



OCPizza

Dossier de conception technique

Version 1

Auteur

Maxime Bontemps



1.Versions

Table des matières

- 1.Version
- 2. Introduction
 - 2.1.Objet du document
 - 2.2. Références
- 3.Architecture technique
 - 3.1.Domaine fonctionnel
 - 3.1.1.Les classes
 - 3.1.1.1.Classe Commande
 - 3.1.1.2.Classe Utilisateur
 - 3.1.1.3.Classe pizzeria
 - 3.1.1.4.Classe Adresse
 - 3.1.1.5.Classe Ligne de commande
 - 3.1.1.6.Classe pizza
 - 3.1.1.7.Classe Recette
 - 3.1.1.8.Classe Ingrédient
 - 3.1.1.9.Classe Stock
 - 3.1.2.Diagramme de classe
 - 3.1.3.Modèle physique de donnée
 - 3.2.Les composants
 - 3.2.1.Diagramme de composants
 - 3.2.2.Description des composants
 - 3.2.2.1.Acces public
 - 3.2.2.2.Backoffice
 - 3.2.2.3.Base de donnée
 - 3.2.2.4.Système de paiement
 - 3.3.Le déploiement
 - 3.3.1.Diagramme de déploiement
 - 3.3.2.Description du déploiement
 - 3.3.2.1.Application
 - 3.3.2.2.Site web
 - 3.3.2.3Base de donnée



2.Introduction

Auteur	Date	Description	Version
Maxime Bontemps	03/09/2019	Création du document	1

2.1.Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception technique proposé à OCPizza

2.2.Références

Pour de plus amples informations se référer aux documents suivant :

1. DCF- Document de conception fonctionnelle
2. DCT- Dossier de conception d'exploitation

3.Architecture technique

3.1.Domaine fonctionnel

3.1.1.Les classes

3.1.1.1.Classe commande

La classe commande contient l'ensemble des commandes. Elle est reliée aux classes Utilisateur (le client qui commande) et Ligne de commande.

Attributs :

- Commande id : numéro de commande attribué par le système lors de la création de la commande.
- Type de paiement : contient le type de paiement:
 - 1: paiement en ligne
 - 2: paiement en boutique
 - 3: paiement à la livraison
- Mode de retrait : contient le mode de retrait choisi par le client. Le type est Int et non Boolean car OCPizza pourrait rajouter des modes de livraisons.



- 1: retrait en boutique
 - 2: livraison
 - (3: uber eat)
 - 4: to good to go)
-
- Paiement effectué : Contient un Boolean
 - True: la commande a été payé
 - false: la commande n'a pas été payé
 - Prix : Contient le prix total de la commande
 - Date : Contient la date de la commande du type Date: 'AAAA-MM-JJ'

3.1.1.2. Classe utilisateur

La classe utilisateur contient l'ensemble des utilisateurs, c'est à dire à la fois les employés d'OCPizza et les clients. Elle est reliée aux classes Adresse et Commande.

Attributs :

- Utilisateur id : numéro d'utilisateur attribué par le système lors de la création d'un profil utilisateur
- Prénom : prénom de l'utilisateur
- Nom : nom de l'utilisateur
- Poste : poste occupé par l'utilisateur :
 - 1: gérant
 - 2: pizzaiolo - 3: livreur
 - 4: client
- Login : identifiant utilisé par l'utilisateur pour se connecter

3.1.1.3. Classe pizzeria

La classe pizzeria contient la liste des pizzerias. Elle est reliée aux classes Adresse et Stock.

Attributs :

- Pizzeria id : id de la pizzeria attribué par le système lors de la création d'un profil pizzeria
- Nom : nom de la pizzeria



3.1.1.4. Classe adresse

La classe adresse contient les adresses des utilisateurs et des pizzerias, cet objet contient aussi les emails et les numéros de téléphone.

Chaque employé est authentifié dans le système par un identifiant :

Attributs:

- Adresse id : id de l'adresse attribué par le système lors de la création d'une adresse
- Email : email de l'utilisateur ou de la pizzeria
- Telephone : telephone de l'utilisateur ou de la pizzeria
- Numéro de rue : numéro de rue de l'adresse de l'utilisateur ou de la pizzeria
- Complement numero de rue : complément du numéro de rue (bis, ter etc...).

Cette valeur peut être Null

- Complement rue : complément de l'adresse
- Code postal : code postal de l'adresse
- Ville: ville

3.1.1.5. Classe ligne de commande

La classe ligne de commande contient une ligne de la commande, cela permet de gérer la commande plus facilement. Elle est reliée aux classes Commande et Pizza

Attributs:

- Ligne de commande id: id de ligne de la commande attribué par le système lors de la création d'une commande
- Prix : prix de la pizza * la quantité
- Quantité : quantité de cette pizza



3.1.1.7. Classe recette

La classe recette contient le nombre des différents ingrédients pour chaque pizza.
C'est une jonction des classes Pizza et Ingrédient.

Attributs:

- Volume : volume de cet ingrédient (c est un entier car ce volume est compté en « dose »)

3.1.1.8. Classe ingrédient

La classe ingrédient contient tout les ingrédients et leurs quantités pour faire une « dose »

Attributs:

- ingredient id : id de l'ingrédient
- Nom : nom de l'ingrédient
- Volume : volume de l'ingrédient en gramme

3.1.1.9. Classe stock

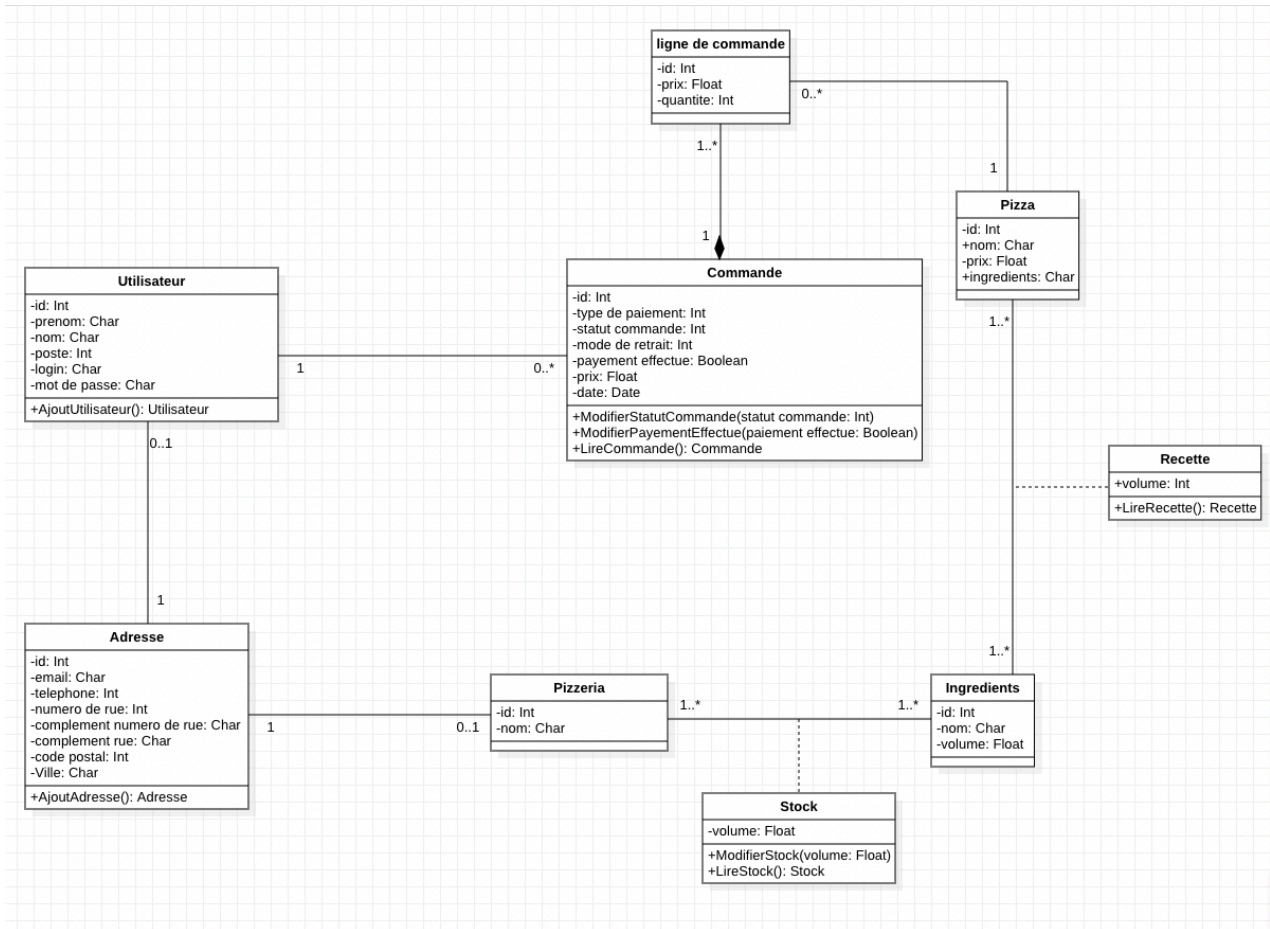
La classe stock contient le nombre d'ingrédients des différents types par pizzeria.
C'est une jonction des classes Ingrédient et Pizzeria

Attributs:

- Volume : volume de l'ingrédient en gramme

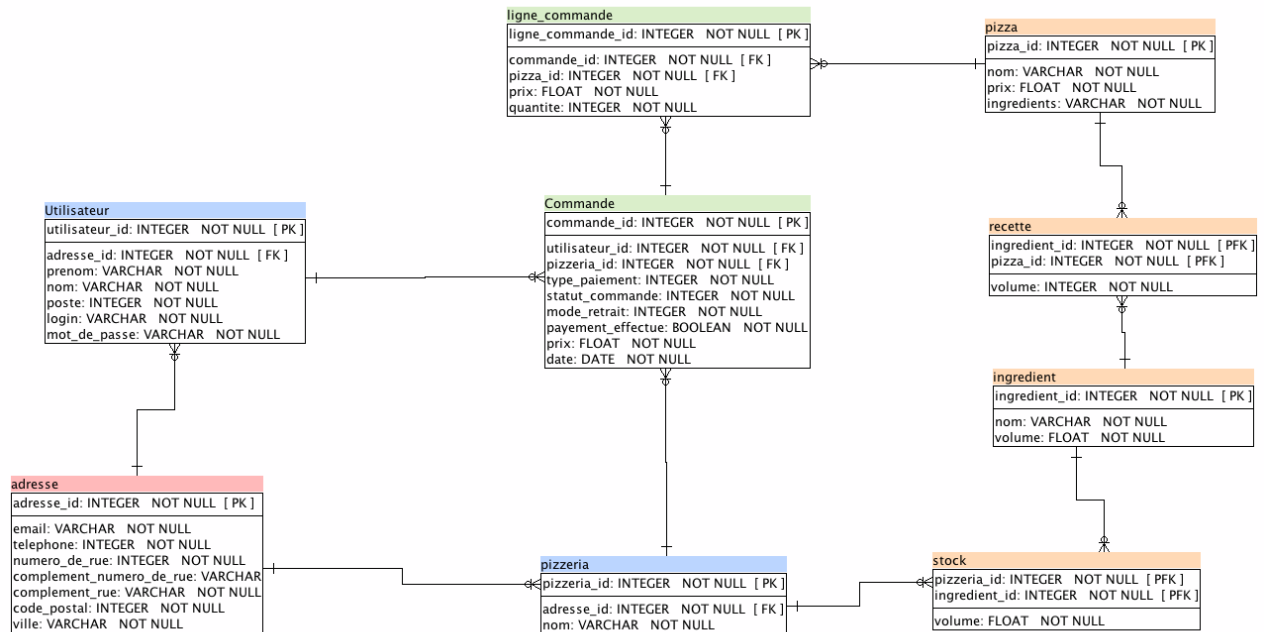


3.1.2. Diagramme de classe



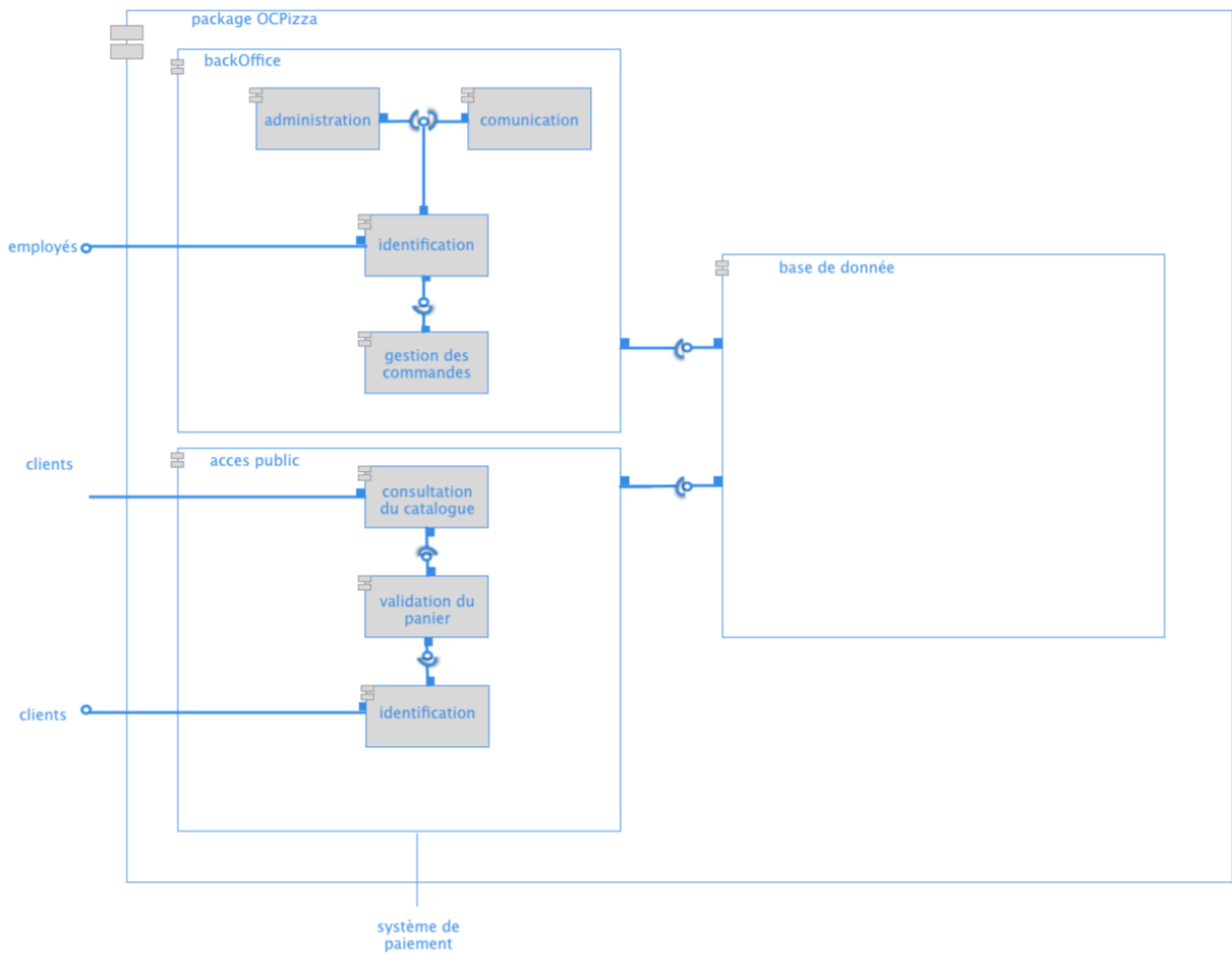


3.1.3. Modèle physique de donnée





3.2.1. Diagramme de composant





3.2.2.Description des composants

3.2.2.1.Acces public

Le module accès public est composé de 3 composants :

- Identification : Il permet l'inscription des nouveaux clients au système ainsi que leur connexion. C'est une étape obligatoire pour passer une commande.
- Validation du panier: C'est la page du site où se trouvent tout les articles sélectionnés par le client. Une fois le panier validé il devient une commande. Pour valider son panier il faut au préalable s'être identifié.
- Consultation du catalogue: C'est ce module qui permet au client de consulter les pizzas (et entrées, desserts). Il peut les sélectionner pour les faire passer dans le panier. L'identification n'est pas nécessaire pour cette étape.

3.2.2.2.Backoffice

Le module back office est composé de 4 composants:

- Identification : Il permet l'inscription et la connexion des employé, c'est une étape obligatoire pour accéder à n'importe quel autre module.
- Gestion des commandes : Il permet de gérer les commandes c'est à dire faire une nouvelle commande dans le cas où un client téléphone, avoir le suivis des commandes, l'affichage des recettes etc..., Toutes les fonctionnalités de ce module ne sont pas disponibles pour tous les employés.
- Administration : Il permet l'administration du système, on peut y modifier les informations liés aux clients ou modifier les stocks.
- Communication : C'est le module qui permet aux employé de communiquer entre eux. Ainsi le pizzaiolo pour informer le livreur et le gérant quand une commande est prête et le livreur pour informer le gérant quand une commande est livrée.



3.2.2.3.Base de donnée

Le module base de donnée contient le composant base de donnée qui est relié aux deux autres modules. Tout y est stocké .

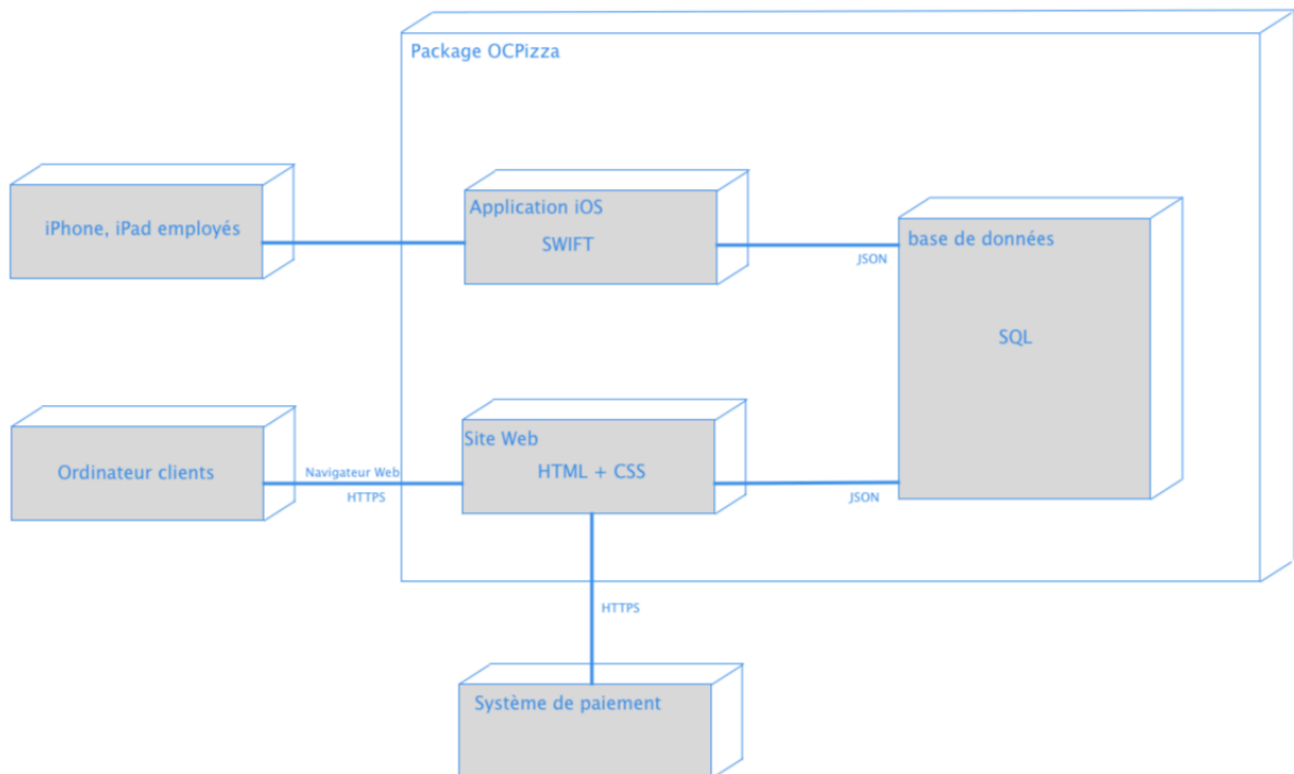
3.2.2.4.Système de paiement

Le système de paiement est externe au système que nous vous proposons



3.3. Le déploiement

3.3.1. Diagramme de déploiement





3.3.2.Description du déploiement

3.3.2.1.Application

Une application iOS pour les employés de la pizzeria (les deux iPad et l'iPhone par exemple auront accès à la même application mais pas aux mêmes fonctionnalités). Cette application sera développée en Swift. Swift est un Language de programmation aussi fiable qu'intuitif mis au point par Apple pour développer des apps iOS, Mac, Apple TV et Apple Watch.

3.3.2.2.Site web

Un site Web adaptatif qui permettra aux clients de s'identifier, créer un compte et passer des commandes. Ce site web sera développé en HTML (qui structure et donne du sens au contenu) et en CSS (qui a pour rôle de mettre en forme le contenu). Ces deux langages ont été choisis car ce sont les plus classiques et ils sont complémentaires

3.3.2.3.Base de donnée

Pour l'hébergement des données nous utiliserons OVH de type SQL. Amazon propose un système de gestion de bases de données simplifié, il fait partie des logiciels de gestion de base de données les plus utilisés au monde et est gratuit.