

OC PIZZA

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

Sylla Mohamadou

Développeur d'application iOS

TABLE DES MATIERES

1 -Versions	3
2 -Introduction.....	4
2.1 -Objet du document	4
2.2 -Références.....	4
2.3 -Besoin du client.....	4
2.3.1 -Contexte	4
2.3.2 -Enjeux et Objectifs	4
3 -Description générale de la solution	5
3.1 -Les principe de fonctionnement.....	5
3.2 -Les cas d'utilisation généraux.....	5
4 -Le domaine fonctionnel	6
4.1 -Référentiel.....	6
4.2 -Présentation des classes	6
5 -Les workflows.....	7
5.1 -Cycle de vie de commande	7
6 -Application Web	8
6.1 -Les acteurs	8
6.2 -Les cas d'utilisation	8
8 -Glossaire	10

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Sylla Mohamadou	14/10/2021	Création du document	1.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application OC Pizza

Objectif du document est de décrire en détail :

- Les différents acteurs interagissant avec les systèmes informatiques du groupe OC Pizza
- Les fonctionnalités du système

2.2 - Références

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

1. **Projet 8 - Dossier_de_Conception_Technique.pdf** : Dossier de conception technique de l'application
2. **Projet 8 - Dossier_de_Conception_Technique** : dossier de conception fonctionnelle

2.3 - Besoin 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 5 points de vente et prévoit d'en ouvrir au moins 3 de plus d'ici la fin de l'année. Un des responsables du groupe a pris contact avec vous afin de mettre en place un système informatique, déployé dans toutes ses pizzerias et qui lui permettrait notamment :

D'être plus efficace dans la gestion des commandes dès leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;

De suivre en temps réel les commandes passées et en cours préparation

De suivre en temps réel le stock de ingrédients restant pour savoir quelles pizzas sont encore réalisable

de proposer un site internet pour que les client puissent :

Passer leur commande en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place,

Payer en ligne leur commande s'il le souhaite sinon ils paieront directement à la livraison

Modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée
de proposer un aide-mémoire au pizzaïolo indiquant D'accord la recette de chaque pizza

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Nous établirons un système informatique qui permettra de faciliter processus de la gestion de vente.

Ce système informatique sera composé de trois différents grande fonctionnalité.

- Une fonctionnalité d'authentification qui va nous permettre de s'enregistrer ou de crée un compte pour pouvoir commander en ligne.
- Une fonctionnalité de Commande qui va permettre de consulter ou de modifier le stock

Une fonctionnalité de Gestion qui va nous permettre de modifier le statut des commande ,commander en ligne, consulter les menu, payer en ligne.

3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

...

3.1 - Les principe de fonctionnement

3.1.1 - Interface Client

Le client aura un catalogue de produits disponibles du sur la page d'accueil et pourra constituer un panier puis passer commande en créant un compte ou en se connectant avec son identifiant et mot de passe.

3.1.2 - Interface OC Pizza

Les employés disposeront d'un dashboard affichant les commandes afin de les préparer.

Ils changeront le statut au fur et à mesure de l'élaboration de celle-ci ce qui permettra d'informer le client sur l'état de l'avancement de celle-ci.

Le stock sera mis à jour en temps réel afin de pouvoir réapprovisionner et proposer des produits disponibles au client.

3.2 - Les cas d'utilisation généraux

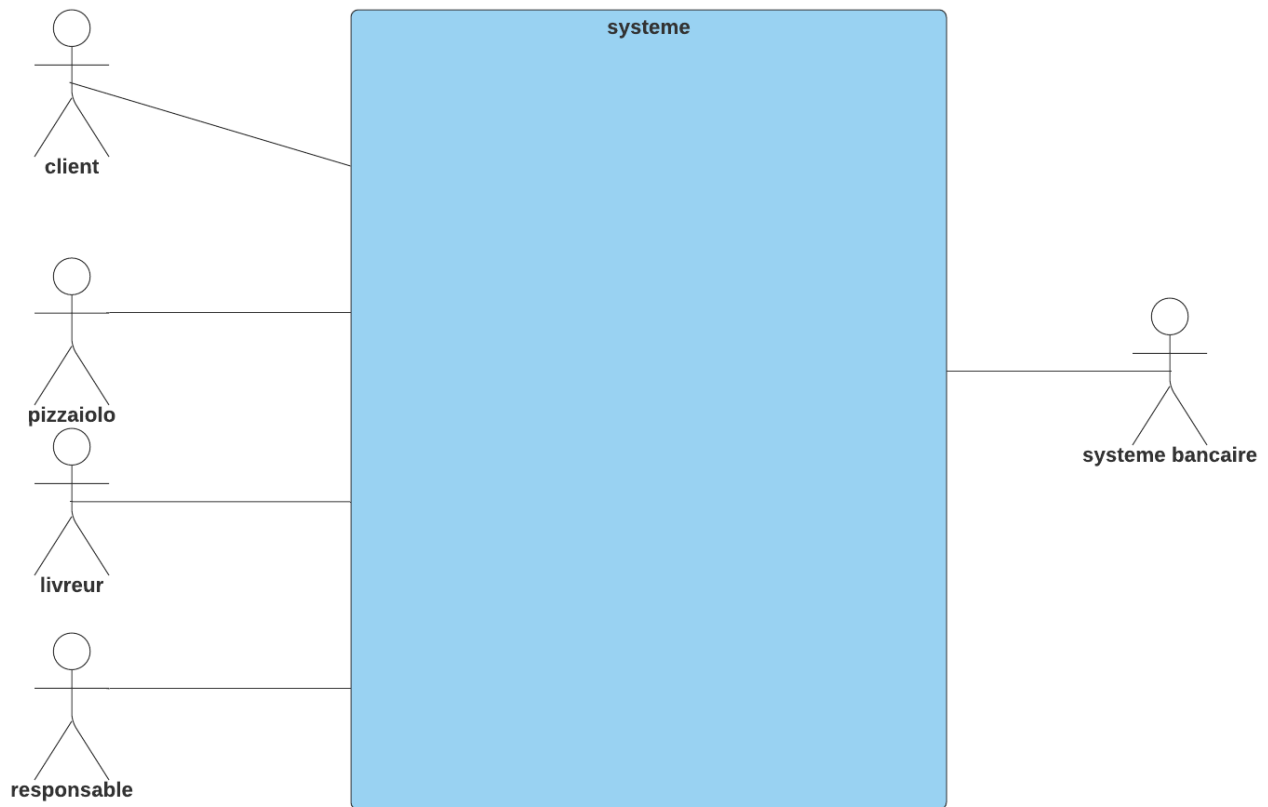


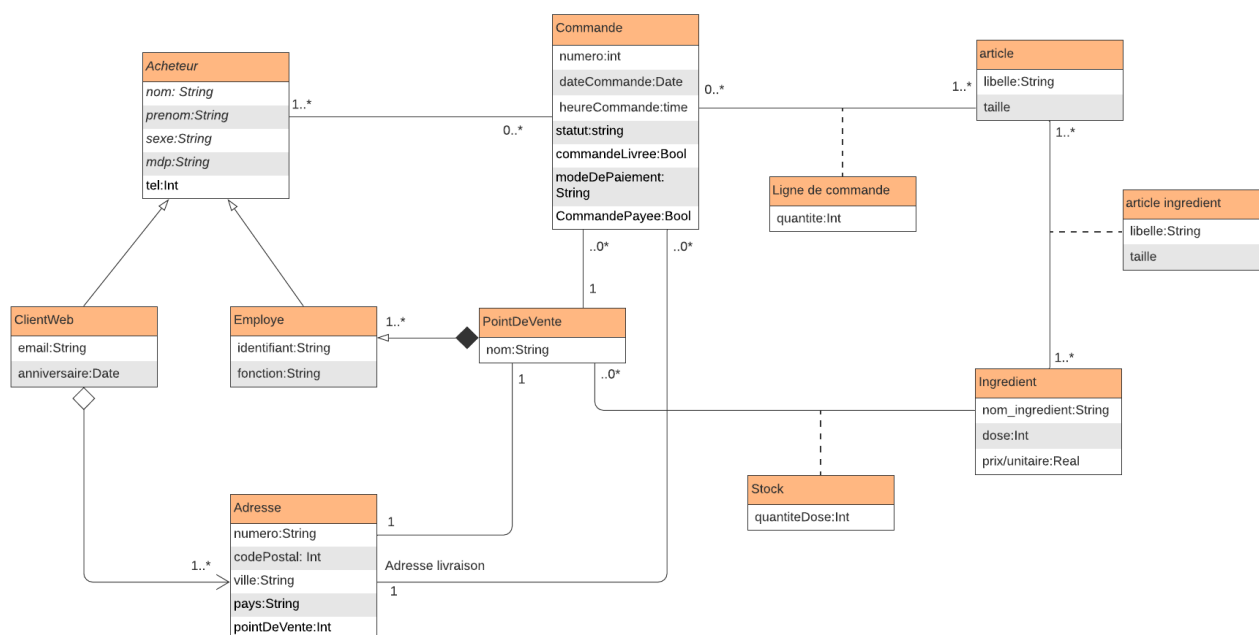
Diagramme UML des cas d'utilisation généraux.

4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel

Diagramme UML de classes

Le domaine fonctionnel du système établit l'ensemble des classes liées entre elles qui serviront de support à la programmation du modèle physique de données.



4.2 - Presentation des classes

Class Acheteur

Cette classe regroupe les attributs communs à tous les « Acheteurs ».

Cette **classe mère** est associée aux classes filles **ClientWeb** et **Employé**.

Elle est aussi associée à la classe Commande (many-to-many), car l'«Acheteur» saisit une commande. Chaque Acheteur peut faire zéro ou une infinité de commandes (cardinalité 0..*) et chaque commande peut être attribuée à un ou aucun Acheteur dans le cas d'une suppression de compte (cardinalité 1..*)

client web

Cette classes héritent de la classe Acheteur. C'est une **spécialisations de l'« Acheteur »**, association one-to-one.

client Employe

La classe **Employé** est associée à la classe **PointDeVente** par une association de composition (one to many) : les utilisateurs salariés des différentes pizzerias du groupe OC Pizza sont affectés à un point de vente.

Class Adresse

cette classe regroupe tous les attributs des adresses soit des commandes soit des points de vente.

La classes **Adresse** a une association one to one avec la classe **PointDeVente** (chaque pizzeria possédant une adresse).

Class point de vente

Cette classe a pour seul attribut nom. Elle a des associations avec les classes **Employé, Adresse, Commande et Ingredient.**

Les deux premières associations ont été décrites ci-dessus. L'association avec **Commande**, de type one-to-many, relie la commande à un point de vente qui effectuera ladite commande.

Il y a donc aucune ou une infinité de commandes passées à une pizzeria donnée du groupe (cardinalité 0..*) et chaque commande n'est affectée qu'à un seul point de vente (cardinalité 1).

Class commande

Cette classe regroupe les attributs nécessaires pour une commande de pizza(s). Elle a des associations avec les classes **Acheteur, PointDeVente, Adresse et Article**.

Les trois premières associations ont été décrites ci-dessus.

L'association avec Article (pizza) est de type many-to-many, avec la cardinalité 0..*, car pour un article il peut y avoir 0 ou une infinité de commandes ; et la cardinalité 1..*, car pour une commande il y a forcément au moins un article.

Class ligne commande

LigneCommande est une classe d'association, permettant d'ajouter l'attribut quantité à l'association entre les classes **Commande et Article** (type many-to-many). Cette classe permet de comptabiliser pour une commande combien d'articles de tel type font partie du panier d'achat.

Class Article

Cette classe regroupe les attributs d'une pizza : le libellé et la taille. Elle a des associations avec les classes **Commande et Ingredient**. La première association a été décrite ci-dessus.

L'association avec **Ingredient** est de type many-to-many, avec la cardinalité 1..*, car un ingrédient se retrouve dans au moins une pizza ou article ; et la cardinalité 1..*, car une pizza ou article contient au moins 1 ingrédient.

Pour la taille (size) des pizzas, la taille « Grand format » est le double de la taille « Format normal » et aura donc le double de dose de tous les ingrédients.

Class Ingredient

Cette classe regroupe les attributs d'un article. Elle a des associations avec les classes **Article** (décrite ci-dessus) et **PointDeVente**. L'association avec **PointDeVente** est de type **many-to-many** avec la **cardinalité 0..* dans les deux sens**.

Chaque pizzeria (5 aujourd'hui, potentiellement plus dans le futur) stocke (Stocks) tous les types d'ingrédients qui sont nécessaires à la préparation des commandes. Un ingrédient peut n'être dans aucune pizzeria en cas de rupture de stock générale, de même, dans une pizzeria il peut n'y avoir aucun ingrédient.

Class stock

Stock est une classe d'association, permettant d'ajouter l'attribut `quantiteDose` à l'association entre les classes **Ingrédient** et **PointDeVente** (type many-to-many).

Cette classe permet de comptabiliser la quantité de doses de chaque ingrédient dans chaque pizzeria. Cette quantité peut être nulle en cas de rupture de stock.

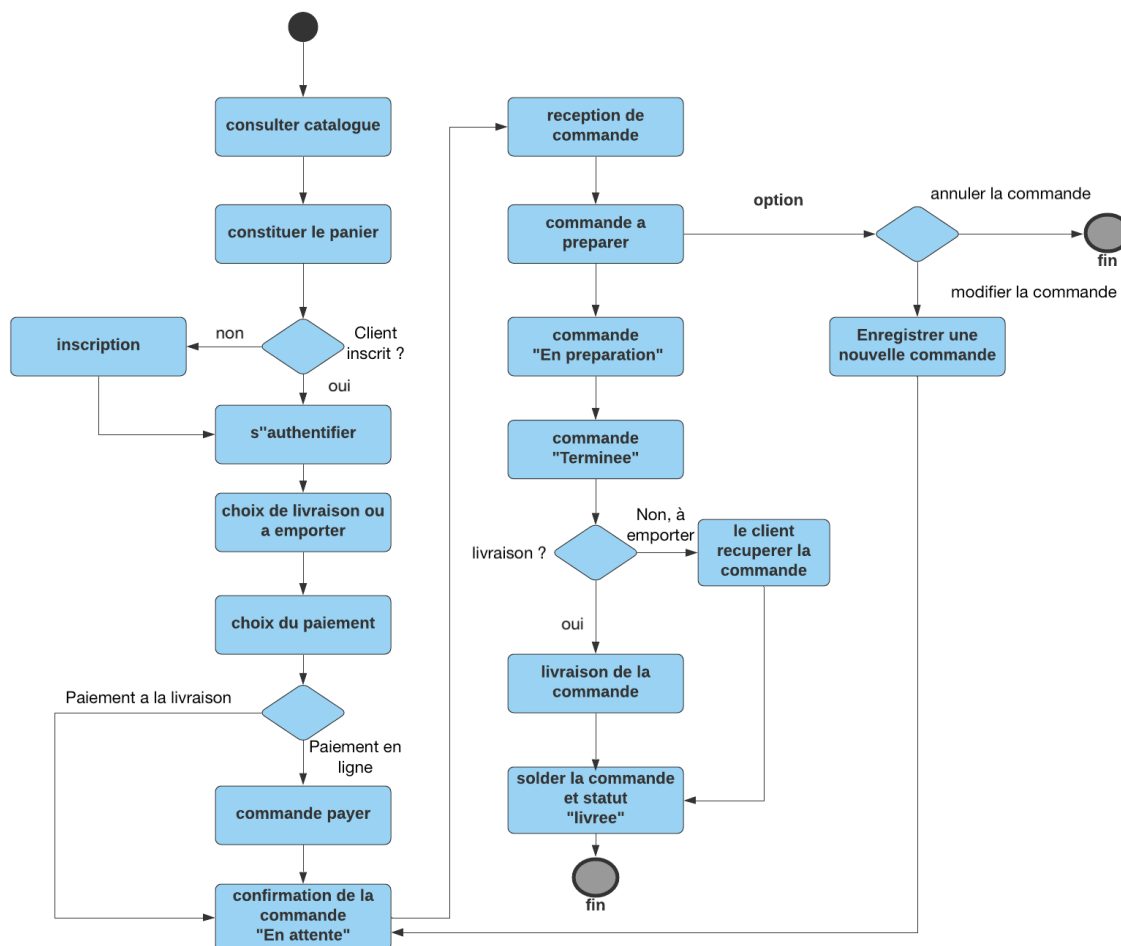
Class Article ingredient

Article ingrédient est une classe d'association, permettant d'ajouter l'attribut `quantiteDose` à l'association entre les classes **Ingrédient**

Cette classe permet de comptabiliser la quantité de doses de chaque ingrédient dans chaque pizzeria. Cette quantité peut être nulle en cas de rupture de stock.

5 - LES WORKFLOWS

5.1 - Cycle de vie d'une commande

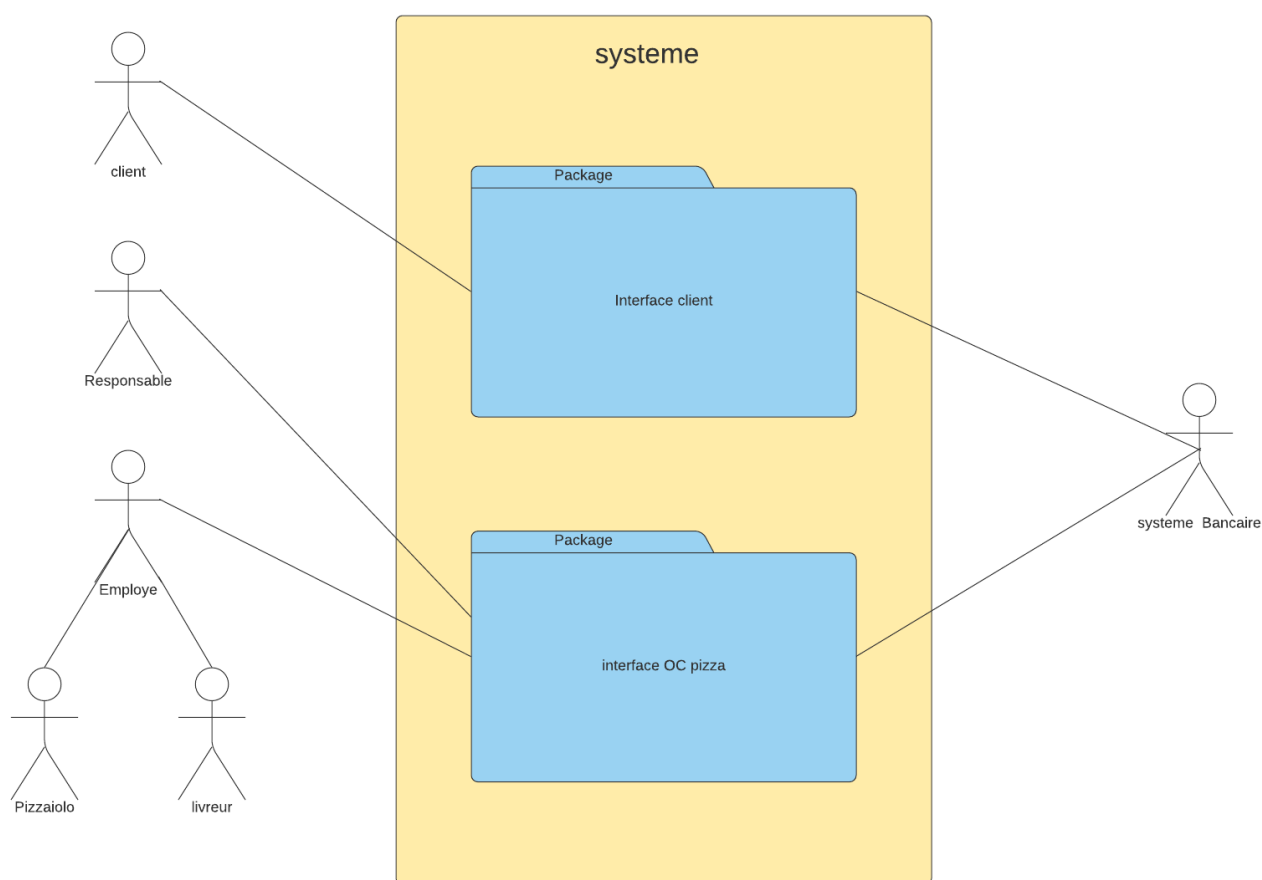


6 - APPLICATION WEB

Le système comprend deux packages :

Interface OC Pizza pour l'activité différentes pizzerias pour les professionnels du groupe.

Interface Client pour les client et les visiteurs



6.1 - Les acteurs

Client

- Consulter les pizza disponibles
- Commander
- Créer un compte
- Choisir de payer en ligne ou à la livraison
- Suivre la commande en temps réel

- Modifier ou annuler la commande selon l'état d'avancement

Responsable

- Consulter la carte
- Prendre la commande d'un client
- Enregistrer ou annuler un paiement
- Consulter ou renseigner l'état d'avancement d'une commande
- Modifier ou annuler une commande
- Consulter les recettes des pizzas
- Visualiser le stock en temps réel

Pizzaiolo

- Recevoir les commandes
- Accéder à l'aide mémoire pour visualiser les recettes
- Visualiser le stock en temps réel

Livreur

- Notifier l'état d'avancement de la commande
- Enregistrer le paiement à la livraison
- Responsable du groupe
- Consulter l'activité des pizzerias
- Mettre à jour la carte
- Rédiger l'aide mémoire des pizzaiolos

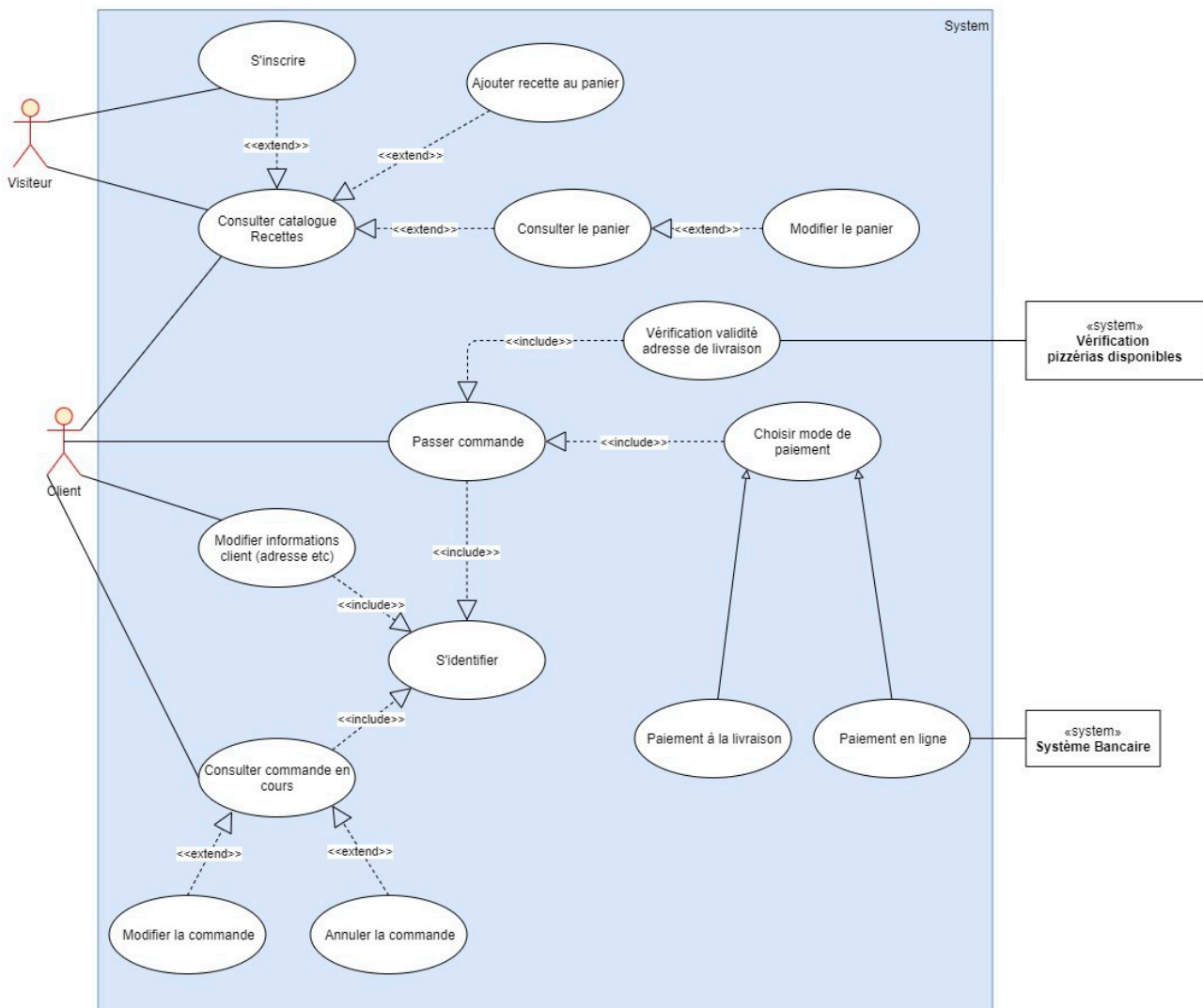
Système bancaire

- La banque est sollicitée pour le paiement en CB

6.2 - Les cas d'utilisation

6.2.1 - Package Interface

Diagramme UML de cas d'utilisation



6.2.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation 1

Cas n°1

Nom : S'inscrire (package « Interface Client »)

Acteur(s) : Visiteur

Description : La création d'un compte doit être possible pour l'utilisateur

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Préconditions : Aucune

Démarrage : Le client arrive sur la page d'inscription

DESCRIPTION**Le scénario nominal :**

1. Le système affiche un formulaire contenant les informations nécessaires à l'inscription
2. L'utilisateur remplit les informations
3. L'utilisateur valide le formulaire
4. Le système crée le compte
5. Le système rafraîchit l'affichage et propose la connexion

Les scénarios alternatifs :

- 2a L'utilisateur annule la création du compte et quitte l'écran
- 3a: L'utilisateur ne valide pas les modifications et quitte l'écran

Les scénario d'exception :

3b Lors de la validation, si l'utilisateur n'a pas rempli certaines informations obligatoires, la validation ne se fait pas et un message s'affiche pour lui demander de le faire

Fin

Scénario nominal : à l'étape 5, redirection vers page d'accueil

Scénario d'exception: à l'étape 2, 3 sur décision de l'utilisateur

Postconditions : La base de données du site OC PIZZA enregistre le compte et un message de bienvenue est affiché

6.2.1.2 - Cas d'utilisation 2**Cas n°2**

Nom : Créer compte (package « Interface Client »)

Acteur(s) : Visiteur

Description : La modification des informations personnelles doit être possible pour l'utilisateur

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Préconditions : L'utilisateur doit être authentifié en tant que client (Cas d'utilisation « S'identifier »)

Démarrage : L'utilisateur a demandé la modification des informations personnelles

DESCRIPTION**Le scénario nominal :**

1. Le système affiche un écran contenant les informations personnelles
2. L'utilisateur modifie une ou plusieurs informations.
3. L'utilisateur valide les modifications
4. Le système met à jour les informations et rafraîchit l'affichage

Les scénarios alternatifs :

2 a L'utilisateur ne modifie aucune information et quitte l'écran

3.a L'utilisateur ne valide pas les modifications et quitte l'écran

Les scénario d'exception :

En (3): Lors de la validation, si l'utilisateur n'a pas rempli certaines informations obligatoires, la validation ne se fait pas et un message s'affiche pour lui demander de le faire

Fin

Scénario nominal : à l'étape 4 sur décision de l'utilisateur
Scénario d'exception: aux étapes 2 et 3 sur décision de l'utilisateur

Postconditions : Les informations personnelles sont bien mises à jour

6.2.1.3 - Cas d'utilisation 3**Cas n°3**

Nom : Consulter la carte des produits (package « Interface Client »)

Acteur(s) : Visiteur, Client

Description : L'utilisateur doit pouvoir accéder à la carte des produits afin de pouvoir commander

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Préconditions : Aucun

Démarrage : L'utilisateur a demandé la consultation de la carte des produits

DESCRIPTION**Le scénario nominal :**

1. Le système récupère la liste des produits disponibles à la commande
2. Le système affiche une page contenant les informations sur les produits disponibles à la commande

Les scénarios alternatifs :

Aucun

Les scénario d'exception :

Aucun

FIN

Scénario nominal : à l'étape 4 sur décision de l'utilisateur

Scénario d'exception: aux étapes 2 et 3 sur décision de l'utilisateur

Postconditions : Les informations sur les produits disponibles à la commande sont affichées

6.2.1.4 - Cas d'utilisation 4**Cas n°4**

Nom : Gérer son compte (package « Interface Client »)

Acteur(s) : Client, visiteur

Description : L'utilisateur doit pouvoir ajouter un produit au panier afin de pouvoir le commander

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Préconditions : L'utilisateur doit avoir consulté la carte des produits

Démarrage : L'utilisateur a demandé l'ajout d'un produit au panier

DESCRIPTION**Le scénario nominal :**

1. Le système ouvre une fenêtre demandant le nombre de produits, et sa taille pour les pizzas, à ajouter au panier.
2. L'utilisateur choisit les options et valide la sélection
3. Le système met à jour le panier de l'utilisateur

Les scénarios alternatifs

2a L'utilisateur annule la commande

Les scénario d'exception :

Aucun

FIN

Scénario nominal : à l'étape 3 sur décision de l'utilisateur

Postconditions : Les informations sur les produits ajoutés sont accessibles dans le panier

6.2.1.5 - Cas d'utilisation 5**Cas n°5**

Nom : Consulter la panier (package « Interface client »)

Acteur(s) : Client

Description : La consultation du panier doit être possible pour l'utilisateur

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Préconditions : L'utilisateur doit être authentifié en tant que client (Cas d'utilisation « S'identifier »)

Démarrage : L'utilisateur s'est connecté et a demandé la consultation du panier

DESCRIPTION**Le scénario nominal :**

1. Le système affiche une page contenant la liste des produits du panier

Les scénarios alternatifs :

Aucun

Les scénario d'exception :

1a L'utilisateur n'a ajouté aucun produit au panier, le système affiche un message « Panier vide »

FIN

Scénario nominal : à l'étape 1, après affichage du panier par le système

Postconditions : La liste des produits du panier sont bien affichées par le système

6.2.1.6 - Cas d'utilisation 6

Cas n°6:

Nom: Modifier le panier (package « Interface client »)

Acteurs(s): Client

Description : La consultation du panier doit être possible pour l'utilisateur

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit être authentifié en tant que client (Cas d'utilisation « S'identifier »)

Démarrage: L'utilisateur a demandé la modification du panier

DESCRIPTION***Le scénario nominal***

1. Le client choisit un produit du panier à modifier
2. Le système demande à l'utilisateur quel type de modification il veut effectuer (Modifier quantité, modifier ingrédients)
3. L'utilisateur effectue sa modification
4. L'utilisateur valide sa modification
5. Le système met à jour le panier.
6. Le système redirige l'utilisateur vers le panier

Les scénarios alternatifs

1. En (3): L'utilisateur annule la modification
2. En (4): L'utilisateur ne valide pas et annule la modification

Les scénarios d'exception

2. Aucun

FIN

Scénario nominal : à l'étape 6 sur décision de l'utilisateur

Scénario alternatif: aux l'étape 3, 4 sur décision de l'utilisateur

POST CONDITION

Le panier modifié est bien mise à jour et accessible pour le client (Cas d'utilisation « Consulter le panier »)

6.2.1.7 - Cas d'utilisation 7

CAS NUMERO 7:

Nom: Passer une commande (package « Interface »)

Acteurs(s): Client

Description succincte: L'utilisateur doit pouvoir passer une commande

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit être authentifié en tant que client (Cas d'utilisation « S'identifier »)

Démarrage: L'utilisateur a validé son panier et a demandé à passer sa commande

DESCRIPTION**Le scénario nominal**

1. Le système demande le type de commande (Sur place, Livraison)
2. 2.1 Si la commande est à retirer sur place, passage à l'étape 3
3. 2.2 Si la commande est à livrer, le système demande la confirmation de l'adresse du client pour livraison
 - a. 2.2.1 L'utilisateur confirme l'adresse
 - b. 2.2.2 Le système valide la disponibilité de l'adresse pour livraison
4. Le système lance le choix du mode de paiement (Cas d'utilisation « Effectuer le paiement d'une commande »)
5. Le système récupère la confirmation du paiement
6. Le système met à jour la base de données pour envoyer la commande à la pizzeria
7. Le système envoie une confirmation de commande au client

Les scénarios alternatifs

1. En (2.2.1): L'utilisateur ne confirme pas son adresse et annule la commande
2. En (3): L'utilisateur annule la commande lors du paiement

Les scénarios d'exception

3. Aucun

FIN

Scénario nominal : à l'étape 6 sur décision de l'utilisateur

Scénario alternatif: aux étapes 2.2.1, 3 sur décision de l'utilisateur

Scénario d'exception: à l'étape 2.2.1 sur décision de l'utilisateur, 3 suite à problème lors du paiement

POST CONDITION

Les informations de commande sont accessibles via "Consulter une commande" pour le client, et dans "Consulter une commande" du package Pizzeria

6.2.1.8 - Cas d'utilisation 8

CAS NUMERO 8:

Nom: Payer une commande (package « Interface »)

Acteurs(s): Client

Description succincte: Le paiement d'une commande doit être possible pour l'utilisateur

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit se trouver sur l'onglet de passage de commande

Démarrage: L'utilisateur a demandé le paiement d'une commande

DESCRIPTION**Le scénario nominal**

1. Le système demande à l'utilisateur quelle mode de paiement il veut utiliser
2. L'utilisateur choisit son mode de paiement

Les scénarios alternatifs

1. En (2): L'utilisateur annule le paiement

Les scénarios d'exception

4. Aucun

FIN

Scénario nominal : à l'étape 2 sur décision de l'utilisateur

POST CONDITION

L'utilisateur accède à son mode de paiement

6.2.1.9 - Cas d'utilisation 9

CAS NUMERO 9:

Nom: Payer en ligne (package « Interface »)

Acteurs(s): Client

Description succincte: Le paiement d'une commande en ligne doit être possible pour l'utilisateur

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit être sur la page de choix de paiement de la commande

Démarrage: L'utilisateur a sélectionné le paiement en ligne

DESCRIPTION**Le scénario nominal**

1. Le système lance une interface avec le système de paiement par carte bancaire
2. L'utilisateur valide son paiement en ligne
3. Le système valide le paiement et retourne sur la page de la commande (Cas d'utilisateur « Passer une commande »)

Les scénarios alternatifs

1. En (2): L'utilisateur annule le paiement

Les scénarios d'exception

1. En (2): Erreur lors du Paiement, celui ci est refusé

FIN

Scenario nominal : à l'étape 3 sur décision de l'utilisateur

Scénario alternatif : à l'étape 2 sur décision de l'utilisateur

Scénario d'exception : à l'étape 2, le paiement est refusé

POST CONDITION

L'utilisateur est mis au courant de la prise en compte du paiement, un message de confirmation est visible sur la page de Paiement

6.2.1.10 - Cas d'utilisation 10**CAS NUMERO 10:**

Nom: Payer à la livraison (package « Interface »)

Acteurs(s): Client

Description succincte: Le paiement à la livraison d'une commande doit être possible pour l'utilisateur

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit être sur la page de choix de paiement de la commande

Démarrage: L'utilisateur a choisi le paiement à la livraison

DESCRIPTION**Le scénario nominal**

1. Le système passe le statut de la commande en "A payer" et retourne sur la page de la commande (Cas d'utilisateur « Passer une commande »)

Les scénarios alternatifs

2. Aucun

Les scénarios d'exception

2. Aucun

FIN

Scenario nominal : à l'étape 1 sur décision de l'utilisateur

POST CONDITION

Aucun

6.2.1.11 - Cas d'utilisation 11**CAS NUMERO 11:**

Nom: Consulter une commande en cours (package « Interface »)

Acteurs(s): Client

Description succincte: La consultation des commandes passées doit être possible pour l'utilisateur

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit être authentifié en tant que client (Cas d'utilisation « S'identifier »)

Démarrage: L'utilisateur s'est connecté et a demandé la consultation des commandes passées

DESCRIPTION***Le scénario nominal***

1. Le système affiche une page contenant la liste des commandes passées.

Les scénarios alternatifs

3. Aucun

Les scénarios d'exception

1. En (1): Aucune commande n'a jamais été passée par le client, le système affiche "Aucune commande"

FIN

Scenario nominal : à l'étape 1, après affichage des commandes par le système

POST CONDITION

Aucun

6.2.1.12 - Cas d'utilisation 12

CAS NUMERO 12:

Nom: Modifier une commande (package « Interface »)

Acteurs(s): Client

Description succincte: La modification d'une commande qui n'est pas encore en cours de préparation doit être possible pour l'utilisateur

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit être connecté et doit se trouver sur la fiche d'une commande qui n'est pas en cours de préparation

Démarrage: L'utilisateur a demandé la modification de la commande

DESCRIPTION***Le scénario nominal***

1. Le système affiche la liste des recettes en cours de la commande avec possibilité de supprimer une recette, ainsi qu'une liste des recettes disponibles pour ajout à la commande
2. L'utilisateur sélectionne l'une des options disponible et modifie sa commande.
3. L'utilisateur valide la modification de sa commande.
4. Le système met à jour la commande.
5. Le système redirige vers la liste des commandes

Les scénarios alternatifs

4. En (2): L'utilisateur annule la modification
5. En (3): L'utilisateur ne valide pas et annule la modification

Les scénarios d'exception

2. Aucun

FIN

Scenario nominal : à l'étape 5 sur décision de l'utilisateur

Scénario alternatif: aux étapes 2 et 3 sur décision de l'utilisateur

POST CONDITION

La commande modifiée est bien mise à jour et accessible pour le client (Cas d'utilisation « Consulter les commandes en cours ») ainsi que pour la pizzeria (Cas d'utilisation « Consulter Commande »)

6.2.1.13 - Cas d'utilisation 13

CAS NUMERO 13:

Nom: Annuler une commande (package « Interface »)

Acteurs(s): Client

Description succincte: L'annulation d'une commande qui n'est pas encore en cours de préparation doit être possible pour l'utilisateur

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit se trouver sur la fiche d'une commande qui n'est pas en cours de préparation

Démarrage: L'utilisateur a demandé l'annulation de la commande

DESCRIPTION

Le scénario nominal

1. Le système demande la confirmation de l'annulation de la commande
2. L'utilisateur valide l'annulation
3. Le système supprime la commande (ou la commande passe en état "Annulée").
4. Le système redirige vers la liste des commandes

Les scénarios alternatifs

2a L'utilisateur annule la suppression

Les scénarios d'exception

3. Aucun

FIN

Scenario nominal : à l'étape 5 sur décision de l'utilisateur

Scénario alternatif: à étape 2 sur décision de l'utilisateur

POST CONDITION

La commande annulée est bien mise à jour et visible pour le client avec un état « Annulée » (Cas d'utilisation « Consulter les commandes en cours ») ainsi que pour la pizzeria (Cas d'utilisation « Consulter Commande »)

6.2.1.14 - Cas d'utilisation 14

CAS NUMERO 14:

Nom: Vérifier l'adresse de livraison (package « Interface »)

Acteurs(s): Système

Description: Lors de l'entrée d'une adresse de livraison d'une commande par un client, le système doit valider la disponibilité d'une pizzeria à proximité afin de pouvoir effectuer une livraison

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur a sélectionné "Livraison" lors d'une commande

Démarrage: L'utilisateur a entré une adresse de livraison

DESCRIPTION***Le scénario nominal***

1. Le système récupère et vérifie l'existence de l'adresse entrée par l'utilisateur
2. Le système vérifie la présence d'une pizzeria à proximité de l'adresse de livraison (selon une distance à définir)
3. Le système retourne les informations de la pizzeria disponible à l'utilisateur

Les scénarios alternatifs

2a S'il n'y a aucune pizzeria disponible, renvoi de l'information "Adresse indisponible à la livraison"

Les scénarios d'exception

1a L'adresse de l'utilisateur est inexistante, le système renvoi un message à l'utilisateur pour le prévenir

FIN

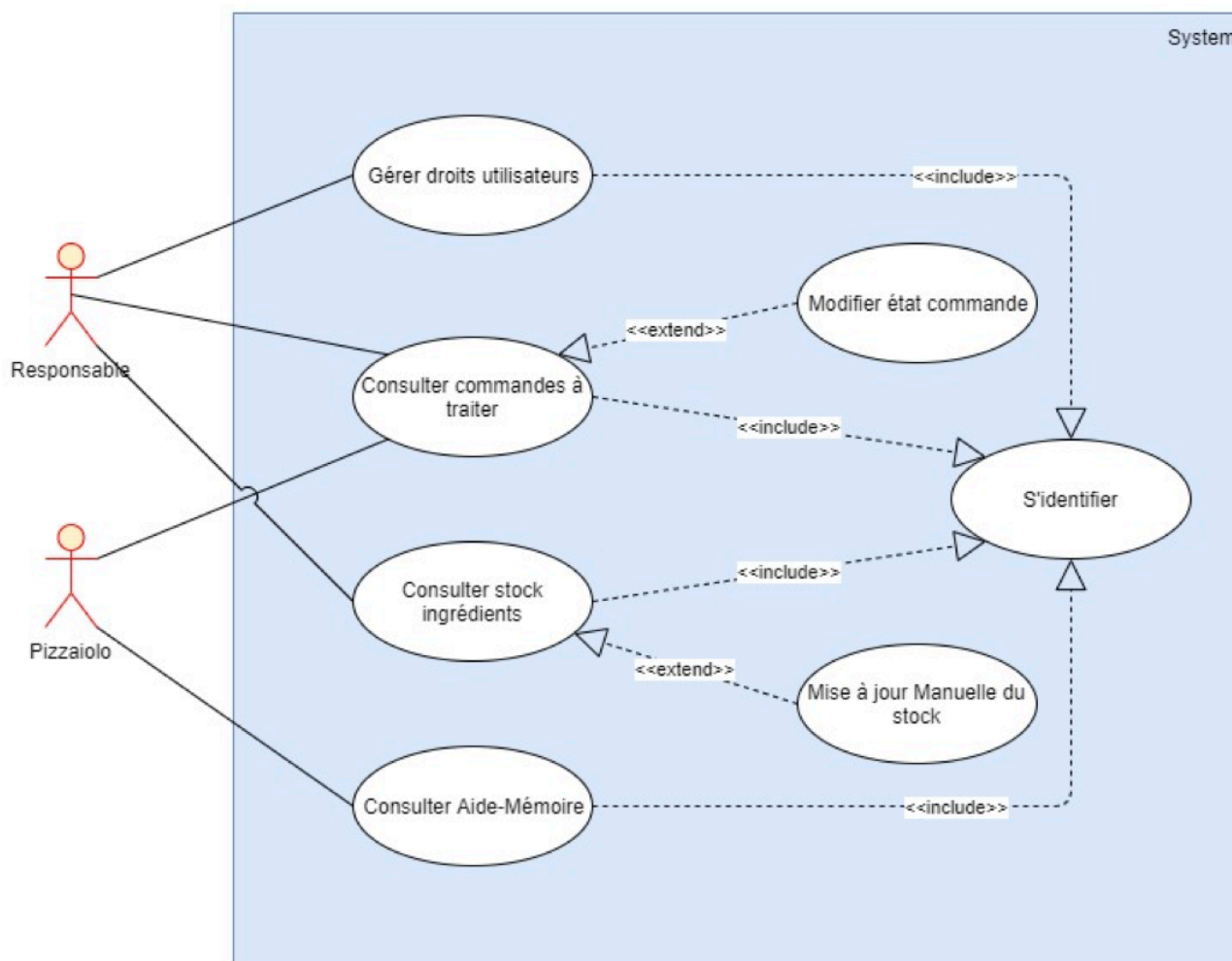
Scénario nominal : à l'étape 3, sur décision de l'utilisateur

Scénario alternatif: à l'étape 2, sur décision de l'utilisateur

POST CONDITION

Aucune

6.2.2 - Package Back Office



6.2.2.1 - Cas d'utilisation 1

CAS NUMERO 1 :

Nom: Consulter les commandes à traiter (package « Interface OC Pizza »)

Acteurs(s): Employé ou Responsable de la Pizzeria

Description succincte: La consultation des commandes en doit être possible pour les livreurs de la pizzeria

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit être authentifié en tant Employé ou Responsable (Cas d'utilisation « S'identifier »)

Démarrage: L'utilisateur a lancé l'interface et s'est connecté

DESCRIPTION

Le scénario nominal

1Le système affiche une page contenant la liste des commandes à traiter.

Les scénarios alternatifs

Aucun

Les scénarios d'exception

1a Aucune commande n'est en cours, le système affiche un message "Aucune commande à traiter »

FIN

Scenario nominal : à l'étape 1, après affichage des commandes par le système

Scénario d'exception: à l'étape 1, après affichage du message par le système

POST CONDITION

Aucun

6.2.2.2 - Cas d'utilisation 2**CAS NUMERO 2:**

Nom: Modifier une commande à traiter (package « Interface OC Pizza »)

Acteurs(s): Employé ou Responsable de la Pizzeria

Description succincte: La modification des commandes en état « En cours de préparation » où « A livrer » doit être possible pour les Employé et le Responsable de la Pizzeria

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit se trouver sur la fiche d'une commande à traiter (Cas d'utilisation "Consulter commandes à traiter")

Démarrage: L'utilisateur a demandé la modification de l'état de la commande

DESCRIPTION***Le scénario nominal***

1. Le système affiche un choix de nouvel état pour la commande ('En cours de préparation', 'A livrer')
2. L'utilisateur sélectionne l'une des options.
3. L'utilisateur valide l'état sélectionné.
4. Le système met à jour l'état de la commande.
5. Le système redirige vers la liste des commandes

Les scénarios alternatifs

1. En (2): L'utilisateur ne sélectionne aucun état et annule la modification
2. En (2): Si l'utilisateur est le responsable de pizzeria, il peut assigner une commande à livrer directement à un livreur
3. Le système affiche la liste des livreurs
4. L'utilisateur sélectionne le livreur à qui assigner la commande
5. En (3): L'utilisateur ne valide pas la sélection et annule la modification

Les scénarios d'exception

- Aucun

FIN

Scénario nominal : à l'étape 5 sur décision de l'utilisateur

Scénario d'exception: aux étapes 2 et 3 sur décision de l'utilisateur Post-conditions: Si la commande a été modifiée en état "En cours de préparation, elle apparaît avec ce nouvel état dans la liste des commandes à traiter, si elle a été modifiée en "A livrer", elle n'est plus accessible dans la liste (Cas d'utilisation "Consulter commandes à livrer")

POST CONDITION

- Aucun

6.2.2.3 - Cas d'utilisation 3

CAS NUMERO 3 :

Nom: Consulter le stock des ingrédients (package « Interface OC Pizza »)

Acteurs(s): Pizzaiolo ou Responsable de la Pizzeria

Description succincte: L'utilisateur doit pouvoir accéder au stock actuel des ingrédients de la pizzeria

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit être authentifié en tant Pizzaiolo ou Responsable (Cas d'utilisation « S'identifier »)

Démarrage: L'utilisateur a demandé la consultation du stock d'ingrédient

DESCRIPTION
Le scénario nominal

1. Le système affiche une page contenant les informations sur le stock d'ingrédient disponible à la pizzeria

Les scénarios alternatifs

- Aucun

Les scénarios d'exception

2. Aucun

FIN

Scénario nominal: A l'étape 1 sur décision de l'utilisateur

POST CONDITION

Aucun

6.2.2.4 - Cas d'utilisation 4

CAS NUMERO 4 :

Nom: Modifier l'état du Stock (package « Interface OC Pizza »)

Acteurs(s): Employé ou Responsable de la Pizzeria

Description succincte: La modification manuelle de l'état du stock d'ingrédient doit être possible pour les Employé et le Responsable de la Pizzeria

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit se trouver sur la page de consultation des stock d'ingrédient (Cas d'utilisation "Consulter commandes à traiter")

Démarrage: L'utilisateur a demandé la modification de la valeur du stock d'un ingrédient

DESCRIPTION**Le scénario nominal**

1. Le système demande une nouvelle valeur pour l'ingrédient sélectionné pour modification
2. L'utilisateur entre la nouvelle valeur.
3. L'utilisateur valide la nouvelle valeur.
4. Le système met à jour la valeur du stock de l'ingrédient modifié.
5. Le système rafraîchit l'affichage du stock d'ingrédients, avec la nouvelle valeur pour l'ingrédient modifié

Les scénarios alternatifs

2a L'utilisateur ne sélectionne aucune nouvelle valeur et quitte la modification

Les scénarios d'exception

6. Aucun

FIN

Scenario nominal: aux étapes 2 ou 5 sur décision de l'utilisateur

Scenario alternatif: à l'étape 2 sur décision de l'utilisateur

POST CONDITION

Le stock de l'ingrédient modifié est bien visible avec sa nouvelle valeur lors de la consultation du stock

6.2.2.5 - Cas d'utilisation 5

CAS NUMERO 5:

Nom: Consulter l'aide-mémoire (package « Interface OC Pizza »)

Acteurs(s): Employé

Description succincte: Le Employé doit pouvoir accéder à un aide-mémoire concernant les recettes de la Pizzeria

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur doit être authentifié en tant Employé ou Responsable (Cas d'utilisation « S'identifier »)

Démarrage: L'utilisateur a demandé la consultation de l'aide-mémoire

DESCRIPTION**Le scénario nominal**

1. Le système affiche une page contenant la liste des recettes de la pizzeria
2. L'utilisateur sélectionne l'une des recettes.
3. Le système récupère les informations sur la recette sélectionnée.
4. Le système affiche la recette sélectionnée.

Les scénarios alternatifs

2a L'utilisateur quitte la consultation

Les scénarios d'exception

5. Aucun

FIN

Scénario nominal: à l'étape 4 à l'affichage de la recette par le système

Scénario alternatif: à l'étape 2 sur décision de l'utilisateur

POST CONDITION

La recette sélectionnée est affichée

6.2.2.6 - Cas d'utilisation 6

CAS NUMERO 6:

Nom: Gestion des droits utilisateurs (package « Interface OC Pizza »)

Acteurs(s): Responsable

Description succincte: La modification des droits ou l'assignation à un groupe d'un compte utilisateur doit être possible pour le responsable de la pizzeria

Auteur : Sylla Mohamadou

Date(s) : 14/10/2021

Pré-conditions: L'utilisateur est identifié en tant que responsable de pizzeria (Cas d'utilisation « S'identifier »)

Démarrage: L'utilisateur a demandé le lancement de la gestion des droits utilisateurs

DESCRIPTION**Le scénario nominal**

1. Le système affiche la liste des utilisateurs de la pizzeria
2. L'utilisateur peut modifier les droits d'un compte existant
3. Le système met à jour la base de données et revient au point (1)

Les scénarios alternatifs

- 1a. L'utilisateur quitte sans avoir fait de modification
2a L'utilisateur veut créer un nouveau compte utilisateur, il sélectionne "Créer compte utilisateur" et valide le nouveau compte avec les informations

Les scénarios d'exception

Lors de la création d'un nouveau compte, si ce dernier existe déjà, message d'avertissement et impossibilité de créer le compte sans modifier le nom de ce dernier.

FIN

Scenario nominal: à l'étape 3 sur décision de l'utilisateur

Scenario alternatif: aux étapes 1 et 2 sur décision de l'utilisateur

POST CONDITION

Les modifications sont mises à jour et accessible sur l'écran de gestion des droits utilisateurs

6.3 - Les règles de gestion générales

L'interface Client

Elle permet aux clients qui recherchent un restaurant aux alentours de pouvoir consulter les produits commercialisés par OC Pizza. Elle permet également de passer une commande en ligne et de la régler. Le client sélectionne les articles qu'il souhaite commander en les ajoutant au panier, il choisit parmi les options suivantes :

- Payer en ligne et retirer la commande en boutique.
- Payer en ligne et se faire livrer la commande.
- Payer à la livraison
- Le client a également la possibilité de consulter sa commande (son état et détails), la modifier ou l'annuler tant

que celle-ci est « en attente ».

L'interface OC PIZZA

Elle permet à l'équipe d'OC Pizza de travailler en coordination :

- Le **Responsable** saisit les commandes du client si celui-ci a choisi de commander par téléphone ou sur place.
- Il met à jour l'état de la commande et de l'encaissement.
- Le **Pizzaiolo** prépare les commandes et met à jour le statut de celles-ci. il peut consulter un aide-mémoire et

la liste des commandes.

- Si le client a choisi de se faire livrer, le **Livreur** livre la commande du client. Il consulte les informations de la

commande et recherche l'adresse de celui-ci via un système de navigation. Lors de la livraison, il peut intervenir auprès du client pour le faire régler, dans le cas où celui-ci a choisi de payer à la livraison. Il met à jour le statut de la commande en « livrée ».

7 - GLOSSAIRE
