



OC PIZZA

Système de gestion pizzeria

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur
Sébastien Fantinati
Analyste programmeur

SF-Dev

<http://sebastien-fantinati.fr/>

Etupes - 0123456789 - contact@sf-dev.fr

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Belfort

SIREN 999 999 999 - Code APE : 6202A



TABLE DES MATIÈRES

1 - Introduction.....	4
1.1 - Objet du document.....	4
1.2 - Références.....	4
1.3 - Besoin du client.....	4
1.3.1 - Contexte.....	4
1.3.2 - Enjeux et Objectifs.....	4
1.3.3 - Les contraintes.....	5
2 - Description générale de la solution.....	6
2.1 - Les principes de fonctionnement.....	6
2.2 - Les acteurs.....	7
2.3 - Les cas d'utilisation généraux.....	7
3 - Le domaine fonctionnel.....	8
3.1 - Référentiel.....	8
3.2 - Détail des classes.....	9
3.2.1 - Règles de gestion.....	9
4 - Application.....	10
4.1 - Les acteurs.....	10
4.2 - Les cas d'utilisation Ventes.....	10
4.2.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation Ventes clients.....	11
4.2.1.2 - Cas d'utilisation Ventes caissiers.....	12
4.3 - Cycle de vie d'une commande.....	13
5 - Glossaire.....	14



Auteur	Date	Description	Version
SF	15/10/2019	Création du document	1.0

SF-Dev

<http://sebastien-fantinati.fr/>

Etupes - 0123456789 - contact@sf-dev.fr

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Belfort

SIREN 999 999 999 - Code APE : 6202A



1 - INTRODUCTION

1.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle de l'application PIZZAPP. L'objectif du document est de présenter les besoins de l'utilisateur et de décrire la solution qui va être implémentée pour répondre à ces besoins.

Les éléments du présent dossier découlent :

1. De l'entretien réalisé avec le dirigeant de la société OC PIZZA du 11 avril 2019
2. De l'analyse des besoins suite à cet entretien effectué par l'équipe SF-Dev.

1.2 - Références

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

1. **P9 - DCT – 1.1** : Dossier de conception technique de l'application.
2. **P9 - DE – 1.1** : Dossier d'exploitation de l'application.

1.3 - Besoin du client

1.3.1 - Contexte

OC Pizza est une jeune entreprise de vente de pizzas à livrer ou à emporter. L'entreprise dispose déjà de 5 points de ventes dans la ville et a des perspectives d'évolution devant l'amener à en ouvrir au moins 3 de plus d'ici la fin de l'année.

Cependant, la gestion d'une telle activité avec des points de ventes espacés géographiquement et des modes de consommation différents (à emporter ou à livrer) demande beaucoup d'organisation. Aujourd'hui, la société OC Pizza ne dispose pas d'un système d'information répondant à tous ses besoins.

Faute de trouver l'outil dont elle rêve sur le marché, elle cherche à faire développer une solution sur mesure qui lui permettra d'avoir une gestion plus sereine de son activité

1.3.2 - Enjeux et Objectifs

La solution que nous sommes chargés de développer pour le groupe OC Pizza doit répondre impérativement à certaines attentes qui ont été clairement énoncées lors du premier rendez-vous avec le gérant d'OC Pizza. L'objectif principal est d'obtenir un outil permettant une gestion efficace des commandes de pizzas à tout niveau. A savoir de la réception de la commande à la livraison de celle-ci, en passant par sa préparation.

- L'outil doit permettre d'améliorer la gestion du stock et son suivi en temps réel. En effet, il doit permettre de savoir à tout moment quels sont les ingrédients restant en stock et quelles sont les pizzas réalisables à partir de ces ingrédients pour chacun des points de ventes.

- L'outil doit permettre à tout moment de consulter la liste des commandes passées, en préparation et à venir.

SF-Dev

<http://sebastien-fantinati.fr/>

Etupes – 0123456789 – contact@sf-dev.fr

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Belfort

SIREN 999 999 999 – Code APE : 6202A



- La solution doit également permettre aux préparateurs des commandes de consulter la recette de la pizza qu'ils sont en train de préparer.

- Enfin, la solution proposée devra permettre aux clients d'« OC Pizza » de passer leur commande via un site internet et de régler directement cette commande en ligne s'ils le souhaitent.

Les clients doivent également pouvoir annuler leur commande tant que celle-ci n'est pas en phase de préparation.

1.3.3 - Les contraintes

Le groupe OC Pizza est aujourd'hui composé de cinq établissements et compte s'agrandir.

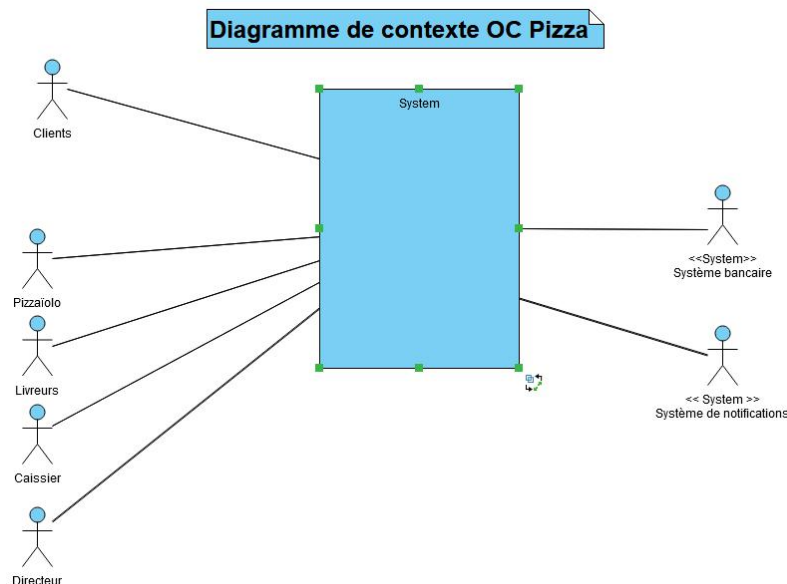
La solution proposée doit donc tenir compte de cette contrainte de multi-établissements que ce soit pour la gestion des commandes, des livraisons et du suivi administratif. De plus, cet outil doit tenir compte de la réalité du marché, à savoir les clients.

En effet, la conception d'un système de commande à distance et de livraison implique de définir des règles d'attribution des commandes à un lieu de préparation et à un livreur, afin d'optimiser le temps d'attente du client et donc d'améliorer sa satisfaction, tout en ne surchargeant pas un pizzaiolo ou un livreur.



2 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

Le système sera utilisé par différents acteurs principaux et secondaires. Le diagramme ci-dessous représente le système de façon simplifiée.



2.1 - Les principe de fonctionnement

Dans cette partie nous évoquons les grande lignes du fonctionnement de l'application d'OC PIZZA.

Un client se présente sur le site d'oc-pizza.fr et sélectionne la pizzeria en fonction de sa ville. S'il n'a pas de compte sur le site il en crée un.

Pour valider et payer une commande, il doit être logé sur son compte et sélectionner le mode de livraison.

Le vendeur aura une utilisation du logiciel très proche de celle du client étant donné qu'il fera le lien entre le système et le client dans les cas où ce dernier n'utilise pas le site web pour passer sa commande.

Le pizzaiolo traitera les commandes par ordre d'arrivée en suivant les informations de préparation sur son écran de travail.

Lorsque la préparation d'une pizza est terminée le client est averti que sa commande est prête et qu'il peut venir la retirer en magasin sinon sa commande sera livrée.

En cas de livraison, le livreur consulte la liste des pizza et récupère les informations de livraison du client.

Le directeur aura accès à toutes les données du « Domaine fonctionnel Production ». Cependant, les cas d'utilisation présentés par la suite ne se concentrent pas sur la partie gestion administrative d'OC Pizza. Cet acteur est donc présenté ici pour information.

Chacun des deux « Domaines fonctionnels » présentés sur ce schéma fera l'objet d'une précision par la suite

SF-Dev

Etupes - 0123456789 - contact@sf-dev.fr

<http://sebastien-fantinati.fr/>

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Belfort

SIREN 999 999 999 - Code APE : 6202A



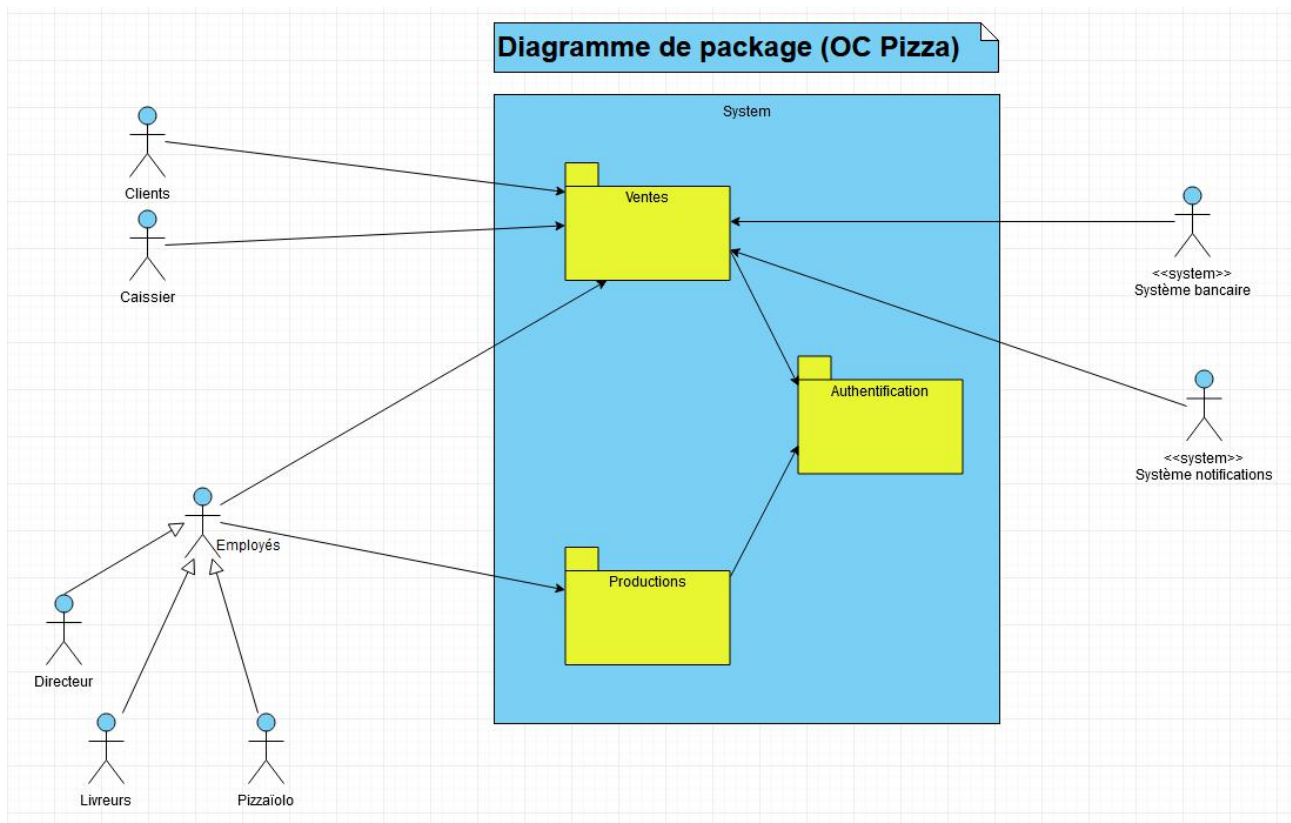
par le biais de l'étude des cas d'utilisations.

2.2 - Les acteurs

Principaux Acteurs	Acteur Secondaires
<ol style="list-style-type: none">1. Clients2. Vendeurs3. Pizzaiolo4. Livreurs5. Directeur	<ol style="list-style-type: none">1. Système bancaire2. Système de notifications

2.3 - Les cas d'utilisation généraux

D'après l'analyse des besoins énoncés précédemment, il en est ressorti de notre réflexion un découpage de la solution en trois « packages » avec lesquels les différents acteurs utilisant le programme pourront interagir.



Les packages sont détaillés plus loin dans le présent document.

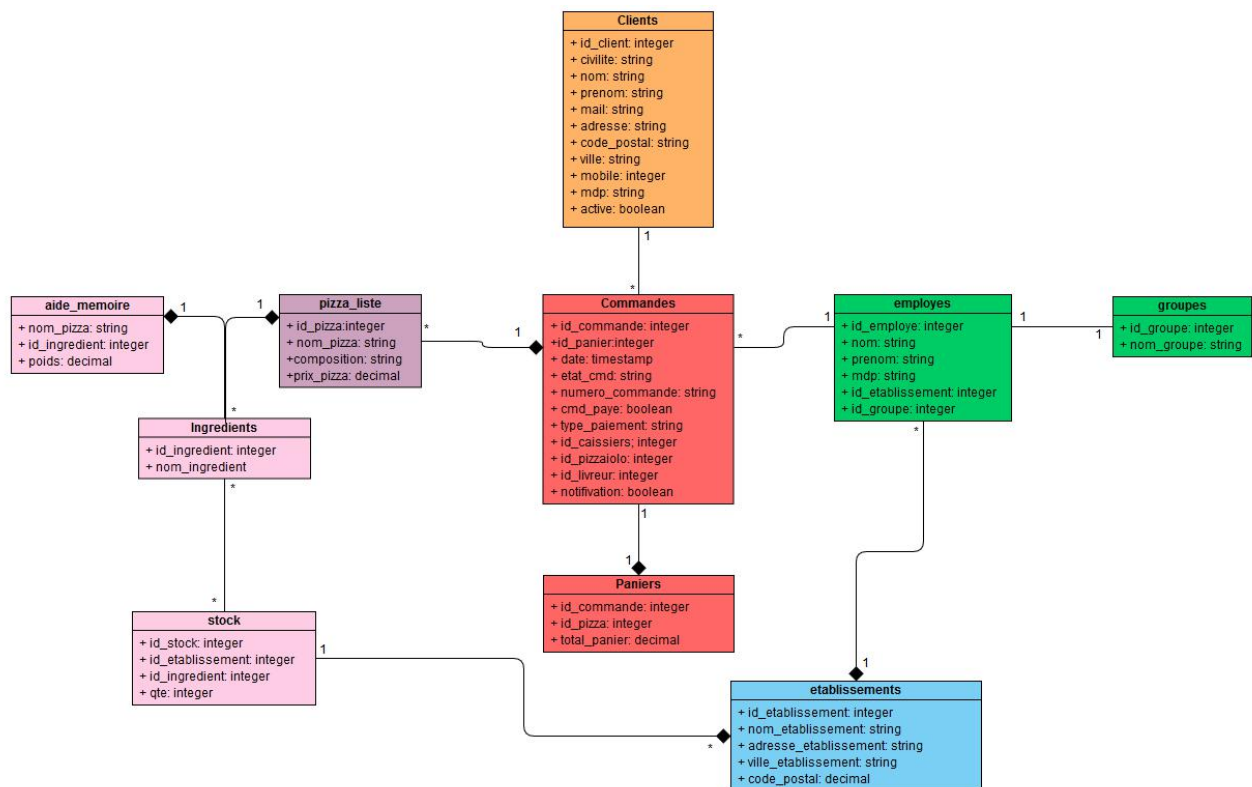


3 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

3.1 - Référentiel

La mise en place de la solution telle que présentée précédemment nécessite de déterminer les « Objets » (donc les données) qui seront manipulés par le programme.

Après avoir étudié les différents aspects du projet, il en est ressorti le diagramme de classes suivant :





3.2 - Détails des classes

- Clients: la table clients comprendra toutes les informations liées aux clients. Les informations d'identification seront conformes à la norme AFNOR et comporteront un maximum de 38 caractères sur six lignes.
- Commandes: La table commandes est le cœur du système. Elle contient toutes les informations nécessaires pour la gestion de la commande elle-même. La table commandes est liée à toutes les autres tables du système.
- Pizza_liste: La table pizza_liste est tout simplement le catalogue de pizzas disponibles.
- Ingrédients: La table ingrédients regroupe tous les ingrédients nécessaires à la préparation des pizzas du catalogue.
- Aide mémoire: La table aide_mémoire permet d'afficher au pizzeria la recette d'une pizza avec les portions nécessaires à la réalisation de celle-ci.
- Stock: La table stock, permet d'enregistrer l'état du stock par établissement. L'état du stock influe directement sur le catalogue des pizzas disponibles pour chaque établissement. Le stock pourra être modifié manuellement au besoin.
- Établissements: Gère les établissements.
- Employés et groupes: La table employés contient tous les employés quelque soit l'établissement auquel ils sont affectés. La table contient un lien avec la table groupe qui elle gère directement les droits d'accès de chaque employé.

3.2.1 - Règles de gestion

Les règles de gestion permettent de définir qui a accès à certaines parties du système. Les droits d'utilisateurs seront définis suivants leurs appartenances à 4 groupes listés ci-dessous :

Rôle	Consulter Liste pizzas	Créer commande	Consulter commande	Modifier état	Consulter Infos clients	Etat Stock
Clients	X					
Vendeurs	X	X				
Pizzaïolo			X	X		X
Livreurs			X		X	
Directeurs			X			X

SF-Dev

<http://sebastien-fantinati.fr/>

Etupes - 0123456789 - contact@sf-dev.fr

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Belfort

SIREN 999 999 999 - Code APE : 6202A



4 - APPLICATION

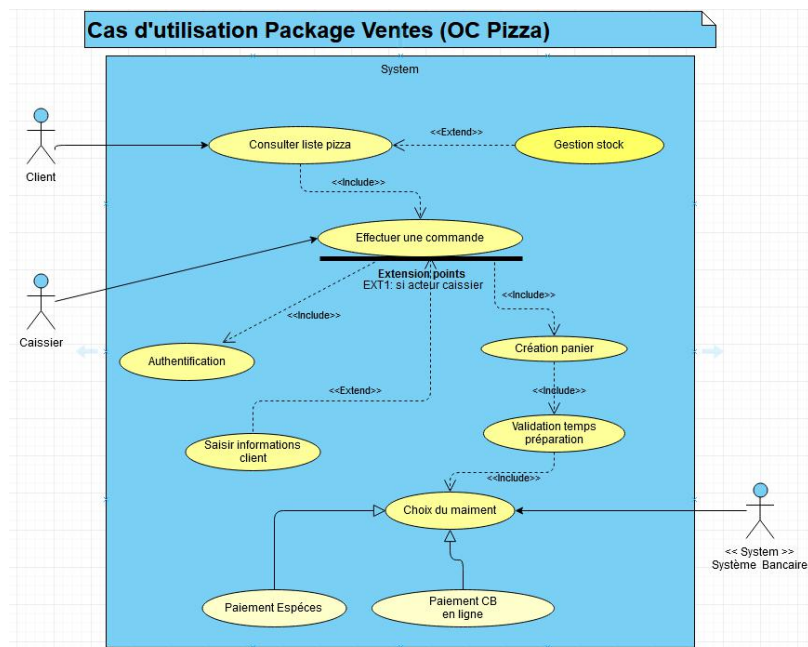
La section suivante a pour but présenter les différents cas d'utilisations de l'application.

4.1 - Les acteurs

Principaux Acteurs	Acteur Secondaires
1. Clients 2. Vendeurs	3. Système bancaire

4.2 - Les cas d'utilisation Vente

Le package vente permet aux clients et aux vendeurs d'OC Pizza d'effectuer des commandes. Celui-ci est représenté par le diagramme suivant:



Package Vente



4.2.1.1 - UCI – Cas d'utilisation Vente clients

FICHE DESCRIPTIVE CAS D'UTILISATION

Cas n°1

Nom : Consulter la liste des pizzas (package « Interface Gestion commandes »)

Acteur(s) : Client

Description : Consultation des pizzas proposées par la pizzeria sur le site en ligne.

Auteur : Sébastien Fantinati

Date(s) : 22/03/2019 (Rév. 2)

Préconditions : L'utilisateur doit être authentifié en tant que client ou caissier « S'authentifier » – package « Authentification »)

Démarrage : L'utilisateur consulte la liste des pizzas

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

1. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Consulter la 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 au client.
4. Le client sélectionne la pizza souhaitée.
5. Le client indique la quantité souhaitée.
6. Le système affiche le temps d'attente moyen au client
7. Le système propose au client de choisir un mode de règlement
8. Le système enregistre la commande.
9. Le système affiche le récapitulatif de la commande.

Les scénarios alternatifs :

- 4a. Le client choisi de quitter le site internet. La commande est annulée.
- 6a. Le client valide le temps d'attente
- 6b. Le client refuse le temps d'attente
- 7a. Le client choisi un règlement sur place.
- 7b. Le client choisi de régler en ligne.
Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Paiement de la commande »
- 7b1. L'enregistrement du règlement n'a pas réussi.
Le système envoie un message d'erreur et annule la commande

Fin :

1. Scénario nominal : étapes 3 et 6 l'utilisateur quitte le site
2. Scénarios alternatifs : étapes 6 et 7, l'utilisateur refuse le temps d'attente ou le règlement en ligne n'a pas abouti.

Post-conditions : La commande est validée et enregistrée dans la base de données du système

COMPLEMENTS

Ergonomie :

L'affichage de la liste des pizzas se fera sur une base de 10 pizzas par pages avec possibilité de passer à 25 pizzas par pages. Une zone de recherche par nom sera disponible.

Fiche descriptive des pizzas avec la liste des ingrédients et le visuel de la pizza.

Performance attendue :

La recherche d'une pizza sera effectuée en moins de 5 secondes. La barre de recherche aura la fonction d'auto

SF-Dev

Etupes – 0123456789 – contact@sf-dev.fr

<http://sebastien-fantinati.fr/>

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Belfort

SIREN 999 999 999 – Code APE : 6202A



complétion.

4.2.1.2 - Cas d'utilisation Vente caissiers

FICHE DESCRIPTIVE CAS D'UTILISATION

Cas n°2

Nom : Consulter la liste des pizzas (package « Interface Gestion commandes »)

Acteur(s) : Client

Description : La consultation des pizzas proposées par la pizzeria sur le site en ligne.

Auteur : Sébastien Fantinati

Date(s) : 22/03/2019 (Rév. 2)

Préconditions : Le caissier doit être authentifié en tant que caissier « S'authentifier » – package « Authentification »)

Démarrage : Le caissier consulte la liste des pizzas

DESCRIPTION

Le scénario nominal :

10. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Consulter la liste des pizzas »
11. Le système fait appel au cas d'utilisation interne « Suivi du stock et des pizzas disponibles »
12. Le système affiche la liste des pizzas disponibles au caissier.
13. Le caissier sélectionne la pizza souhaitée.
14. Le caissier indique la quantité souhaitée.
15. Le système affiche le temps d'attente moyen au caissier qui informe son client
16. Le système propose au caissier de choisir un mode de règlement
17. Le caissier demande au client son mode de règlement
18. Le système enregistre la commande.
19. Le système affiche le récapitulatif de la commande.

Les scénarios alternatifs :

- 4a. Le client souhaite annuler la commande.
- 6b. Le client refuse le temps d'attente et annule la commande
- 8a. Le client passe la commande par téléphone et réglera la commande sur place ou à la livraison

Fin :

3. Scénario nominal : étapes 3 et 6 le client souhaite annuler sa commande
4. Scénarios alternatifs : étapes 6 et 7, le client refuse le temps d'attente ou ne peut régler la commande.

Post-conditions : La commande est validée et enregistrée dans la base de données du système

COMPLEMENTS

Ergonomie :

L'affichage de la liste des pizzas se fera sur une base de 10 pizzas par pages avec possibilité de passer à 25 pizzas par pages. Une zone de recherche par nom sera disponible.

Fiches descriptive des pizzas avec la liste des ingrédients et le visuel de la pizza.

Performance attendue :

La recherche d'une pizza sera effectuée en moins de 5 secondes. La barre de recherche aura la fonction d'auto complétion.

SF-Dev

Etupes – 0123456789 – contact@sf-dev.fr

<http://sebastien-fantinati.fr/>

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Belfort

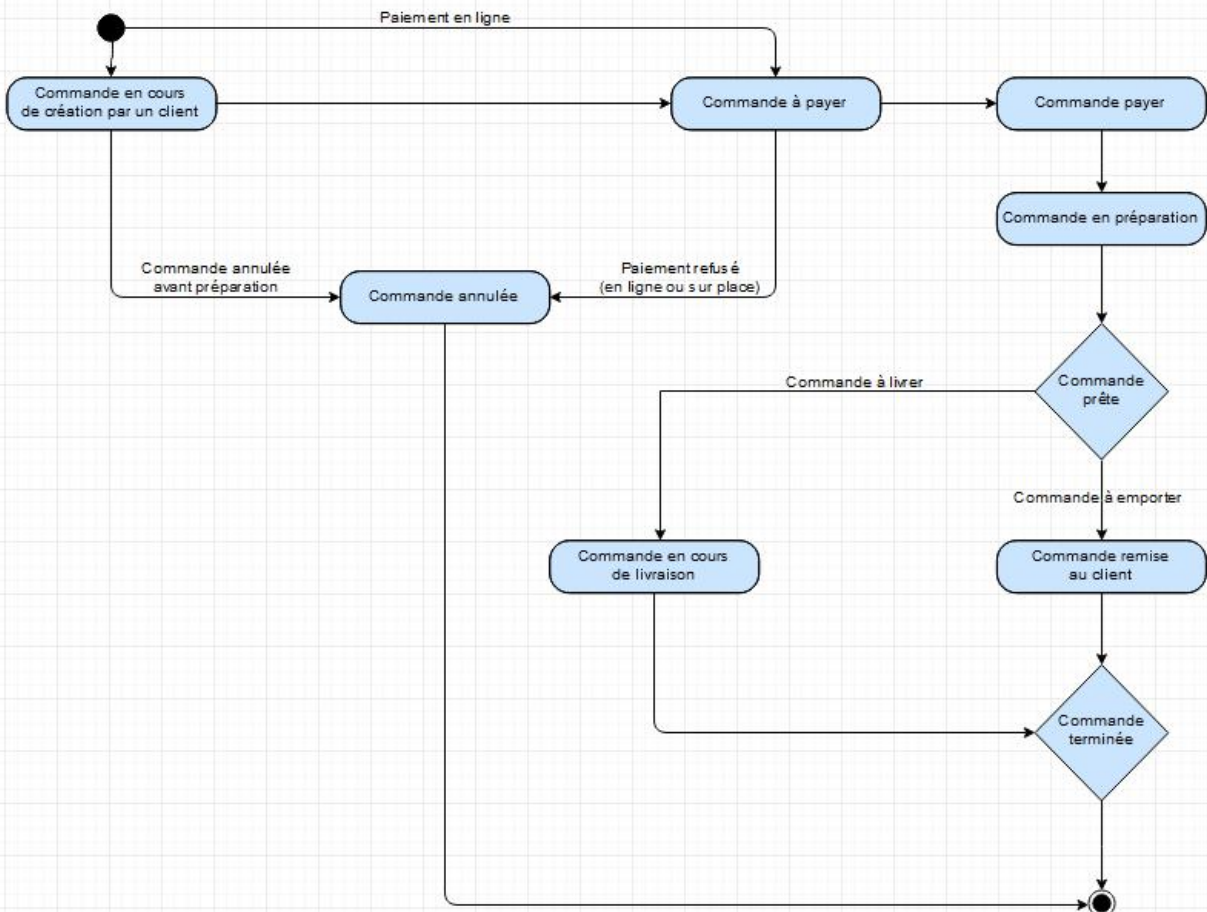
SIREN 999 999 999 – Code APE : 6202A



4.3 - Cycle de vie d'une commande

Le diagramme ci-dessous représente le cycle de vie d'une commande réalisée par un client. Celui-ci comprend les différentes étapes lors de la création ou de l'annulation de la commande.

Cycle de vie d'une commande (OC Pizza)





5 - GLOSSAIRE

SF-Dev

<http://sebastien-fantinati.fr/>

Etupes - 0123456789 - contact@sf-dev.fr

S.A.R.L. au capital de 1 000,00 € enregistrée au RCS de Belfort

SIREN 999 999 999 - Code APE : 6202A