

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

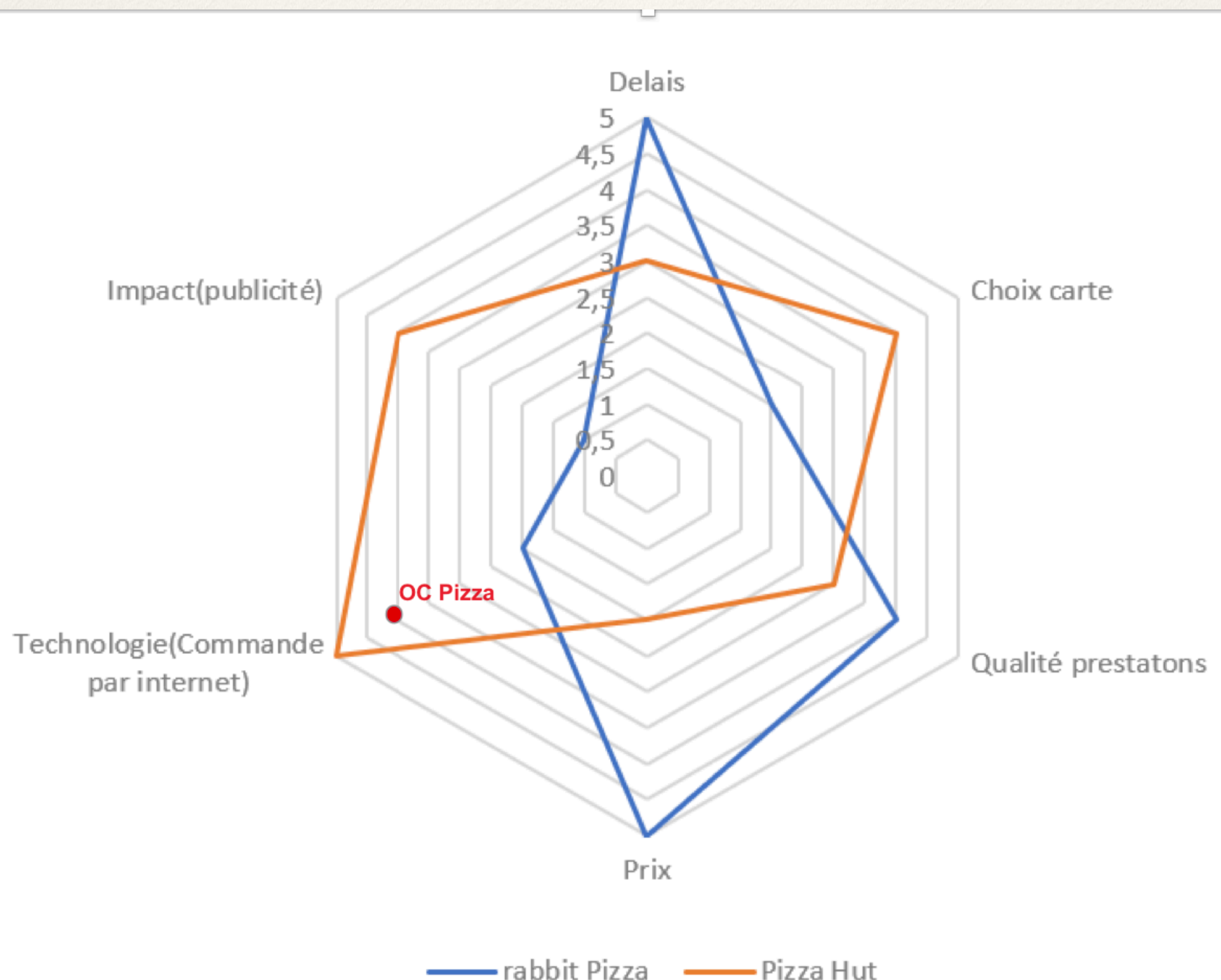
1. Rappel des objectifs

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
Description :	De temps en temps ils aiment sortir pour aller manger dans une pizzeria.
Objectifs :	-Commander sur place -Manger sur place -Ne pas attendre la pizza trop longtemps
Comportement:	-Technologie: 8/10 -Niveau financier: 2/10 -Disponibilité: 3/10

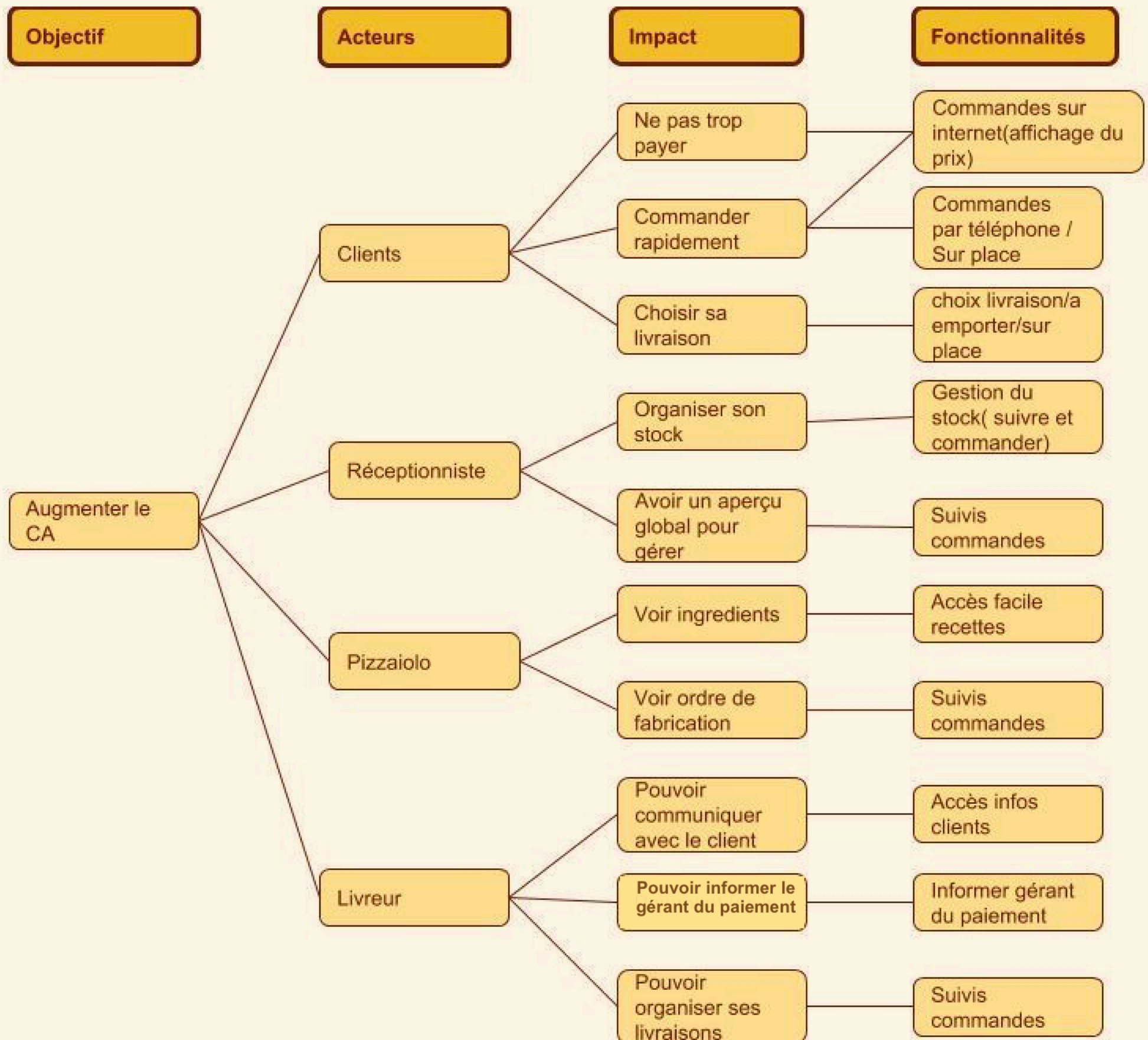
Hugo, 23 ans	Client
Description :	Etudiant, il aime manger une pizza de temps en temps tout en révisant ses cours.
Objectifs :	-Commander sur internet -La pizza doit arriver chez lui -Ne pas attendre la pizza trop longtemps -Payer à la réception en ticket restaurant
Comportement:	-Technologie: 9/10 -Niveau financier: 2/10 -Disponibilité: 1/10

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 :	-Commander rapidement sur internet ou par téléphone -Pouvoir venir chercher la commande sur place
Comportement:	-Technologie: 8/10 -Niveau financier: 2/10 -Disponibilité: 3/10

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"> -Gérer le stock rapidement et facilement -Avoir un moyen de paiement plus facile -Avoir un aperçu sur la situation des commandes
Comportement:	<ul style="list-style-type: none"> -Technologie: 7/10 -Curiosité: 5/10 -Implication: 7/10 -Ludique: 8/10

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"> -Avoir accès aux recettes rapidement et facilement -Avoir accès au détail de chaque commande
Comportement:	<ul style="list-style-type: none"> -Technologie: 8/10 -Curiosité: 8/10 -Implication: 8/10 -Ludique: 7/10

Impact mapping



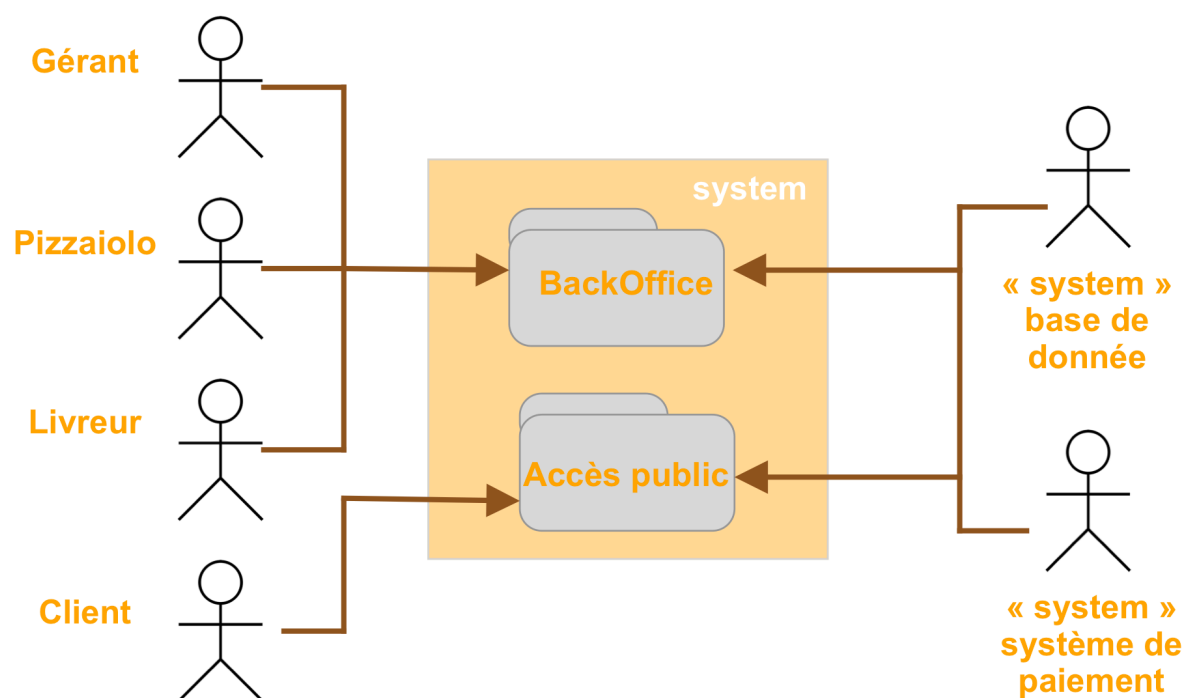
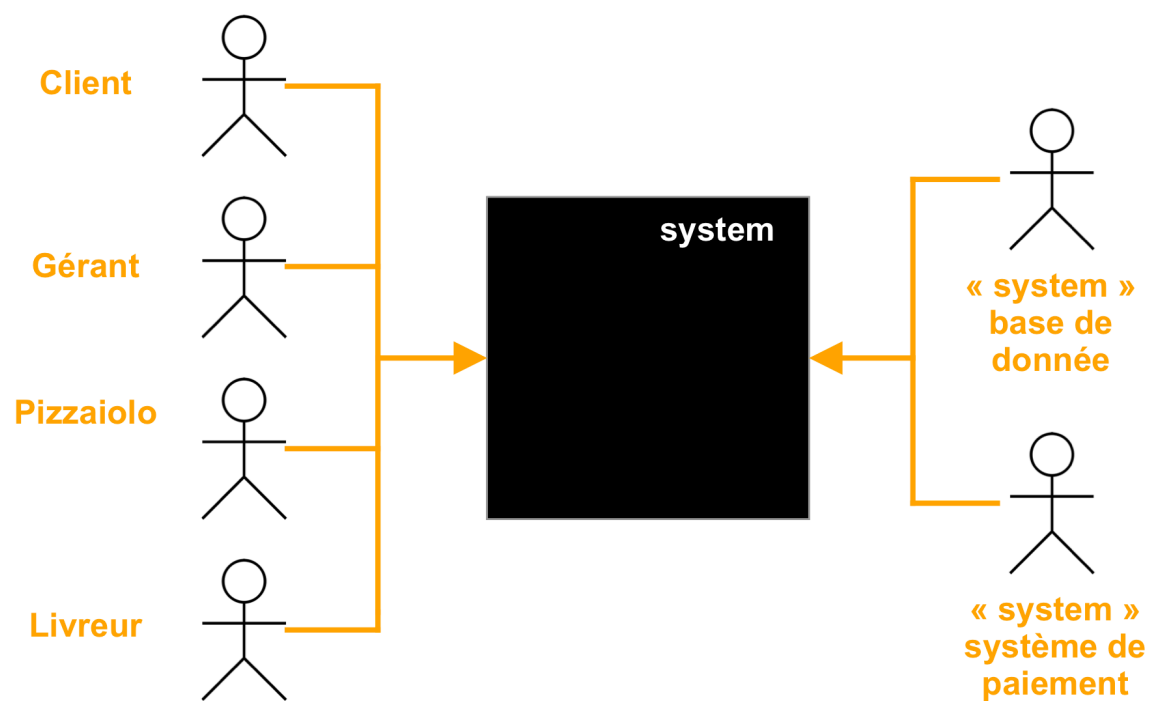
Arborescence site internet



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

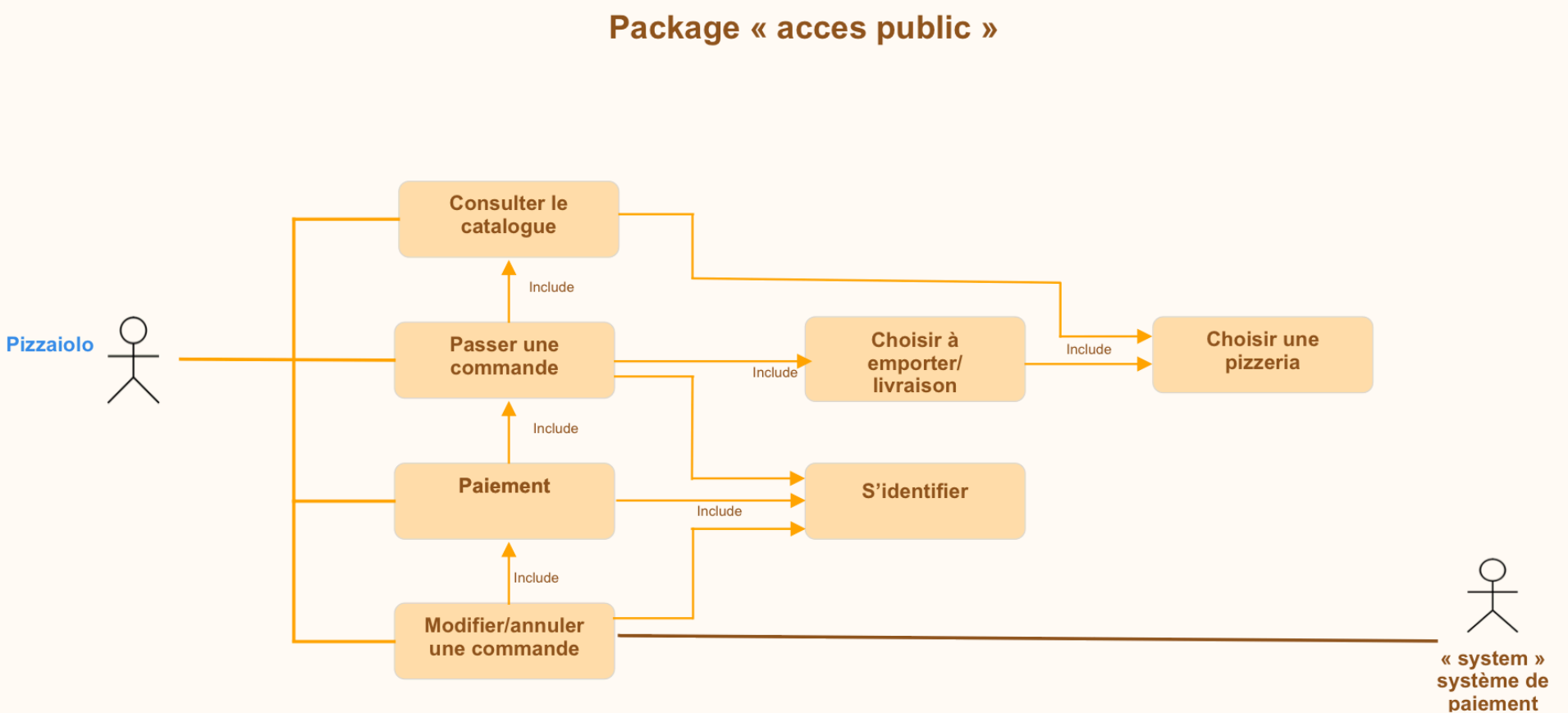
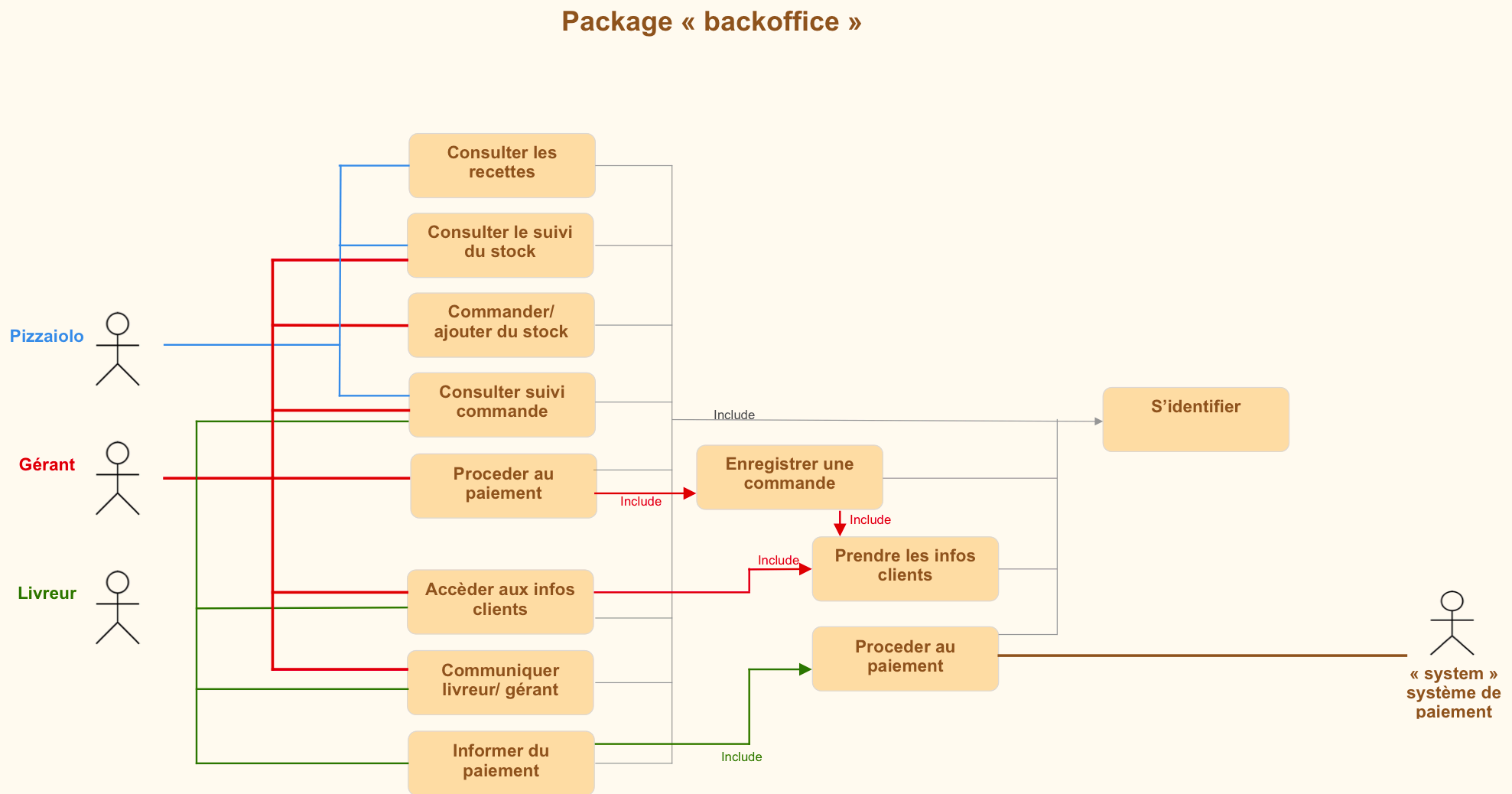
Le **pizzaiolo** peut :

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

Le **livreur** peut :

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

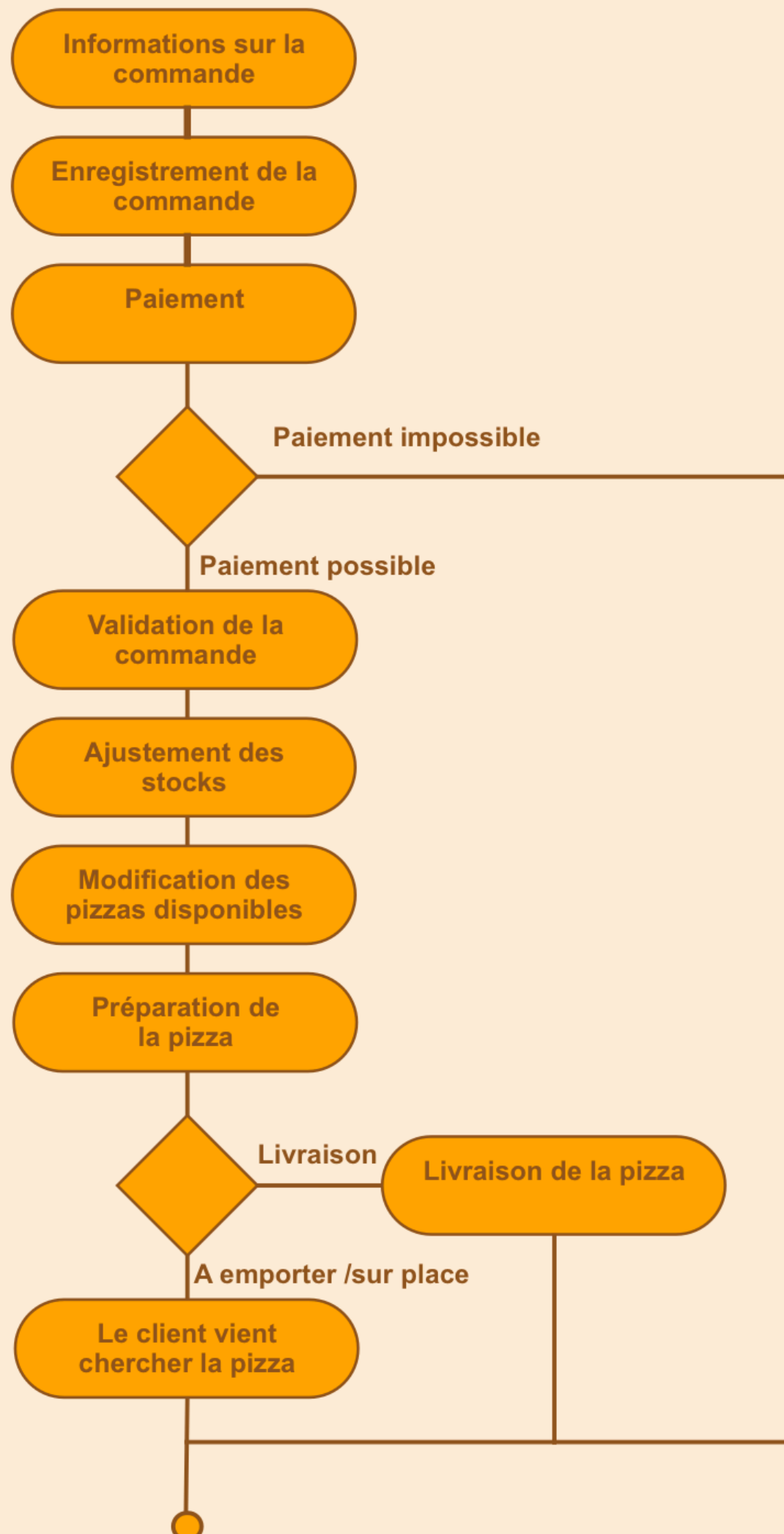
Diagramme de cas d'utilisation :



4. Descriptif des fonctionnalités

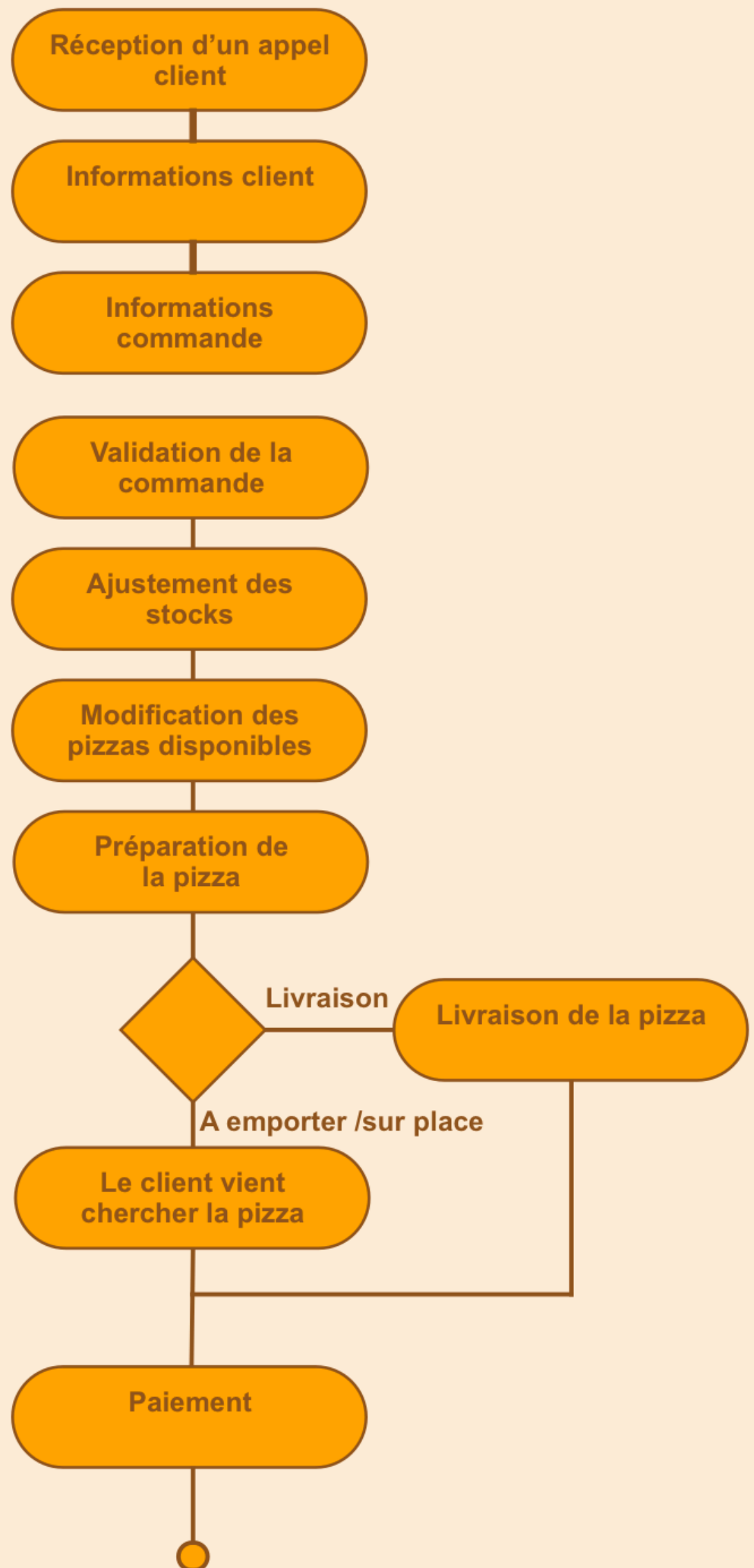
Diagrammes
d'activités :

Commande sur
place

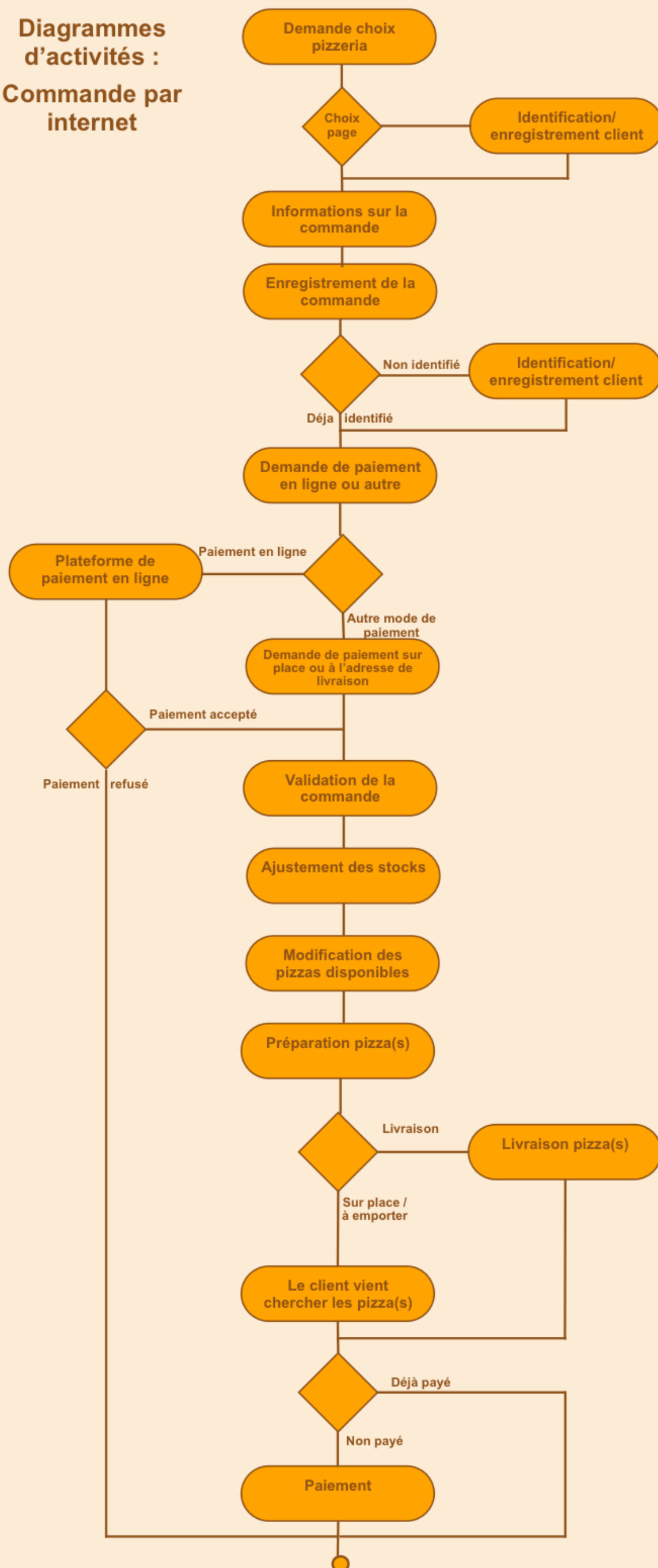


Diagrammes d'activités :

Commande par téléphone



Diagrammes d'activités : Commande par internet

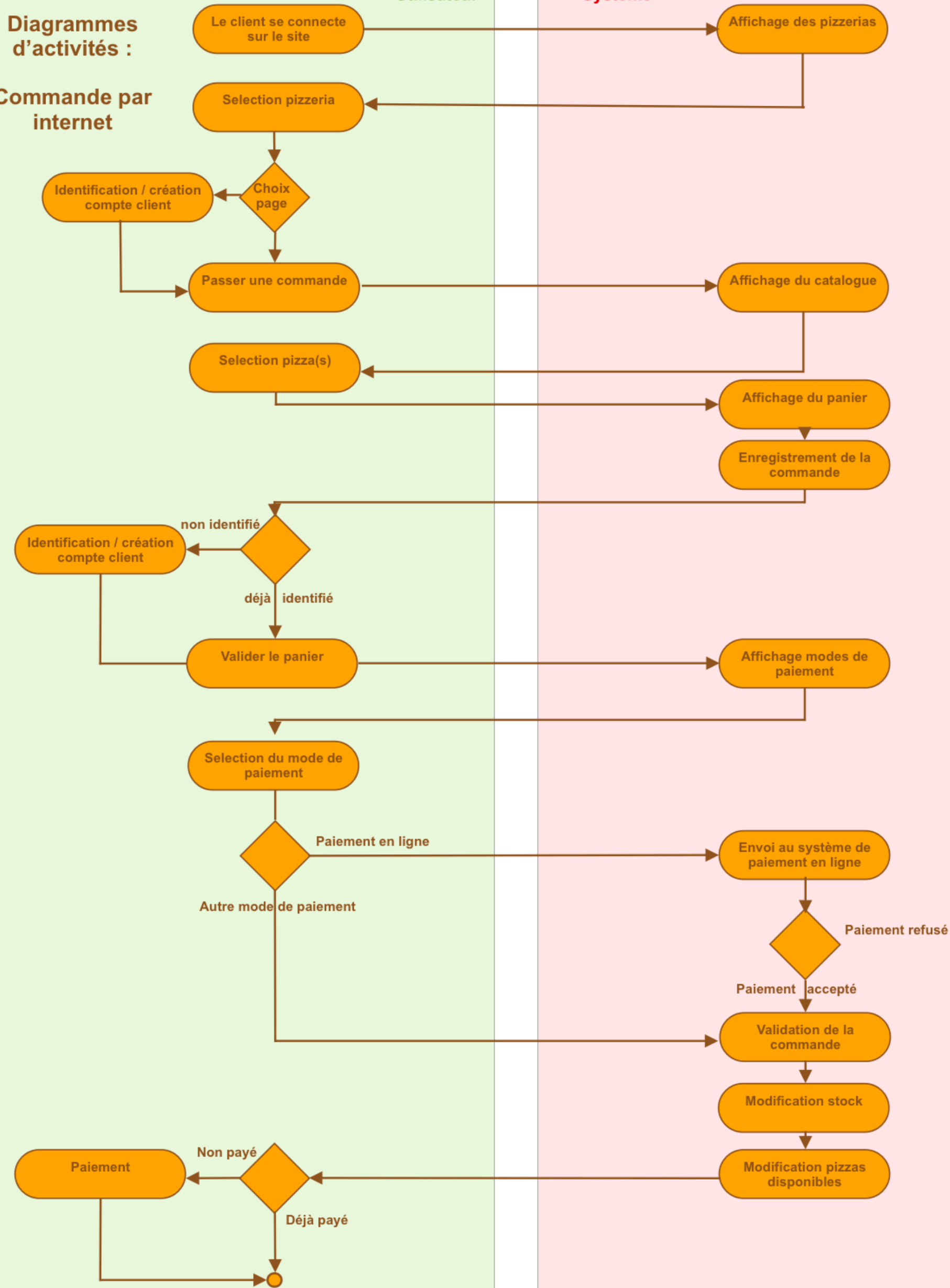


Diagrammes d'activités :

Commande par internet

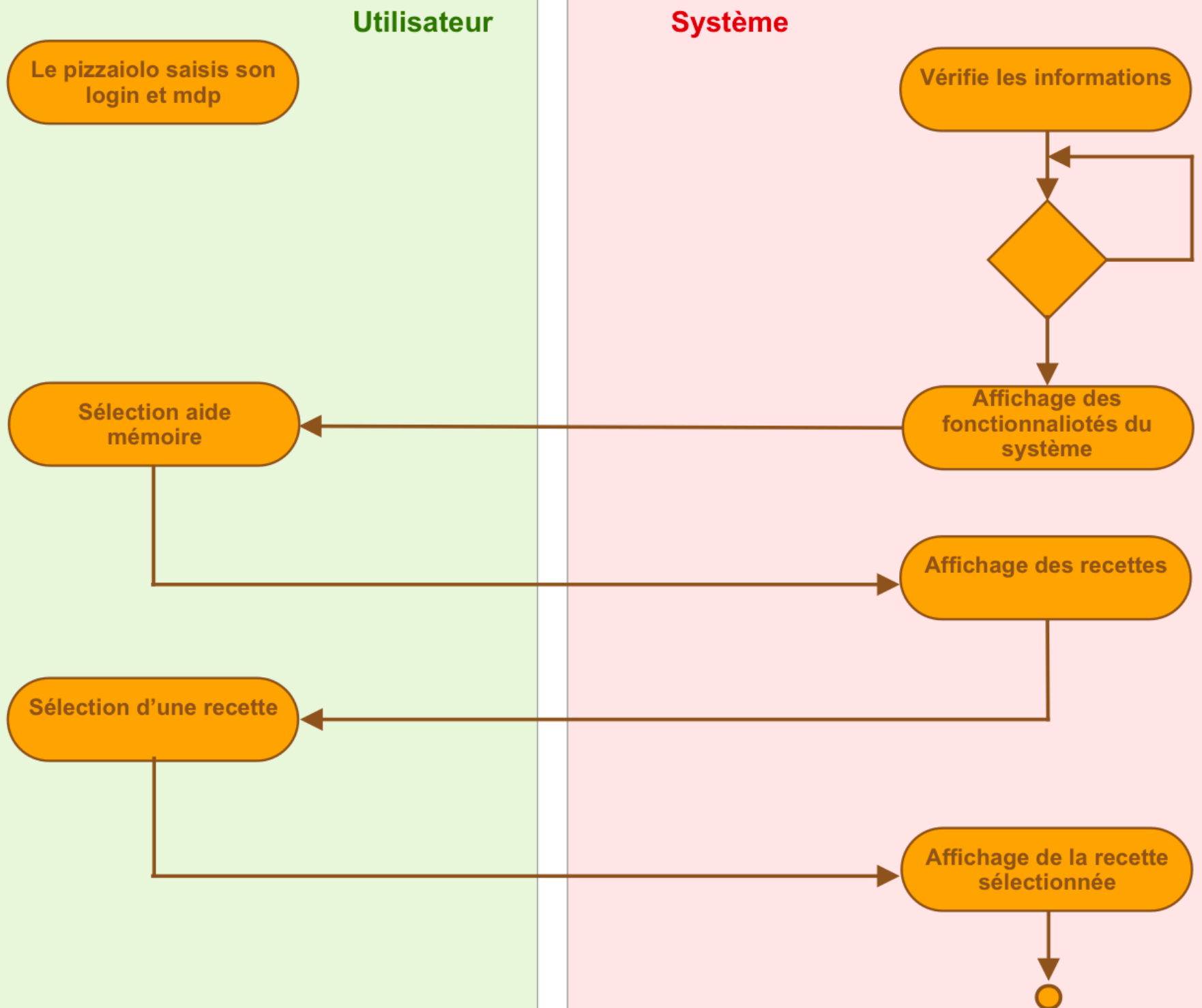
Utilisateur

Système



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 doit pouvoir modifier la quantité du stock sur le système (lorsqu'un réapprovisionnement a été fait)

Préconditions : Le gérant doit s'être identifié

Scénario nominal

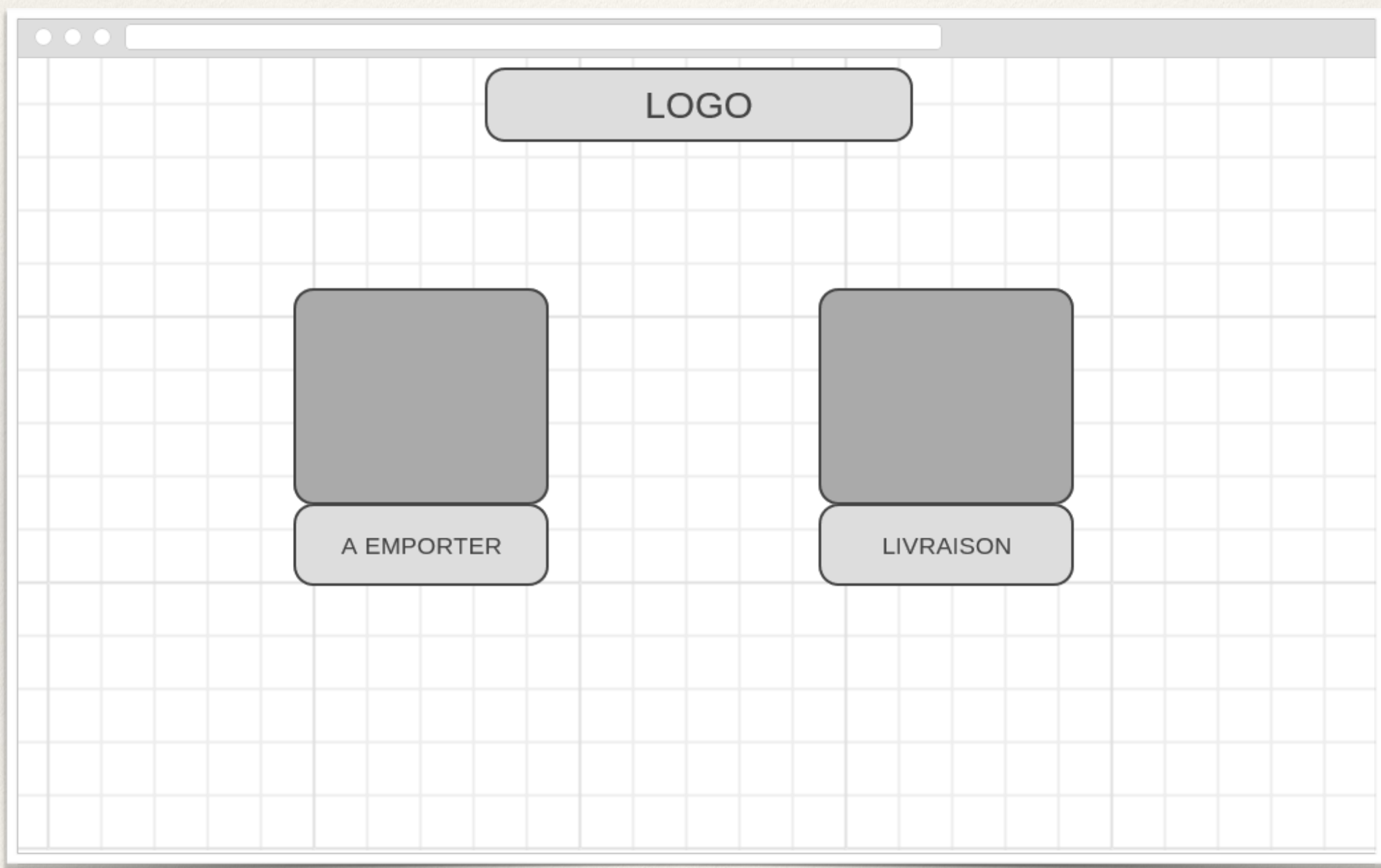
1. Le gérant sélectionne « gestion des stocks »
2. Le système affiche les fonctionnalités de gestion des stocks
3. Le gérant sélectionne « modifier quantité »
4. Le gérant modifie les quantités voulues
5. Le système affiche les stocks

Scénario d'exception

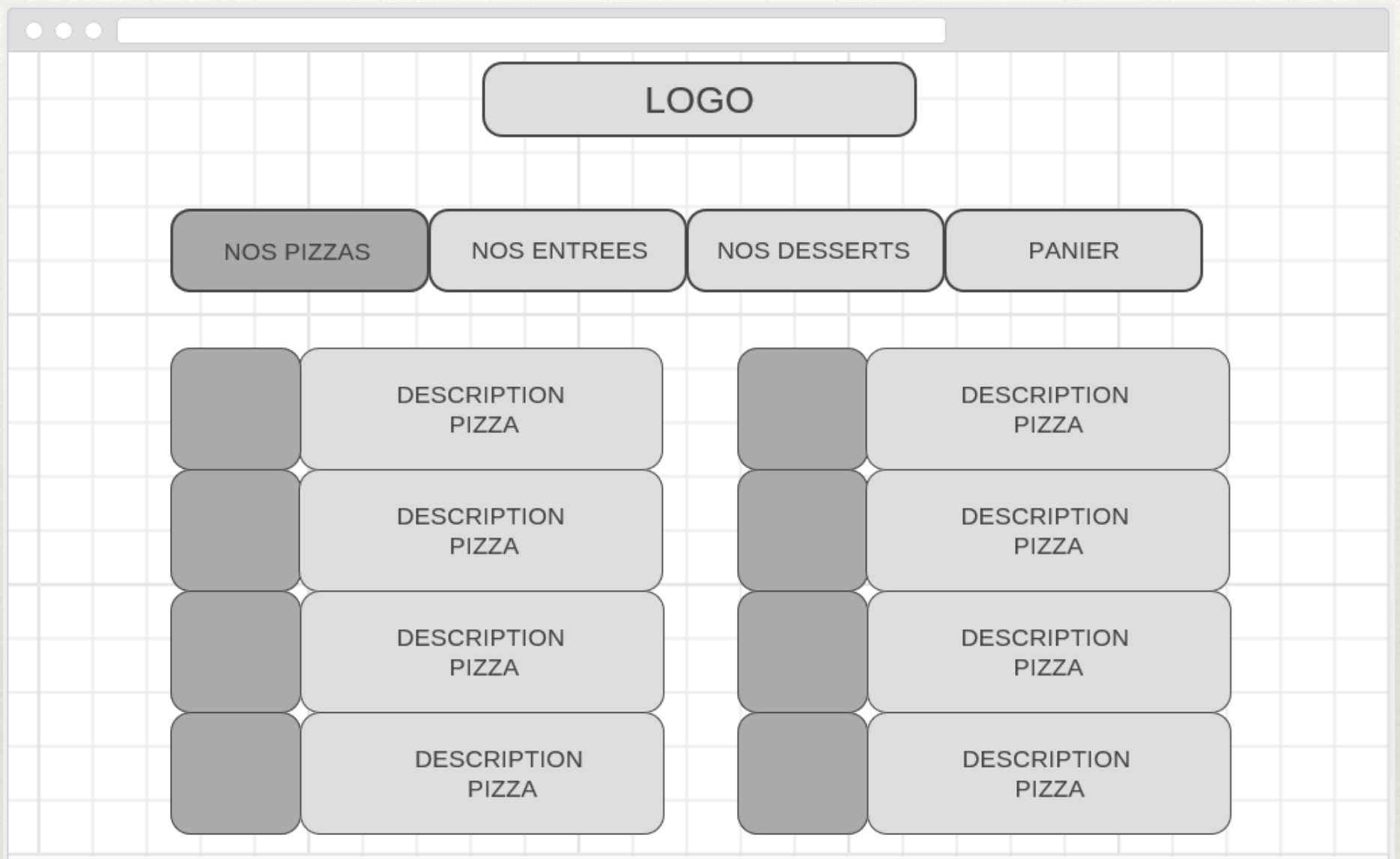
- 1.1. L'utilisateur n'est pas le gérant et n'a pas accès aux aides recettes

6. Maquettes

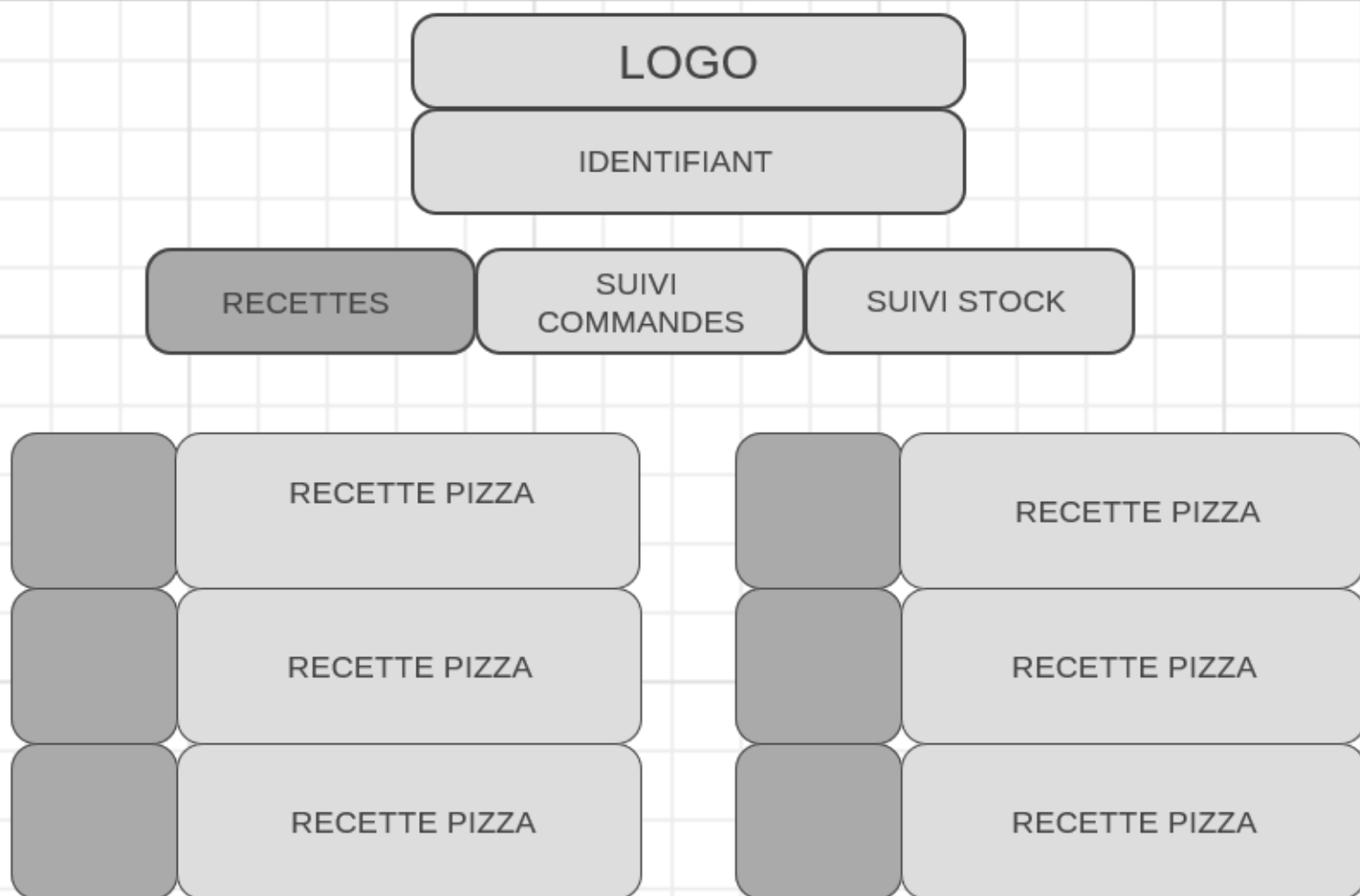
Maquettes du site internet, partie cliente:



Maquettes du site internet, partie cliente:



Maquettes de l'application, partie pizzaiolo:



Maquettes de l'application, partie livreur:

