|  |
| --- |
| OC Pizza  Projet 8  Dossier de conception fonctionnelle  Version 1.0 |
| Auteur  Nora Lilla Matyassi  Développeuse Junior |

Table des matières

Versions 3

Introduction 4

Objet du document 4

Références 4

Besoin du client 4

Contexte 4

Enjeux et Objectifs 4

Description générale de la solution 6

Les principes de fonctionnement 6

Les acteurs 7

Les fonctionnalités par acteurs 8

Le domaine fonctionnel 9

1.1 - Référentiel 9

1.2 - Packages 10

Les workflows 11

Le workflow des fonctionnalités 11

L’application 18

Les acteurs 18

Les cas d’utilisation 20

UC1 – Cas d’utilisation « se connecter » 20

UC2 - Cas d’utilisation « annuler une commande » 21

1.2.1 - UC3 – Cas d’utilisation « mettre à jour le statut d’une commande » 22

1.2.2 - UC4 - Cas d’utilisation « modifier des articles dans le stock » 23

Les règles de gestion générales 24

Glossaire 25

# Versions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Auteur | Date | Description | Version |
| MNL | 10/01/2022 | Création du document | 1.0 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Introduction

## Objet du document

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

Objectif du document est de présenter les fonctionnalités de l’application. Ce document est susceptible d’être modifié au cours du développement du projet avec l’accord des parties prenants.

Les éléments du présent dossier découlent :

* Du recueil des besoins client rédigé par OC Pizza
* L’analyse des besoins de client par l’entreprise IT Consulting & Development

## Références

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

1. DCT - PDOCPizza\_02\_techniquepdf : Dossier de conception technique de l'application
2. DCT - PDOCPizza\_03\_exploitation : Dossier d'exploitation de l'application

## Besoin du client

### Contexte

Le groupe OC Pizza en plein expansion, a besoin d’un système de gestion pour ses restaurants, pour mettre en place un système de commande en ligne, mais ne trouve pas de logiciel qui leur convient sur le marché actuel.

### Enjeux et Objectifs

Pour les propriétaires de OC Pizza il est primordial d’avoir une application qui permette à leurs clients de passer des commandes en ligne, donc s’authentifier, modifier ou annuler une commande, suivre leurs commandes en temps réelle. Les employés de OC Pizzas on besoin des fonctionnalités comme gérer les stocks et les commandes, visualiser les recettes des pizzas et modifier les statuts des commandes en cours de la préparation et de la livraison.

La solution doit répondre aux objectifs suivants :

* 1. Simplicité : L’application doit être simple et rapide. Exemple : Pour l’inscription il faut demander que l’essencier et le client peut remplir le reste des informations plus tard.
  2. Efficacité : Automatiser les processus de commande, la gestion des stocks et la gestion des utilisateurs au maximum pour fluidifier le workflow.
  3. Authenticité : L’utilisateur doit fournir une adresse électronique et un numéro de téléphone qui lui appartiennent pour qu’il puisse être contacté en cas de besoin par le livreur ou un autre employé du pizzeria.
  4. Adaptabilité : Les contenus sont différenciés par rôles, chaque utilisateur aura une interface adaptée à sa tâche.
  5. Sécurité : L’application doit être sécurisé, pour protéger les informations personnelles des utilisateurs et permettre les payements en ligne sécurisés.
  6. Localisation : L’utilisateur qui passe la commande doit être localisé pour permettre la connexion avec le restaurant le plus proche pour optimiser le temps de livraison. Le livreur doit être localisé pour que l’utilisateur qui a passé la commande puisse le suivre sur la carte.
  7. Aide-mémoire : Les pizzaïolos pourront afficher un aide-mémoire pour chaque pizza à préparer.
  8. Stocks : Pour les manageurs et pizzaiolos il est possible de consulter et modifier les stocks.

# Description générale de la solution

## Les principes de fonctionnement

Nous allons observer les fonctionnalités de l’application de deux points de vue distincts : les clients du restaurant et les employés du restaurant. Leurs besoins en tant qu’utilisateurs se peuvent correspondre, comme pour une création d’un compte, modifier ou annuler une commande, visualiser le menu, etc., mais les fonctionnalités utilisées pour la gestion du restaurant, les commandes, les activités liés aux livraisons sont spécifiques pour les employés de restaurant.

Diagram

Description automatically generated

## Les acteurs

Les acteurs généraux sont les suivants en ordre décroissant leurs niveaux d’autorisations :

Level 1 - Manageur : Il est à la fois considéré comme admin, gère les utilisateurs, les stocks, la comptabilité, renouvelle les menus, et il veille sur la fluidité du travail

Level 2 - Pizzaïolo : Reçoit les commandes, prépare les commandes, alerte les livreurs quand une commande est prête

Level 3 - Livreur : Livre les commandes préparées, encaisse les clients en cas de règlement par espèces

Level 4 - Client : Un utilisateur qui a un compte OC Pizza et susceptible de passer des commandes

+ Visiteur : Un utilisateur qui n’a pas encore de compte OC Pizza, mais peut consulter le menu et s’inscrire.

## Les fonctionnalités par acteurs



# Le domaine fonctionnel

## Référentiel

Diagram

Description automatically generated

Le diagramme de classe nous montre les relations entre les différentes entités de l’application et leurs contenus. Nous allons se baser sur ce diagramme UML pour élaborer le modèle de base de données.

## Frameworks

Pour faciliter le travail en équipe des développeurs et les futures améliorations de l’application nous allons utiliser des frameworks suivants :

1. Authentication

Il est responsable de l’authentification des utilisateurs qui s’effectue par la vérification de leur adresse électronique et mot de passe.

1. Network

Il intègre les frameworks (ex : AFNetworking) qui sont responsables des appels réseaux, et effectue les appelles réseaux sur le Back-end

1. Payment

Il intègre les frameworks nécessaires des partenaires bancaires (ex : Société Générale) et elle est responsable de la gestion des transactions financières.

1. Persistance

Il est basé sur Core Data et est responsable de la persistance des données au sein de l’application, gère également la persistance entre les sessions utilisateurs. Il intègre des frameworks nécessaires pour la manipulation de Core Data (ex : Core Store).

1. Entities

Il est responsable des différents modèles utilisés au sein de l’application.

1. User interface

Il gère les écrans et les différents contrôles affichés aux utilisateurs.

# Les workflows

## Le workflow des fonctionnalités

Diagram

Description automatically generated

Diagram

Description automatically generated

Diagram

Description automatically generated

Diagram

Description automatically generated

Diagram

Description automatically generated

Diagram

Description automatically generated

Diagram

Description automatically generated

# L’application

L’application crée pour le group OC Pizza permette aux restaurants d’avoir un control total du processus de préparation des commandes jusqu’à la livraison, à suivre et gérer les stocks et avoir l’historique des commandes passées par les clients.

## Les acteurs





## Les cas d’utilisation

#### UC1 – Cas d’utilisation « se connecter »

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | UC1 – OCFONC3 |
| Description | Paul rentre du travail et aimerait passer une commande via l’application OC Pizza. Pour cela il doit tout d’abord se connecter. Il ouvre l’application sur son portable. |
| Préconditions | * Avoir un compte chez OC Pizza |
| Scénario nominal | 1. Tapoter sur « se connecter » 2. Entrer son adresse électronique 3. Entrer son mot de passe 4. Tapoter sur « valider » 5. Le mot de passe est vérifié par l’application |
| Résultat | Paul est connecté à son compte |
| Erreurs | * S’il y a une erreur durant le processus ou dans l’adresse électronique ou mot de passe de Paul, l’application affichera un message d’erreur. Il peut recommencer le processus depuis le point 1. |

#### UC2 - Cas d’utilisation « annuler une commande »

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | UC2 – OCFONC8 |
| Description | Paul a passé une commande, mais ses amis viennent de lui téléphoner pour l’inviter à un anniversaire. Il décide d’annuler sa commande. |
| Préconditions | * Avoir un compte chez OC Pizza * Avoir passé une commande, qui n’est pas encore en préparation * Être connecté à son compte personnelle OC Pizza |
| Scénario nominal | * 1. Tapoter sur « mes commandes »   2. Sélectionner une commande   3. Visualiser l’état de la commande   4. Tapoter sur « annuler » |
| Résultat | Paul a annulé sa commande |
| Erreurs | * S’il y a une erreur durant le processus, l’application affichera un message d’erreur. Il peut recommencer le processus depuis le point 2. * Si l’état de la commande est déjà modifié par le restaurent à « en préparation » il n’est plus possible d’annuler la commande. |

#### UC3 – Cas d’utilisation « mettre à jour le statut d’une commande »

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | UC3 – OCFONC16 |
| Description | Roland (livreur) reçoit la notification pour une commande prête à la livraison. Il va prendre le sac de la main du pizzaïolo vérifie l’adresse de la livraison et saute sur sa moto. |
| Préconditions | * Avoir un compte de niveau d’authentification 3 chez OC Pizza |
| Scénario nominal | * + 1. Se connecter     2. Tapoter sur « les commandes »     3. Tapoter sur une commande     4. Changer l’état de la commande en sélectionnant dans le scroll menu     5. Tapoter sur « valider » |
| Résultat | Roland a changé l’état de la commande « « en cours de livraison » |
| Erreurs | * S’il y a une erreur durant le processus, l’application affichera un message d’erreur. Il peut recommencer le processus depuis le point 2. |

#### UC4 - Cas d’utilisation « modifier des articles dans le stock »

|  |  |
| --- | --- |
| Identifiant | UC4 – OCFONC20 |
| Description | Lucy (manageur) a reçu un alerte que les stocks de farine sont bas. Elle en a recommandé au près du fournisseur et maintenant elle doit rajouter la quantité reçue dans les stocks |
| Préconditions | * Avoir un compte de niveau d’authentification 1 chez OC Pizza |
| Scénario nominal | * + - 1. Tapoter sur « se connecter »       2. Tapoter sur « stocks »       3. Ajouter une quantité dans la colonne du produit reçu       4. Tapoter sur « valider » |
| Résultat | Lucy a ajouté la quantité reçue dans les stocks |
| Erreurs | * S’il y a une erreur durant le processus, l’application affichera un message d’erreur. Il peut recommencer le processus depuis le point 2. |

## Les règles de gestion générales

1. Pour créer un compte OC Pizza les utilisateurs ont besoin de s’inscrire avec une adresse électronique et un numéro de téléphone valable et accepter les conditions d’utilisation
2. Pour valider son panier il faut avoir au moins un produit dedans
3. Pour passer une commande via l’application il faut impérativement se connecter
4. Les articles disponibles à l’achat sont du menu proposé par le restaurant le plus proche du client.
5. Pour recevoir sa commande un client doit donner une adresse postal précise.
6. Deux utilisateurs ne peuvent pas avoir le même nom, prénom et adresse électronique.
7. Les prix dans le menu et dans le panier sont affichés en TTC.
8. Les commandes sont traitées dans l’ordre chronologique par les pizzaïolos.
9. Les commandes en phase « en cours de livraison » sont traitées en ordre de leur localisation, de la plus proche aux plus lointaine.
10. C’est uniquement le manageur qui peut créer, modifier ou supprimer un compte employé.
11. Quand un pizzaïolo aperçoit que les stocks sont faibles d’un produit, il doit avertir son manageur via l’application.
12. Le manageur doit veiller sur l’état des stocks et mettre à jour le menu en fonction des produits disponibles.
13. Avant de valider la commande le pizzaïolo doit vérifier si tous les articles dans le panier sont disponibles, sinon il doit alerter le client, pour qu’il puisse modifier sa commande.
14. Un client peut modifier ou annuler sa commande uniquement avant que celle-ci passe en état « en préparation »
15. Une commande est remise au client si elle a été réglée.

# Glossaire

|  |  |
| --- | --- |
| UML | Langage de Modélisation Unifié |
| Framework | Infrastructure logicielle, infrastructure de développement |
| Un acteur | Une personne qui interagit avec l’application |
| Authentification | L’acte de se connecter avec ses identifiants (adresse électronique et mot de passe personnel) |
| Workflow | Flux de travaux, flux opérationnel |
| User interface | Interface d’utilisateur |
| Core Data | Un graphique d'objet et un cadre de persistance fournis par Apple dans les systèmes d'exploitation macOS et iOS. |