



OC Pizza

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

RACHIDI Raoof

Analyste/Programmeur

**RCD
Informatique**

139 rue baraban 69003 Lyon- 06.80.55.10.44 - raof976@gmail.com

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Xxxx - SIREN 999 999 999
- Code APE : 6202A

TABLE DES MATIÈRES

1 -Versions.....	3
2 -Introduction.....	4
2.1 -Objet du document.....	4
2.2 -Besoin du client.....	4
2.2.1 -Contexte.....	4
2.2.2 -Enjeux et Objectifs.....	4
3 -Description générale de la solution.....	5
3.1 -Les principes de fonctionnement.....	5
3.2 -Les acteurs.....	5
3.2.1 -Le client.....	5
3.2.2 -Les employés d'OC Pizza.....	5
3.2.3 - Les acteurs externes.....	6
3.3 -Les cas d'utilisation généraux.....	6
3.3.1 - Diagramme de contexte.....	6
3.3.2 - Diagramme de packages.....	7
3.3.3 - Diagramme de cas d'utilisation (commande).....	7
3.3.4 - Diagramme de cas d'utilisation (administration).....	10
3.3.5 - Diagramme de cas d'utilisation (authentificatio	15
3.3.6 - Diagramme d'activité (vie d'une commande).....	17

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Rachidi Raoof	11/17/19	Création du document	01/01/00

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

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

Ce document a pour but d'analyser la demande du client OC Pizza afin de :

- dégager les règles de gestion fonctionnelles ;
- décrire le processus de prise de commande, de la réservation à la livraison ;
- détailler les fonctionnalités du système à mettre en place ;
- choisir une solution technique adaptée.

2.2 - Besoin du client

2.2.1 - Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor et 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 la fin de l'année.

2.2.2 - Enjeux et Objectifs

Un des responsable du groupe a pris contact avec vous afin de mettre en place un système informatique sur-mesures, déployé dans toutes ses pizzerias et qui lui permettrait notamment :

- 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.

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principes de fonctionnement

Le système est une application web utilisable sur plusieurs terminaux (adaptative).

Trois types d'acteurs vont interagir avec le système : les clients, les employés d'OC Pizza et les acteurs externes.

3.2 - Les acteurs

3.2.1 - Le client

Le client interagira principalement avec la partie “ visible “ du système (front-end). Il pourra enregistrer ses informations personnelles depuis son compte, ainsi qu'accéder au catalogue des produits (pizzas et leurs ingrédients, prix). L'interface sera accessible depuis le Web à partir de n'importe quel appareil disposant d'un navigateur et d'une connexion Internet.

3.2.2 - Les employés d'OC Pizza

Quatre profils différents ont été déterminés : le pizaiolo, le service de livraison, le service administratif et l'administrateur. Chacun de ces profils pourra accéder à une interface commune, et une autre partie spécifique à chacun.

Le pizaiolo : son rôle est de préparer les commandes.

- Consulter les commandes (et la recette de chaque pizza associée) ;
- Consulter les stocks ;
- Modifier l'état des commandes.

Le service de livraison : livre le client.

- Consulter les informations de livraison ;
- Consulter les commandes ;
- Modifier l'état des commandes.

Le service administratif : gère sa pizzeria.

- Accéder aux mêmes fonctionnalités que le client et pourra donc passer une commande ou modifier une commande ;
- Annuler une commande ;
- Accès à la gestion des stocks afin d'éviter les pénuries ;
- Consulter les statistiques liées à sa pizzeria ;
- Ajouter ou retirer des produits au catalogue.

L'administrateur : gère tous les restaurants.

- Accès aux statistiques de tous les restaurants ;
- Accès aux stocks de tous les restaurants.

3.2.3 - Les acteurs externes

Deux acteurs externes ont été identifiés. Ils'agit du système bancaire et du consortiums des pizzerias de France.

Le système bancaire permettra de :

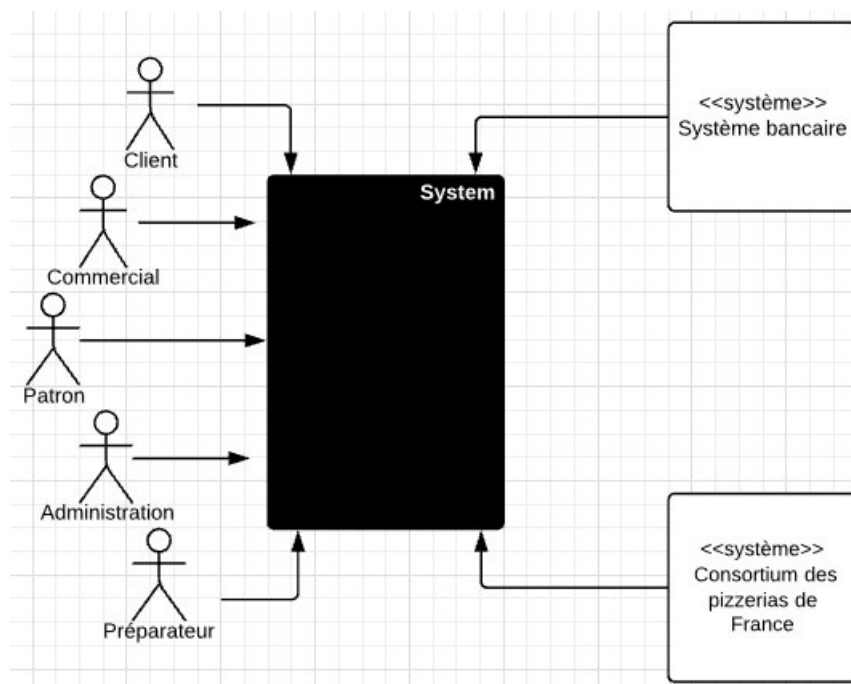
- récupérer tous les paiements par voie digitale ;
- aider à l'analyse de performance des restaurants.

Le consortium des pizzerias de France permettra de :

- comparer les résultats des pizzerias avec les données fournies par le consortium des pizzerias de France.

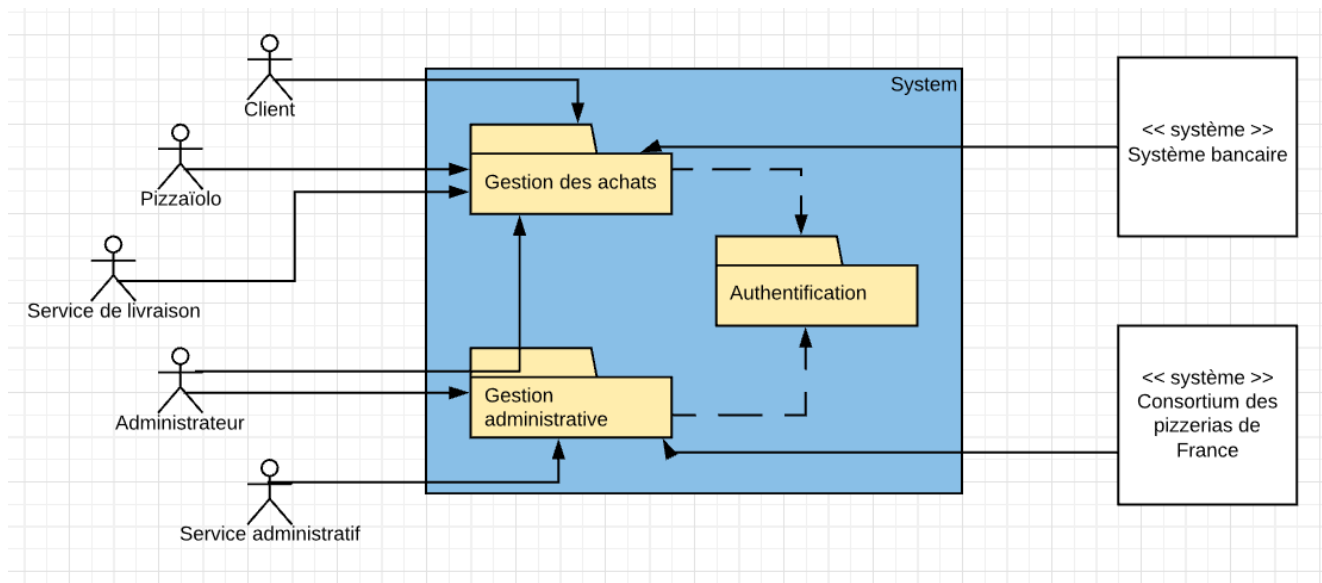
3.3 - Les cas d'utilisation généraux

3.3.1 - Diagramme de contexte



Comme précisé auparavant, plusieurs acteurs pourront interagir avec cette application web. J'en ai identifié 5 principaux et 2 secondaires, visibles sur la figure ci-dessus.

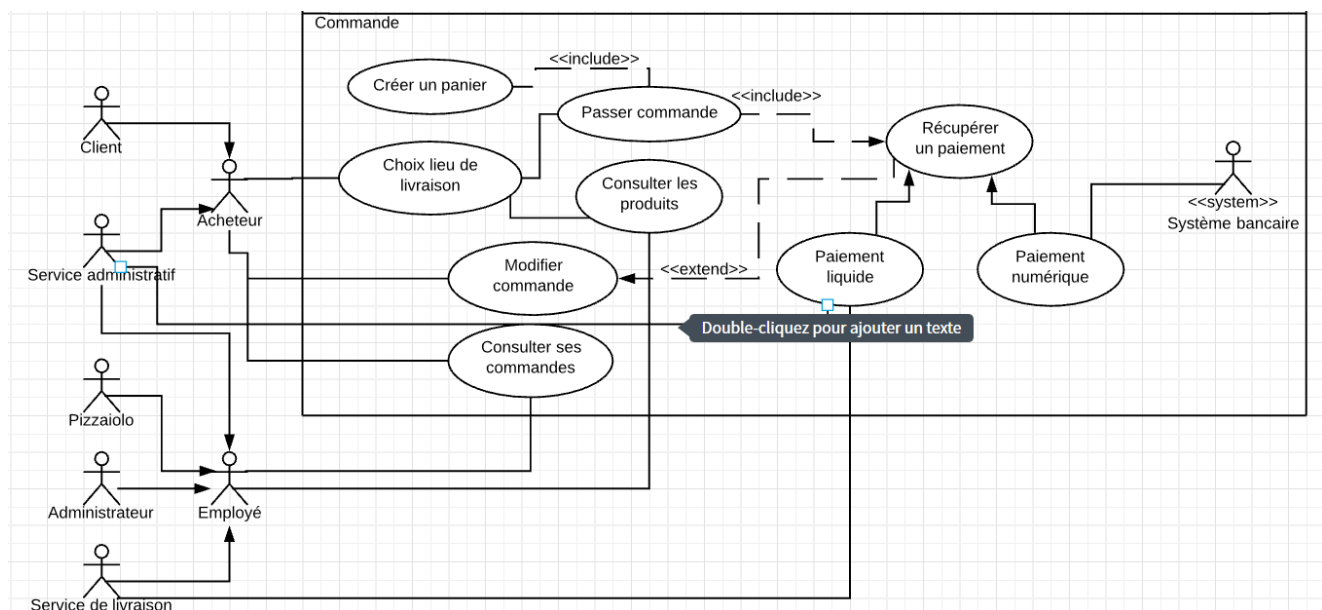
3.3.2 - Diagramme de packages



J'ai choisi de découper le système en 3 parties distinctes :

- Gestion des achats : ce package comprend toutes les fonctionnalités liées à la commande d'une pizza, de la commande à la récupération de la pizza par le client ;
- Gestion administrative : il comprend toutes les fonctionnalités permettant de gérer les pizzerias à distance : actualiser la carte des pizzas, voir les statistiques de vente, etc ;
- Authentification : les 2 packages précédents doivent recourir au package " Authentification " pour fonctionner. Celui-ci permet aux utilisateurs de s'identifier ou de s'inscrire. Le système détermine ensuite le type d'utilisateur connecté : administrateur, employés ou client.

3.3.3 - Diagramme de cas d'utilisation (commande)



Commençons tout d'abord par le package de commande.

Le **package de commande** permet au client de consulter les produits. Il peut ensuite passer une commande, en consulter son état et régler le paiement de celle-ci. Le client peut aussi modifier sa commande si elle n'a pas été préparée. Il devra alors payer le complément ou se faire rembourser la différence auprès du système de paiement.

Trois cas d'utilisation textuels sont présentés en pages suivantes :

- La consultation des produits ;
- La création d'un panier ;
- Le passage d'une commande.

Commande - cas n°1
<p>Nom : Consulter les produits (package “ Gestion des achats “)</p> <p>Acteur(s) : Acheteur (Client ou Service administratif)</p> <p>Description : La consultation des produits doit être possible pour un client ainsi que pour le service administratif.</p> <p>Auteur : Raoof Rachidi</p> <p>Pré-conditions : L'utilisateur doit renseigner un point de livraison pour que le système lui présente les produits du restaurant le plus proche de chez lui.</p> <p>Démarrage : L'utilisateur a demandé la page “ Consultation des produits “.</p>
Scénario nominal
<ol style="list-style-type: none">1. Le système affiche une page demandant à l'utilisateur d'entrer une adresse de livraison.2. <i>L'utilisateur</i> entre l'adresse de livraison.3. Le système affiche une page contenant la liste des produits triés par catégories pour le restaurant le plus proche.4. <i>L'utilisateur</i> sélectionne une catégorie.5. Le système recherche les produits appartenant à cette catégorie.6. Le système affiche une description et une photo pour chaque produit trouvé.
Scénarios alternatifs
<ol style="list-style-type: none">2.a <i>L'utilisateur</i> décide de quitter le site.4.a <i>L'utilisateur</i> décide de retourner à la page de sélection des adresses.4.b <i>L'utilisateur</i> décide de quitter le site.
Fin : Scénario nominal : à l'étape 2 et 4 sur décision de <i>l'utilisateur</i>
Post-conditions : Aucun
COMPLEMENTS
Ergonomie L'affichage des produits d'une catégorie devra se faire par groupe de 15 produits. Toutefois, afin d'éviter à l'utilisateur d'avoir à demander trop de pages, il devra être possible de choisir des pages avec 30, 45 ou 50 produits.
Performance attendue La recherche des produits, après sélection de la catégorie, doit se faire de façon à afficher la page des produits en moins de 2 secondes.
Problème non résolu

Aucun.

Commande - cas n°2

Nom : Créer un panier (package “ Gestion des achats “)

Acteur(s) : Acheteur (Client ou Service administratif)

Description : Un acheteur doit pouvoir créer un panier avec les produits qu'il souhaite commander.

Auteur : Raoof Rachidi

Pré-conditions : L'utilisateur doit consulter les produits qu'il souhaite commander.

Démarrage : L'utilisateur consulte les produits du restaurant le plus proche.

Scénario nominal

1. **Le système** affiche les produits du restaurant le plus proche du client.
2. *L'utilisateur* ajoute au panier le produit qu'il souhaite.
3. **Le système** crée un panier.
4. **Le système** ajoute le produit sélectionné au panier.

Scénarios alternatifs

2.a *L'utilisateur* décide de supprimer un produit du panier.

2.b *L'utilisateur* décide d'augmenter ou de réduire la quantité d'un produit dans son panier.

Fin : Scénario nominal : à l'étape 2 sur décision de l'utilisateur

Post-conditions : Aucun

COMPLEMENTS

Ergonomie

Le panier devra afficher la quantité d'un produit, le sous-total pour chaque produit, le sous-total du panier et le prix total de la commande, livraison incluse.
Il devra être facilement possible de diminuer ou augmenter la quantité d'un produit dans le panier.

Performance attendue

Le panier devra instantanément (< 1 seconde) être créé et recevoir les produits ajoutés par le client.

Problème non résolu

Aucun.

Commande - cas n°3

Nom : Passer une commande (package “ Gestion des achats “)

Acteur(s) : Acheteur, pizzaiolo, service de livraison et système de paiement

Description : Un acheteur doit pouvoir passer une commande et se faire livrer le jour même.

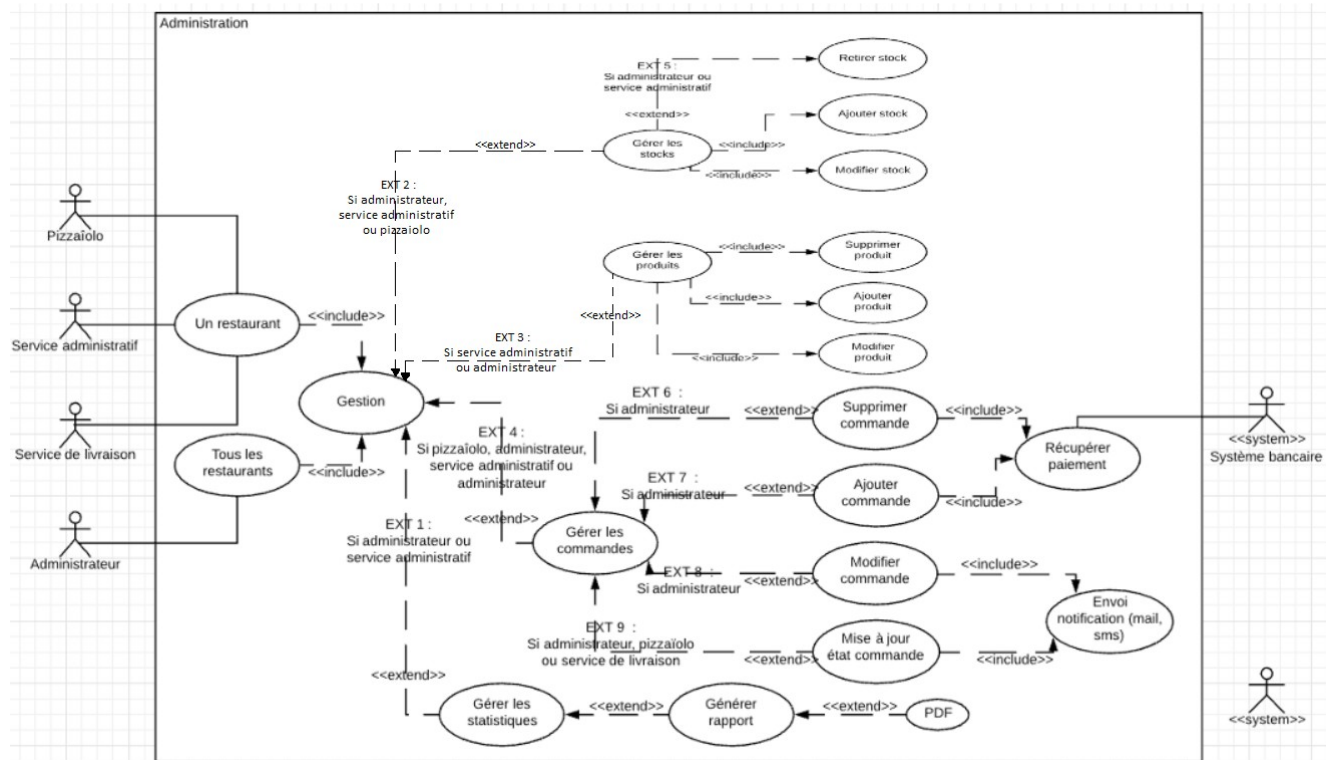
Auteur : Raoof Rachidi

Pré-conditions : L'utilisateur doit avoir créé un panier avec les produits qu'il souhaite commander.

Démarrage : L'utilisateur a demandé la page “ Valider le panier “.

Scénario nominal
<p>1. Le système propose de se connecter ou de créer un compte.</p> <p>2.a Si l'utilisateur est un manager, le système propose d'enregistrer une adresse de livraison.</p> <p>2.b Si l'utilisateur est un client, le système propose de valider l'adresse renseignée ou d'en enregistrer une nouvelle.</p> <p>3. <i>L'utilisateur</i> valide l'adresse ou en enregistre une nouvelle et la valide.</p> <p>4. Le système récapitule les informations du client.</p> <p>5. Le système fait appel au cas d'utilisation interne " Récupérer le paiement ".</p> <p>6. Le système enregistre l'achat.</p> <p>7. Le système affiche un récapitulatif de la commande et de son statut.</p>
Scénarios alternatifs
<p>7.a <i>L'utilisateur</i> décide de modifier sa commande.</p> <p>Le système vérifie alors si la commande est +/- chère que l'originale et fait appel au <<system>> système bancaire afin de rembourser le client du montant prélevé en trop ou lui prélever le restant dû.</p>
Scénarios d'exception
<p>5.a L'enregistrement du règlement n'a pas réussi. L'utilisateur est notifié par son navigateur. (Arrêt du cas d'utilisation)</p> <p>6.a L'enregistrement définitif de l'achat n'a pas réussi. L'utilisateur est notifié par son navigateur. (Arrêt du cas d'utilisation)</p>
<p>Fin : Scénario nominal : sur décision de l'utilisateur, après le point 7 (affichage du récapitulatif de commande)</p> <p>Scénario d'exception : après les points 5 ou 6, si l'enregistrement du règlement ou de l'achat définitif ne réussit pas.</p>
<p>Post-conditions : Scénario nominal : le compte du client, l'achat et le règlement ont été enregistrés en base de données.</p> <p>Scénario d'exception : l'utilisateur est notifié de l'échec de l'opération.</p>
COMPLEMENTS
<p>Ergonomie</p> <p>L'enregistrement d'une commande doit pouvoir se faire avec un maximum de 3 pages. Les éventuels messages aux utilisateurs doivent être fournis à l'aide de notification navigateur.</p>
<p>Performance attendue</p> <p>L'enregistrement du paiement doit se faire via plusieurs plateformes en ligne, ou en paiement liquide. Les plateformes en ligne choisies doivent être fiables et reconnus, mais aussi avoir un temps de réponse rapide (< 5 secondes).</p>
<p>Problème non résolu</p> <p>Aucun.</p>

3.3.4 - Diagramme de cas d'utilisation (administration)



Le package d'administration est utile à plusieurs niveaux.

Il permet, suivant les accès de chaque acteur, de :

- Gérer les stocks des restaurants ;
- Gérer les produits présents dans les restaurants ;
- Gérer les commandes et notifier l'état de la commande au client.

Seul l'administrateur a accès à la gestion de ces 3 éléments pour tous les restaurants. Les autres acteurs n'ont accès qu'aux informations du restaurant dont ils dépendent.

3 cas d'utilisation sont présentés en pages suivantes :

- La gestion des stocks ;
- La mise à jour de l'état d'une commande ;
- La génération de statistiques.

Administration - cas n°1

Nom : Gérer les stocks (package " Gestion administrative ")

Acteur(s) : Administrateur, service administratif ou pizzaiolo

Description : Un employé accrédité de la pizzeria doit pouvoir gérer les stocks.

Auteur : Raoof Rachidi

Pré-conditions : L'utilisateur doit s'être connecté et avoir les accès à la fonctionnalité.

Démarrage : L'utilisateur a demandé la page " Gestion ".

Scénario nominal
1. Le système propose de se connecter. 2. <i>L'utilisateur</i> choisit le module “ Gérer les stocks “. 3. Le système fait appel au cas d'utilisation interne “ Gérer les stocks “. 4.a Si l'utilisateur est l'administrateur, le système propose de gérer les stocks de tous les restaurants. 4.b Si l'utilisateur est le service administratif ou le pizaiolo, le système propose de gérer le stock de leur restaurant respectif. 5. Le système affiche le stock de chaque élément. 6. <i>L'utilisateur</i> peut ajouter, modifier ou retirer du stock, suivant ses privilèges. 7. Le système demande une validation pour chaque opération. 8. Le système enregistre la mise à jour. 9. Le système envoie une notification aux différents acteurs si le stock est faible ou si un produit est retiré.
Scénarios alternatifs
2.a <i>L'utilisateur</i> décide d'utiliser un autre module. 6.a <i>L'utilisateur</i> décide de revenir à la page de gestion principale. 7.a <i>L'utilisateur</i> annule l'opération.
Scénarios d'exception
8.a L'enregistrement de l'opération n'a pas réussi. L'utilisateur est notifié par son navigateur (Arrêt du cas d'utilisation).
Fin : Scénario nominal : sur décision de l'utilisateur, après le point 8 (affichage du récapitulatif de commande) Scénario d'exception : après le point 6 ou 7, si l'enregistrement du règlement ou de l'achat définitif ne réussit pas.
Post-conditions : Scénario nominal : le stock est mis à jour et enregistré en base de données. Scénario d'exception : l'utilisateur est notifié par son navigateur de l'échec de l'opération.
COMPLEMENTS
Ergonomie Le design doit être simple et compréhensible. Toute la gestion des stocks doit s'effectuer sur une seule page. Les éventuels messages aux utilisateurs doivent être fournis à l'aide de notification navigateur.
Performance attendue L'enregistrement des opérations doit être instantané (< 1 seconde). La possibilité d'effacer une opération créée par erreur doit être prise en compte.
Problème non résolu Aucun.

Administration - cas n°2
Nom : Mise à jour de l'état d'une commande (package “ Gestion administrative “) Acteur(s) : Administrateur, service administratif, service de livraison ou pizaiolo Description : Un employé accrédité de la pizzeria doit pouvoir mettre à jour l'état de

la commande suivant son corps de métier.

Auteur : Raoof Rachidi

Pré-conditions : L'utilisateur doit s'être connecté et avoir les accès à la fonctionnalité.

Démarrage : L'utilisateur a demandé la page " Gestion ".

Scénario nominal

1. **Le système** propose de se connecter.
2. *L'utilisateur* choisit le module " gérer les commandes ".
3. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne " gérer les commandes ".
4. **Le système** affiche les commandes du restaurant.
5. *L'utilisateur* choisit une commande.
6. **Le système** affiche les détails de la commande.
7. *L'utilisateur* peut modifier ou supprimer la commande, suivant ses privilèges.
8. *L'utilisateur* choisit de mettre à jour l'état d'une commande.
9. **Le système** demande une validation.
10. *L'utilisateur* valide.
11. **Le système** met à jour la commande et fait appel au cas d'utilisation interne " envoi notification ".

Scénarios alternatifs

- 2.a *L'utilisateur* décide d'utiliser un autre module.
- 5.a *L'utilisateur* décide de revenir à la page de gestion principale.
- 5.b *L'utilisateur* choisit une autre option (supprimer, modifier, ajouter une commande).
- 6.a *L'utilisateur* décide de revenir à la page de gestion principale.
- 6.b *L'utilisateur* ne choisit pas de commande.
- 9.a *L'utilisateur* décide de revenir à la page précédente.

Scénarios d'exception

6.a La commande à modifier n'existe pas.
L'utilisateur vérifie qu'il a bien demandé la bonne commande.

11.a La commande ne se met pas à jour.
L'utilisateur vérifie la connexion internet.
L'utilisateur communique au développeur le message d'erreur.

Fin : Scénario nominal : sur décision de l'utilisateur, après le point 11 (mise à jour de la commande et envoi de notification)

Scénario d'exception : après le point 6 ou 11, si la commande n'existe pas ou l'enregistrement de la modification ne se fait pas.

Post-conditions : Scénario nominal : la commande est mise à jour et le client est notifié.

Scénario d'exception : l'utilisateur est notifié par son navigateur de l'échec de l'opération.

COMPLEMENTS

Ergonomie

Le design doit être simple et compréhensible. La mise à jour de l'état d'une commande doit pouvoir se faire sur la page qui liste toutes les commandes.

Performance attendue

L'enregistrement des opérations doit être instantané (< 1 seconde). La possibilité d'effacer une opération créée par erreur doit être prise en compte.

Problème non résolu

Aucun.

Administration - cas n°3

Nom : Générer des statistiques (package “ Gestion administrative “)

Acteur(s) : Administrateur ou service administratif

Description : Un employé accrédité de la boutique doit pouvoir générer des statistiques afin de voir les tendances qui marchent et répondre aux attentes du marché.

Auteur : Raoof Rachidi

Pré-conditions : L'utilisateur doit s'être connecté et avoir les accès à la fonctionnalité.

Démarrage : L'utilisateur a demandé la page “ Gestion ”.

Scénario nominal

1. **Le système** propose de se connecter.
2. *L'utilisateur* choisit le module “ générer les statistiques ”.
3. **Le système** fait appel au cas d'utilisation interne “ générer statistiques ”.
- 4.a Si l'utilisateur est l'administrateur, **le système** propose de générer de tous les restaurants.
- 4.b Si l'utilisateur est le service administratif, **le système** propose de générer les statistiques de son restaurant.
5. **Le système** génère les statistiques directement dans le navigateur.
6. *L'utilisateur* peut choisir quelles informations faire apparaître dans les statistiques (nombre de commandes, produits populaires, état des stocks, ...).
7. *L'utilisateur* indique le format de sortie souhaité.
8. **Le système** génère les statistiques et propose de télécharger le fichier résultant.

Scénarios alternatifs

- 2.a *L'utilisateur* décide d'utiliser un autre module.
- 5.a *L'utilisateur* décide de revenir à la page de gestion principale.
- 6.a *L'utilisateur* annule l'opération.
- 6.b *L'utilisateur* décide de revenir à la page de gestion principale.

Scénarios d'exception

- 7.a Le fichier résultant est corrompu.
L'utilisateur peut contacter les développeurs ou réessayer.

Fin : Scénario nominal : sur décision de l'utilisateur, après le point 7 (le fichier est téléchargé)

Scénario d'exception : après le point 7, si le fichier est corrompu.

Post-conditions : Scénario nominal : le fichier est téléchargé et traité par l'utilisateur.
Scénario d'exception : l'utilisateur prévient le développeur.

COMPLEMENTS

Ergonomie

Les statistiques générées doivent être lisibles et facilement reconnaissables selon leur type (stock, produits phares, commandes, ...).

Pour le fichier PDF : ne pas afficher des statistiques de différentes options sur une même page.

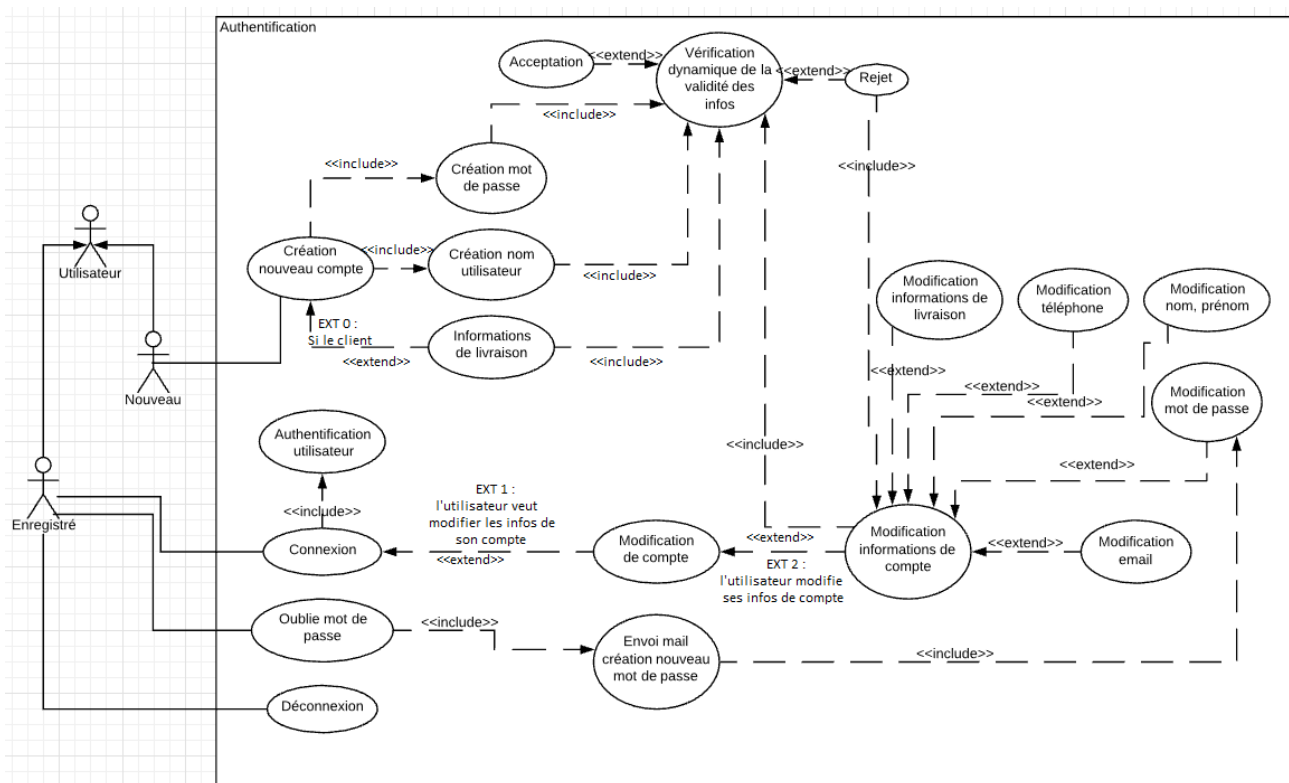
Performance attendue

L'enregistrement des opérations doit être instantané (< 1 seconde).
La possibilité d'effacer une opération créée par erreur doit être prise en compte.

Problème non résolu

Aucun.

3.3.5 - Diagramme de cas d'utilisation (authentification)



Le package d'authentification permet de gérer toute la partie enregistrement/connexion d'un utilisateur. Un utilisateur peut être un client ou tout employé des restaurants.

On peut observer sur ce diagramme qu'il est possible d'enregistrer des nouveaux utilisateurs ou de permettre à un utilisateur déjà enregistré de se connecter.

Un utilisateur déjà enregistré peut aussi faire une demande de réinitialisation de mot de passe s'il a oublié celui-ci.

Une vérification dynamique des différents éléments de compte se fait lors de la création ou la modification de chaque élément de compte (mot de passe, adresse de livraison, nom, prénom et nom d'utilisateur).

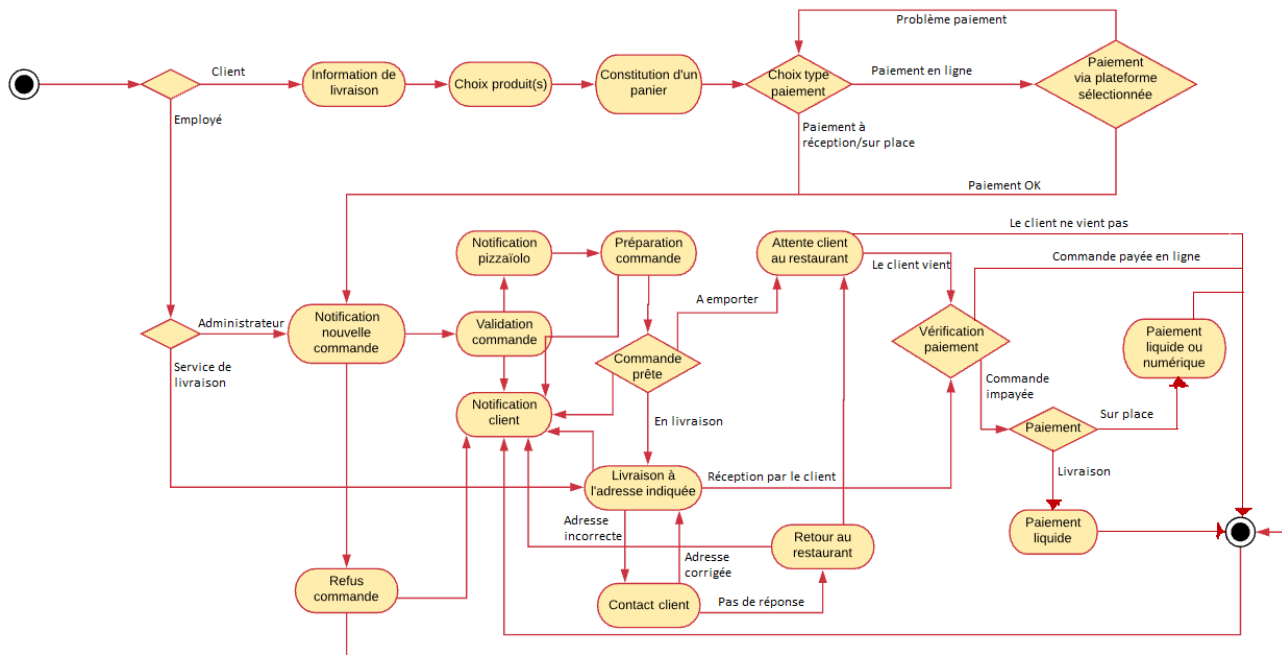
Un seul cas d'utilisation textuel est présenté pour ce diagramme :

- La création d'un compte utilisateur.

Authentification - cas n°1

<p>Nom : Création de compte (package " Authentification ")</p> <p>Acteur(s) : Utilisateurs de l'application (acteurs principaux)</p> <p>Description : Tous les utilisateurs doivent pouvoir s'enregistrer pour utiliser l'application.</p> <p>Auteur : Raoof Rachidi</p> <p>Pré-conditions : L'utilisateur doit visiter le site pour pouvoir s'inscrire.</p> <p>Démarrage : L'utilisateur a demandé la page " Créer un compte ".</p>
<p>Scénario nominal</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système affiche le formulaire de création de compte. 2. Le système propose 2 types de compte : employé ou client. 3. <i>L'utilisateur</i> choisit le type de compte. 5. <i>L'utilisateur</i> remplit ses informations. 6. Le système vérifie dynamiquement les informations entrées. 7. Le système indique si des informations semblent erronées (numéro de tél, mail, mot de passe) et impose à l'utilisateur de corriger avant de pouvoir valider. 8. <i>L'utilisateur</i> valide les informations entrées. 9. Le système enregistre le compte en base de données. 10. Le système connecte automatiquement l'utilisateur après création du compte.
<p>Scénarios alternatifs</p>
<p>2.a <i>L'utilisateur</i> est un employé, une notification est envoyée à l'administrateur pour valider le compte.</p> <p>6.a <i>L'utilisateur</i> décide d'annuler la création du compte.</p>
<p>Scénarios d'exception</p>
<p>7.a L'enregistrement de l'opération n'a pas réussi. L'utilisateur est notifié par son navigateur.</p>
<p>Fin : Scénario nominal : après connexion de l'utilisateur au point 8. Scénario d'exception : après le point 7 si l'enregistrement ne réussit pas.</p>
<p>Post-conditions : Scénario nominal : l'utilisateur est automatiquement connecté. Scénario d'exception : l'utilisateur est notifié par son navigateur de l'échec de l'opération.</p>
<p>COMPLEMENTS</p>
<p>Ergonomie</p> <p>Le formulaire doit être sur une seule page et être dynamiquement vérifié.</p>
<p>Performance attendue</p> <p>L'enregistrement du compte doit être instantané (< 1 seconde). La vérification dynamique doit être instantané.</p>
<p>Problème non résolu</p> <p>Aucun.</p>

3.3.6 - Diagramme d'activité (vie d'une commande)



Le diagramme d'activité dépeint la vie d'une commande.

Ce diagramme met bien en évidence le fait que la commande commence avec le client. Une fois la commande validée par le système de paiement ou que l'utilisateur a indiqué vouloir payer à la livraison ou sur place, le service administratif du restaurant est averti q'une nouvelle commande est arrivée.

Il la valide alors et le pizzaiolo et le client sont avertis que la commande a été validée.

Le pizzaiolo prépare alors la commande dès qu'il peut (avec l'aide mémoire) et le client en est modifié. Une fois la commande préparée, elle est envoyée en livraison ou attend le client au restaurant. Le client est encore une fois notifié.

En livraison :

- Le livreur va à l'adresse indiquée ;
- Si l'adresse est incorrecte il peut contacter le client via l'application web ;
 - Si le client répond et donne une nouvelle adresse, le livreur y va ;
 - Sinon, le livreur retourne au restaurant, notifie le client, et la pizza attend le client au restaurant.
- Si l'adresse est correcte, il livre le client, vérifie qu'il a payé, et agit en conséquence :
 - il donne la pizza au client si la commande est payée ,
 - il demande au client de payer la somme en liquide si la commande n'est pas payée.

A emporter :

- Le client est notifié que sa commande est prête ;
- S'il vient la chercher, un employé vérifie le paiement et agit en conséquence :
 - il donne la pizza au client si la commande est payée ;
 - il demande au client de payer la somme si la commande n'est pas payée.
- S'il ne vient pas, la pizza est jetée, et le client est notifié.

Le client est notifié lorsque la commande est terminée.