

# OC Pizza

# Analyse fonctionnelle

[P4] Analysez les besoins de votre client pour son groupe de pizzerias

Version 1.2

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1 - Introduction.....</b>	<b>1</b>
1.1 - Contexte.....	1
1.2 - Besoin du client.....	1
1.3 - Impact mapping – Client.es.....	1
1.4 - Impact mapping – Employé.es.....	2
<b>2 - Descriptif général de la solution.....</b>	<b>3</b>
2.1 - Acteur .....	3
2.2 - Acteurs avec interaction.....	3
2.3 - Diagramme de contexte.....	4
2.4 - Diagramme de package.....	4
2.5 - Diagramme de cas d'utilisation.....	5
<b>3 - Diagramme d'activités.....</b>	<b>6</b>
3.1 -Commande : Cycle de vie.....	6
3.1.1 <i>Notes</i> .....	7
<b>4 - Détails de cas.....</b>	<b>8</b>
4.1 - Inscription client.....	8
4.2 - Livraison.....	9
4.3 - Suivi des stocks.....	10
4.3.1 - <i>Employé.e</i> .....	10
4.3.2 - <i>Système</i> .....	11
4.4 - Paiement.....	12
4.5 - Recette : aide-mémoire.....	13
<b>5 - Solution technique.....</b>	<b>14</b>
5.1 - Back-end.....	14
5.2 - Front-end.....	14

# 1. Introduction :

## 1.1 Contexte :

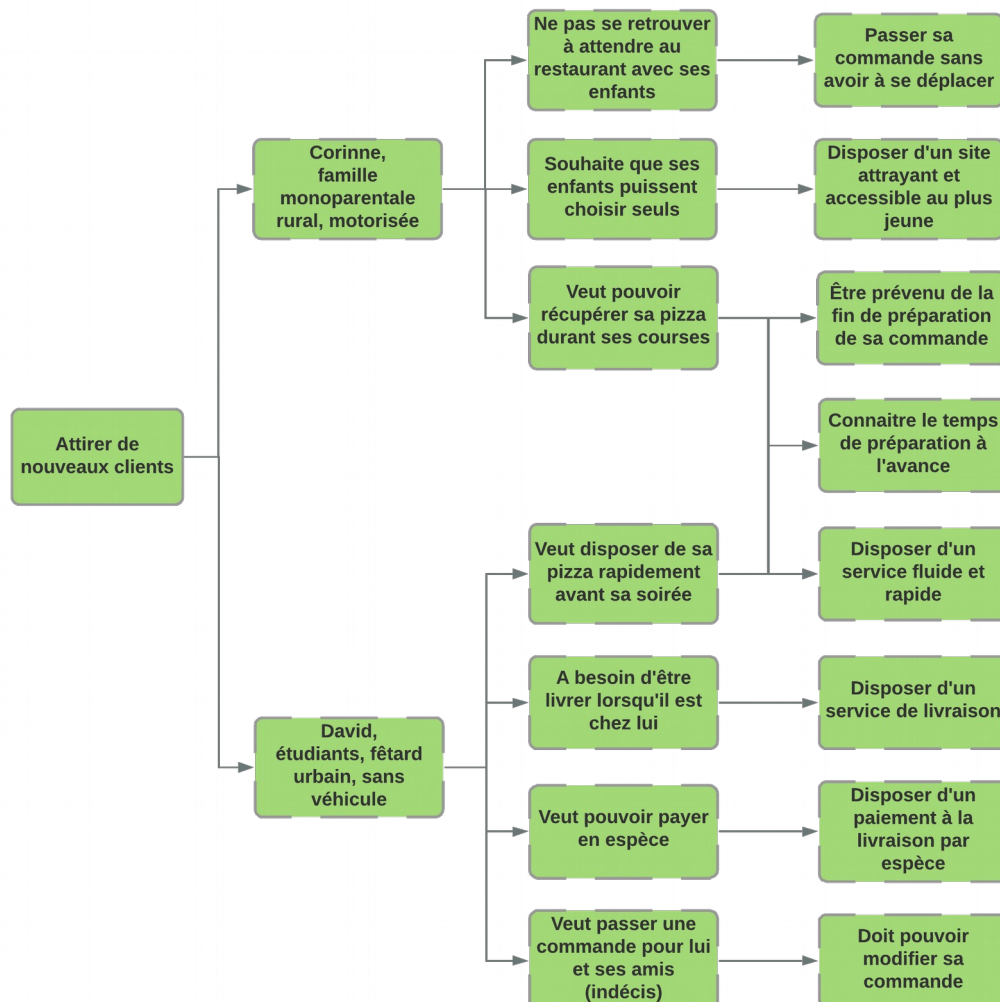
OC Pizza dispose déjà de 5 points de ventes et souhaite porter ce nombre à 8 d'ici 6 mois. Pour cette date, il souhaite disposer d'une système de gestion des commande plus efficace et disposer d'un site permettant aux clients d'y passer directement leurs commandes.

## 1.2 Besoin du client :

- Création d'un système de gestion des commandes plus efficient :
  - Suivi en temps réel des commandes (indiquer un statut préparer, livrer...)
  - Suivi en temps réel des stocks et voir pizza encore réalisable
  - Créer une aide-mémoire des recettes de pizza
  - Permettre aux responsables de suivre en temps réel les points de vente
- Création d'une structure en ligne permettant:
  - Possibilité de passer les commande sur internet, sur place et par téléphone
  - Pouvoir payer en ligne ou à la livraison
  - Avoir la possibilité de modifier ou annuler commande avant sa préparation

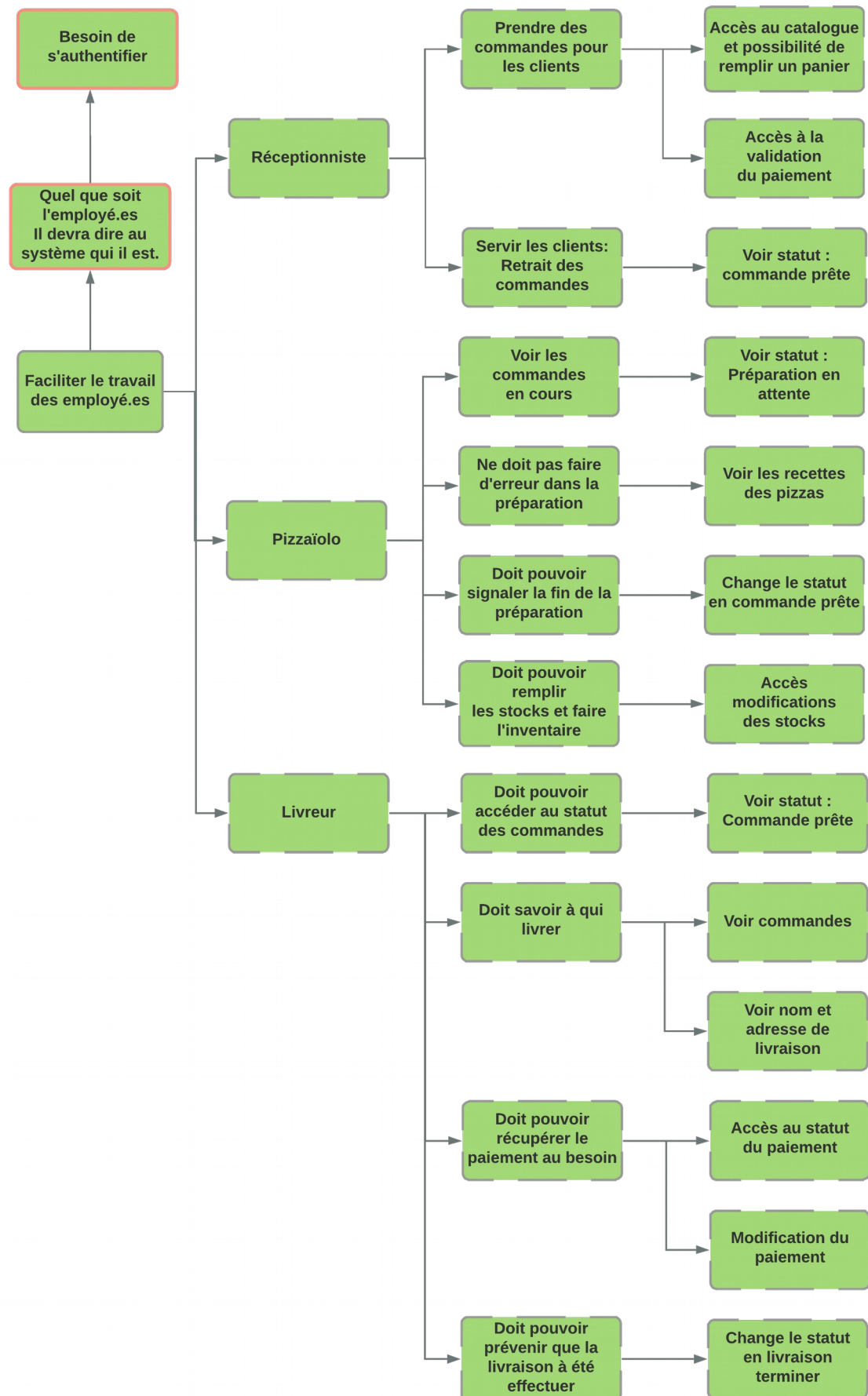
## 1.3 Impact mapping – Client.es :

Comment attirer de nouveaux clients ? De quoi peut avoir besoins une mère de famille monoparentale, un jeune étudiant sans moyen de locomotion.



## 1.4 Impact mapping – Employé.es :

Comment faciliter le travail des employé.es ? De quoi ont-ils besoins pour effectuer leurs travaux dans de bonnes conditions.



## 2. Descriptif général de la solution :

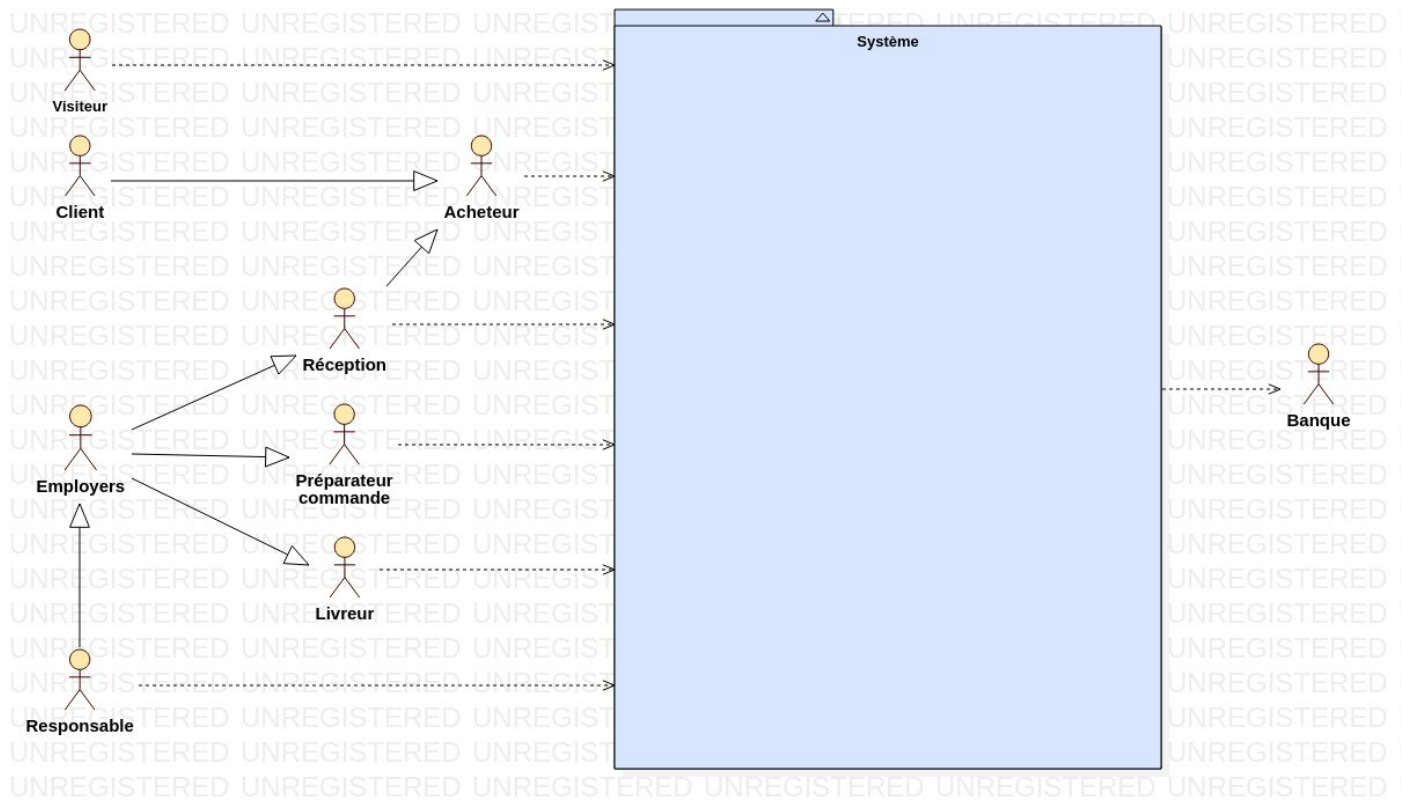
### 2.1 Acteurs :

- Visiteur : Il accède au catalogue produits, client potentiel.
- Client : Est un Acheteur pouvant déposer un avis et gérer son inscription.
- Employé : Peut-être Acheteur, Préparateur de commande, Livreur ou responsable.
- Responsable : Peut-être Acheteur, Préparateur de commande ou livreur.

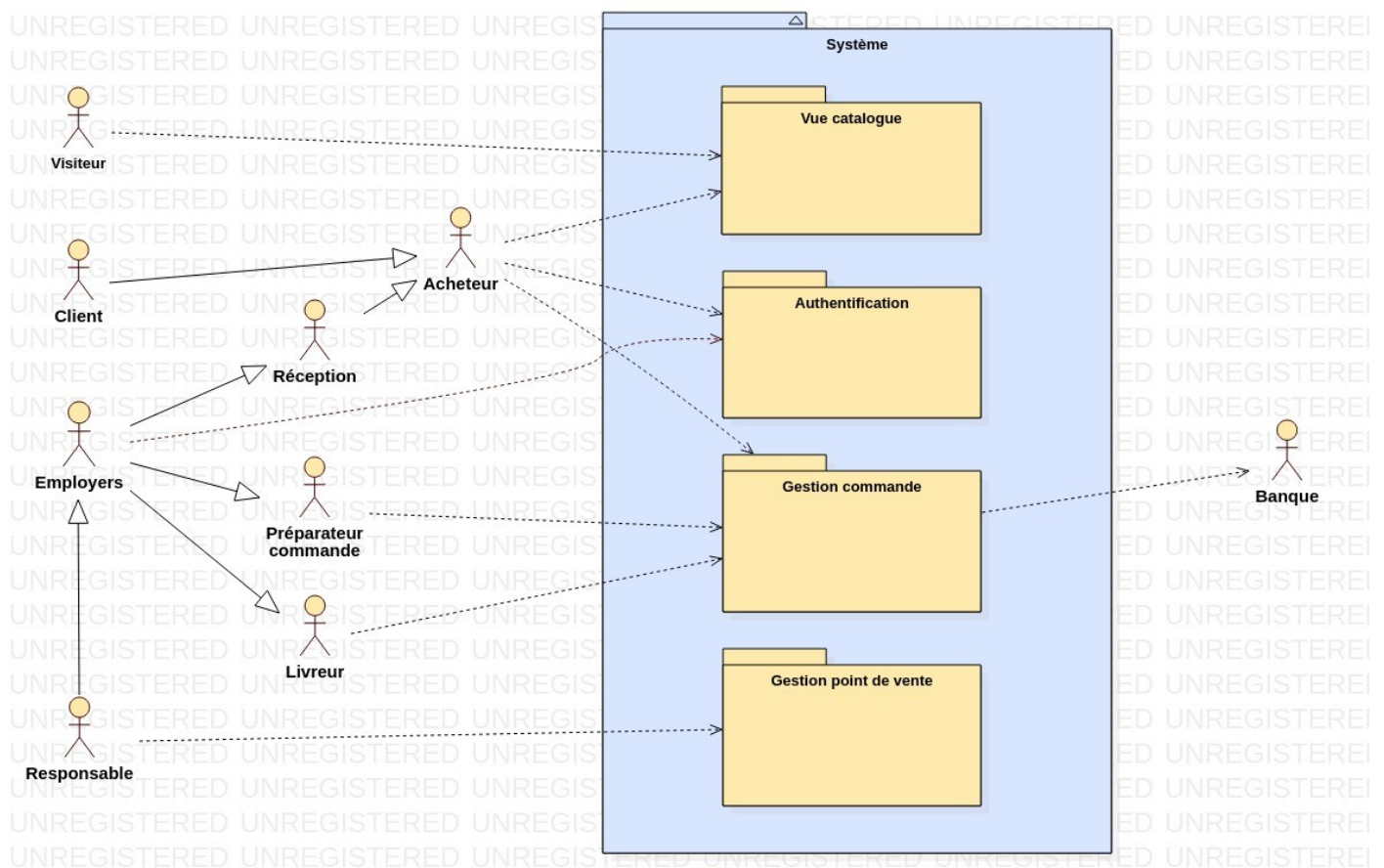
### 2.2 Acteurs avec interaction :

- Visiteur : Il accède au catalogue produits, peut constituer un panier mais ne peut pas passer de commande sans avoir procédé à son authentification.
- Acheteur : Passe/Annule les commandes en sélectionnant la/les pizza voulu, la taille, quantité. Procède au paiement. Peut-être un Client ou un Employé.
- Préparateur de commande : Voit les commandes et leurs états, les recettes, voit et modifie les stocks, signale la fin de la préparation. Peut-être un Employé ou un Responsable.
- Livreurs : Voit les commandes et leurs états, l'adresse du client, reçoit le paiement si nécessaire et signale la fin de la livraison. Peut-être un Employé ou un Responsable.
- Responsable : Gère l'inscription de l'Employé, modifie catalogue et recettes. A accès à toute interaction Employé.

## 2.3 Diagramme de contexte :

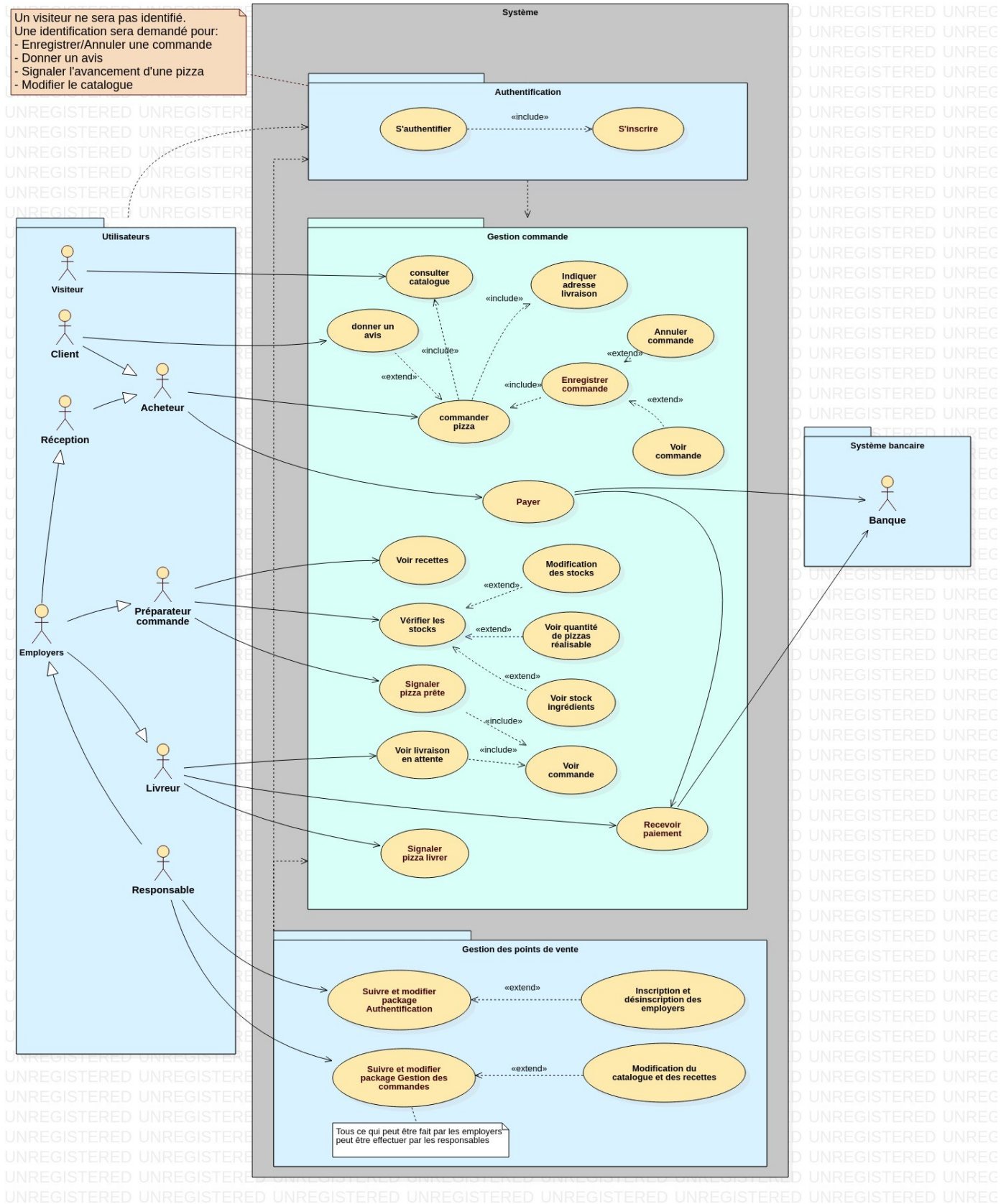


## 2.4 Diagramme de package :



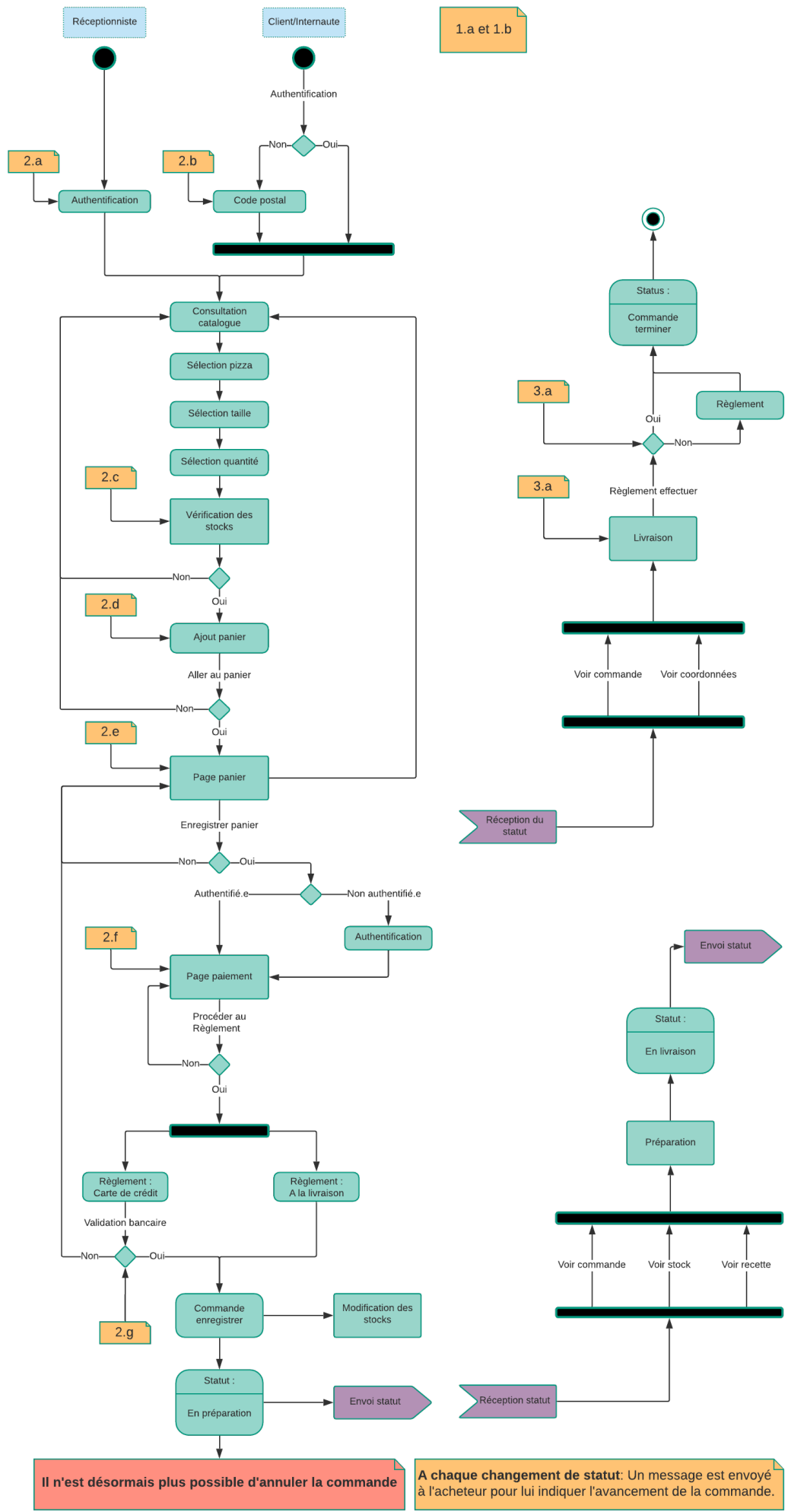


## 2.5 Diagramme de cas d'utilisation :



### 3. Diagramme d'activités

#### 3.1 Commande : Cycle de vie



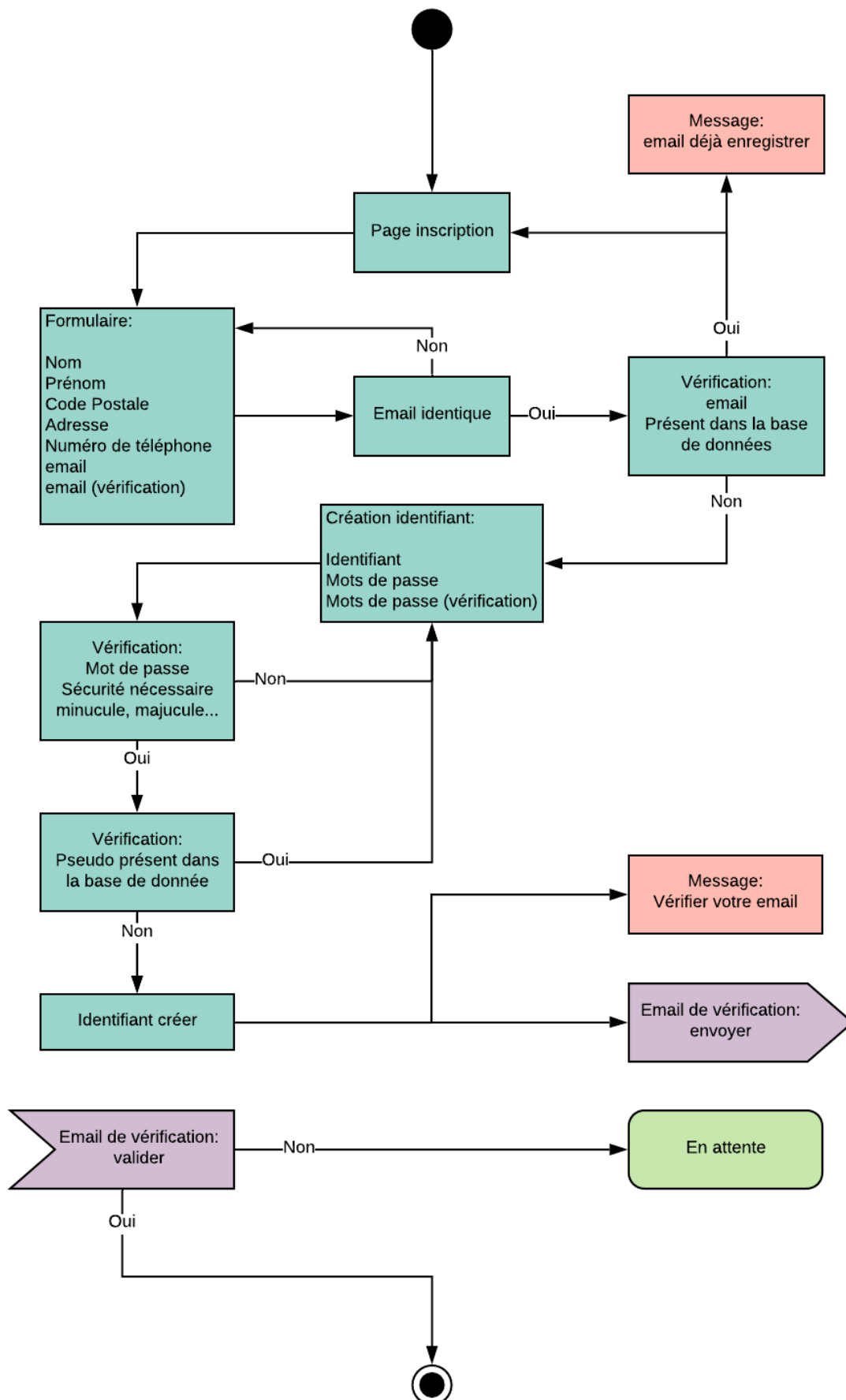


## Notes :

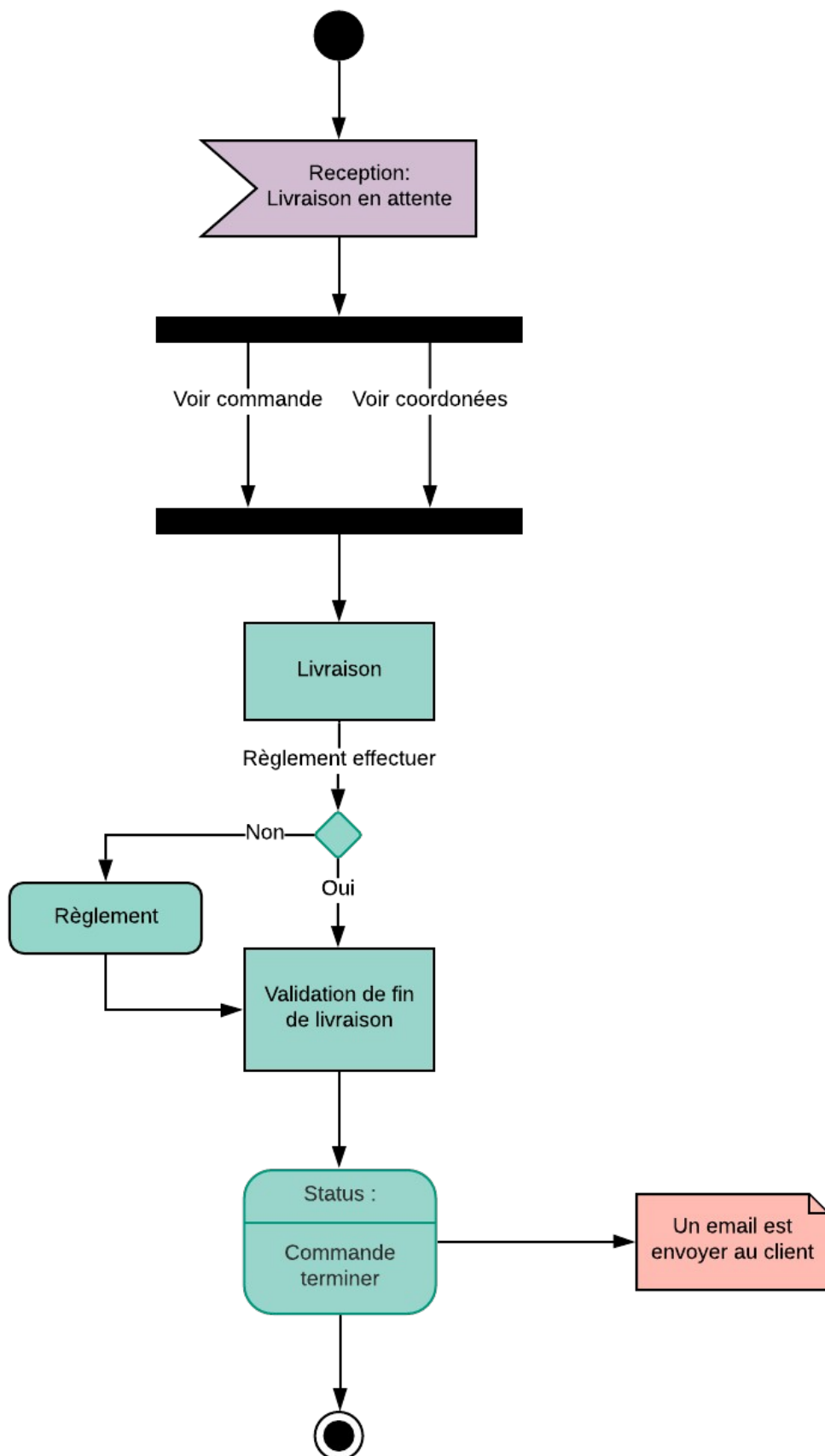
- 1.a La commande peut-être annulée, jusqu'à l'enregistrement de la commande
- 1.b Changement de statut : Envoi d'un message (préparation, livraison, terminer)
  
- 2.a Réceptionniste : Voir si son authentification est nécessaire à la prise de poste
- 2.b Client/Internaute : Si non authentifié, demande code postal pour affectation pizzeria
- 2.c Produits non disponible : Rester sur la page de sélection de pizza ou retour catalogue
- 2.d Ajout panier : si l'on ne va pas au panier, rester sur la page de sélection de pizza
- 2.e Page panier : Modification pouvant être apporter (quantité, taille, suppression ...)
- 2.f Règlement : Voir les mode de règlement possible (carte, PayPal, bitcoin...)
- 2.g Validation bancaire : Retour page panier, page paiement ou autre
  
- 3.a Possibilité de retirer la commande directement au restaurant (Réduction ?)
- 3.b Règlement : Voir les modes de règlement possible (espèces, carte, chèque...)

## 4. Détails de cas

### 4.1 Inscription client :

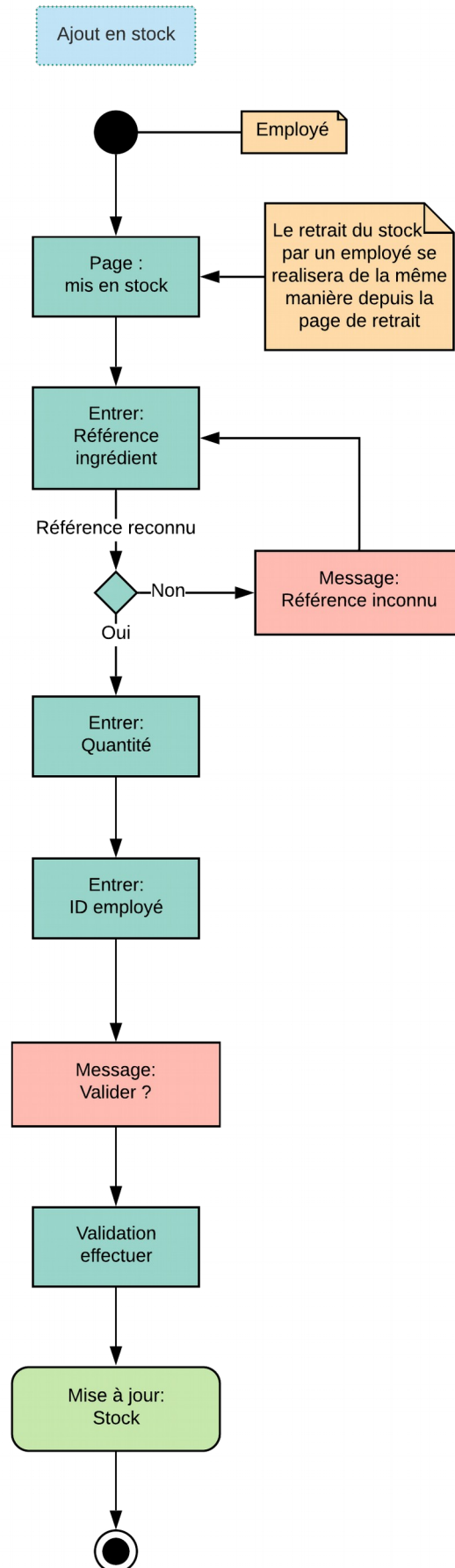


## 4.2 Livraison :

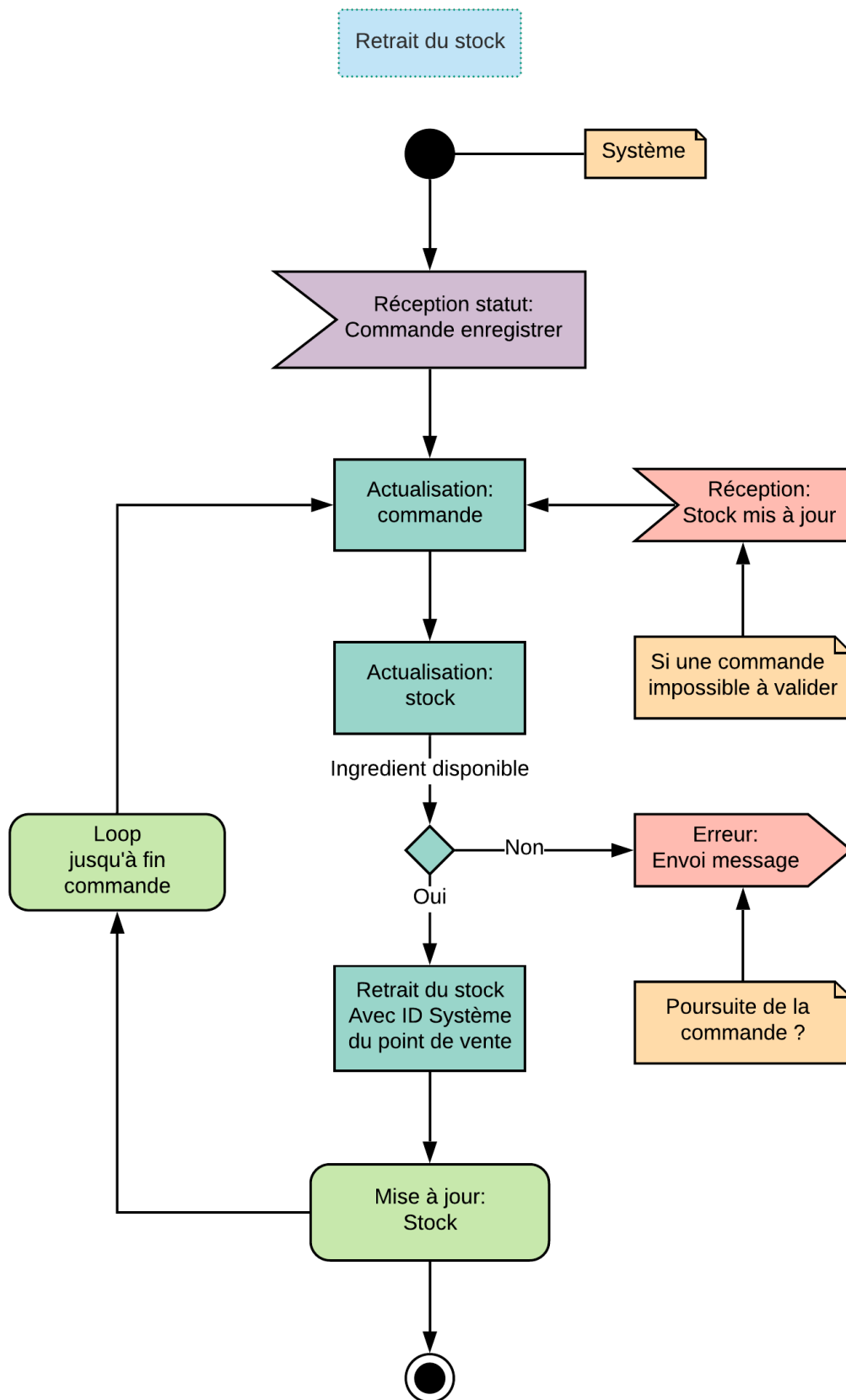


## 4.3 Suivi des stocks :

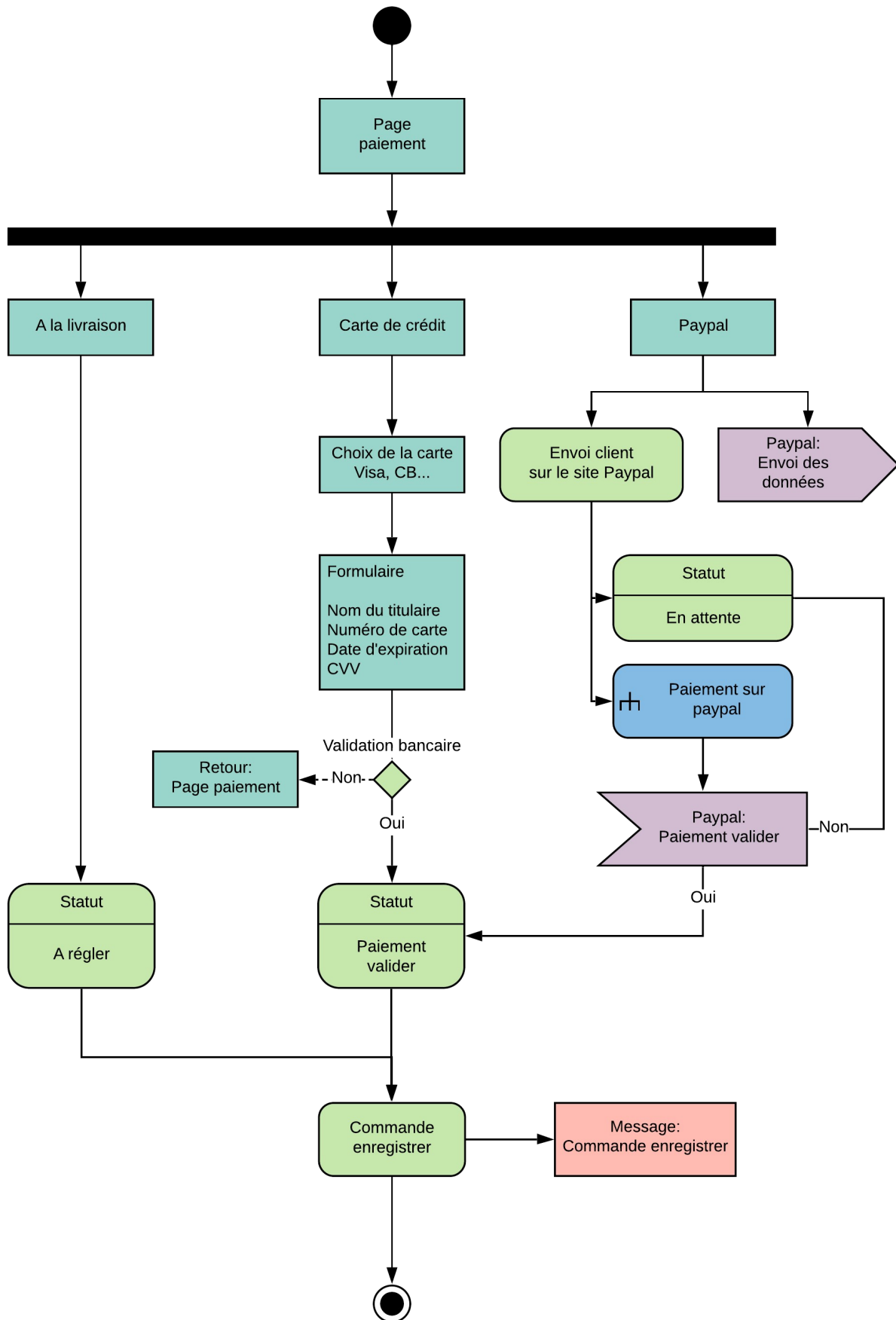
### 4.3.1 Employé.e



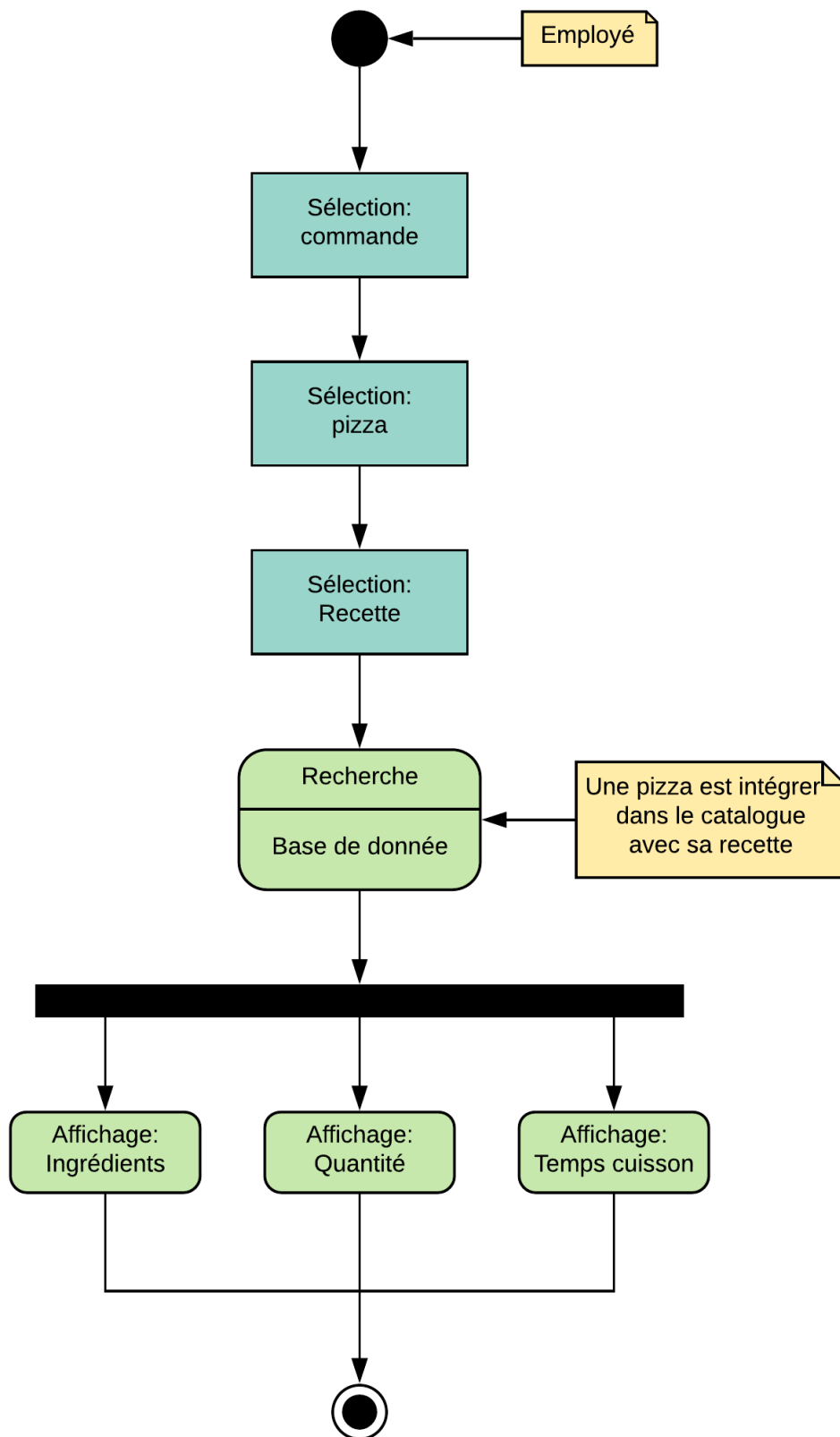
### 4.3.2 Système



## 4.4 Paiement :



## 4.5 Recette : aide-mémoire





## 5. Solution techniques

### 5.1 Back-end

Pour une solution optimale nous préférons Python utilisant des frameworks Django.. Nous utiliserons MySQL pour la base de données (clients, catalogues...). Pour la mise en place du serveur, nous utiliserons Apache. Il existe depuis le début du web et est donc adapté à la demande en plus d'être fortement suivi par la communauté des développeurs.

Python :	Personnalisation optimale ++
Django : <a href="https://www.djangoproject.com/">Djangoproject</a>	Framework Python opensource > facilité et rapidité de création > de maintenance > Qualité des applications réalisées > Sécurité du site
CMS e-commerce :	Polyvalent et Facile d'utilisation si l'on ne recherche pas la perfection ++ Abonnement, <a href="#">Commission sur chiffre d'affaire</a> – lourdeur spécifique dû a une solution complète et à de nombreux plugins pas toujours spécifiques et avec de possibles problèmes de compatibilité --
CMS Wordpress :	<a href="#">Libre, tous le monde peut créer ses plugins</a> → Possibilité de piratage accentuer car plus utilisé et donc attractif (plugins avec script pernicieux) --

### 5.2 Front-end

Nous utiliserons la combinaison HTML5, CSS, JavaScript pour l'affichage, la mise en forme et les interactions du site web. [Ils sont les plus utilisé et actif sur les navigateurs les plus utilisés.](#)