



OC Pizza

Projet 8

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1

Auteur
Perepolkina Halyna



Perepolkina

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 principes de fonctionnement	5
3.2 - Les acteurs.....	5
3.3 - Les cas d'utilisation généraux	5
4 - Le domaine fonctionnel.....	6
4.1 - Référentiel	6
4.2 - Eléments de diagramme de classes	7
5 - Les workflows	8
5.1 - Le workflow XXX.....	8
6 - client Application Web.....	9
7 - Glossaire.....	10



Perepolkina

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Perepolkina Halyna	30/09/2021	Création du document	1



Perepolkina

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de web site OC Pizza.

Objectif du document est de faire l'analyse fonctionnelle pour créer un système informatique déployé dans toutes pizzerias d'entreprise OC Pizza. Ce document aider de répondre au mieux à besoins de groupe de OC Pizza en vous proposant une solution qui permettra de gérer ce groupe et d'assurer le bon fonctionnement de celui-ci.

Les éléments du présent dossier découlent d'analyse de besoins de client

2.2 - Références

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

1. **DCT** - Dossier de conception technique de l'application
2. **DCT** - Dossier d'exploitation
3. **DCT** - PV de livraison finale

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

Besoins de OC Pizza :

- d'être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;
- de suivre en temps réel les commandes passées et en préparation ;
- de suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables ;
- de proposer un site internet pour que les clients puissent :
 - passer leurs commandes, 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 aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza
- d'informer ou notifier les clients sur l'état de leur commande

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Besoins de pizzaiolo : être efficace sur la prise et la préparation des commandes

Besoins de responsable: gérer efficacement les commandes, suivre le stock du groupe en temps réel, suivre l'état des commandes (du groupe – à vérifier).

Besoins de client: effectuer une commande rapidement et simplement (en ligne ou par téléphone), voir le catalogue de pizza du restaurant

Besoins de livreur: récupérer une commande, voir la liste des commandes de la pizzeria, afficher la liste des commandes du livreur, prévenir les clients d'une livraison, encaisser le paiement à la livraison.



Perepolkina

3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principes de fonctionnement

Le logiciel (Web site) est disponible à partir d'une navigation internet. La consultation de la commande est possible pour tous les visiteurs de Web site. Il est nécessaire de créer un compte ou de se connecter. Les employés doivent se connecter pour accéder à leur espace professionnelle

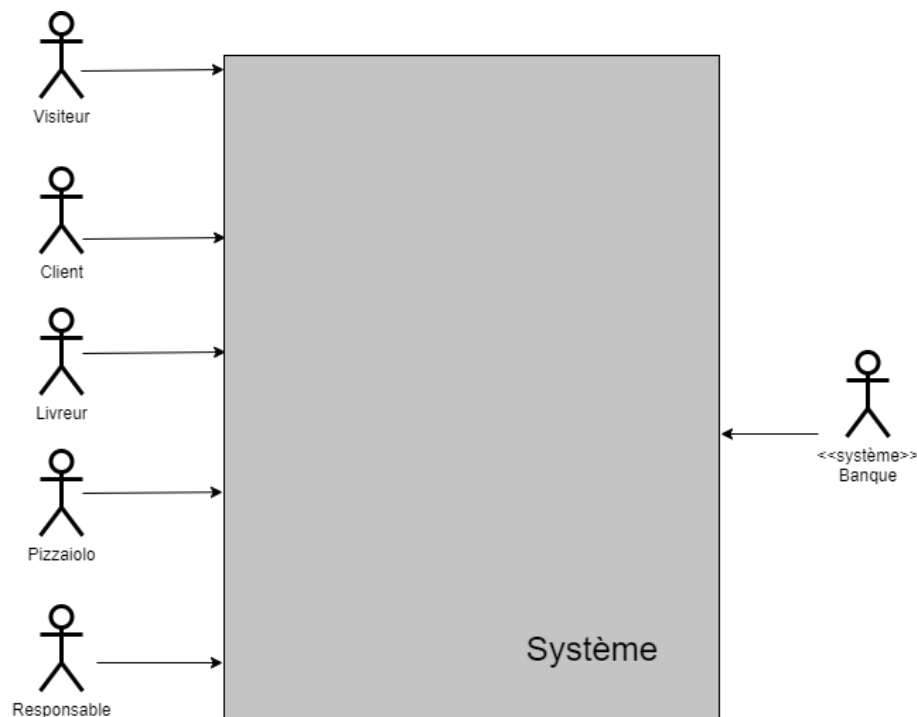
3.2 - Les acteurs

Les acteurs principaux : Responsable, Pizzaiolo, Client, Livreur
Les acteurs principaux secondaires : Système bancaire, Visiteur

3.3 - Les cas d'utilisation généraux

Le diagramme de contexte présenté ci-dessous est utile pour la définition des acteurs qui interagiront avec le système.

Diagramme de contexte





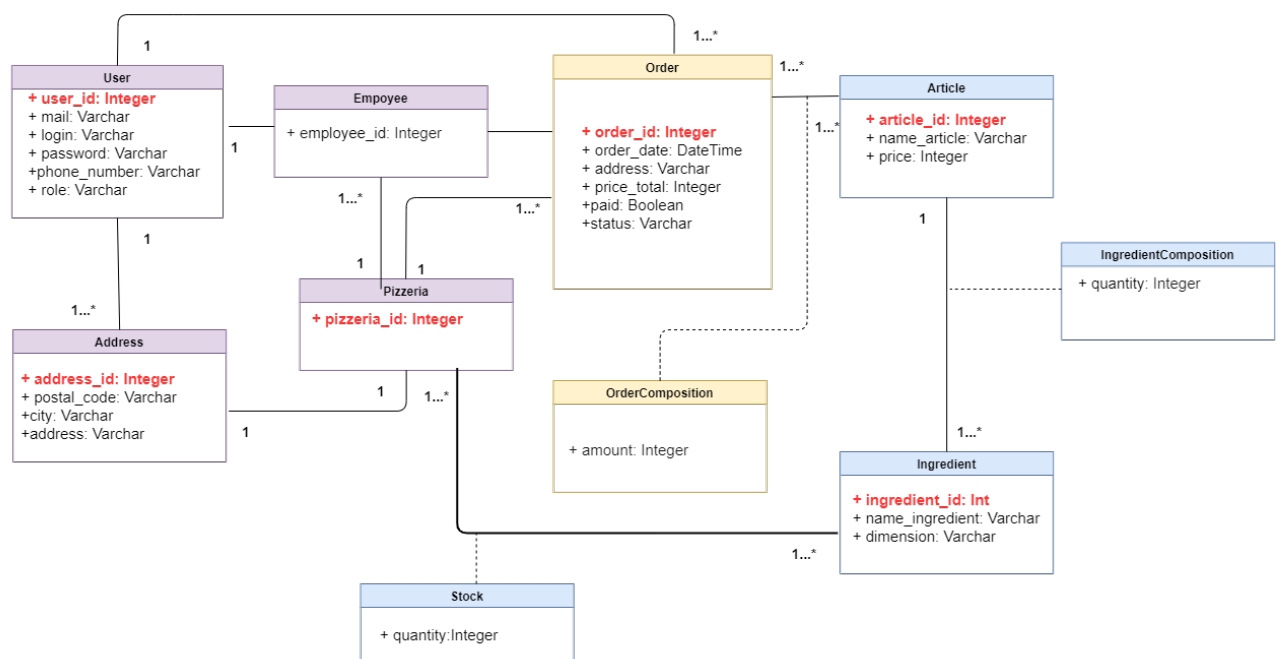
Perepolkina

4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel

Pour le projet nous va utiliser le SGBD relationnel : les données sont représentées dans 10 différentes classes liées entre eux : User, Address, Employee, Pizzeria, Order, OrderComposition (une classe d'association), Article, IngredientComposition (une classe d'association), Ingredient, Stock (une classe d'association). Nous avons repéré les principaux concepts et entités. Dans le diagramme de classes, vous pouvez trouver 2 types d'utilisateurs: client et employé (responsable et pizzaiolo).

Diagramme UML de classes





4.2 - Eléments de diagramme de classes

Dans le diagramme de classe il y a des éléments suivants :

1. la classe User regroupe des informations sur tous les utilisateurs (responsable, pizzaiolo, client): un id, un mail, un login, un mot de passe, un numéro de téléphone, un rôle.
2. la classe Address regroupe les attributs d'adresses des points de vente et d'utilisateurs (clients et employé) c'est-à-dire : un id, un code postal, une ville, l'adresse.
3. la classe Employee regroupe les informations concernant employés (responsable et pizzaiolo) :un id d'employé.
4. la classe Pizzeria regroupe les attributs des points de vente OC Pizza: un id de pizzeria.
5. la classe Order regroupe les commandes réalisées par le client ou par les employés d'OC PIZZA pour le client. Elle contient les attributs suivants : un numéro de commande, date, une adresse, le prix total pour tous les articles, un moyen de paiement et paiement réalisé, statut.
6. la classe OrderComposition regroupe les attributs pour composer une commande: le quantités d'articles
7. la classe Article regroupe les attributs suivants: un id, un nom d'article et le prix de cet article
8. la classe IngredientComposition regroupe les attributs pour composer l'article (pizza): le quantités d'ingrédient
9. la classe Ingredient correspond aux ingrédients dont OC Pizza a besoin pour que le pizzaiolo réalise les pizzas. Elle regroupe les attributs suivants : un id, un nom et une dimension
10. la classe Stock regroupe les attributs pour bien contrôler le Stock pour tous le points de vente et regroupe les attribut: le quantités d'ingrédient



5 - LES WORKFLOWS

5.1 - Le workflow XXX

Client :

- S'inscrire sur le site internet
- Se connecter
- Effectuer la commande en ligne: choisir le produit, choisir parmi une livraison ou à emporter (client)
- Payer en ligne
- Modifier une commande
- Annuler une commande
- Récupérer une commande
- Afficher la liste des commandes

Responsable:

- Créer un compte employé
- Afficher la liste de pizza
- Modifier une commande
- Annuler une commande
- Mettre à jour l'état de la commande
- Affecter une commande à un livreur
- Afficher en temps réel le stock des ingrédients
- Afficher en temps réel le stock du groupe
- Afficher la liste de toutes les commandes du groupe

Pizzaiolo:

- Enregistrer une commande
- Préparer une commande
- Mettre à jour l'état de la commande
- Afficher la liste des commandes de la pizzeria
- Afficher l'aide-mémoire d'une pizza

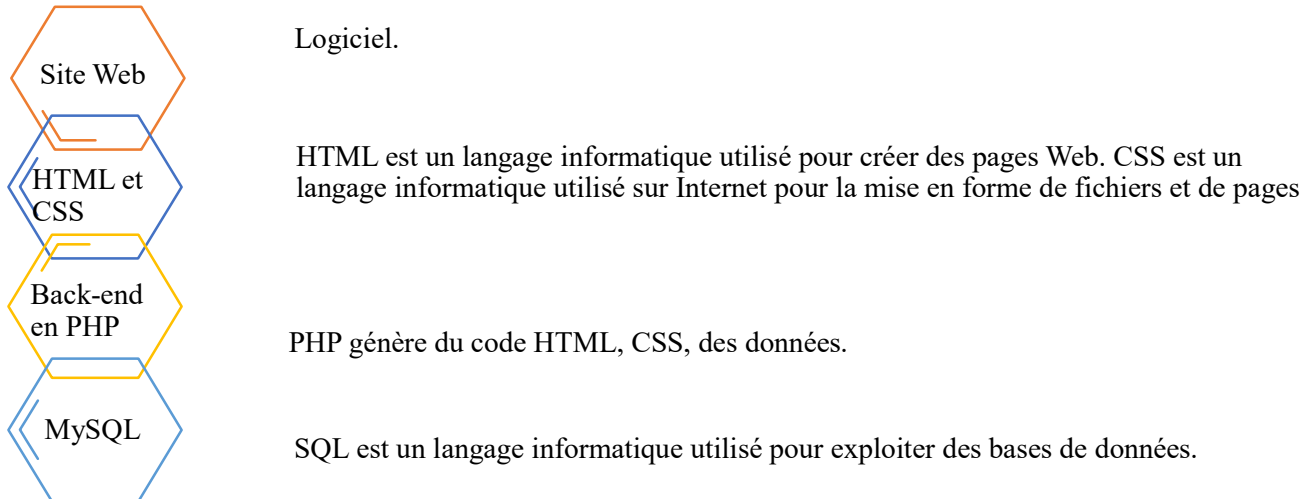
Livreur:

- Récupérer une commande
- Afficher la liste des commandes de la pizzeria
- Afficher la liste des commandes d'un livreur



6 - CLIENT APPLICATION WEB

Pour créer le Web Site OC Pizza on va utiliser les éléments suivants :



Avantages :

- Disponible pour tous
- Simple d'utilisation
- Déploiement rapide
- Permet de gérer une base de données
- Compétence en interne



Perepolkina

7 - GLOSSAIRE
