

# **OPENCLASSROOMS**

## **OC PIZZA**

Spécifications fonctionnelles

**Projet 4 : Analysez les besoins de votre client  
pour son groupe de pizzerias**

## Sommaire

1.Introduction.....	
2.Besoins.....	
3.Fonctionnalités.....	
3.1 Un domaine fonctionnel pour la production.....	
3.1.1 La préparation des commandes .....	
3.1.2 La livraison des commandes.....	
3.2. Domaine fonctionnel « Vente » :.....	
4.Diagramme d'activité .....	

## 1. Introduction

« OC Pizza » est une boîte spécialisée dans la vente de pizzas livrées ou à emporter, ce jeune groupe est en pleine évolution.

Il possède 5 points de vente dans la région et compte en ouvrir au moins 3 de plus d'ici la fin de l'année.

Dans le but d'être une entreprise organisée et pour faciliter la productivité et la compétitivité. Les responsables du groupe ont décidé de mettre en place un système d'information adapté à leurs services et leurs besoins.

Dans l'impossibilité de trouver sur le marché un logiciel qui correspond à leurs besoins, ils ont pensé à une solution personnalisée afin de gérer leur activité.

## 2. Besoins

Pour exprimer leur besoin, les responsables du groupe **OC PIZZA** ont organisé un rendez-vous avec notre équipe dans leur bureau. L'objectif de cette réunion était de nous faire connaître leurs attentes par rapport au système informatique que nous devons leur mettre en place.

Cette solution doit leur permettre une gestion efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation, et ce en leur permettant ce qui suit :

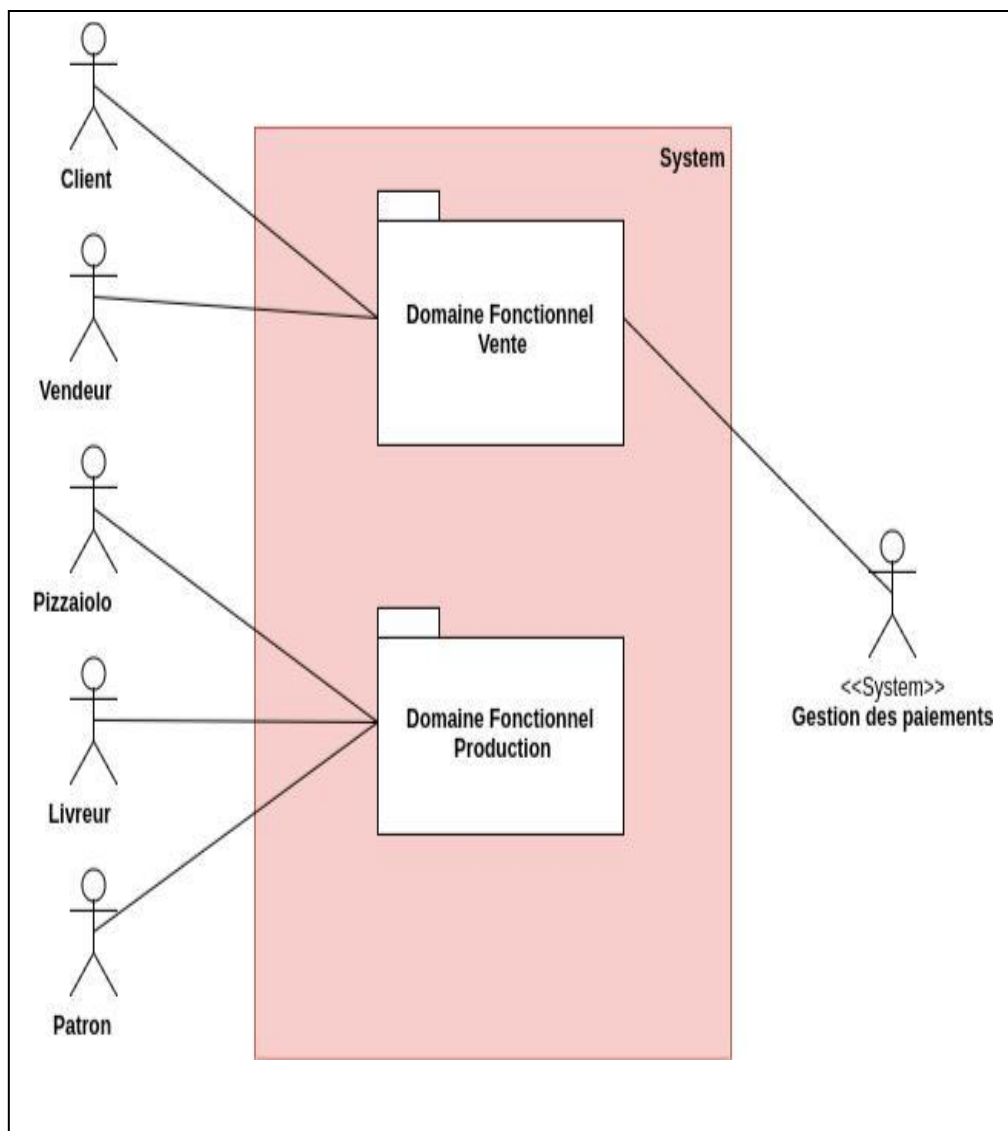
- Le suivi en temps réel les commandes passées et en préparation ;
- Le suivi en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables ;
- La possibilité de commander des pizzas via un site web de **OC PIZZA**, et leur proposer le paiement en ligne s'ils le souhaitent, ou bien de payer à la livraison. Les clients pourront modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée.

### 3. Fonctionnalités

La solution sera découpée en deux packages, à savoir :

- Un domaine fonctionnel pour la production
- Un domaine fonctionnel pour la vente

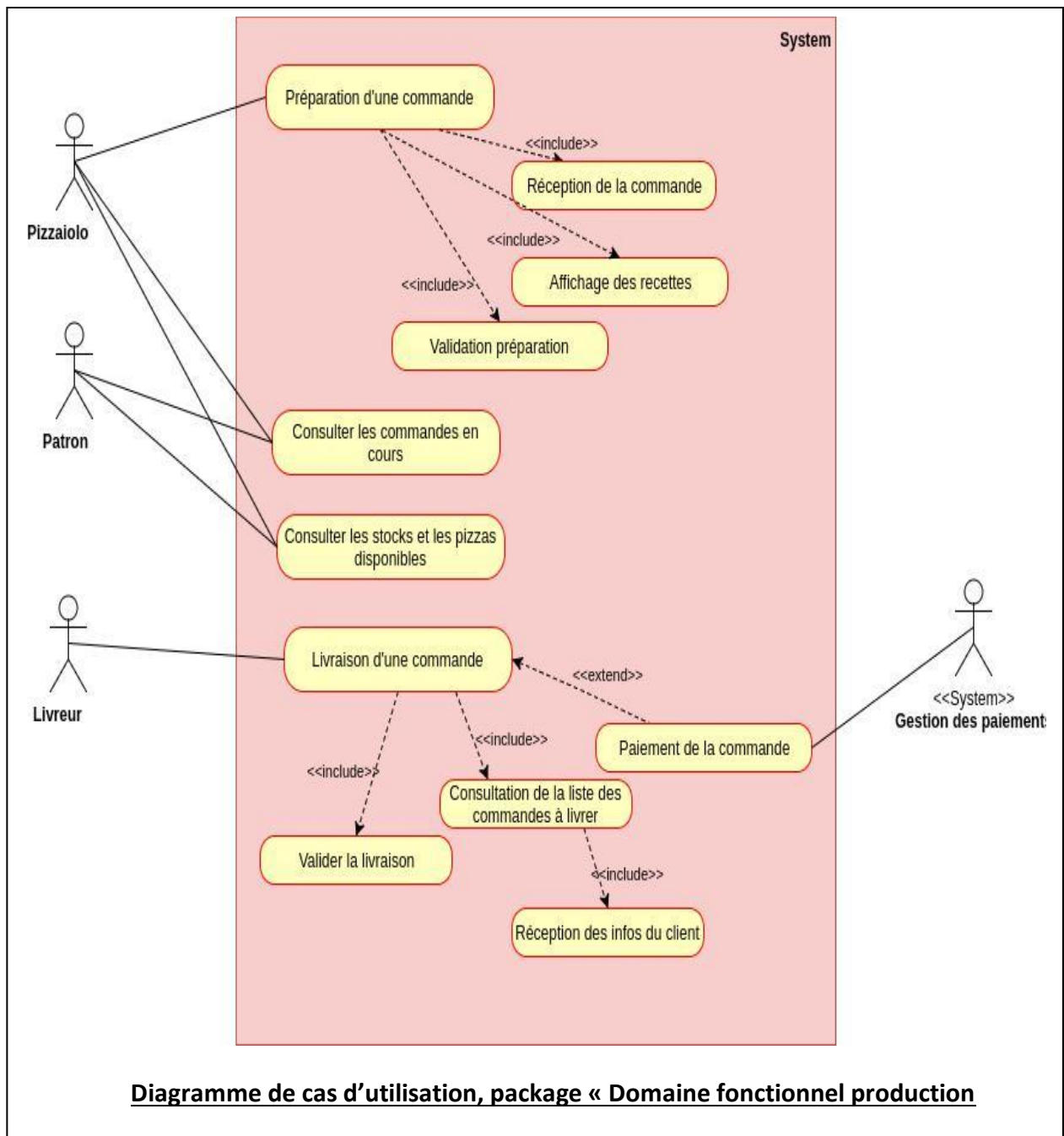
A travers ces domaines, les acteurs qui utilisent la solution vont interagir, ces acteurs sont répartis comme suit :



- Les acteurs internes : le gérant, le pizzaiolo, le vendeur et le livreur
- Les acteurs externes : les clients

### 3.1 Un domaine fonctionnel pour la production

Le package domaine fonctionnel production doit contenir toutes les fonctions du programme qui vont être utilisées. Il est présenté par 2 activités primordiales à savoir la préparation des commandes et la livraison des commandes.



## Affichage de l'interface

- La première étape consistait à l'affichage des éléments dans la fenêtre du jeu ; ces éléments qu'on appelle les « sprites ». Pour afficher ces éléments, on doit tout d'abord charger l'image grâce à la méthode Load ; ensuite on doit afficher cette image et la placer à l'endroit approprié.

### La préparation des commandes

## le déplacement et la positionnement de joueur

- La deuxième étape consiste à faire bouger un sprite : le sprite se déplace de 40 pixels en x ou en y, pour cela j'ai donc mis pour les cases une dimension de 40 pixels par 40.

Quand l'un des pizzaiolos est disponible il clique sur la prochaine commande à préparer. Il obtient alors la liste des pizzas à préparer pour cette commande et peut obtenir

## Le déplacement et la positionnement de joueur

les ingrédients de la pizza en cliquant sur son nom.

- cette étape consiste à gérer les collisions avec les murs ; le joueur doit respecter le bon cheminement, et pour cela il faut gérer correctement les chemins de déplacement. Ainsi la

Après, il fallait définir dans un fichier texte le niveau de jeu, qui est représenté ainsi :

Le X représentant un mur

- Le O représentant une case où le joueur est permis à se déplacer dessus

### CAS NUMERIQUE 1 :

Quand on va lancer le programme, le fichier sera lu automatiquement ceci afin de retrouver les cases qui sont autorisées et les stocker.

Acteur : Pizzaiolo

Pour ce qui est des éléments à récupérer par le joueur, le programme va simplement piocher au hasard trois cases dans la liste des cases autorisées. Ensuite le programme se chargera de les afficher à l'écran.

**Pré Les classes :** la commande client doit avoir été validée et attribuée au pizzaiolo

**Dér 1-AgentScreen** : le pizzaiolo choisi la page « Préparation d'une commande » ou choisi

« C Possède en attribut un constant élément qui contient la liste des images à charger au

### DESCRIPTION

#### Le scénario nominal

1. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Réception de la commande »
2. **Le système** affiche la prochaine commande à préparer. Déterminée selon les critères détaillés dans la partie « Critères d'attribution des commandes ».
3. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Affichage des recettes »
4. **Le système** affiche les recettes de toutes les pizzas contenues dans la commande.
5. **Le pizzaiolo** prépare les différentes pizzas de la commande.

6. **Le pizzaiolo** clique sur valider la préparation de la commande.

7. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Validation de la préparation »

### **3.1.2 La livraison des commandes**

Après la validation de la commande, les livreurs mettent à jour la liste des commandes, le plus proche entre eux au point de vente, choisi de livrer la commande, il va la sélectionner, ainsi il passe au statut « en livraison », et ce afin que les autres livreurs ne la sélectionnent pas. Le livreur concerné cherche alors la commande de pizza, et va la livrer au client, ensuite il indique comme quoi la pizza a été livrée.

Quand le client reçoit sa commande il y a deux possibilités :

- Le paiement s'est effectué par internet
- Le paiement s'effectue à la livraison

#### **CAS NUMERO 2 :**

**Nom :** Livraison d'une commande (package « Domaine fonctionnel production »)

**Acteur:** Livreur

**Description :** Le livreur doit pouvoir sélectionner une commande et la livrer au client.

- **Pré-conditions :** La préparation de la commande doit avoir été validée par un pizzaiolo.
- **Démarrage :** Le livreur choisi la page « Livraison d'une commande ».

#### **Le scénario nominal**

1. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Consultation de la liste des commandes à livrer »

2. **Le système** affiche la liste de toutes les commandes prête à être livrées.

3. **Le livreur** sélectionne une commande à livrer.
4. **Le système** modifie le statut de la commande à « Attribuée à un livreur » et la supprime de la liste des commande à livrer.
5. **Le livreur** va chercher la commande dans le point de vente et indique au système qu'il l'a bien récupérée.
6. **Le système** passe le statut de la commande à « En livraison ».
7. **Le livreur** livre la commande chez le client.
8. **Le livreur** valide la livraison de la commande.
9. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Valider la livraison ».

### **3.2.Domaine fonctionnel « Vente » :**

Ce domaine est spécifique aux fonctions utilisées par les clients ou les vendeurs, le rôle de ce package est bien sur de réaliser une commande par un client ou par le biais d'un vendeur au profit du client.

La fonction primordiale de ce package est la réalisation d'une commande par ou pour le client.

Le client peut commander soit à travers le vendeur, en point de vente directement ou par téléphone. Soit le client passe sa commande via le site internet.

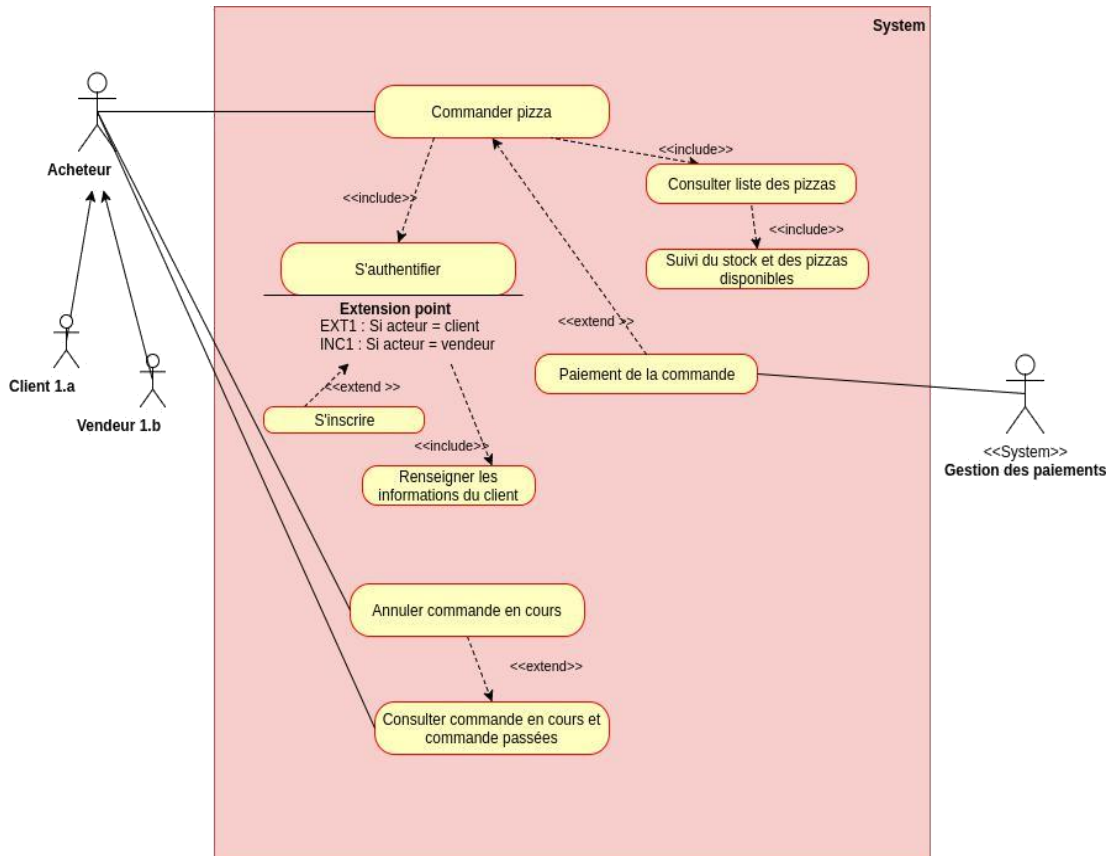
Quand le client passe sa commande, le processus de gestion se déclenche. Ainsi on a plusieurs situations à savoir :

- Le client va chercher sa commande. Ainsi il va choisir un point de vente, et la commande va se préparer au niveau du même point de vente choisi.
- Le client a opté pour la livraison à domicile, dans ce cas on va choisir le point de vente qui n'a pas beaucoup de commande et qui parmi les points les plus proches de



l'adresse du client, sans oublier de vérifier la disponibilité des ingrédients relatifs à la préparation de la pizza commandée.

La procédure de réalisation d'une commande est présentée par le diagramme de cas d'utilisation suivant :



**Diagramme de cas d'utilisation, package « Domaine fonctionnel Vente »**

Ces deux cas sont détaillés ci-dessous dans les descriptions textuelles de ce cas d'utilisation :

### **CAS NUMERO 3 :**

**Nom :** Commander pizza - Client (package « Domaine fonctionnel Vente »)

**Acteur:** Client

**Description :** Le client doit pouvoir commander une pizza à partir du site internet.

**Pré-conditions :** L'utilisateur doit être authentifié en tant que client (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Domaine fonctionnel client »)

**Démarrage** : L'utilisateur a demandé la page « Consulter la liste des pizzas »

## **DESCRIPTION**

### ***Le scénario nominal***

1. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Consulter liste des pizzas »
2. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Suivi du stock et des pizzas disponibles »
3. **Le système** affiche la liste des pizzas disponibles pour le client.
4. **Le client** sélectionne la pizza souhaitée.
5. **Le client** indique la quantité souhaitée.
6. **Le système** propose à l'acheteur de choisir un mode de règlement
7. **Le système** enregistre la commande.
8. **Le système** affiche le récapitulatif de l'achat.

## **FIN**

**Scénario nominal** : sur décision de l'utilisateur, après le point 8 (affichage du récapitulatif de l'achat)

## **CAS NUMERO 4 :**

**Nom** : Commander pizza - Vendeur (package « Domaine fonctionnel Vente »)

**Acteur**: Vendeur

**Description** : Le vendeur doit pouvoir créer une commande pour un client venant directement en magasin ou qui commande par téléphone.

**Pré-conditions** : L'utilisateur doit être authentifié en tant que vendeur (Cas d'utilisation « S'authentifier » – package « Domaine fonctionnel Vente») et avoir renseigné les informations du client (Nom, adresse...)

**Démarrage** : L'utilisateur a demandé la page « Consulter la liste des pizzas »

## **DESCRIPTION**

### Le scénario nominal

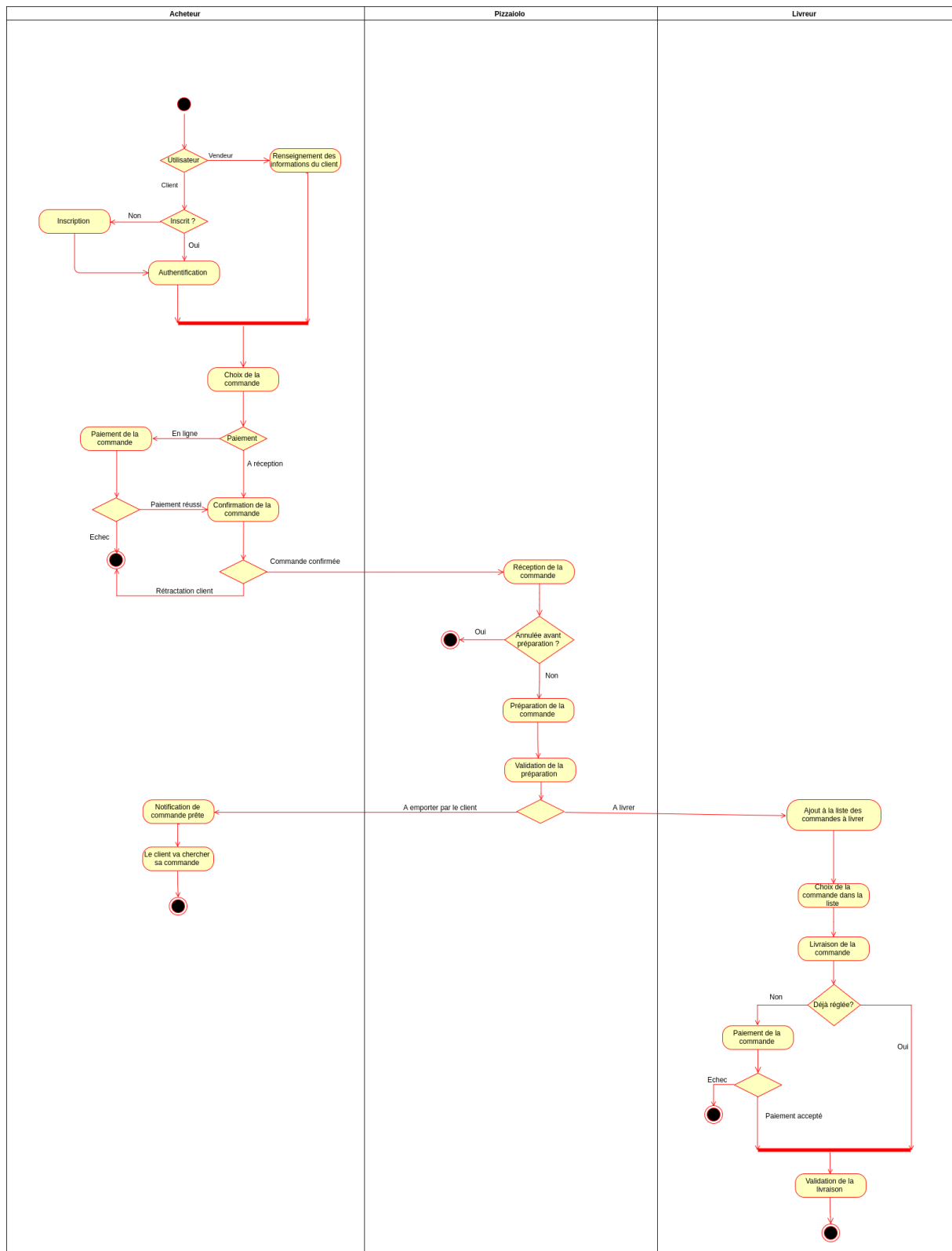
1. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Consulter liste des pizzas »
2. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Suivi du stock et des pizzas disponibles »
3. **Le système** affiche la liste des pizzas disponibles pour la vente.
4. **Le vendeur** sélectionne la pizza souhaitée par le client.
5. **Le vendeur** indique la quantité souhaitée.
6. Si le client commande sur place : **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne « Paiement de la commande »
7. **Le système** enregistre la commande.
8. **Le système** affiche le récapitulatif de l'achat.

### FIN

**Scénario nominal** : sur décision de l'utilisateur, après le point 8 (affichage du récapitulatif de l'achat)

## 4. Diagramme d'activité

Le diagramme d'activité suivant permet de récapituler le cycle de vie d'une commande client chez OC Pizza et les différentes étapes à réaliser pour chaque acteur :



**Diagramme d'activité**