Spécification fonctionnel

Table des matières:

1 – Introduction

1.1 – Contexte

2 – Cas d’utilisation

2.1 - Cas d’utilisation client

2.2 - Cas d’utilisation vendeur

2.3 - Cas d’utilisation responsables

2.4 - Cas d’utilisation pizzaiolo

2.5 - Cas d’utilisation livreur

3 – Schéma fonctionnel

3.1 – Diagramme UML

3.2 – Front office fonctionnalité

3.3 – Back office fonctionnalité

3.4 – Arborescence

4 – Cycle de vie d’une commandes

1. Spécification fonctionnel

1.1 Contexte :

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Créé par Franck et   
Lola, le groupe est 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 6 mois.   
  
Le système informatique actuel ne correspond plus aux besoins du groupe car il   
ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias.   
De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les   
points de ventes.   
Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer « en live » que la livraison est effectuée.

2 . Acteurs principaux et cas d’utilisation

Le Client.

* Se localise ou s'identifie.
* Consulte les pizzas disponibles.
* Ajoute des produits dans le panier.
* Supprime des produits dans le panier.
* Valide la commande
* Saisi adresse de livraison.
* Suit sa commande.
* Annule sa commande si elle n'est pas en préparation.
* Modifie sa commande si elle n'est pas en préparation .
* Paye sa commande.

Le Pizzaiolo.

* S'identifie.
* Visualise les commandes dans l'ordre d'arrivée.
* Indique le démarrage d'une préparation (arrêt des modifications de commande).
* Consulte la recette.
* Indique la fin de préparation .

Le Livreur.

* S'identifie.
* Visualise les commandes prêtes à livrer dans l'ordre d'arrivée.
* Signale qu'il emporte une livraison .
* Indique que la commande est livrée.

L’Employé.

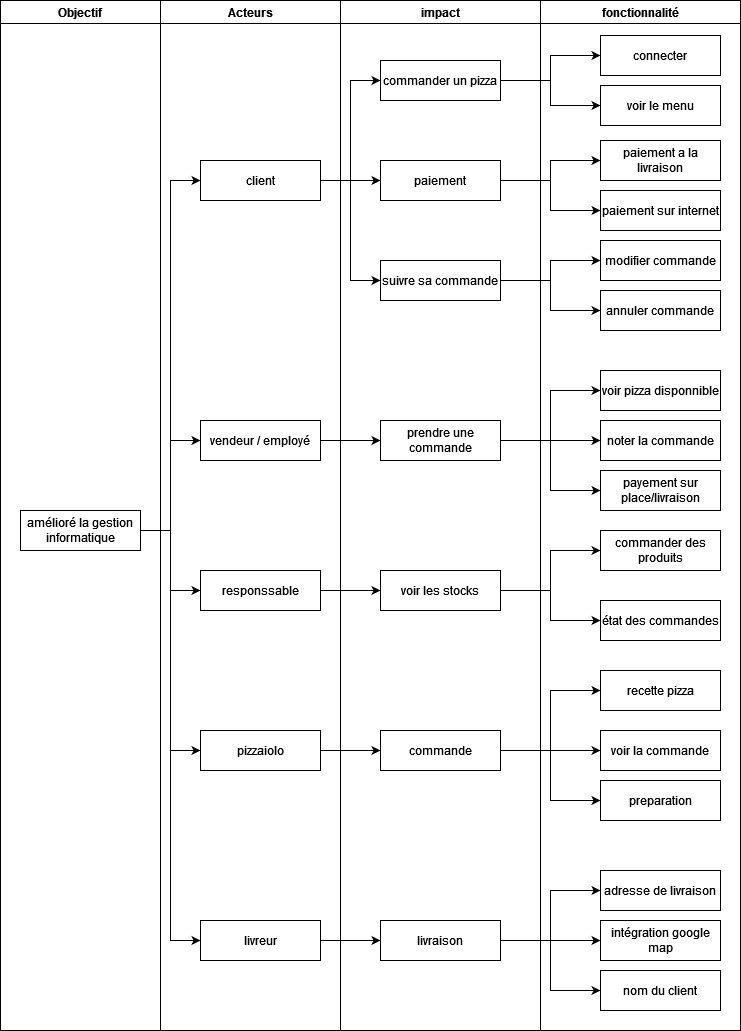
* S'identifie.
* Consulte les pizzas disponibles.
* Saisie les commandes des clients .
* Annule ou modifie les commandes des clients .
* Signale la livraison de la commande au client .

Le responsable.

* S'identifie.
* Consulte les pizzas disponibles.
* Visualise les commandes en cours des magasins.
* Vérifie les stocks des magasins.
* Commande les produits des magasins.

1.1 schéma fonctionnel

Diagramme UML détaillant toutes les fonctionnalités lier aux acteurs. Chaque acteur à un impact précis et des fonctionnalité qui lui sont lier. Le tout pour répondre à un objectif défini.



1.2 Front office fonctionnalité

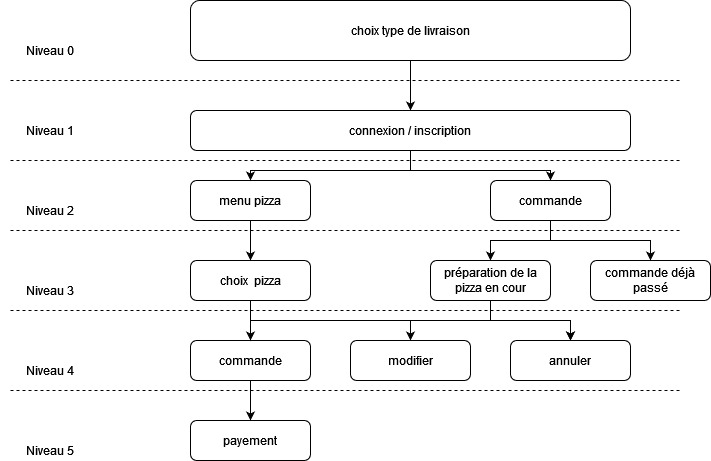
* Connexion
* Voir le menu de pizza
* Commander une pizza
* Payement pizza
* Avancement livraison
* Page de contact pizzeria

1.3 Back office fonctionnalité

* Gestion les stockes
* Gestion des menus
* Gestion des commandes
* Gestion payement
* Gestion livraison

2. Arborescence

L’arborescence présente chaque page de l’application avec ses fonctionnalités dans l’ordre avec lequel l’utilisateur va pouvoir interagir avec celle-ci.



3. Cycle de vie fonctionnalité

3.1 Cycle vie d’une commande

Réception d’une nouvelle commande avec la pizza choisie. Le type de payement est spécifier, si la commande est payer le statue de la commande passe en « commande en cour de préparation ». Une fois la commande préparer le statut devient « commande en cour de livraison ».

