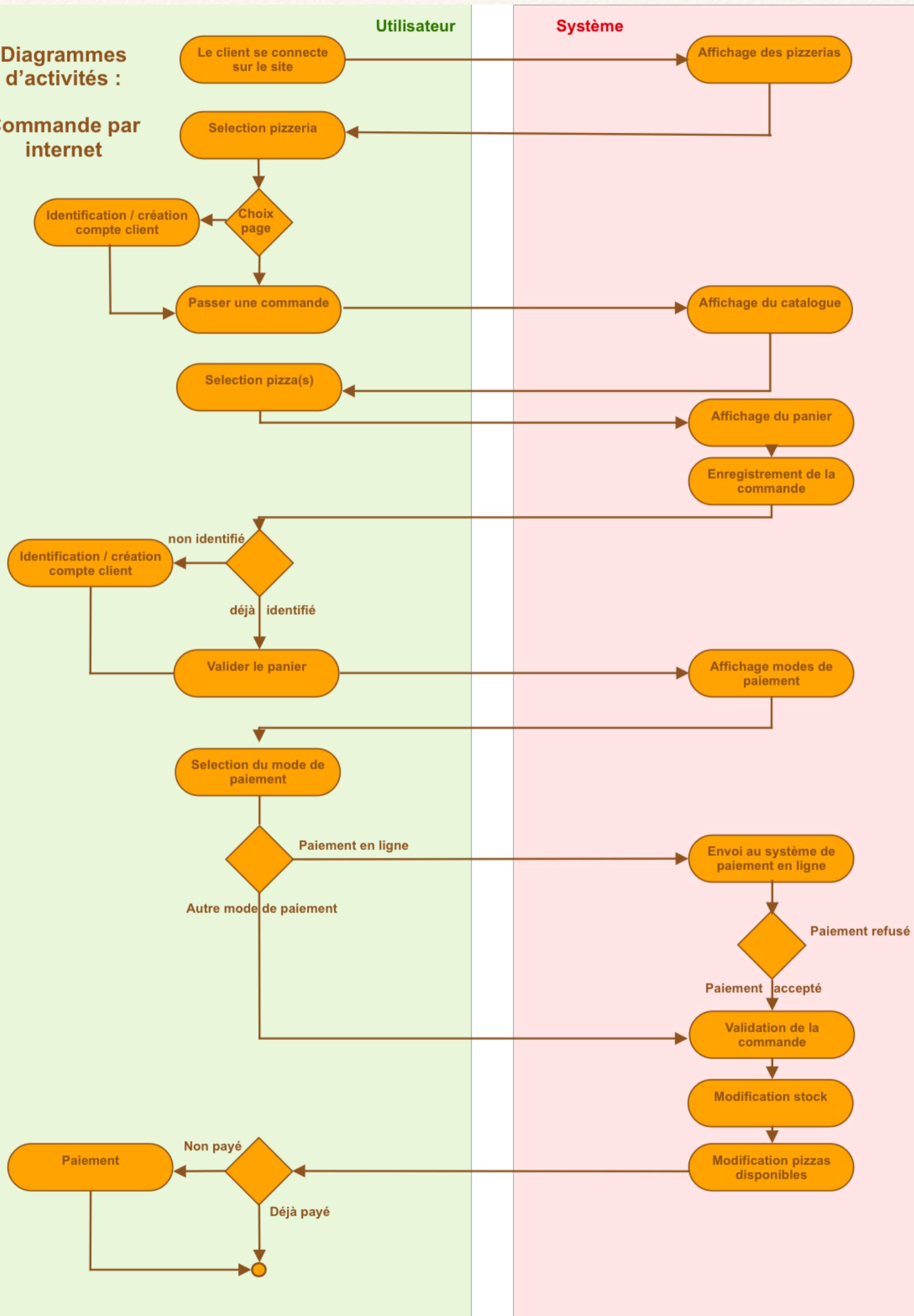


# Diagrammes d'activités : Commande par internet



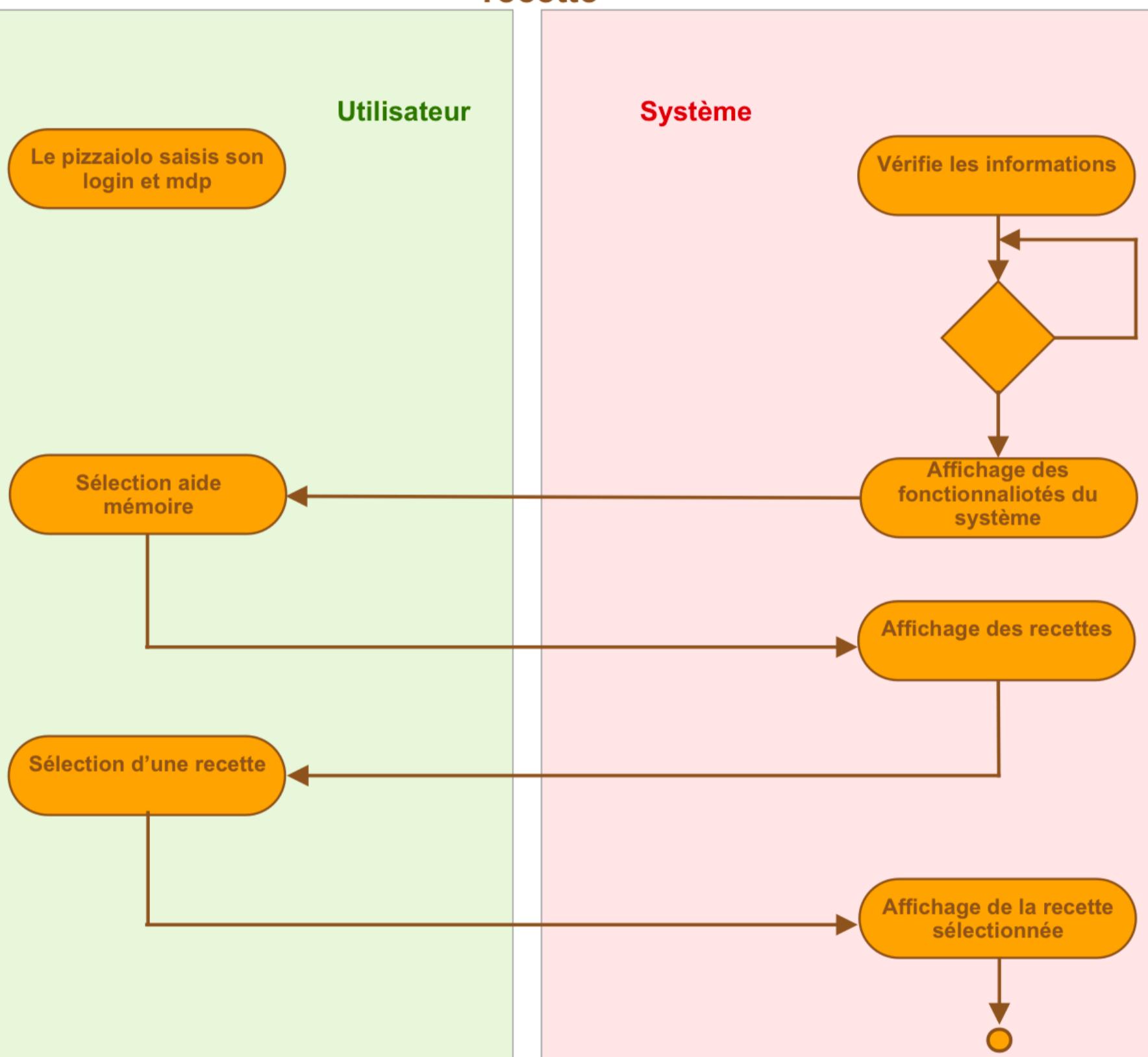
## Diagrammes d'activités :

### Commande par internet



## Diagrammes d'activités :

### Affichage d'une recette



## Diagrammes d'activités :

### Gestion du stock



# 5. Specifications fonctionnelles

Description textuelle « afficher une recette »:

**Acteur principal** : Le pizzaiolo

**Objectif** : Le pizzaiolo doit pouvoir accéder aux recettes

**Préconditions** : Le pizzaiolo doit s'être identifier

**Scénario nominal**

1. Le pizzaiolo sélectionne dans son menu « aide mémoire recettes »
2. Le système affiche la liste des recettes
3. Le pizzaiolo sélectionne une recette
4. Le système affiche la recette.

**Scénario d'exception**

1.1.L'utilisateur n'est pas le pizzaiolo et n'a pas accès aux aides recettes

# Description textuelle « modifier quantité»:

**Acteur principal :** Le gérant

**Objectif :** Le gérant soit pouvoir modifier la quantité du stock sur le système (lorsqu'un réapprovisionnement a été fait)

**Préconditions :** Le gérant doit s'être identifier

## **Scénario nominal**

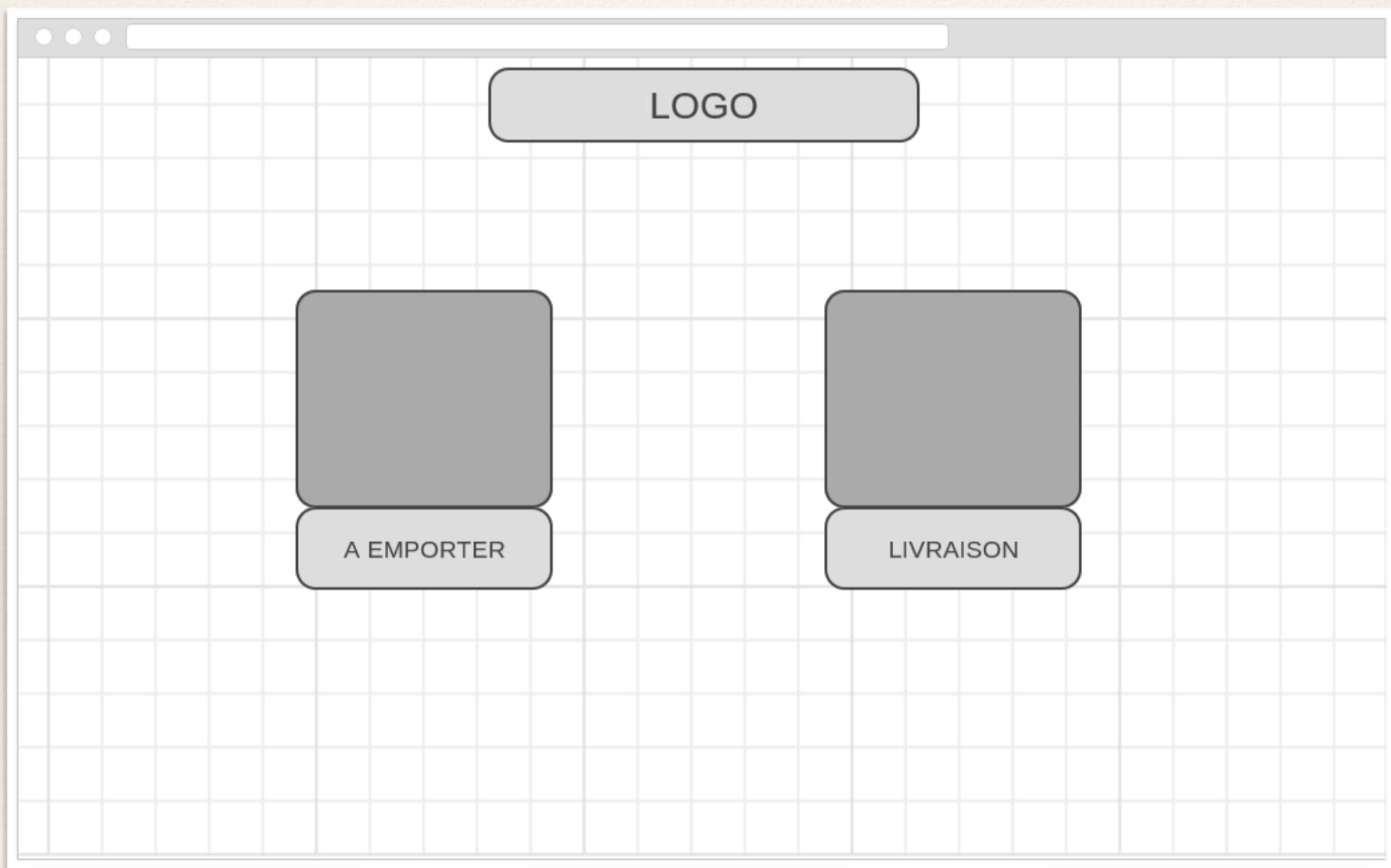
1. Le gérant sélectionne « gestion des stocks »
2. Le système affiche les fonctionnalités de gestion des stocks
3. Le gérant sélectionne « modifier quantité »
4. Le gérant modifie les quantités voulues
5. Le système affiche les stocks

## **Scénario d'exception**

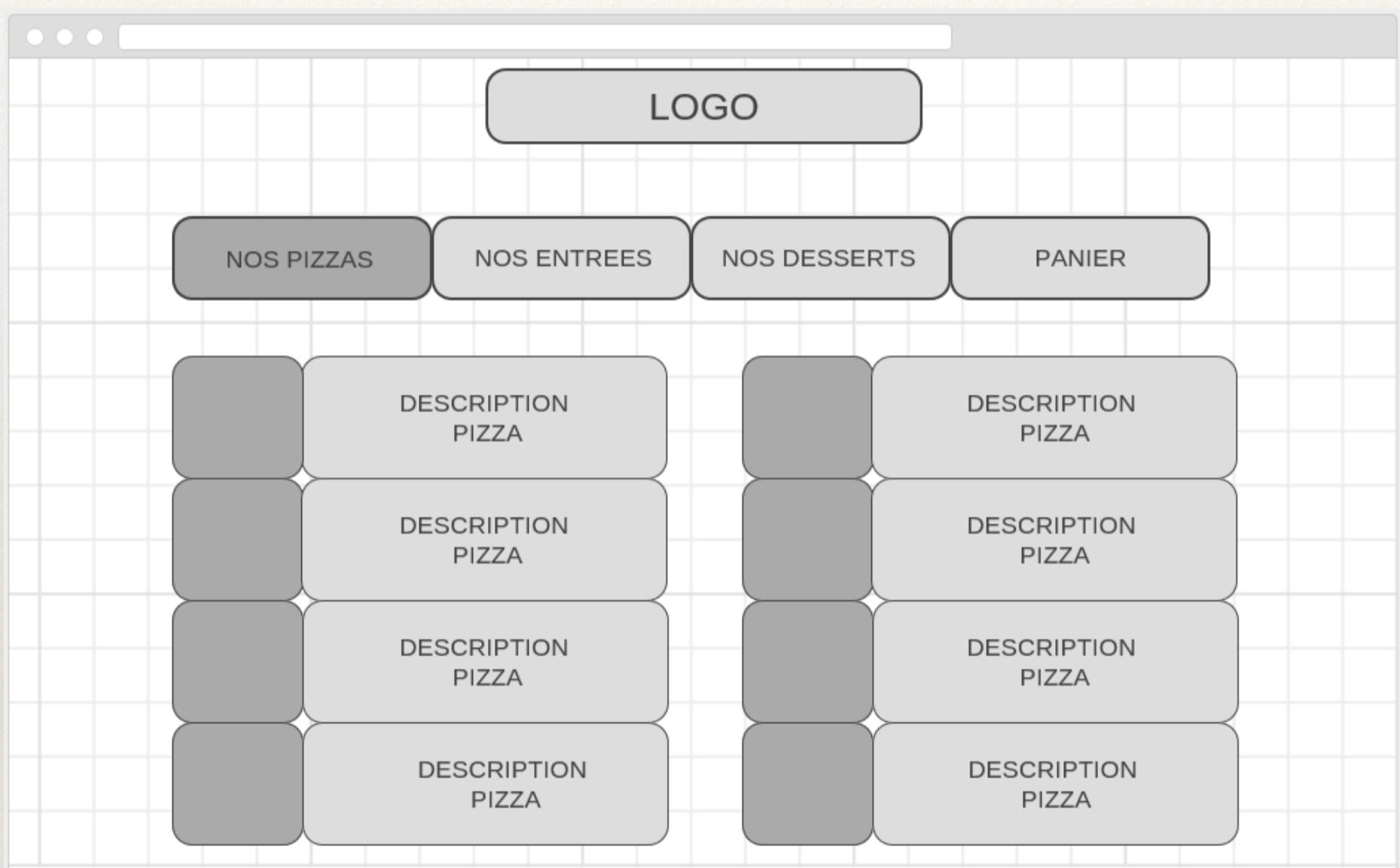
- 1.1. L'utilisateur n'est pas le gérant et n'a pas accès aux aides recettes

# 6. Maquettes

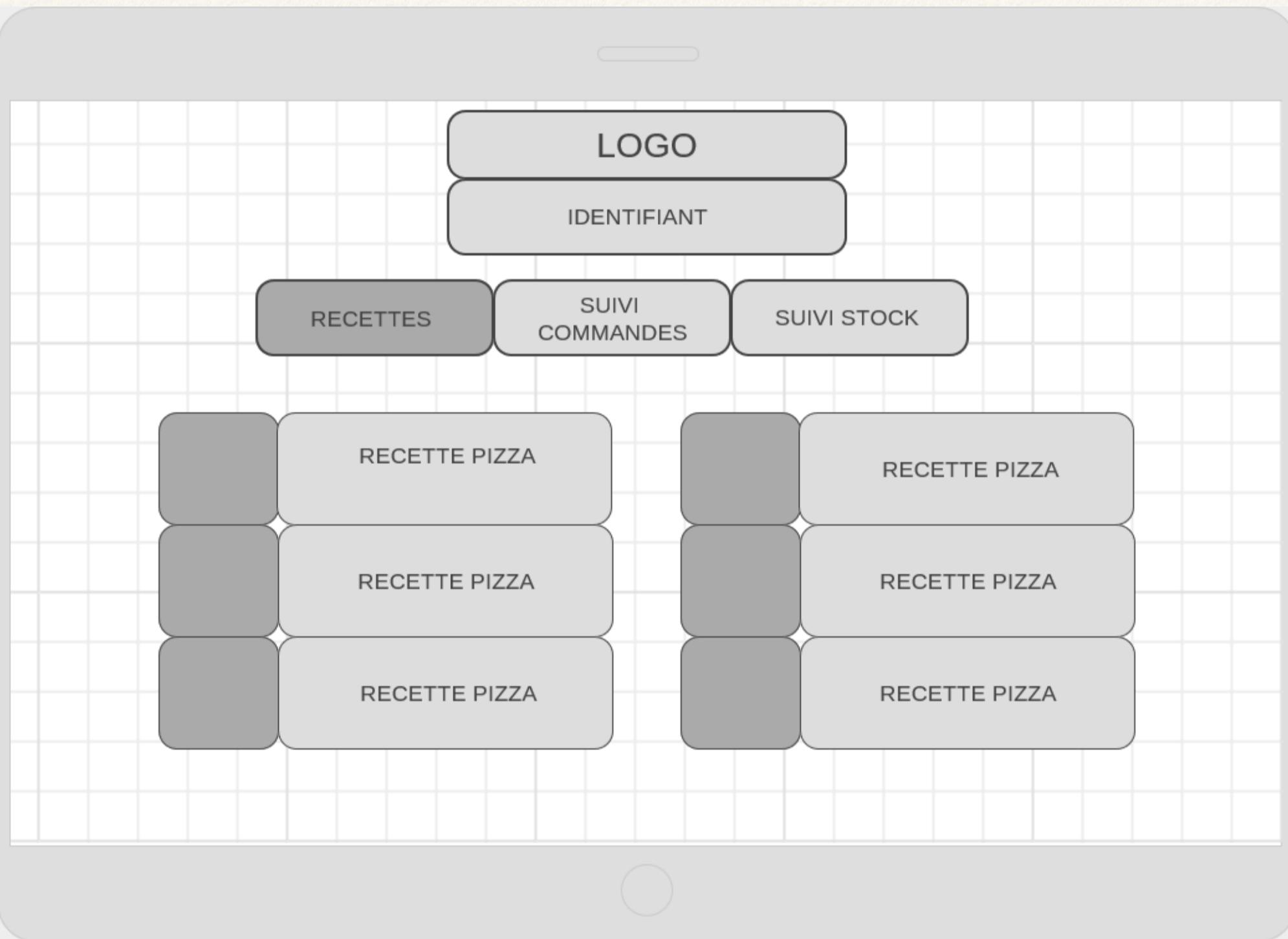
Maquettes du site internet, partie cliente:



# Maquettes du site internet, partie cliente:



# Maquettes de l'application, partie pizzaiolo:



# Maquettes de l'application, partie livreur:

