



OC Pizza spécifications fonctionnelles



OC Pizza

Le contexte du logiciel.

Le but du logiciel est de pouvoir non seulement suivre le fonctionnement de plusieurs pizzerias mais aussi pour le client de pouvoir effectuer ses commandes en ligne. Il est plus facile de tout centraliser sur un logiciel en ligne qui permettra des fonctionnalités différentes en fonction des acteurs.

Les acteurs principaux.

Ils interagissent directement avec le système. Ils sont soit des clients ou soit des membres de l'entreprise.

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. (stock et remboursement)
- Modifie sa commande si elle n'est pas en préparation (stock, paiement et datation)
- Paye sa commande (datation) (par internet, sur place ou à la livraison).

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 (datation).

Le Livreur.

- S'identifie.
- Visualise les commandes prêtes à livrer dans l'ordre d'arrivée.
- Signale qu'il emporte une livraison (datation).
- Indique que la commande est livrée (datation, signature du client sur un smartphone ?)

L'Employé.

- S'identifie.
- Consulte les pizzas disponibles.
- Saisie les commandes des clients (local et téléphone).
- Annule ou modifie les commandes des clients (local et téléphone).
- Signale la livraison de la commande au client (takeoff).

Le responsable.

- S'identifie.
- Consulte les pizzas disponibles.
- Saisie les commandes des clients (local et téléphone).
- Annule ou modifie les commandes des clients (local et téléphone).
- Signale la livraison de la commande au client (takeoff).
- Visualise les commandes en cours du magasin.
- Vérifie les stocks du magasin.
- Commande les matières premières du magasin.

La Direction Franck & Lola.

- S'identifie.
- Consulte les pizzas disponibles.
- Visualise les commandes en cours des magasins.
- Vérifie les stocks des magasins.
- Commande les matières premières des magasins.

Les acteurs génériques.

L'Acheteur.

Le **Responsable** et l'**Employé** pouvant effectuer les mêmes opérations d'achat que le Client, on utilise un acteur **Acheteur** pour factoriser les tâches liées à la réalisation d'un achat.

Le Manager.

Le **Responsable** et la **Direction** ont des tâches communes de gestion du magasin. Pour mieux les identifier et les séparées, on crée l'acteur **Manager** qui se charge des tâches de gestion uniquement.

Les acteurs secondaires.

Ils sont liés au système mais n'agissent pas directement avec lui. Ils n'ont pas été cités par le client.

La Banque.

- Elle valide les encaissements par carte bancaire sur le site et dans les boutiques.

Le Fournisseur.

- Il reçoit les commandes de réapprovisionnement des magasins.

Les acteurs des user stories.






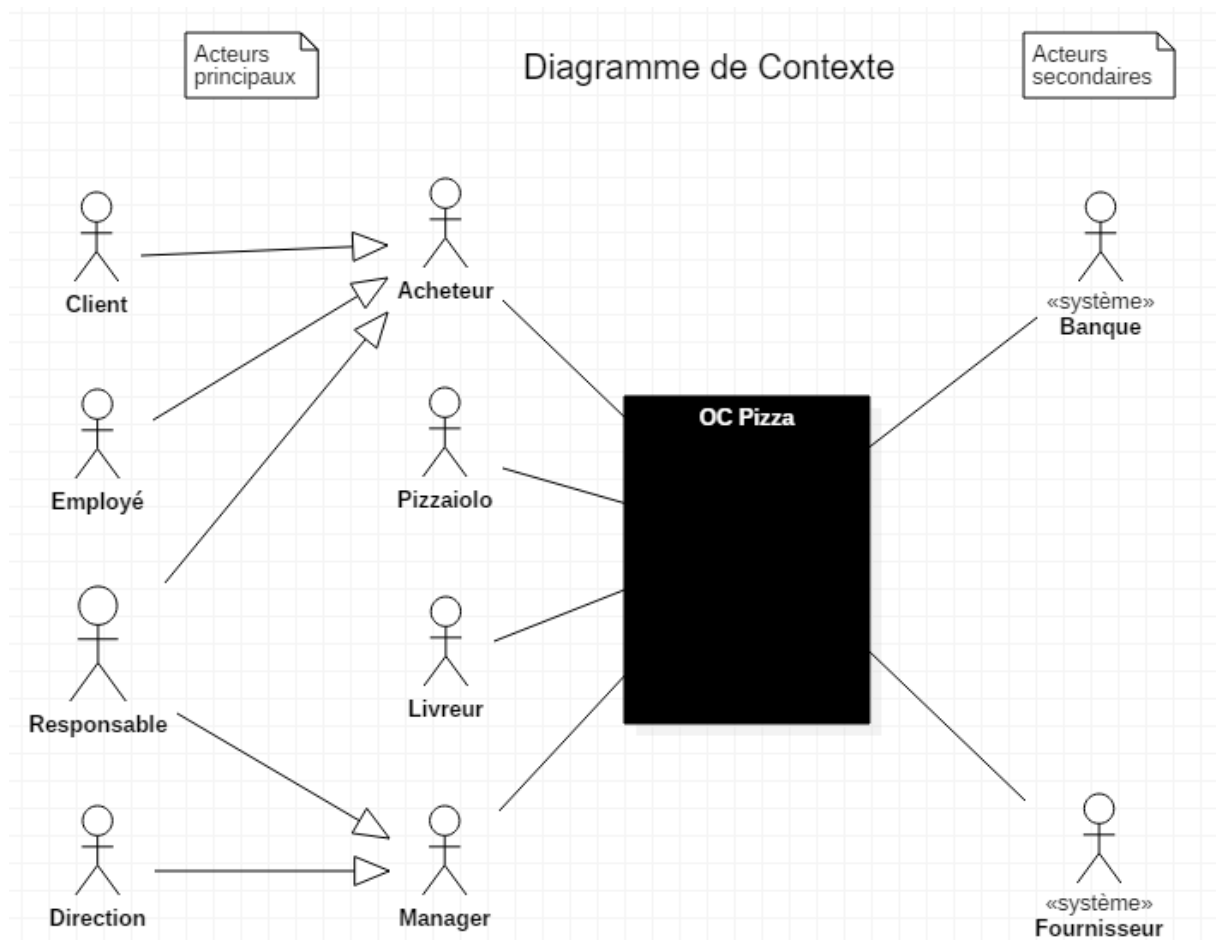
Représentation	Nom	Acteur	
	Franck	Client	Aime se faire livrer les pizzas pour les matchs de baseball entre copain le vendredi soir.
	Jennifer	Employé	Toujours le sourire et le petit mot pour se faire apprécier par les autres
	Luigi	Pizzaiolo	Pas besoin de charlotte pour les cheveux. Grande dextérité pour préparer les ingrédients avec son couteau favori.
	Valentin	Livreur	Rapide comme l'éclair et jovial pour mettre le client de bonne humeur.
	Maguy	Manager	Je m'appelle Marguerite mais tout le monde m'appelle Maguy. La pizza c'est mon monde et je tiens à la satisfaction du client pour augmenter mon chiffre d'affaire.

Diagramme de contexte.



Décomposer le système en package.

On cherche à décomposer notre système en plusieurs parties pour mieux cerner familles de fonctionnalités. Chaque acteur peut agir sur un package ou plusieurs.

Le package Commandes.

C'est le cœur du système qui gère les commandes des clients de la demande à la livraison en passant par la fabrication. Les acteurs sont :

- **Acheteur** : ajoute ou supprime des produits dans le panier, s'identifie et valide la commande, suit, modifie, annule ou paye et réceptionne sa commande.
- **Banque** : effectue les encaissements en CB.
- **Client** : effectue les mêmes tâches que l'**Acheteur**.
- **Direction** : effectue les mêmes tâches que le **Manager**.
- **Employé** : effectue les mêmes tâches que l'**Acheteur**.
- **Livreur** : réceptionne et délivre la commande de son magasin.
- **Manager** : suit le déroulement des commandes de son magasin et affiche les produits disponibles.
- **Pizzaiolo** : met en œuvre les commandes de son magasin et consulte les recettes.
- **Responsable** : effectue les tâches du **Manager** et de l'**Employé**.

Le package Stock.

On doit pouvoir suivre le stock de chaque magasin pour passer des commandes de réapprovisionnement au fournisseur afin de ne pas tomber en rupture de stock. Avec les acteurs suivants :

- **Direction** : effectue les mêmes tâches que le **Manager** mais pour tous les magasins.
- **Fournisseur** : reçoit les commandes de réapprovisionnement des magasins.
- **Manager** : vérifie le stock et passe les commandes de réapprovisionnement de son magasin.
- **Responsable** : effectue les mêmes tâches que le **Manager**.

Le package Gestion.

On doit suivre les ventes des produits et le chiffre d'affaire des magasins.

- **Direction** : effectue les mêmes tâches que le **Manager** pour tous les magasins.
- **Manager** : suit l'évolution du chiffre d'affaire du magasin.
- **Responsable** : effectue les mêmes tâches que le **Manager**.

Le package Authentification.

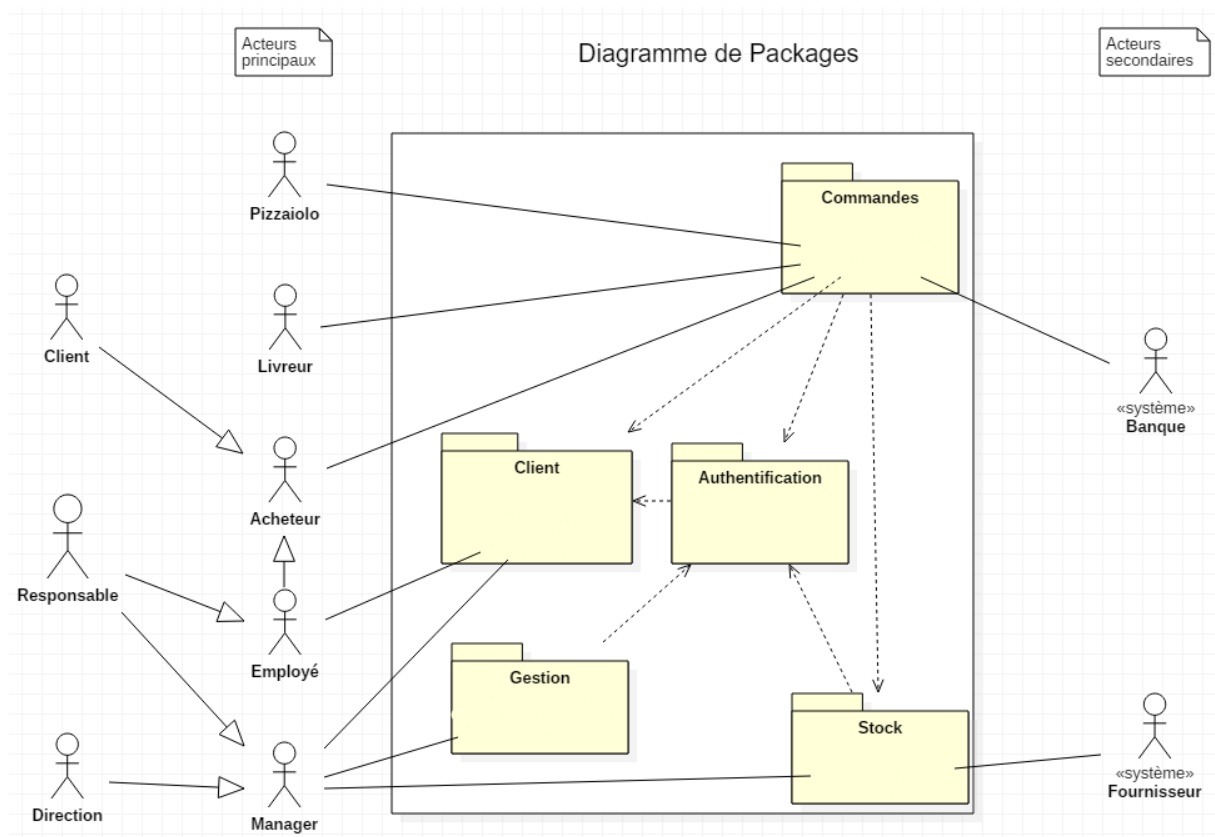
Chaque utilisateur doit pouvoir s'authentifier pour accéder suivant ses privilèges aux différentes parties de l'application. L'authentification des clients permet d'enregistrer leur adresse de livraison pour éviter la saisie à chaque fois.

Le package Client.

On doit pouvoir garder des informations sur les clients comme leur adresse de livraison, leur moyen de paiement. On doit pouvoir trouver un client pour agir sur sa commande.

- **Client** : Peut se créer et saisir ses informations personnelles
- **Employé** : Consulte la liste des clients, sélectionne un client et crée de nouveaux clients.
- **Direction** : effectue les mêmes tâches que le **Manager** mais pour tous les magasins.
- **Manager** : Consulte et sélectionne les clients pour les modifier ou les supprimer.
- **Responsable** : effectue les mêmes tâches que le **Manager** et l'**Employé**.

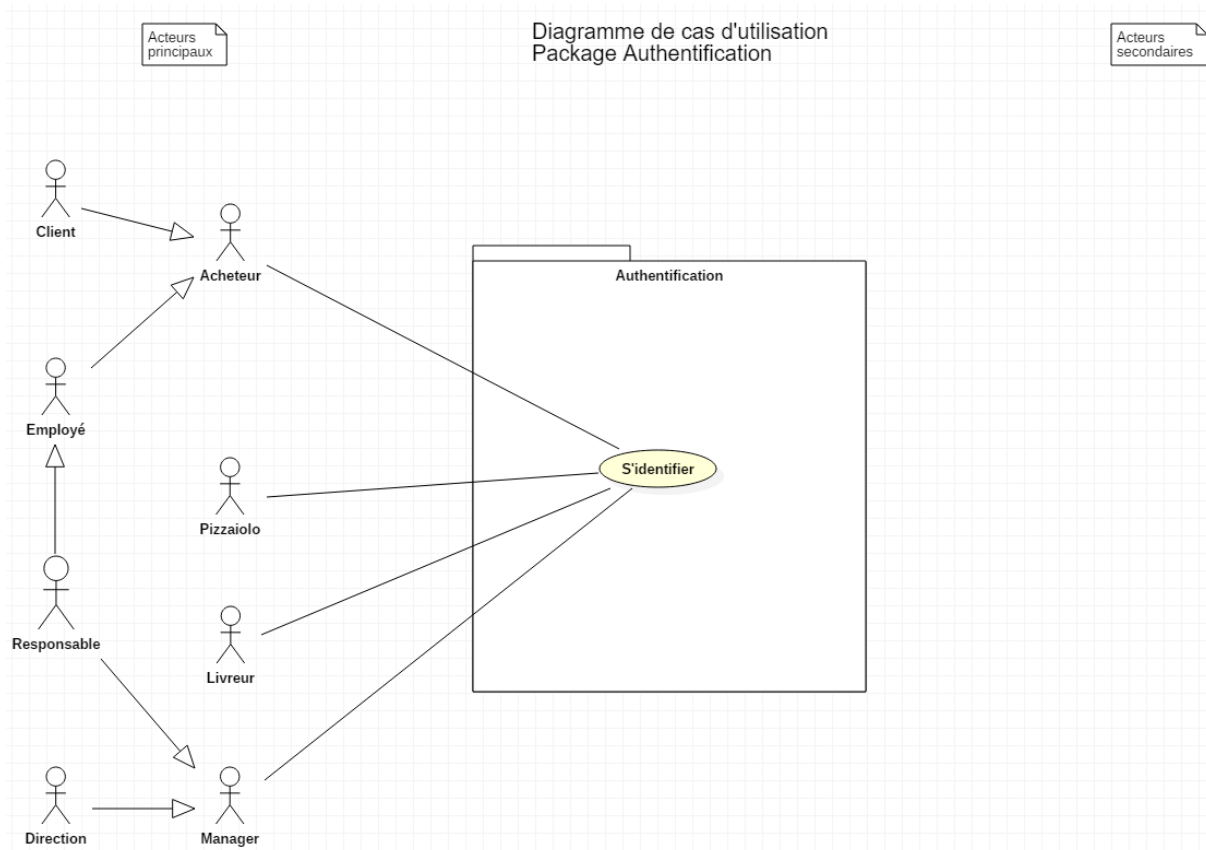
Diagramme de Packages.



Les cas d'utilisation.

Package Authentication.

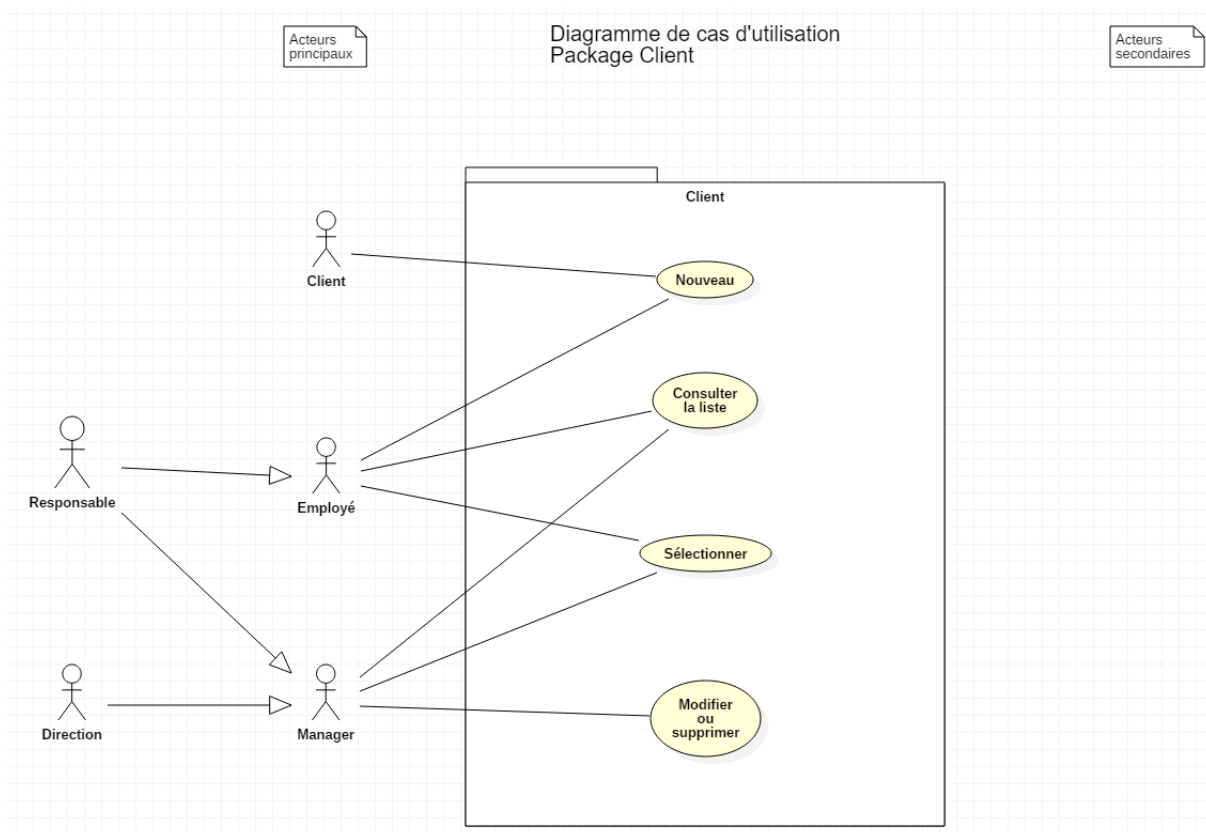
Il est indispensable pour tous les acteurs de s'identifier pour définir leurs droits et les lier à un Magasin spécifique. L'utilisateur devra s'enregistrer pour connaître son adresse de livraison et le lier au magasin le plus proche.



Package Client.

On doit pouvoir effectuer les opérations sur la gestion des clients :

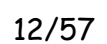
- Créer un nouveau client.
- Consulter la liste des clients.
- Sélectionner un client.
- Modifier ou supprimer un client.



Package Commandes.

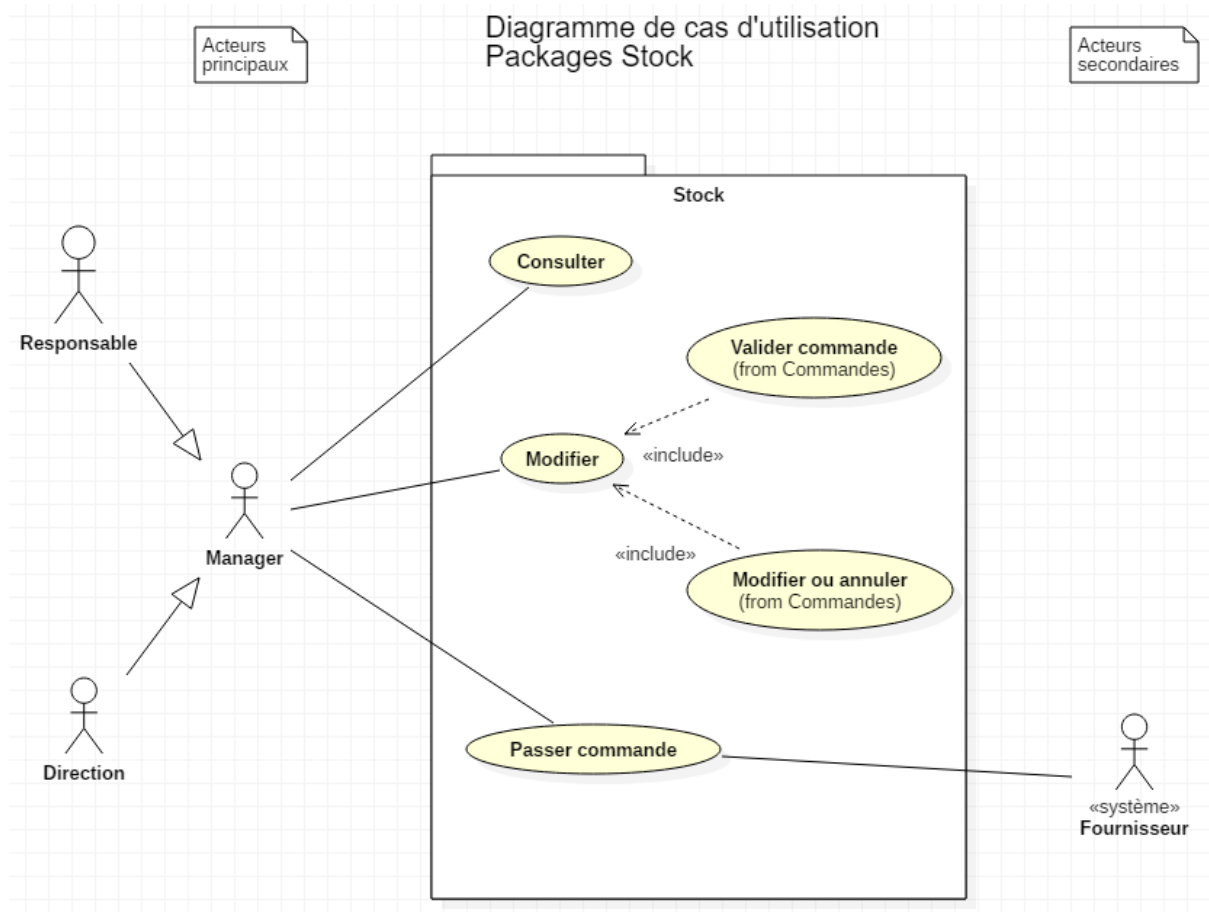
Il est lié aux packages **Authentification**, **Client** et **Stock**. L'employé devra sélectionner un client pour effectuer les tâches relatives à la commande d'un **Client**. On doit pouvoir effectuer les tâches suivantes :

- Afficher les produits disponibles (pizzas et boissons) fait appel à :
 - Se géolocaliser si l'utilisateur n'est pas identifié.
- Ajouter un produit fait appel au cas d'utilisation :
 - Constituer un panier.
- Supprimer un produit fait appel au cas d'utilisation :
 - Constituer un panier.
- Valider commande fait appel à :
 - S'identifier du package **Authentification** pour le **Client**.
 - Sélectionner un client pour l'**Employé**.
 - Modifier du package **Stock**.
 - Saisir les informations de livraison.
 - Enregistrer règlement
- Suivre la commande fait appel aux cas d'utilisation :
 - S'identifier du package **Authentification** pour le **Client**.
 - Sélectionner un client pour l'**Employé**.
- Modifier ou annuler une commande fait appel à :
 - S'identifier du package **Authentification** pour le **Client**.
 - Sélectionner un client pour l'**Employé**.
 - Constituer un panier.
 - Modifier du package **Stock**.
 - Valider la commande.
- Enregistrer un règlement fait appel à :
 - Enregistrement règlement par CB (**Employé** ou en prépaiement **Client**).
 - Enregistrement règlement en espèces (**Livreur** et **Employé**).
 - Enregistrement règlement par chèque (**Employé**).
 - Enregistrement règlement en tickets restaurant (**Employé**).
- Préparer une commande (**Pizzaiolo**) et interdire la modification.
- Consulter les recettes pour le (**Pizzaiolo**).
- Terminer la préparation d'une commande (**Pizzaiolo**).
- Partir en livraison (**Livreur**).
- Valider une livraison (**Employé** ou **Livreur**) fait appel à :
 - Enregistrer un règlement si le paiement n'a pas été effectué à la commande.
- Consulter les commandes fait appel au cas d'utilisation :
 - S'identifier du package **Authentification**.



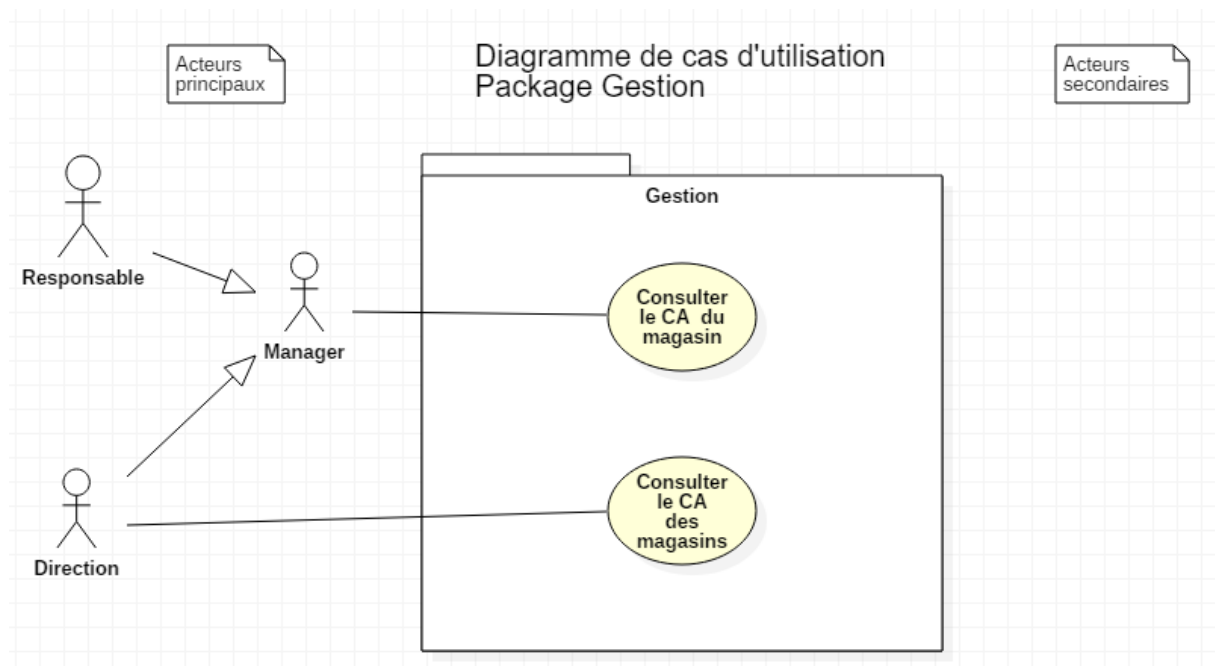
Package Stock.

- Consulter le Stock.
- Passer une commande fournisseur.
- Modifier le Stock soit par le **Manager** soit par le **Package Commandes**.



Package Gestion.

- Consulter le chiffre d'affaire.



Détails des cas d'utilisation du package Commande.

Cas d'utilisation <<Afficher les produits>>

Identification

Numéro	1
Nom	Afficher les produits (package commandes)
Acteur(s)	Acheteur (Client, Employé ou Pizzaiolo)
Description succincte	Les acteurs voient les produits disponibles en fonction des stocks du magasin spécifié. Le magasin est soit sélectionné par géolocalisation ou soit par le client. Une description de la composition des pizzas est affichée sur simple clic sur l'image du produit correspondant.
Auteur	P.-E.DOS SANTOS FACAO
Date(s)	19/07/2 (première rédaction)
Préconditions	Aucune
Démarrage	L'utilisateur demande la page des produits.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Appel du cas d'utilisation <<Se géolocaliser>>
2.		Sélection du magasin le plus proche.
3.		Affichage de la page des catégories.
4.	Demande une catégorie.	
5.		Recherche les produits de la catégorie disponibles dans le magasin.
6.		Affichage de la page des produits de la catégorie.
7.	Sélectionne un produit parmi ceux affichés.	
8.		Affichage de la composition
9.	Quitte la description du produit.	
10.		Retourne à l'affichage des produits de la catégorie. (étape 7)

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.a	Il décide de quitter la consultation de la catégorie	
4.b	Il décide de quitter le site d'OC Pizza.	
7.a	Il décide de quitter la consultation de la catégorie	
7.b	Il décide de quitter le site d'OC Pizza.	
9.a	Il décide de quitter la consultation de la catégorie	
9.b	Il décide de quitter le site d'OC Pizza.	

- Exception E1 : après point N°1 : utilisateur authentifié.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a		Sélection du magasin du client.
2.b	Reprise au point 4	

- Exception E2 : après point N°2 : géolocalisation non activée.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.a		Demande à l'utilisateur de choisir un magasin.
3.b	Sélectionne un magasin dans la liste	
3.c	Reprise au point 4.	




La fin et les postconditions.

Fin	Scénario nominal : aux points 4, 7 ou 9, sur décision de l'utilisateur.
Postconditions	Aucune

Compléments.

Ergonomie	
Performances attendues	
Problèmes non résolus	

User Story.

	En tant que Franck je veux cliquer sur la catégorie "Pizzas" dans "Afficher les produits" pour consulter le choix de pizza en sélectionner une pour voir sa composition.
	En tant que Franck je veux cliquer sur la catégorie "Boissons" dans "Afficher les produits" pour ajouter une boisson à ma commande.
	En tant que Jennifer je veux cliquer sur la catégorie "Pizzas" dans "Afficher les produits" pour ajouter une pizza à la commande d'un client.

Cas d'utilisation <<Ajouter un produit>>

Identification

Numéro	2
Nom	Ajouter un produit (package Commandes)
Acteur(s)	Acheteur (Client ou Employé)
Description succincte	L'ajout d'un produit doit être possible depuis internet par le Client et au magasin par l'Employé. L'opération est possible même si l'utilisateur n'est pas identifié.
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	29/07/3 (seconde rédaction)
Préconditions	L'utilisateur est sur la page d'affichage des produits d'une catégorie.
Démarrage	Demande l'ajout d'un produit au panier par un clic sur le bouton ajouter de l'encart du produit dans une catégorie.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la page des produits d'une catégorie
2.	Il décide d'appuyer sur le bouton ajouter d'un produit.	
3.		Vérification du stock.
4.		Appel du cas d'utilisation « Constituer panier »
5.		Modifie l'affichage du compteur de l'encart produit correspondant.
6.		Rend actif le bouton supprimer du produit s'il n'était pas actif.
7.	Il décide de valider la commande	
8.		Appel du cas d'utilisation « Valider commande »

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a	Il décide de changer de catégorie	
		Reprise au point 1

7.a	Il décide d'ajouter un autre produit	
		Reprise au point 2
7.b	Il décide de changer de catégorie	
		Reprise au point 1

- Exception E1 : après point N°1 : quitte le site d'OC Pizza.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.1	Il décide de quitter le site d'OC Pizza.	
2.2		Supprime le panier.
2.3		Arrêt du cas d'utilisation

- Exception E2 : après point N°6 : quitte le site d'OC Pizza.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
7.1	Il décide de quitter le site d'OC Pizza.	
7.2		Supprime le panier.
7.3		Arrêt du cas d'utilisation


La fin et les postconditions.

Fin	Scénario nominal : après le point 8 Appel du cas d'utilisation « Valider commande » Scénario d'exception : après les points 2 et 7 si l'utilisateur quitte le site d'OC Pizza.
Postconditions	Un produit est ajouté au panier.

Compléments.

Ergonomie	Affichage sous l'image du produit des boutons ajouter et supprimer et d'un conteur indiquant la quantité du produit dans le panier.
Performances attendues	
Problèmes non résolus	

User Story.

	<p>En tant que Franck je veux cliquer sur un bouton "Ajouter" sous l'image du produit pour l'ajouter au panier.</p>
---	---

Cas d'utilisation <<Supprimer un produit>>

Identification

Numéro	3
Nom	Supprimer un produit (package Commandes)
Acteur(s)	Acheteur (Client ou Employé)
Description succincte	La suppression d'un produit doit être possible depuis internet par le Client et au magasin par l'Employé. L'opération est possible même si l'utilisateur n'est pas identifié et si le produit existe dans son panier.
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	29/07/3 (seconde rédaction)
Préconditions	La commande n'a pas été validée. L'utilisateur est sur la page d'affichage des produits d'une catégorie.
Démarrage	Demande la suppression d'un produit au panier par un clic sur le bouton supprimer de l'encart du produit dans une catégorie.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Il affiche la page des produits d'une catégorie
2.	Il décide d'appuyer sur le bouton supprimer d'un produit.	
3.		Appel du cas d'utilisation « Constituer panier »
4.		Modifie l'affichage du compteur de l'encart produit correspondant.
5.		Désactive le bouton supprimer du produit s'il n'y a plus de produit correspondant dans le panier.
6.	Il décide de valider la commande	
7.		Appel du cas d'utilisation « Valider commande »

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a	Il décide de changer de catégorie	
		Reprise au point 1

6.a	Il décide de supprimer un autre produit	
		Reprise au point 2
6.b	Il décide de changer de catégorie	
		Reprise au point 1

- Exception E1 : après point N°1 : quitte le site d'OC Pizza.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.1	Il décide de quitter le site d'OC Pizza.	
2.2		Supprime le panier.
2.3		Arrêt du cas d'utilisation

- Exception E2 : après point N°5 : quitte le site d'OC Pizza.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
6.1	Il décide de quitter le site d'OC Pizza.	
6.2		Supprime le panier.
6.3		Arrêt du cas d'utilisation


La fin et les postconditions.

Fin	Scénario nominal : après le point 7 Appel du cas d'utilisation « Valider commande » Scénario d'exception : après les points 2 et 6 si l'utilisateur quitte le site d'OC Pizza.
Postconditions	Un produit est supprimé du panier.

Compléments.

Ergonomie	Affichage sous l'image du produit des boutons ajouter et supprimer et d'un conteur indiquant la quantité dans le panier. Il faut supprimer les paniers qui ne sont pas validé au bout d'un certain temps.
Performances attendues	
Problèmes non résolus	

User Story.

	<p>En tant que Franck je veux cliquer sur un bouton "Supprimer" sous l'image du produit pour l'enlever du panier.</p>
---	---

Cas d'utilisation <<Valider commande>>

Identification

Numéro	4
Nom	Valider une commande (package Commandes)
Acteur(s)	Acheteur (Client ou Employé)
Description succincte	La validation de commande doit être possible depuis internet par le Client et au magasin par l'Employé.
Auteur	P.-E.DOS SANTOS FACAO
Date(s)	29/07/3 (seconde rédaction)
Préconditions	L'Employé doit être authentifié et le panier ne doit pas être vide.
Démarrage	L'utilisateur demande de valider la commande.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.	Il demande de valider la commande.	
2.		Vérification du stock.
3.		Appel du cas d'utilisation <<Modifier>> du package Stock.
4.		Vérification du type d'utilisateur connecté.
5.		Si l'utilisateur est l'Employé, appel du cas d'utilisation <<Sélectionner un client>> et sauter au point 7.
6.		Si l'utilisateur est un Client, appel du cas d'utilisation <<S'identifier>>
7.		Appel du cas d'utilisation <<Saisir informations de livraison>>
8.		Appel du cas d'utilisation <<Enregistrer règlement>>.
9.		Enregistrement de la commande.
10.		Affichage du récapitulatif.

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
-------------------	-------------	---------

6.a		Appel du cas d'utilisation «Nouveau» du package Client.
6.b		Reprise au point 7
8.a	Le Client veut payer à la réception.	
8.b		Reprise au point 9

- Exception E1 : après point N° 1 : un produit n'est plus disponible en stock.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.1		Affichage d'un message à l'utilisateur indiquant qu'un produit n'est pas disponible
2.2		Suppression du panier du produit manquant.
2.3		Retour au cas d'utilisation «Afficher les produits» pour permettre au client de commander un produit de remplacement.

- Exception E2 : après point N° 4 : si l'utilisateur n'existe pas dans la liste.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
5.1		Appel du cas d'utilisation «Ajouter un Client»
5.2		Appel du cas d'utilisation «Sélectionner un client» et sauter au point.
5.3		Reprise au point 7.

- Exception E3 : après point N° 5 : nouveau client.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
6.1		Appel du cas d'utilisation «Ajouter un Client»
6.2		Appel du cas d'utilisation «S'identifier»
6.3		Reprise au point 7.

- Exception E4 : après point N° 7 : l'enregistrement du règlement n'a pas réussi

Étape du scénario	Utilisateur	Système
6.1		Le système récapitule les informations dans un

		message qui est envoyé au département commercial.
6.2		Appel du cas d'utilisation «Modifier» du package Stock.
6.3		Suppression du panier
6.4		Arrêt du cas d'utilisation


La fin et les postconditions.


Fin	<p>Scénario nominal : après le point 8 (affichage du récapitulatif de l'achat)</p> <p>Scénario d'exception : après les points 6 et 7 si l'enregistrement du règlement ou de la commande ne réussit pas.</p>
Postconditions	<p>Scénario nominal : l'achat et son règlement ont été enregistrés en base de données.</p> <p>Scénario d'exception : l'achat a été récapitulé dans un message et a été envoyé au service commercial de l'entreprise. Le Stock a été corrigé.</p>



Compléments.

Ergonomie	
Performances attendues	
Problèmes non résolus	

User Story.

	En tant que Franck je veux cliquer sur un bouton "Valider la commande" dans l'écran d'affichage des produits pour terminer de passer ma commande.
---	---

	En tant que Franck je veux pouvoir choisir de payer en espèce à la réception de la livraison.
---	---

	<p>Lors d'une commande par téléphone, en tant que Jennifer je veux sélectionner un client dans la base de données pour ne pas avoir à écrire son adresse de livraison.</p>
	<p>Lors d'une dans le magasin, en tant que Jennifer je veux encaisser directement le client.</p>

Cas d'utilisation <<Modifier ou annuler>>

Identification

Numéro	5
Nom	Modifier ou annuler (package Commandes)
Acteur(s)	Acheteur (Client ou Employé)
Description succincte	La Modification de commande doit être possible depuis internet par le Client et au magasin par l'Employé.
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	29/07/3 (seconde rédaction)
Préconditions	L'utilisateur doit être authentifié et la commande ne doit pas être entrée en préparation. L'Employé à sélectionné un Client.
Démarrage	L'utilisateur demande la modification ou l'annulation de commande.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.	Il demande de modifier ou annuler la commande.	
2.		Vérification que la commande n'est pas passée en préparation.
3.		Appel du cas d'utilisation <<Constituer panier>> pour mettre tous les produits de la commande dans le panier.
4.		Appel du cas d'utilisation <<Modifier>> du package Stock pour le créditer.
5.		Appel du cas d'utilisation <<Enregistrer règlement>> pour recrediter la CB du client en cas de paiement effectué.
6.		Suppression de la commande.
7.		Appel du cas d'utilisation <<Afficher les produits>> pour ajouter ou supprimer des produits.

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

- Exception E1 : après point N° 6 : l'utilisateur quitte le site.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
7.1	Il décide de quitter le site d'OC Pizza.	
7.2		Supprime le panier.
7.3		Arrêt du cas d'utilisation


La fin et les postconditions.


Fin	<p>Scénario nominal : après le point 7</p> <p>Scénario d'exception : après le point 7 le client n'a pas passé de commande.</p>
Postconditions	<p>Scénario nominal : le client a été remboursé, le stock a été recredité et la commande supprimée. Le client continue sa commande en modifiant le panier.</p> <p>Scénario d'exception : le client a été remboursé, le stock a été recredité et la commande supprimée. Le client quitte le site d'OC Pizza.</p>

Compléments.

Ergonomie	
Performances attendues	
Problèmes résolus	non
	La modification de commande l'annule et l'utilisateur se retrouve à la constitution du panier comme au départ. Il peut donc enlever ou ajouter des produits ou s'arrêter pour annuler le panier.

User Story.

	En tant que Franck je veux pouvoir "Modifier" ma commande et ajouter une pizza si des amis viennent à la maison dans le cas où ma commande n'est pas en préparation.
---	--

	En tant que Franck je veux pouvoir "Modifier" le lieu de livraison pour la retirer directement au magasin quand je reviens du travail.
---	--

Cas d'utilisation <<Consulter les commandes>>

Identification

Numéro	6
Nom	Consulter les commandes (package Commandes)
Acteur(s)	Employé, Pizzaiolo, Livreur et Manager.
Description succincte	Tout le personnel du magasin peut consulter les commandes. Suivant l'identification les utilisateurs ne voient pas les mêmes commandes car ils n'ont pas tous les mêmes droits suivant l'état de la commande. L'employé et le Manager voient toutes les commande pour pouvoir informer les clients ou les modifier si elles sont en attente.
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	29/07/3 (première rédaction)
Préconditions	L'utilisateur doit être authentifié et la commande doit être validée par le client.
Démarrage	L'utilisateur demande l'affichage des commandes.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Vérification du type d'utilisateur connecté.
2.		Si l'utilisateur est l'employé ou le Manager affichage des commandes validée par le client et de leur statut. ("Attente", "Préparation", "Prête", "Livraison").
3.	Sélectionne une commande en "Attente".	
4.		Changement du statut en "Non validé".
5.	Demande la modification.	
6.		Appel du cas d'utilisation <<Modifier ou annuler>>.
7.	Modifie la commande.	
8.	Valide la commande.	
9.		Appel du cas d'utilisation <<Valider commande>>.

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a		Pour le Pizzaiolo affichage uniquement des commandes en "Attente".
3.a	Sélectionne une commande en "Attente".	
4.a		Appel du cas d'utilisation «Préparer».
5.a		Passage en statut "Préparation".
6.a	Demande de la recette.	
7.a		Appel du cas d'utilisation «Consulter recette»
8.a	Prépare la pizza.	
9.a	Valide la fin de la préparation.	
10.a		Appel du cas d'utilisation «Terminer».
11.a		Passage en statut "Prête".
2.b		Pour le Livreur affichage uniquement des commandes "Prête".
3.b	Sélectionne une commande.	
4.b		Affichage du détail des produits de la commande.
5.b	Prend les produits demandés.	
6.b	Signale le départ en livraison.	
7.b		Appel du cas d'utilisation «Partir»
8.b		Passage en statut "Livraison".
9.b	Part en livraison.	
10.b	Chez le client valide la réception.	
11.b		Appel du cas d'utilisation «Valider livraison».

- Exception E1 : après point N°6 : quitte l'affichage de la commande.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
7.1	Il décide de quitter la modification de la commande.	
7.2		Supprime le panier.
7.3		Arrêt du cas d'utilisation


La fin et les postconditions.


Fin	<p>Scénario nominal : après le point 9 Appel du cas d'utilisation « Valider commande » après modification de celle-ci. Fin de préparation de la commande 11.a et fin de la livraison 8.b.</p> <p>Scénario d'exception : après les points 6 si l'utilisateur quitte la modification.</p>
Postconditions	La commande est modifiée, préparée ou livrée.


Compléments.


Ergonomie	
Performances attendues	Affichage en temps réel des commandes pour connaître leur évolution.
Problèmes non résolus	

User Story.

	En tant que Luigi je dois pouvoir consulter les commandes en attente dans l'ordre d'arrivée pour les préparées.
---	---

	En tant que Luigi je dois pouvoir indiquer qu'une commande est en préparation.
---	--

	En tant que Luigi je dois pouvoir indiquer que j'ai fini de préparer une commande.
---	--

	En tant que Valentin je veux voir les commandes terminées pour les livrer.
---	--

Cas d'utilisation <<Suivre commande>>

Identification

Numéro	7
Nom	Suivre commande (package Commandes)
Acteur(s)	Acheteur (Client, Employé)
Description succincte	L'acheteur peut suivre sa commande. Suivant l'identification le client visualisera sa commande alors que l'Employé devra sélectionner un client.
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	30/07/3 (première rédaction)
Préconditions	L'utilisateur doit être authentifié et l'employé doit sélectionner un client.
Démarrage	L'utilisateur demande l'affichage de suivre une commande.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Vérification du type d'utilisateur connecté.
2.		Affichage des différentes étapes effectuées par la commande.

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a		Si l'utilisateur est l'Employé il doit sélectionner le client.
3.a	Sélectionne un Client.	
4.a		Affichage des différentes étapes effectuées par la commande.


La fin et les postconditions.


Fin	Scénario nominal : après le point 2 et 4.a avec l'affichage des étapes de la commande.
Postconditions	Aucunes.

Compléments.

Ergonomie	
Performances attendues	Affichage en temps réel des commandes pour connaître leur évolution.
Problèmes résolus	non

User Story.

	En tant que Franck je dois pouvoir suivre l'avancement de ma commande.
---	--

	En tant que Jennifer je dois pouvoir consulter l'avancement des commandes pour renseigner les clients et voir si Luigi n'a pas besoin d'aide.
--	---

Cas d'utilisation <<Préparer>>

Identification

Numéro	8
Nom	Préparer (package Commandes)
Acteur(s)	Pizzaiolo
Description succincte	Le pizzaiolo sélectionne une commande dans la liste des commandes "En attente"
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	30/07/3 (première rédaction)
Préconditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Pizzaiolo. La commande doit être "En attente"
Démarrage	L'utilisateur signale le démarrage de la préparation.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Vérification du type d'utilisateur connecté.
2.		Passage en statut "Préparer".
3.		Activation pour chaque pizza de la commande de la visualisation de la recette par simple clic sur le dessin au lieu de la composition.
4.	Clique sur une pizza.	
5.		Appel du cas d'utilisation <<Consulter Recette>>.

La fin et les postconditions.


Fin	Scénario nominal : après le point 3 ou 5 si le Pizzaiolo demande la recette.
Postconditions	La commande passe en statut "Préparation"


Compléments.

Ergonomie	L'affichage de la commande sélectionné se fait sous forme d'images représentant uniquement les pizzas avec un contour indiquant la quantité.
Performances attendues	

Problèmes résolus	non	Validation de la fin de préparation pour chaque pizza qui lancerait automatiquement l'étape suivante si toutes les pizzas sont cuites.
--------------------------	------------	--

User Story.

	En tant que Luigi je dois signaler que je prépare une commande pour que personne ne puisse la modifier et indiquer.
---	---

	En tant que Maguy je veux que le temps soit indiqué lors du lancement de la préparation pour suivre la vitesse d'exécution.
---	---

Cas d'utilisation << Consulter recettes >>

Identification

Numéro	9
Nom	Consulter recettes (package Commandes)
Acteur(s)	Pizzaiolo
Description succincte	Le pizzaiolo clique sur une pizza de la commande qu'il est en train de préparé.
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	30/07/3 (première rédaction)
Préconditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Pizzaiolo et il a sélectionné une commande pour la préparer.
Démarrage	L'utilisateur clique sur une pizza.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Vérification du type d'utilisateur connecté.
2.		Affichage de la recette de la pizza sélectionnée.


La fin et les postconditions.

Fin	Scénario nominal : après le point 2 avec l'affichage de la recette.
Postconditions	Aucunes.

Compléments.

Ergonomie	Au lieu d'afficher la composition de chaque pizza par simple clic, pour le Pizzaiolo on affiche la recette.
Performances attendues	
Problèmes non résolus	

User Story.

	En tant que Luigi je veux consulter les recettes des nouvelles pizza en cliquant sur son icône dans la commande que je suis en train de traiter.
---	--

Cas d'utilisation <<Terminer>>

Identification

Numéro	10
Nom	Terminer (package Commandes)
Acteur(s)	Pizzaiolo
Description succincte	Le pizzaiolo a sélectionné une commande et a finit de la préparer. Il veut indiquer que la commande est prête.
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	30/07/3 (première rédaction)
Préconditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Pizzaiolo. La commande doit être dans l'état "Préparation"
Démarrage	L'utilisateur signale la fin de la préparation.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Vérification du type d'utilisateur connecté.
2.		Passage en statut "Prête".
3.		Appel du cas d'utilisation <<Consulter les commandes>>



La fin et les postconditions.

Fin	Scénario nominal : après le point 3 avec l'affichage des commandes "En attente" pour sélectionner une autre commande.
Postconditions	La commande passe en statut "Prête"

Compléments.

Ergonomie	Affichage d'un bouton sur l'écran de la commande en préparation pour valider.
Performances attendues	Mise à jour automatique des écrans d'affichage des commandes.
Problèmes résolus	non Si on utilise la validation automatique de la préparation de chaque produit, cette étape peut être automatisé.

User Story.

	<p>En tant que Luigi je dois signaler que la pizza est cuite pour que Valentin la livre ou que Jennifer la donne au client dans le magasin.</p>
	<p>En tant que Maguy je veux que l'heure de fin de préparation soit indiquée pour suivre la vitesse d'exécution.</p>

Cas d'utilisation <<Partir>>

Identification

Numéro	11
Nom	Partir (package Commandes)
Acteur(s)	Livreur
Description succincte	Le livreur voit sur son écran de consultation des commandes celles qui ont le statut "Prête" et "Livraison".
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	30/07/3 (première rédaction)
Préconditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Livreur. La commande doit être dans l'état "Prête"
Démarrage	L'utilisateur sélectionne une commande "Prête".

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Vérification du type d'utilisateur connecté.
2.		Affichage du récapitulatif de la commande avec tous les produits demandés et d'un bouton "Partir".
3.		Indication du montant de la commande si non réglée.
4.	Prends les pizzas et les autres produits comme les boissons.	
5.	Vérifie la correspondance avec la commande.	
6.	Appuie sur le bouton "Partir"	
7.		Passage au statut "Livraison"
8.		Indication du montant de la commande si non réglée.
9.		Affichage de l'adresse de livraison

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.a	Prends les pizzas et les autres produits comme les boissons.	
4.a	Vérifie la correspondance avec la commande.	

5.a	Appuie sur le bouton "Partir"	
6.a		Passage au statut "Livraison"
7.a		Affichage de l'adresse de livraison


La fin et les postconditions.


Fin	Scénario nominal : après le point 8 ou 7.a avec l'affichage de l'adresse de livraison.
Postconditions	La commande passe en statut "Livraison"

Compléments.

Ergonomie	Affichage d'un bouton sur l'écran de la commande sélectionnée pour partir en livraison. Activation du GPS sur le smartphone du livreur avec l'adresse du client.
Performances attendues	Mise à jour automatique des écrans d'affichage des commandes.
Problèmes non résolus	

User Story.

	En tant que Valentin je dois signaler mon départ en livraison.
---	--

	En tant que Maguy je veux que l'heure départ soit indiquée pour déterminer si l'on peut étendre la zone de livraison sans dépasser le temps imparti.
---	--

Cas d'utilisation <<Valider livraison>>

Identification

Numéro	12
Nom	Valider Livraison (package Commandes)
Acteur(s)	Livreur et Employé
Description succincte	L'utilisateur consulte les commandes en cours et sélectionne une commande avec le statut "Livraison". L'utilisateur vérifie la commande avec le client, encaisse si nécessaire et valide que la livraison est effectuée.
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	30/07/3 (première rédaction)
Préconditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Livreur ou Employé. La commande doit être dans l'état "Livraison"
Démarrage	L'utilisateur sélectionne une commande "Livraison".

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Vérification du type d'utilisateur connecté.
2.		Affichage du récapitulatif de la commande avec tous les produits demandés et d'un bouton "Partir".
3.		Indication du montant de la commande si non réglée.
4.	Vérification avec le client.	
5.		Appel du cas d'utilisation <<Enregistrer règlement>>.
6.	Clôture de la commande.	
7.		Passage au statut "Clôturé"

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.a	Vérification avec le client.	
4.a	Clôture de la commande.	
5.a		Passage au statut "Clôturé"

La fin et les postconditions.


Fin	Scénario nominal : après le point 7 ou 5.a avec la clôture de la commande.
-----	--


Postconditions	La commande passe en statut "Clôturé"
-----------------------	---------------------------------------


Compléments.

Ergonomie	Affichage d'un bouton sur l'écran permettant de clôturer la livraison.
Performances attendues	Mise à jour automatique des écrans d'affichage des commandes.
Problèmes résolus	non Faire signer le client la réception de la livraison sur une tablette.

User Story.

	En tant que Valentin je dois valider la réception de la livraison quand j'arrive chez le client.
---	--

	En tant que Jennifer je dois valider la livraison d'une commande en takeaway.
---	---

	En tant que Maguy je veux que l'heure soit indiquée pour faire des statistiques et savoir si la limite de temps est respectée.
---	--

Cas d'utilisation <<Enregistrer règlement>>

Identification

Numéro	13
Nom	Enregistrer règlement (package Commandes)
Acteur(s)	Livreur et Employé
Description succincte	L'utilisateur consulte les commandes en cours et sélectionne une commande avec le statut "Livraison". Si la commande n'a pas été réglée au préalable, ce cas d'utilisation est appelé automatiquement lors de la clôture sinon l'utilisateur peut l'activer directement par un bouton présent dans l'affichage de la commande.
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	30/07/3 (première rédaction)
Préconditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Livreur ou Employé. La commande doit être dans l'état "Livraison".
Démarrage	L'utilisateur sélectionne le bouton Enregistrer règlement.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Vérification du type d'utilisateur connecté.
2.		Affichage du montant à régler.
3.	Encaissement du règlement en Espèces.	
4.		Appel du cas d'utilisation <<Espèces>>
5.		Appel du cas d'utilisation <<Valider livraison>>

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.a	Encaissement du règlement en CB par l'Employé.	
4.a		Appel du cas d'utilisation <<CB>>
5.a		Appel du cas d'utilisation <<Valider livraison>>
3.b	Encaissement du règlement en Chèque par l'Employé.	

4.b		Appel du cas d'utilisation <<Chèque>>
5.b		Appel du cas d'utilisation <<Valider livraison>>
3.c	Encaissement du règlement en Ticket restaurant par l'Employé.	
4.c		Appel du cas d'utilisation <<Ticket Restaurant>>
5.c		Appel du cas d'utilisation <<Valider livraison>>


La fin et les postconditions.


Fin	Scénario nominal : après le point 5 avec l'appel du cas d'utilisation <<Valider livraison>>. Scénarios alternatifs : après les points 5.a, 5.b ou 5.c avec l'appel du cas d'utilisation <<Valider livraison>>.
Postconditions	L'indicateur de paiement passe à vrai.


Compléments.

Ergonomie	Affichage des boutons permettant de choisir les différents modes de paiement.
Performances attendues	Mise à jour automatique des écrans d'affichage des commandes.
Problèmes non résolus	

User Story.

	En tant que Valentin je dois enregistrer le règlement en espèce quand j'arrive chez le client.
---	--

	En tant que Jennifer je dois enregistrer les règlements pour les takeaway.
---	--

	<p>En tant que Maguy je veux connaître la répartition des différents modes de règlement pour préparer ma comptabilité.</p>
---	--

Cas d'utilisation <<Saisir informations livraison>>

Identification

Numéro	14
Nom	Saisir informations livraison (package Commandes)
Acteur(s)	Client et Employé
Description succincte	Pendant le cas d'utilisation <<Valider commande>> on demande à l'utilisateur les informations de livraisons. Ces informations sont préremplies après l'identification du client ou sa sélection par l'Employé. On doit saisir le nom du client, l'adresse de livraison, le numéro de téléphone du contact et les indications secondaires comme le digicode ou la présence de gardien. On peut aussi modifier ces informations dans le cas d'utilisation <<Modifier ou annuler>>. On peut choisir aussi l'option takeaway pour le retrait en magasin.
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	31/07/3 (première rédaction)
Préconditions	L'utilisateur doit être authentifié en tant que Client ou l'Employé à choisi un client. La commande n'est pas en statut "Préparation".
Démarrage	L'utilisateur sélectionne Saisir les informations de livraison.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Vérification du type d'utilisateur connecté.
2.		Remplissage des champs suivant le client sélectionné.
3.	Validation des informations.	
4.		Appel du cas d'utilisation <<Enregistrer règlement>>.

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
3.a	Sélection du mode takeaway.	
4.a		Appel du cas d'utilisation <<Enregistrer règlement>>.

La fin et les postconditions.


Fin	Scénario nominal : après le point 4, appel du cas d'utilisation « Enregistrer règlement ».
------------	--

	Scénario alternatif : après le point 4.a., appel du cas d'utilisation « Enregistrer règlement ». Scénario d'exception : après les points 4 si l'utilisateur quitte la modification.
Postconditions	Les données de livraison relatives à la commande sont enregistrées.

Compléments.

Ergonomie	Remplissage des champs automatiquement pour que l'utilisateur vérifie et valide.
Performances attendues	
Problèmes résolus	non Si l'utilisateur quitte l'application sans valider les informations de livraison et sans effectuer le règlement. La commande ne doit pas être validée.

User Story.

	En tant que Jennifer je dois pouvoir sélectionner un client pour que les données de livraisons se remplissent automatiquement.
---	--

Cas d'utilisation <<Se géolocaliser>>

Identification

Numéro	15
Nom	Se géolocaliser (package Commandes)
Acteur(s)	Client et Employé
Description succincte	Pendant le cas d'utilisation <<Afficher les produits>> on demande à l'utilisateur de se géolocaliser pour pouvoir afficher les produits disponibles dans le magasin choisi.
Auteur	P.-E. DOS SANTOS FACAO
Date(s)	19/08/18 (première rédaction)
Préconditions	Demande l'affichage des produits
Démarrage	L'utilisateur sélectionne l'affichage des produits.

Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Vérification de la géolocalisation de l'ordinateur par le navigateur.
2.		Recherche le magasin le plus proche
3.		Demande à l'utilisateur de valider la sélection du magasin.
4.	Valide la sélection du magasin.	
5.		Retour au cas d'utilisation <<Afficher les produits>>

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.a	S'authentifie	
2.a		Recherche de son magasin attitré.
3.a		Demande à l'utilisateur de valider la sélection du magasin.
4.a	Valide la sélection du magasin.	
5.a		Retour au cas d'utilisation <<Afficher les produits>>


- Exception E1 : après point N°1 : la localisation n'est pas détectée.


Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.1		Demande à l'utilisateur de sélectionner un magasin.
2.2	Sélectionne un magasin	
2.3		Retour au cas d'utilisation «Afficher les produits»

La fin et les postconditions.




Fin	Scénario nominal : après le point 5, retour au cas d'utilisation «Afficher les produits». Scénario alternatif : après le point 5.a., retour au cas d'utilisation «Afficher les produits». Scénario d'exception : après les points 2.3, retour au cas d'utilisation «Afficher les produits».
Postconditions	Le magasin est sélectionné.

User Story.

	En tant que Franck je veux sélectionner un magasin.
---	---

	En tant que Jennifer le magasin sélectionné est celui où je travail.
---	--

Cycle de vie d'une commande.

			Application
---	---	--	-------------

Actions des Acteurs	Description	Statut	Cas d'utilisation
Affiche la page du site internet	Ouverture du site OC Pizza sur la catégorie des pizzas.		Afficher les produits
Clique sur une pizza	Affichage de la composition.		
Appuie sur le bouton "Ajouter" de la marguarita.	Ajout de la pizza marguarita dans le panier et incrémentation du compteur sous l'image de la pizza. Activation du bouton supprimer sous la pizza.		Ajouter
Demande la catégorie des boissons.	Affichage des boissons		Afficher les produits
Appuie sur le bouton "Ajouter" d'un soda.	Ajout du soda dans le panier et incrémentation du compteur sous l'image du soda Activation du bouton supprimer sous la pizza.		Ajouter
Demande la catégorie des pizzas.	Affichage des pizzas.		Afficher les produits
Appuie sur le bouton "Supprimer" de la pizza marguarita précédemment choisie.	Suppression de la pizza marguarita du panier, décrémentation du compteur sous l'image de la pizza et désactivation du bouton supprimer sous la pizza.		Supprimer
Appuie sur le bouton "Ajouter" de la texane.	Ajout de la pizza hawaïenne dans le panier et incrémentation du compteur sous l'image de la pizza. Activation du		Ajouter

	bouton supprimer sous la pizza.		
Valide la commande	Vérification du stock,		Valider commande
	Modification du stock.		Modifier (Stock)
Demande la création d'un client	Le client n'existe pas.		Authentifier (Authentication)
Renseigne ses coordonnées.	Enregistrement du nom, du prénom, du téléphone et de l'adresse mail.		Nouveau (Client)
Rentre l'adresse de livraison.	Enregistre son adresse.		Saisir informations de livraison
Sélectionne le paiement à la livraison.	Affichage des modes de règlements		Enregistrer règlement
	Enregistrement de la commande.	Attente	
Sélectionne la première commande "Attente" arrivée.	Lancement de la préparation de commande.	Préparation	Préparer
Demande la recette.	Recherche de la recette de la pizza hawaïenne.	Préparation	Consulter recettes
Signale la fin de la préparation de la commande.	La pizza hawaïenne cuite est mise dans son emballage.	Prête	
Sélectionne la première commande "Prête" à livrer	Vérification de la conformité de la commande et ajout des boissons. Affichage de la mention d'encaissement de la commande.	Livraison	Partir
Se déplace avec la commande à l'adresse de livraison	Livraison	Livraison	
Donne la commande au client	Remise en main propre de la commande du client.	Livraison	Valider livraison
Demande le règlement au client	Demande le règlement en espèce.	Livraison	Enregistrer règlement
Règle la commande	Règlement de la commande en espèce	Livraison	
	Fin de la commande	Clôturé	

Table des matières.

Le contexte du logiciel.....	2
Les acteurs principaux.....	2
Le Client.....	2
Le Pizzaiolo.....	2
Le Livreur.....	2
L'Employé.....	3
Le responsable.....	3
La Direction Franck & Lola.....	3
Les acteurs génériques.....	3
L'Acheteur.....	3
Le Manager.....	3
Les acteurs secondaires.....	4
La Banque.....	4
Le Fournisseur.....	4
Les acteurs des user stories.....	4
Diagramme de contexte.....	5
Décomposer le système en package.....	6
Le package Commandes.....	6
Le package Stock.....	6
Le package Gestion.....	6
Le package Authentification.....	7
Le package Client.....	7
Diagramme de Packages.....	8
Les cas d'utilisation.....	9
Package Authentification.....	9
Package Client.....	10
Package Commandes.....	11
Package Stock.....	13
Package Gestion.....	14

Détails des cas d'utilisation du package Commande.	15
Cas d'utilisation «Afficher les produits»	15
Identification.....	15
Le dialogue : le scénario nominal	15
Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	16
La fin et les postconditions.....	16
Compléments.....	16
User Story.....	17
Cas d'utilisation «Ajouter un produit»	18
Identification.....	18
Le dialogue : le scénario nominal	18
Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	18
La fin et les postconditions.....	19
Compléments.....	19
User Story.....	19
Cas d'utilisation «Supprimer un produit»	21
Identification.....	21
Le dialogue : le scénario nominal	21
Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	21
La fin et les postconditions.....	22
Compléments.....	22
User Story.....	22
Cas d'utilisation «Valider commande»	24
Identification.....	24
Le dialogue : le scénario nominal	24
Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	24
La fin et les postconditions.....	26
Compléments.....	26
User Story.....	26
Cas d'utilisation «Modifier ou annuler»	28
Identification.....	28
Le dialogue : le scénario nominal	28

Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	28
La fin et les postconditions.....	29
Compléments.....	29
User Story.....	29
Cas d'utilisation «Consulter les commandes».....	30
Identification.....	30
Le dialogue : le scénario nominal.....	30
Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	31
La fin et les postconditions.....	32
Compléments.....	32
User Story.....	32
Cas d'utilisation «Suivre commande».....	33
Identification.....	33
Le dialogue : le scénario nominal.....	33
Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	33
La fin et les postconditions.....	33
Compléments.....	34
User Story.....	34
Cas d'utilisation «Préparer»	35
Identification.....	35
Le dialogue : le scénario nominal.....	35
La fin et les postconditions.....	35
Compléments.....	35
User Story.....	36
Cas d'utilisation «Consulter recettes».....	37
Identification.....	37
Le dialogue : le scénario nominal.....	37
La fin et les postconditions.....	37
Compléments.....	37
User Story.....	37
Cas d'utilisation «Terminer»	38
Identification.....	38

Le dialogue : le scénario nominal	38
La fin et les postconditions.....	38
Compléments.....	38
User Story.....	38
Cas d'utilisation «Partir»	40
Identification.....	40
Le dialogue : le scénario nominal	40
Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	40
La fin et les postconditions.....	41
Compléments.....	41
User Story.....	41
Cas d'utilisation «Valider livraison»	42
Identification.....	42
Le dialogue : le scénario nominal	42
Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	42
La fin et les postconditions.....	42
Compléments.....	43
User Story.....	43
Cas d'utilisation «Enregistrer règlement»	44
Identification.....	44
Le dialogue : le scénario nominal	44
Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	44
La fin et les postconditions.....	45
Compléments.....	45
User Story.....	45
Cas d'utilisation «Saisir informations livraison»	47
Identification.....	47
Le dialogue : le scénario nominal	47
Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	47
La fin et les postconditions.....	47
Compléments.....	48
User Story.....	48

Cas d'utilisation «Se géolocaliser».....	49
Identification.....	49
Le dialogue : le scénario nominal.....	49
Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.....	49
La fin et les postconditions.....	50
User Story.....	50
Cycle de vie d'une commande.	51
Table des matières.	53