



OC Pizza

Système de gestion pour Pizzeria

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.2

Auteur
Rémy VALLET
{{Auteur_Role}}

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	5
3 - Description générale de la solution	6
3.1 - Les principes de fonctionnement	6
3.2 - Les acteurs	7
3.3 - Les cas d'utilisation généraux	8
3.3.1 - Gestion des commandes	8
3.3.2 - Gestion des stocks	9
3.3.3 - Gestion des points de vente	10
4 - Le domaine fonctionnel	12
4.1 - Référentiel	12
4.1.1 - Règles de gestion	13
5 - Application	15
5.1 - Les acteurs	15
5.2 - Les cas d'utilisation	16
5.2.1 - Package CDE	16
5.2.1.1 - Cas d'utilisation : S'identifier sur le site	16
5.2.1.2 - Cas d'utilisation : Passer une commande	18
5.2.1.3 - Cas d'utilisation : Effectue une livraison	19
5.2.2 - Package PDV	21
5.2.2.1 - Cas d'utilisation : Modifier le catalogue produit	21
5.3 - Les règles de gestion générales	22
5.4 - Le workflow d'une commande	24
6 - Glossaire	25

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Rémy VALLET	23/10/2020	Création du document	1.0
Rémy VALLET	30/10/2020	Rédaction chapitres 2, 3, 4 et 5	1.1
Rémy VALLET	06/11/2020	Finalisation des chapitres 5 et 6	1.2

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application **OC Pizza** à l'attention de la maîtrise d'ouvrage (MOA) et de la maîtrise d'œuvre (MOE).

L'objectif de l'analyse fonctionnelle est de préciser une conception optimale de l'application pour répondre aux objectifs dont le périmètre est défini par le cahier des charges.

Le besoin exprimé est la mise en œuvre d'une solution sur mesure pour la gestion centralisée des pizzerias permettant des échanges d'informations en temps réel.

Les éléments du présent dossier découlent :

- de notre premier entretien de présentation des spécifications fonctionnelles produites par **IT Consulting & Development** en date du 20 Décembre 2019.
- de notre second entretien de présentation de la solution technique en date du 19 Février 2020.

2.2 - Références

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

1. **Projet_8-Dossier_de_conception_technique** : Dossier de conception technique de l'application.
2. **Projet_8-Dossier_d_exploitation** : Dossier d'exploitation de l'application.
3. **Projet_8-PV_Livraison** : Procès-verbal de la livraison finale.

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - 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.

« **IT Consulting & Development** » a été contacté est mandaté pour la mise en œuvre d'un système informatique sur-mesure, à déployer dans toutes les pizzerias afin de permettre 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

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Les enjeux pour OC-Pizza sont la réussite des ouvertures de ses nouvelles pizzerias, la satisfaction de ses clients et de ses collaborateurs et un gain en efficacité dans la préparation, le suivi et la livraison de toutes ses commandes.

Les objectifs sont de :

- ✓ Déployer la solution pour l'ouverture des trois nouvelles pizzerias.
- ✓ Finaliser une commande de pizza quel que soit le point d'entrée client (PdV, Web, Téléphone).
- ✓ Fournir les informations en temps réel aux utilisateurs de la solution (clients et collaborateurs).

3 - DESCRIPTION GENERALE DE LA SOLUTION

La solution proposée s'articule autour de six acteurs qui interagiront sur un applicatif découpé en trois packages.

3.1 - Les principes de fonctionnement

L'application répond aux trois besoins identifiés : la gestion des commandes clients, la gestion des points de ventes et la gestion de stock (approvisionnements/achats).

Gestion des commandes clients :

- ✓ Réception des commandes (site web, téléphone, **Point de Vente**)
- ✓ Préparation des cde (PdV, responsable)
- ✓ Livraison des commandes (Livreur, PdV, responsables)
- ✓ Paiements des commandes (site web, PdV, banque)

Gestion approvisionnements/achats :

- ✓ Stock ingrédients par PDV -> Pizzas préparables (pdv, pizzaiolo, site web, responsables)
- ✓ Recettes pizzas (site web, pizzaiolo)
- ✓ Achat ingrédients (responsables, banque)

Gestion des Points de ventes :

- ✓ Création de nouveaux points de ventes
- ✓ Fermeture de points de ventes

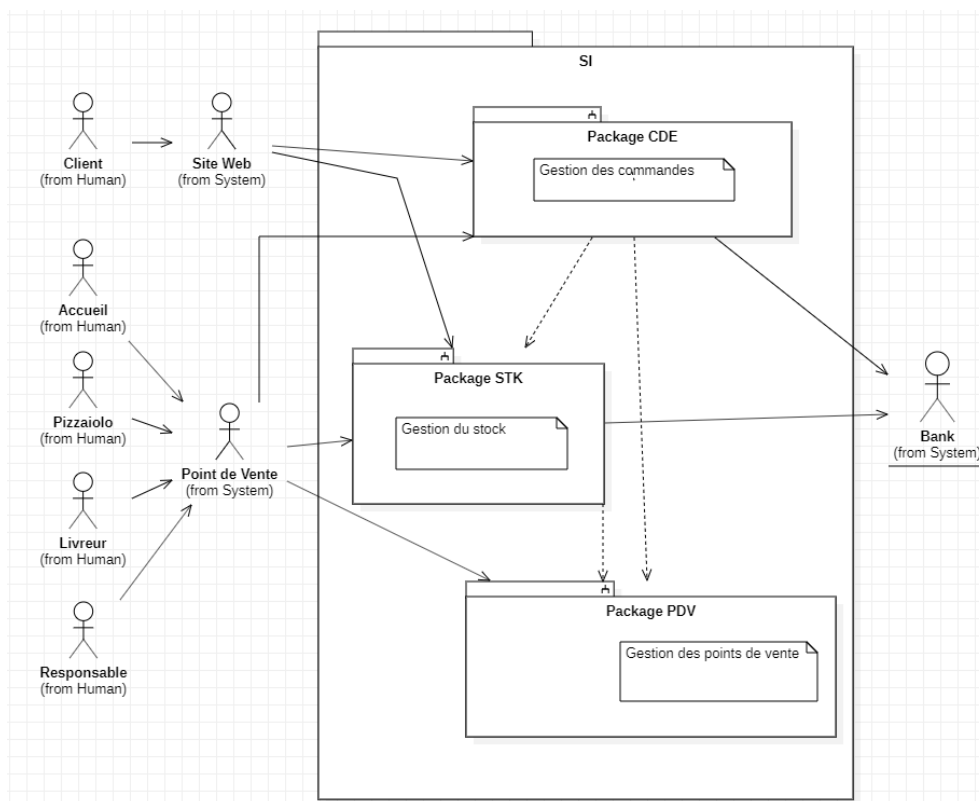


Figure 1: Diagramme de Package

3.2 - Les acteurs

➤ Le Client, le Prospect :

Il interagit suivant trois modes qui sont le site web, le téléphone, le point de vente. Il semble important de relier ces informations dans un unique point d'entrée au niveau du système afin de faciliter la reconnaissance et le suivi client.

➤ Le Responsable :

Il peut être un employé, un gérant sur un point de vente, un responsable de plusieurs points de vente ou le gérant/directeur OC Pizza. Il lui est nécessaire d'accéder au suivi et à la gestion des points de ventes qui lui sont rattachés (suivis des commandes clients, du chiffre d'affaire, de la gestion du stock, des utilisateurs du SI...).

➤ L'Accueil :

Il accueille le client en point de vente et répond au téléphone. Il va être en charge de créer le client dans le système, effectuer la commande et le paiement. Il peut consulter la liste des pizzas préparables et les recettes de pizzas.

➤ Le Pizzaiolo :

Rattaché à un ou plusieurs points de ventes (rotation, remplacement, congés...), il doit pouvoir accéder aux recettes de pizzas et à la liste des pizzas préparables en temps réel (commandes par téléphone ou sur place).

➤ Le Livreur :

Il doit pouvoir indiquer en temps réel la livraison de la pizza. D'autres interaction avec le système sont à prévoir tel

que l'accès aux commandes en livraison, l'accès aux coordonnées client et éventuellement à la mise à jour de ses coordonnées.

➤ Le Système Bancaire :

Effectue les transactions de validation de paiements et de remboursement. Il doit pouvoir accéder aux informations bancaires du client et renvoyer des informations de confirmation au SI.

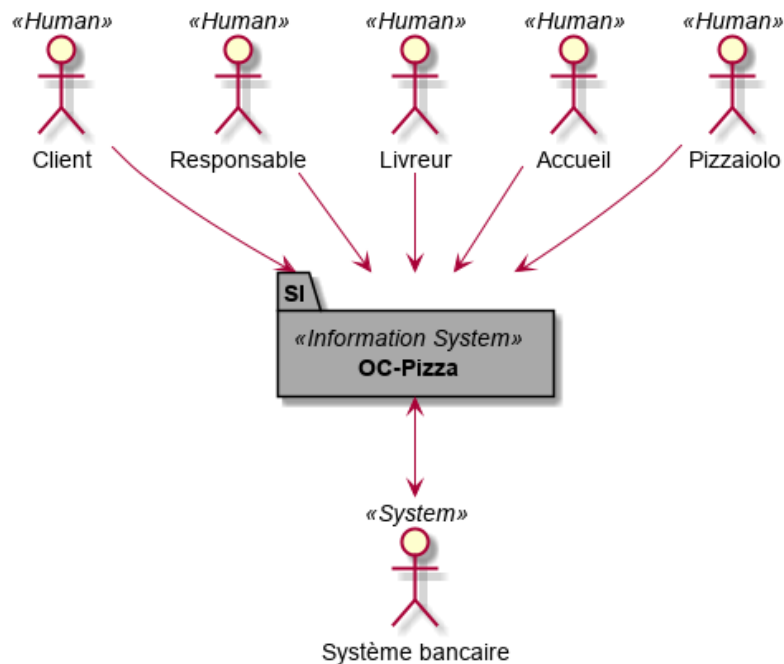


Figure 2: Diagramme de Contexte

3.3 - Les cas d'utilisation généraux

3.3.1 - Gestion des commandes

Regroupe les fonctionnalités relatives à la gestion de commandes. Le PDV correspond au profil utilisateur devant accéder à la fonction. Il peut être l'accueil, le pizzaiolo, le responsable suivant la taille du point de vente.

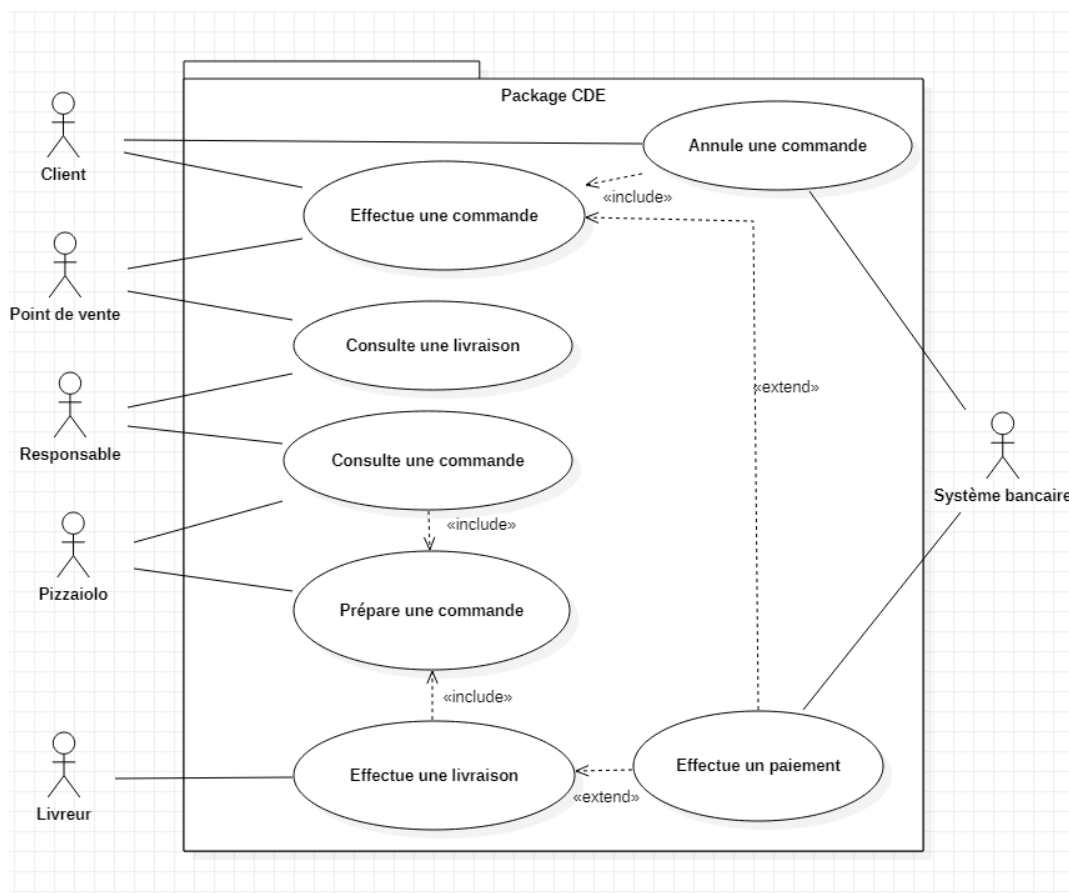


Figure 3: Diagramme cas d'utilisation package CDE

3.3.2 - Gestion des stocks

Regroupe les fonctionnalités comportant une intelligence stock.

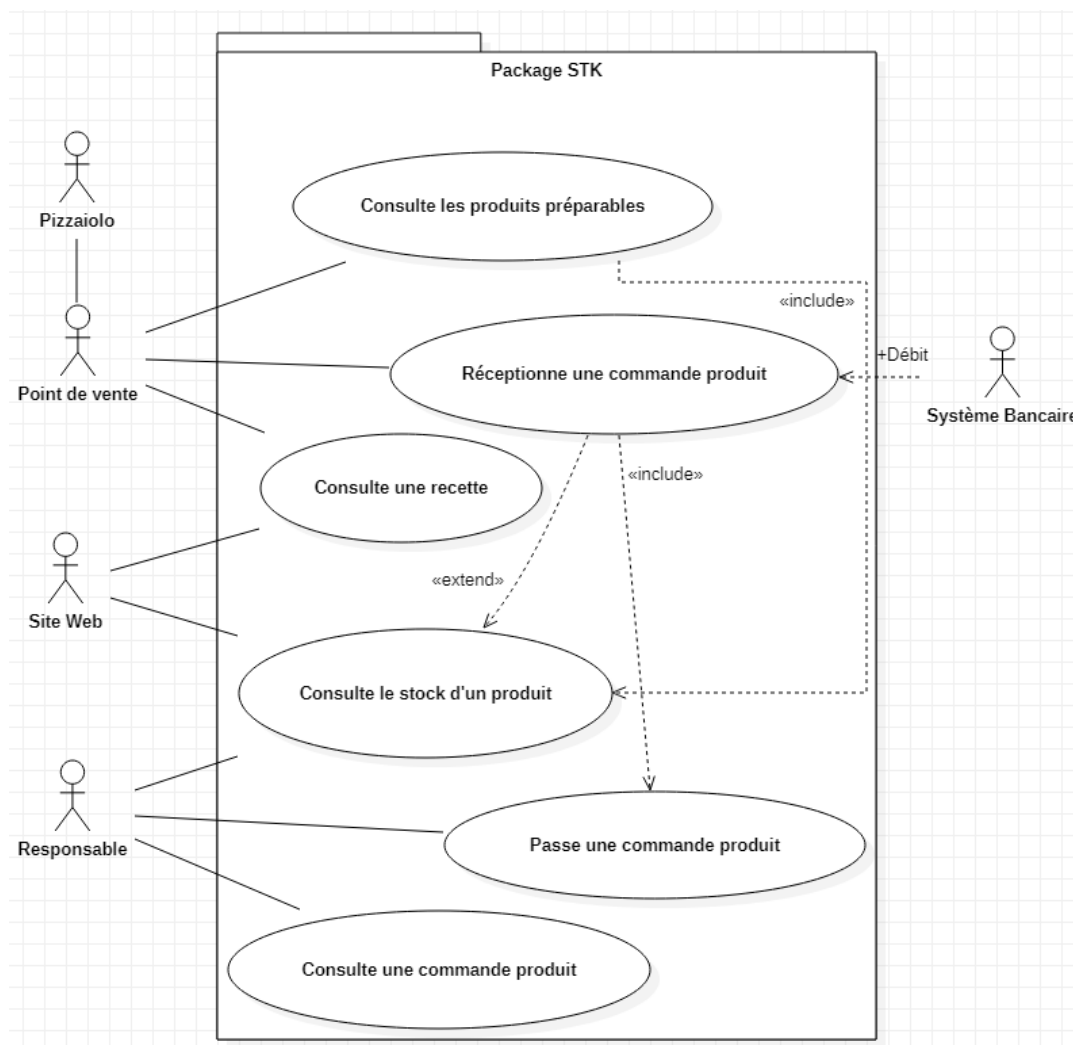


Figure 4: Diagramme cas d'utilisation package STK

3.3.3 - Gestion des points de vente

Regroupe les fonctionnalités de gestion des points de vente et des utilisateurs de la solution. C'est également dans ce package que le gérant et/ou le responsable pourras gérer les recettes et les ingrédients.

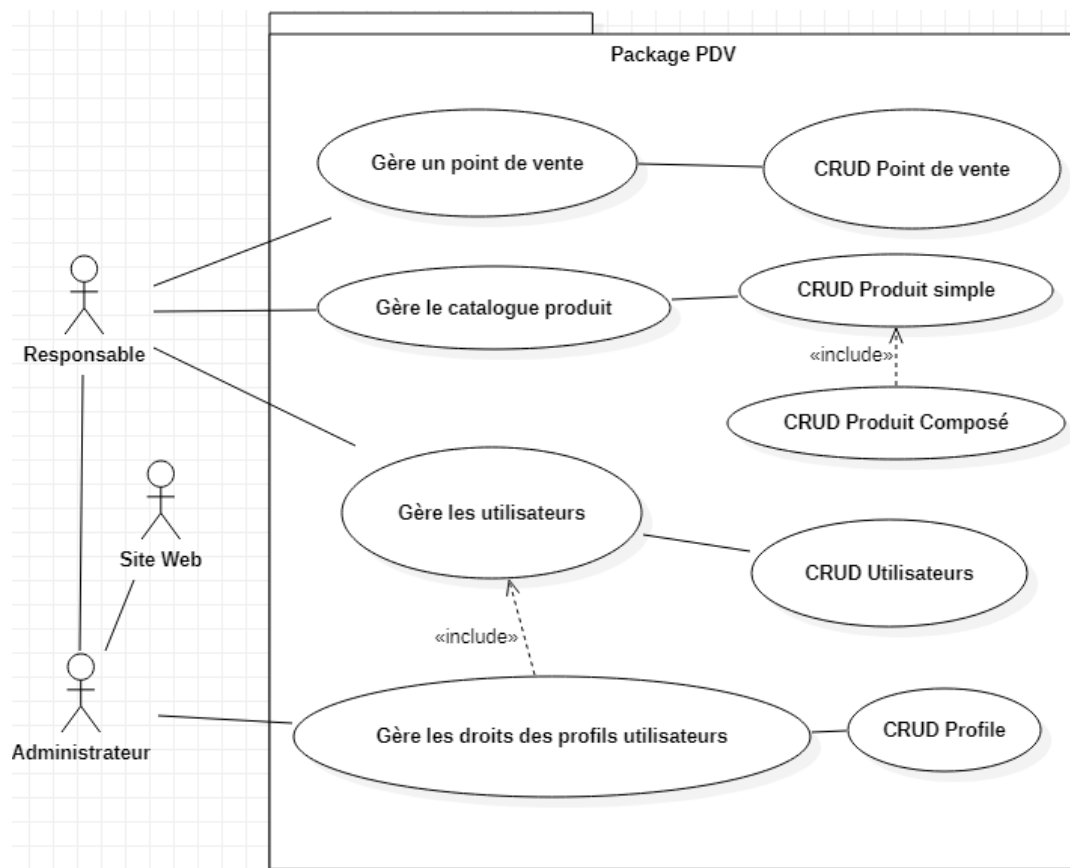


Figure 5: Diagramme cas d'utilisation package PDV

4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel

La définition des objets et de leurs relations est décrite dans le diagramme de classe ci-dessous (Figure 6). Il met en évidence les différents éléments nécessaires à la mise en œuvre de la solution. C'est le reflet des données qui seront manipulées par l'applicatif et persistés en base de données.

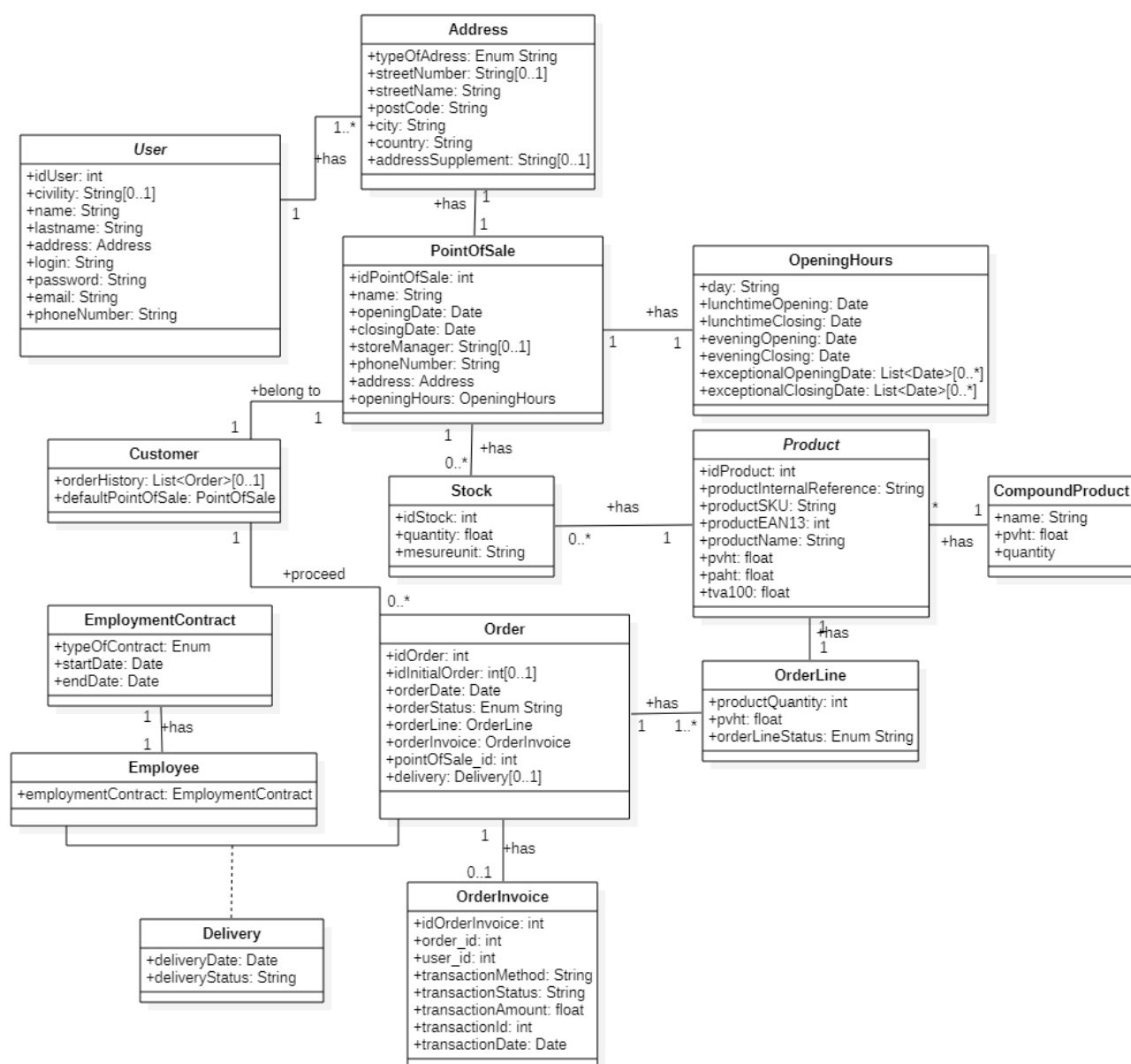


Figure 6: Diagramme de classe

- **User** : la classe « utilisateur » contient les informations relatives à tout utilisateur de l'application, qu'ils soient client ou employé. Notamment les informations de civilité, de coordonnées et d'identification.
- **Customer** : la classe « client » spécifie les informations utilisateurs et les relations propre à ce profil. Notamment les relations avec l'historique des commandes et le point de vente favoris du client.
- **Employee** : la classe « employé » spécifie les informations utilisateurs et les relations propre à ce profil. Notamment la relation avec son contrat et ses relations avec les commandes et les livraisons le cas échéant.
- **PointOfSale** : la classe « point de vente » spécifie les informations relatives à un point de vente. Notamment les informations relatives à ses coordonnées mais également ses relations aux horaires d'ouverture et aux produits (ingrédients).
- **Product** : la classe « produit » spécifie les informations relatives aux ingrédients et aux produits, notamment la référence interne du produit, son appellation d'usage, son taux de TVA, son prix d'achat et son prix de vente. Egalement ses relations avec le stock.
- **CompoundProduct** : la classe « produit composés » spécifie le nom commerciale du produit et son prix de vente ainsi que sa relation avec les produits simple pour l'élaboration de recettes de pizza ou de la composition de menus.
- **Order** : la classe « commande » spécifie les informations relatives à la prise de commande, notamment la date de commande, le statut de la commande, ses relations avec le point de vente, la ligne de commande, la livraison, la facturation mais également avec la référence de la commande initiale en cas de commande scindée.
- **OrderLine** : la classe « ligne de commande » spécifie les informations relatives à la quantité de produit commandé, au prix de vente unitaire du produit dans la commande (en cas de remise) et sa relation avec le produit.
- **OrderInvoice** : la classe « facturation de commande » spécifie les informations relatives à la transaction de règlement. Notamment le statut du règlement, la méthode de paiement, le montant, la date de transaction et son identifiant bancaire, mais également ses relations avec la commande et le client.

4.1.1 - Règles de gestion

- **User** : Une contrainte d'unicité est à mettre en place sur l'email utilisateur. Le mot de passe doit contenir plus de 7 caractères dont au moins : une majuscule, une minuscule et un caractère spéciale. Il est stocké avec un encodage par délégation avec un algorithme bcrypt. Les numéros de téléphone sont stockés au format international.
- **Order** : Une commande contient au maximum dix lignes de commandes. Cette valeur est paramétrable dans la solution.



- **PointOfSales** : Les fermetures exceptionnelles sont alimentées par défaut pour chaque point de vente sur les jours fériés nationaux. Ils doivent être ajustés au moins annuellement pour chaque point de vente selon les spécificités régionales ou locales (ex : horaires dépendants d'un centre commerciale). La table **OpeningHours** est également le référentiel des API externes de référencement sur Internet (Google Map, La Fourchette, Apple Plans...).

5 - APPLICATION

L'application utilise une interface commune à tous les acteurs avec un découpage virtuel « Site Web » (front-office) et « Point de Vente » (middle-office).

En réalité, le profil utilisateur identifié permet d'activer l'accès aux fonctions spécifiques associées à chaque rôle utilisateur (client, pizzaïolo, responsable, accueil, livreur, administrateur...).

5.1 - Les acteurs

Intro

- ✓ Le client : Au niveau de l'application web, il peut consulter les produits en ligne et les recettes de pizzas, passer une commande et suivre une commande (historique, commande en cours).
- ✓ Le Point de Vente : Correspond à l'accueil ou au Pizzaïolo selon la taille du point de vente. Il peut se substituer au client pour le passage d'une commande téléphonique ou physique en point de vente. Il accède à la liste des commandes en cours de préparation qui lui sont attribué jusqu'à la livraison. Il accède également au stock et aux recettes.
- ✓ Le Responsable : Les responsables accède à une interface permettant de sélectionner un point de vente parmi lesquels et d'effectuer toutes les actions relatives à ce point de vente. Il peut effectuer des modifications ou des ajouts d'utilisateurs.
- ✓ L'Administrateur : L'administrateur accède à toutes les fonctionnalités de l'application.
- ✓ Le livreur : il peut consulter les informations relatives aux commandes, valider un paiement et une livraison.
- ✓ Le système Bancaire : Correspond à l'API bancaire, elle reçoit des demandes de transaction de paiement ou de remboursement et retourne une réponse.

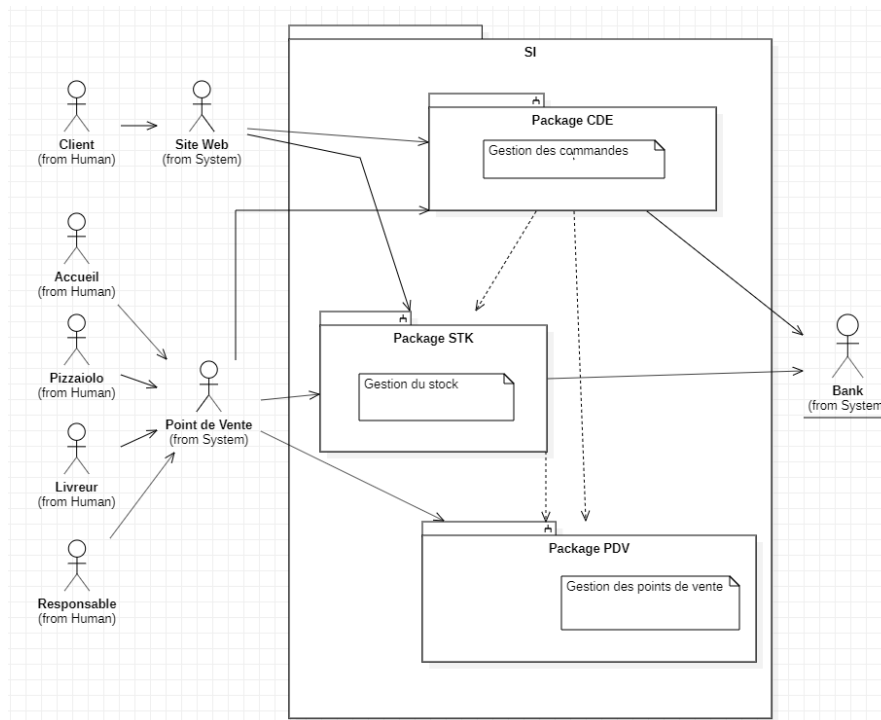


Figure 7: Diagramme de Package

5.2 - Les cas d'utilisation

5.2.1 - Package CDE

5.2.1.1 - Cas d'utilisation : S'identifier sur le site

Identification

Cas n° 4

Nom : S'identifie sur le site - Client (Package "PDV")

Acteur(s) : Client

Description : Identification de l'utilisateur

Auteur (dates): Rémy VALLET (22/12/2019)

Pré-conditions :
 o L'utilisateur a créé un compte sur le site
 o L'utilisateur possède un point de vente préféré

Démarrage : Le client arrive sur la page d'identification

Description des scénarios

Scénario nominal

1. L'utilisateur saisie son identifiant (eMail) et son mot de passe
2. Le système interroge via une connexion sécurisé la correspondance en base de données.

Scénarios alternatifs	3.	Le système renvoie une autorisation temporaire pour une session à durée limitée (expiration token)
	4.	L'utilisateur est redirigé en page d'accueil, le catalogue produit du point de vente du profile chargé, une animation au niveau de l'icône d'identification lui confirme sa connexion (layer "connexion réussie")
	1a.	L'utilisateur ne connaît pas son mot de passe
	1b.	L'utilisateur est invité à cliquer sur un lien "mot de passe oublié"
	1c.	Le système affiche une page permettant de saisir un email et un bouton récupérer l'accès à mon compte
	1d.	Si le système trouve une correspondance utilisateur, il renvoie un email avec un lien contenant un jeton temporaire d'accès à la modification de mot de passe.
	1e.	L'utilisateur effectue une double saisie de son nouveau de passe et accède à son compte.
	1e.	Si le système ne trouve pas de correspondance, l'utilisateur est invité à créer un compte.

Fin :	o Scénario nominal point 4
Post-conditions :	-
Compléments	
Ergonomie	o L'utilisateur visualise à chaque action la réussite ou l'échec de l'action (layer/popin en affichage temporaire).
Performance attendue	o Envoie rapide du lien de réinitialisation du mot de passe o Un affichage intuitif de la réussite ou de l'échec d'une action
Problèmes non résolus	Comment gérer les tentatives de saturation de demande de réinitialisation de mot de passe ? Seriez-vous d'accord pour bannir sur une durée limitée les ips effectuant des demande de réinitialisation de mot de passe (ex : 5 tentatives successives -> IP bannie pendant 24H ?)

5.2.1.2 - Cas d'utilisation : Passer une commande

Identification	
Cas n° 1	
Nom :	Passer une commande - Client (Package "CDE")
Acteur(s) :	Client
Description :	Le client passe commande à partir du site Web
Auteur (dates):	Rémy VALLET (22/11/2019)
Pré-conditions :	<ul style="list-style-type: none"> o L'utilisateur est authentifié. o Le PDV favoris est sélectionné à la création de compte ou modifié lors de la navigation o L'utilisateur ajouté des produits au panier
Démarrage :	L'utilisateur clique sur "Commander"
Description des scénarios	
Scénario nominal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le système (re-)calcul la disponibilité des produits 2. <ul style="list-style-type: none"> Le site web : Propose la livraison ou le retrait sur le PDV sélectionné Propose le choix du mode de paiement (à la livraison, en PDV, Modes de paiements Web) Affiche le récapitulatif des informations de commandes 3. Le client sélectionne les propositions et valide 4. <ul style="list-style-type: none"> Le système interroge le paiement (confirmation bancaire = ok, autre mode de paiement = ok) 5. Le système valide la commande (attribution PDV) et change son statut ("Envoyé au Point de Vente") 6. Le site Web affiche la confirmation de commande.
Scénarios alternatifs	
	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Des produits ne sont plus disponibles depuis la mise au panier

- 1b. Le site Web affiche une quantité 0 sur les pizzas impactées et invite l'utilisateur à sélectionner une autre pizza (moteur de recommandation "Pizzas Similaires")
- 2a. L'utilisateur décide de modifier le PDV à cette étape
- 2b. Le site web avertit que le panier va être vidé (Accepter/Conserver ce PDV).
- 2c. Le site Web invite l'utilisateur à choisir un PDV (retour à l'étape ajout panier)
- 3a. Le client annule sa commande, le système passe la commande en statut Annulée.
- 4a. La confirmation bancaire est refusée, le site web invite à sélectionner un autre mode de paiement.
- 5a. Le client annule sa commande, le système passe la commande en statut Annulée et effectue un remboursement le cas échéant.
- 5b. Le client modifie sa commande, le système passe la commande en statut Annulée et effectue un remboursement le cas échéant.
- 5c. Le site web affiche l'annulation de commande et propose d'afficher le panier. Le système crée un nouveau panier avec le contenu de la commande précédemment annulée.

Fin :
 o Scénario nominal point 6
 o Scénario alternatif points 3a, 5a et 5b.

Post-conditions :
 o Une confirmation de commande est envoyée au client (lien auto-loguant vers sa commande)
 o La commande et son statut est consultable sur le compte client.
 o Le client accède à l'option modifier/annuler une commande tant que le statut est < à "en cours de préparation".
 o Log des résultats de transaction bancaire
 o BDD CDE

Compléments

Ergonomie	Simplification du tunnel de commande (3 étapes) Gestion de l'affichage des commandes sur le compte client
Performance attendue	Temps de réponse requêtes des ingrédients disponible < 500ms sur un panier Qtté 1 du catalogue produit complet.
Problèmes non résolus	Seriez-vous en mesure d'alimenter et mettre à jour le moteur de recommandation "Pizzas Similaires" ? Doit-on masquer par défaut les commandes annulées ou bien les placer dans un groupe distincte (ex : "Archived Order")

5.2.1.3 - Cas d'utilisation : Effectue une livraison

Identification

Cas n° 2

Nom :	Effectue une livraison de pizza - Livreur (Package "CDE")
Acteur(s) :	Livreur, Pizzaiolo, Client
Description :	La commande est remise au client
Auteur (dates):	Rémy VALLET (29/11/2019)
Pré-conditions :	o La commande est passée en statut Retrait Disponible ou Livraison en Cours o L'action retrait/livraison client est désactivé lorsque le paiement est en attente

Démarrage :	Le livreur ou le Pizzaiolo (employé) est en face du client pour lui remettre sa commande
Description des scénarios	
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'employé consulte la commande 2. L'employé encaisse la commande : CB/e Paiement/Espèce/Avoir client (paiement en attente -> paiement validé) 3. L'employé remet la commande au client 4. Le client vérifie sa commande 5. L'employé passe la commande en statut "livraison effectuée" (livreur) ou "retrait effectué" (Pizzaiolo)
Scénarios alternatifs	<ol style="list-style-type: none"> 2a. L'employé n'a pas la monnaie / Le client n'a pas l'appoint 2b. L'employé propose un avoir au client (remboursable en PDV) 4a. La commande est incomplète (reliquat resté en PDV, produit détérioré) 4b. L'employé scinde la commande 4c. Le system passe la commande initiale en statut "livraison partielle" 4d. Le system génère une commande fille avec le reliquat 4e. L'employé propose une solution au client (livraison, annulation, remboursement) 4f. L'employé modifie la commande fille selon le choix client
Fin :	<ul style="list-style-type: none"> o Scénario nominal point 5 o Scénario alternatif points 4c
Post-conditions :	<p>Le statut de la commande est mis à jour dans le system (affiché également sur compte client)</p> <p>Scénario alternatif : La commande fille est mise à jour dans le système ("Annulation" ou "En cours de préparation")</p>
Compléments	

Ergonomie

La liste des commande permet un affichage rapide des informations de livraison :

- oStatut commande
- oContenu commande
- oAdresse de livraison
- oBoutons :
 - Paiement Commande (affiché si idle paiement)
 - Retrait effectué | Livraison effectuée (| (affiché si paiement effectué)
 - Scindage Commande
- o Menu Scindage commande :
 - Mode Edition de la commande mère
 - Check box et quantité des produits à générer dans une commande fille
 - Validation :
 - > Commandé Mère : clôturée en statut partiel (quantité 0 ou ajusté sur les produit de la commande fille)
 - > Commande fille : commande classique héritant du paiement de la commande mère

Performance attendue

Affichage rapide, simple et épuré du détail d'une commande en Livraison/Retrait

Problèmes non résolus

Comment traite une commande cloturée par erreur (passage accidentel en livré/retraité) ? Une clôture de type AVOIR sur la commande initiale puis une duplication utilisant cet avoir est-elle une solution envisageable ?
 Comment gérer les coupons de remise lors d'une annulation partielle (scindage) de commande ?

5.2.2 - Package PDV

5.2.2.1 - Cas d'utilisation : Modifier le catalogue produit

Identification

Cas n° 3

Nom : Modifie le catalogue produit - Responsable (Package "PDV")

Acteur(s) : Responsable

Description : Ajout d'une nouvelle pizza au catalogue

Auteur (dates): Rémy VALLET (29/11/2019)

Pré-conditions :

- o Les ingrédients composant cette nouvelle recette ont été créés.
- o L'utilisateur possède des droits "Responsable"
- o Le prix d'achat d'un produit composé est calculé à l'enregistrement d'après les produits simples et les quantités renseignées

Démarrage : Le responsable (gérant, manager de secteur, pizzaiolo responsable) ajoute ou retire un pizza du catalogue sur un ou plusieurs point de vente.

Description des scénarios

Scénario nominal

1. L'utilisateur affiche le catalogue produit contenant les produits composés (recettes, menus...) et les produits simples (ingrédients, sodas, divers...)
2. L'utilisateur filtre le catalogue recettes

Scénarios alternatifs	3.	L'utilisateur duplique une recette existante ou clique sur créer un produit de type produit composé
	4.	L'utilisateur renseigne la fiche produit : - Sélection/Modification des ingrédients et des quantités - Sélection/Modification des visuels produits - Sélection des points de ventes - Activation/Désactivation du produit - Renseigne le prix de vente, l'éligibilité du produit aux remises
	5.	L'utilisateur enregistre la fiche produit composé
	6.	Le système met à jour le stock par point de vente ($STK = MIN (STK \text{ ingrédient } PDV / Qtté)$)
	7.	Le système met à jour le prix d'achat ($PA = SOMME(PA \text{ ingrédient} * Quantité)$)
	4a.	L'ingrédient n'est pas encore créé
	4b.	L'utilisateur sauvegarde sa création en cours et procède à une création d'ingrédient
	7a.	Un ingrédient n'a pas de PA renseigné
	7b.	Le PA est obligatoire à la création de produit simple
Fin :		o Scénario nominal point 5
Post-conditions :		Le produit composé actif s'affiche et peut être ajouté au panier. Un produit composé actif se désactive lorsque son stock est < 1 .
Compléments		
Ergonomie		o L'utilisateur visualise dans la liste : le nom du produit, le type (simple/composé), le stock disponible (réel/calculé), le PA, le PV, le Nb ingrédients, le Nb de PDV, si le produit est actif, si le produit est éligible aux remises ou non. o L'utilisateur peut modifier, dupliquer, activer/désactiver, rendre éligible au remise à partir de la liste produit
Performance attendue		o Affichage instantané des produits sur les PDV concernés et sur le site web. o Mise à jour du stock calculé en temps réel (système de stock tampon du stock réel et par point de vente correspondant $STK \text{ réel} - Commandes \text{ en cours}$). o Désactivation du bouton ajout au panier en temps réel lorsque le stock calculé restant est < 1 . o Retrait et affichage de la fiche produit sur un point de vente (système/site web) lorsque le stock réel < 1 ou > 1 (désactivation/activation par traitement de nuit)
Problèmes non résolus		L'activation/désactivation manuelle d'un produit est prioritaire sur le traitement automatique. Souhaitez-vous un reporting quotidien indiquant les mouvements de visibilité produit afin de pouvoir détecter (et rectifier le cas échéant) les erreurs de stock ou les oublis d'activation/de désactivation produit ?

5.3 - Les règles de gestion générales

Les développements initiaux et ultérieurs de l'application assurent une compatibilité sur les navigateurs et les versions listés ci-après.

Cette liste de version sera mise à jour chaque année lors du comité de pilotage. Les versions antérieures à cette liste ne seront pas testées lors des développements, l’affichage et le bon fonctionnement des fonctionnalités de l’application ne pourront faire l’objet d’une demande de correctif ou d’évolution.

- ✓ IE v11.0 et ultérieur (pour l’année en cours uniquement)
- ✓ Edge v84.0 et ultérieur
- ✓ FireFox v80.0 et ultérieur
- ✓ Chrome v84.0 et ultérieur
- ✓ Safari v12.0 et ultérieur

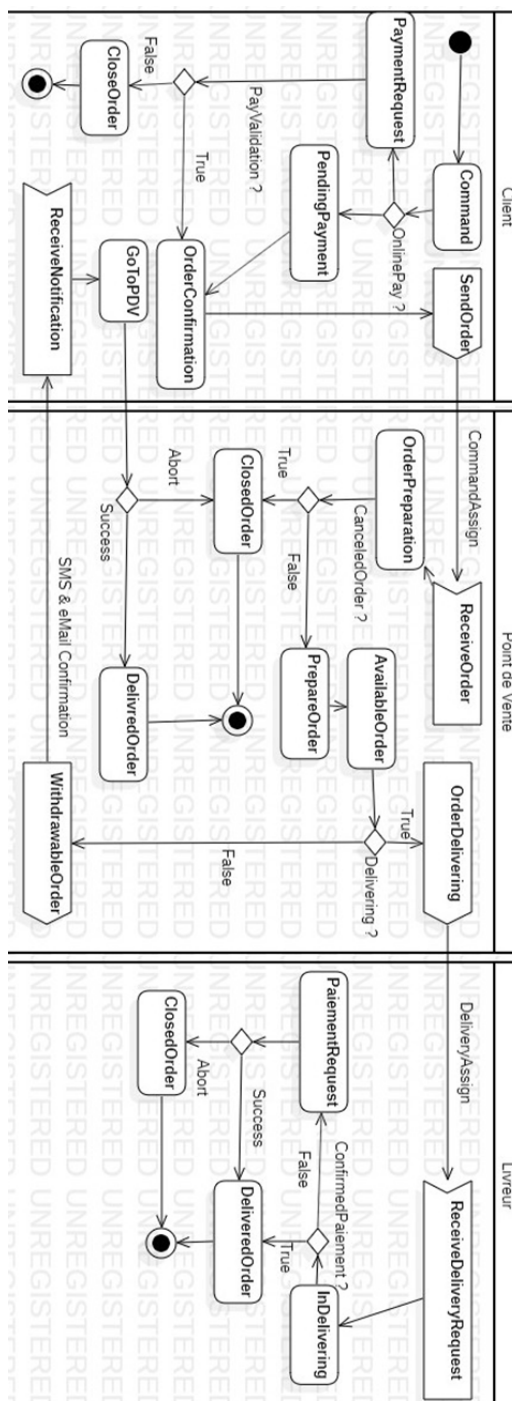
L’application utilise des cookies pour faciliter la navigation des utilisateurs et se conforme aux directives de la RGPD pour le traitement, la durée de stockage, l’accès et l’anonymisation des données collectées. La durée de vie du cookie de session est fixée à 30 jours.

Un utilisateur non connecté à accès au catalogue, à la création de compte et au tunnel de commande jusqu’à la partie de validation de commande. Le panier est alors sauvegardé sur la machine de l’utilisateur et ne sera persisté en base données qu’à la création d’un compte utilisateur.

Les données utilisateurs sont persistées pour une durée de 36 mois à compter de la date de la dernière authentification. Au-delà, le compte utilisateurs et toutes ses données personnelles seront supprimées de la base de données. Les données anonymes, par exemple les commandes ou les factures seront conservées. Les évolutions de l’application devront conserver une structure permettant de conserver une historisation non-identifiante.

5.4 - Le workflow d'une commande

Le diagramme d'activité modélise le processus de passage d'une commande



6 - GLOSSAIRE

Définition et précisions des termes et acronymes utilisé dans le présent document.

MOA : Maîtrise d'ouvrage, désigne l'entité porteuse du besoin. Il s'agit de l'entité OC-Pizza représenté par la personne désignée responsable de la définition de l'objectif, du calendrier et du budget de ce projet.

MOE : Maîtrise d'œuvre, désigne l'entité qui coordonne la réalisation du projet en rapport avec la MOA. Il s'agit de l'entité IT-Consulting mandaté par OC Pizza et représenté par la personne désignée responsable de la conception et du bon déroulement des différentes étapes de réalisation et de livraison du projet.

PdV : Point de Vente, désigne l'ensemble des acteurs présents et intervenant sur un point de vente physique OC-Pizza.

Package : Désigne un regroupement logique et graphique de fonctionnalité de l'application OC-Pizza

Workflow : Représente un flux opérationnel de l'application. Il permet de modéliser sous forme de diagramme les échanges logiques (traitements, délais, contrôles...) entre les différents acteurs.

SI : Système d'information, terme regroupant l'ensemble des fonctionnalités de l'application.

Persistence en BDD : Désigne le fait d'enregistrer l'information dans une table de la Base de données.

CRUD : Acronyme anglais des types d'instructions réalisable en BDD Create, Read, Update et Delete pour la création, la lecture, la mise à jour et l'effacement d'une entrée en base de données.

Bcrypt : Algorithme de hachage (technique de cryptage) pour la persistance des données sensibles en BDD.