

OC PIZZA

-

DOSSIER DE CONCEPTION FONCTIONNELLE

Version 1.0

Auteur
Raphaël Goupille
Développeur iOS

TABLE DES MATIÈRES

1. Versions

2. Introduction

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

3.1. Les principes de fonctionnement	6
3.2. Les acteurs	8
3.2.1 - Acteurs principaux:.....	8
3.2.2. - Acteurs secondaires:.....	8
3.2.2. - Les fonctionnalités par acteur :.....	9
3.3. Les cas d'utilisation généraux.....	10

4. Le domaine fonctionnel

5. Les workflows

6. Application Web

6.1. Les acteurs	14
6.2. Les cas d'utilisation.....	14
6.2.1. Package Gestion du Panier	15
6.2.1.1. Cas d'utilisation: choix du restaurant.....	15
6.2.1.2. Cas d'utilisation: ajout au panier	16
6.2.1.3. Cas d'utilisation: modification du panier	16
6.2.1.4. Cas d'utilisation: commande	17
6.2.2. Package Suivi Commande.....	18
6.2.2.1. Cas d'utilisation: préparation commande	18
6.2.2.2. Cas d'utilisation: suivi commande par le livreur	19
6.2.3. Package Suivi Stock	20
6.2.3.1 Cas d'utilisation: suivi stock par le gérant	20
6.2.4. Package Gestion Administrateur.....	21

1. VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Raphaël Goupille	01/11/2021	Création du document	1.0

2.INTRODUCTION

2.1.Objet du document

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

L'objectif du document est de répondre aux besoins d'OCPizza en présentant les modalités de déploiement de l'application.

Les éléments du présents dossiers découlent des échanges préliminaires ayant eu lieu avec OCPizza au lancement du projet ainsi que des échanges ultérieurs lors de la phase de spécifications des besoins.

2.2.Références

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

1. **DCT - 1.0** : Dossier de conception technique de l'application
2. **DEX - 1.0** : Dossier d'exploitation

2.3.Besoin du client

2.3.1.Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Ce groupe est spécialisé dans la préparation de pizzas livrées ou à emporter.

Le groupe a déjà 5 points de vente et 3 nouvelles ouvertures sont prévues dans un délai de 6 mois.

2.3.2.Enjeux et Objectifs

Les problématiques:

- Le système informatique actuel du groupe ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias.
- Il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de ventes.
- Les livreurs ne peuvent pas indiquer en temps réel que la livraison est effectuée.

Les besoins:

Lors des premiers échanges avec le groupe, les besoins suivants ont pu être identifiés pour pallier les difficultés susmentionnées :

- être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;
- suivre en temps réel les commandes passées, en préparation et en livraison ;
- suivre en temps réel le stock d'ingrédients restants pour savoir quelles pizzas peuvent encore être réalisées ;
- 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'ils le souhaitent – sinon, ils paieront directement à la livraison ;
 - modifier ou annuler leur commande tant que celle-ci n'a pas été préparée.
- proposer un aide-mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza.

Le groupe souhaite qu'un **nouveau système informatique** soit mis en place pour l'ensemble des pizzerias.

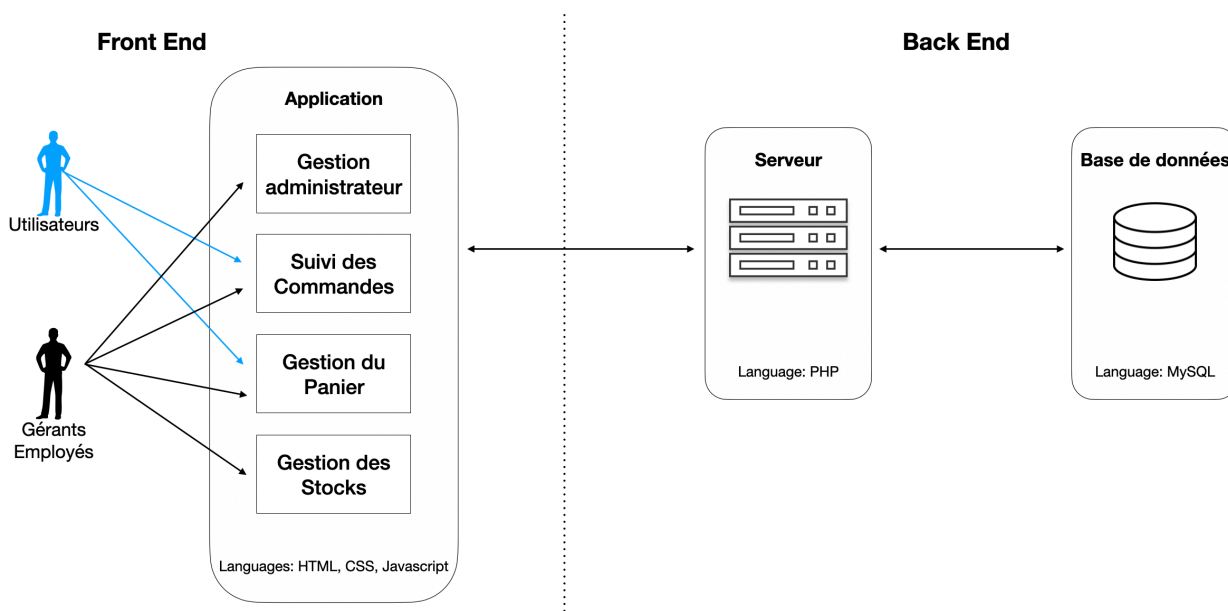
Les contraintes:

En prévision de l'ouverture des 3 nouvelles pizzerias, le système informatique du groupe doit être opérationnel dans un délai de 6 mois.

3. DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1. Les principes de fonctionnement

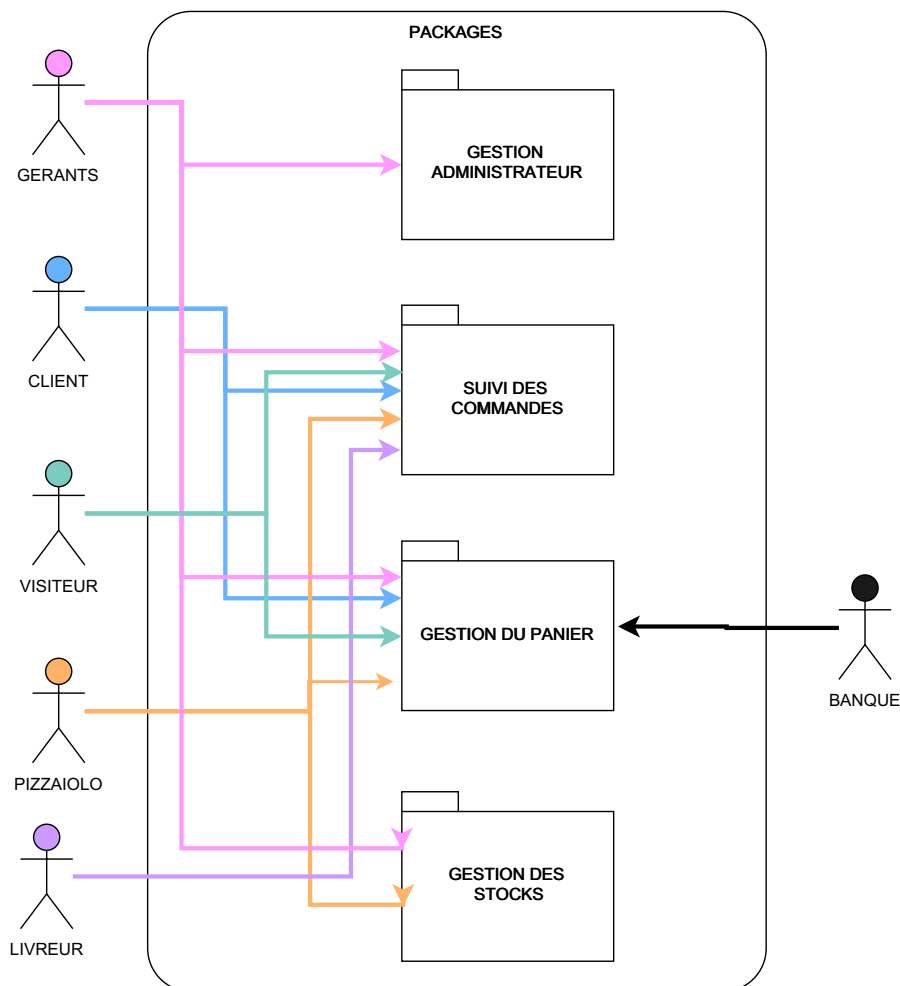
Les principes de fonctionnement généraux de l'application peuvent être illustrés par le schéma de la solution proposée ainsi que par la présentation des packages.



Le diagramme de package permet de présenter les différents package de l'application.

Ainsi, l'application OC Pizza est divisée en quatre packages:

- « Gestion administrateur »: permet de créer et suivre la création des comptes clients, des comptes employés.
- « Suivi des commandes »: permet de suivre une commande passée par un client.
- « Gestion du panier »: permet de suivre le panier du client.
- « Gestion des stocks »: permet de suivre les stocks des différentes pizzerias.



3.2. Les acteurs

3.2.1 - Acteurs principaux:

Le visiteur: il s'agit de l'utilisateur non connecté de l'application. Il peut consulter les pages du site et pourra même passer une commande s'il choisit de ne pas créer un compte. Il devra toutefois renseigner ses informations personnelles pour permettre d'identifier sa commande.

Le client: il s'agit d'un visiteur qui a déjà créé un compte et se connecte à ce dernier. Il peut passer une commande et suivre la livraison de celle-ci.

Le pizzaiolo: il prépare les commandes, renseigne l'état d'avancement et confie la commande à un livreur lorsque la commande est terminée.

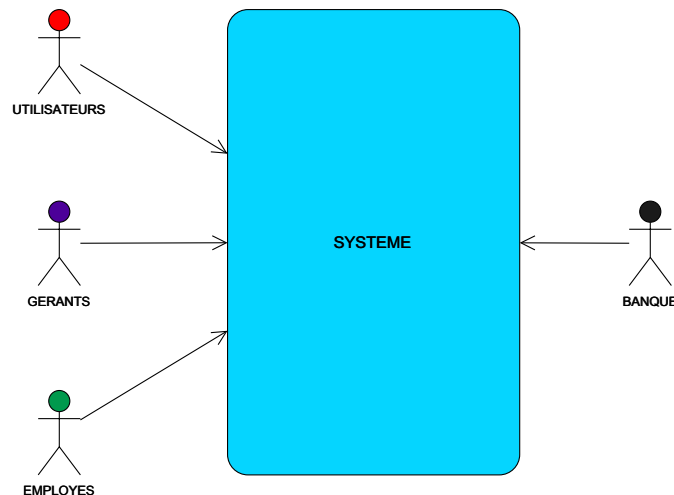
Le livreur: il s'agit d'un employé qui est en charge de récupérer les commandes lorsqu'elles sont terminées. Il livre la commande et confirme la bonne réception par le client.

L'administrateur: il a accès à tous les éléments permettant de gérer la pizzeria: création/suppression des comptes clients et employés, suivi des commandes, modification des stocks, suivi du chiffre d'affaires.

3.2.2. - Acteurs secondaires:

L'établissement bancaire: qui assure la confirmation du paiement réalisé par le client/visiteur.

Le diagramme de contexte ci-dessous permet d'illustrer l'interaction des différents acteurs avec le système:



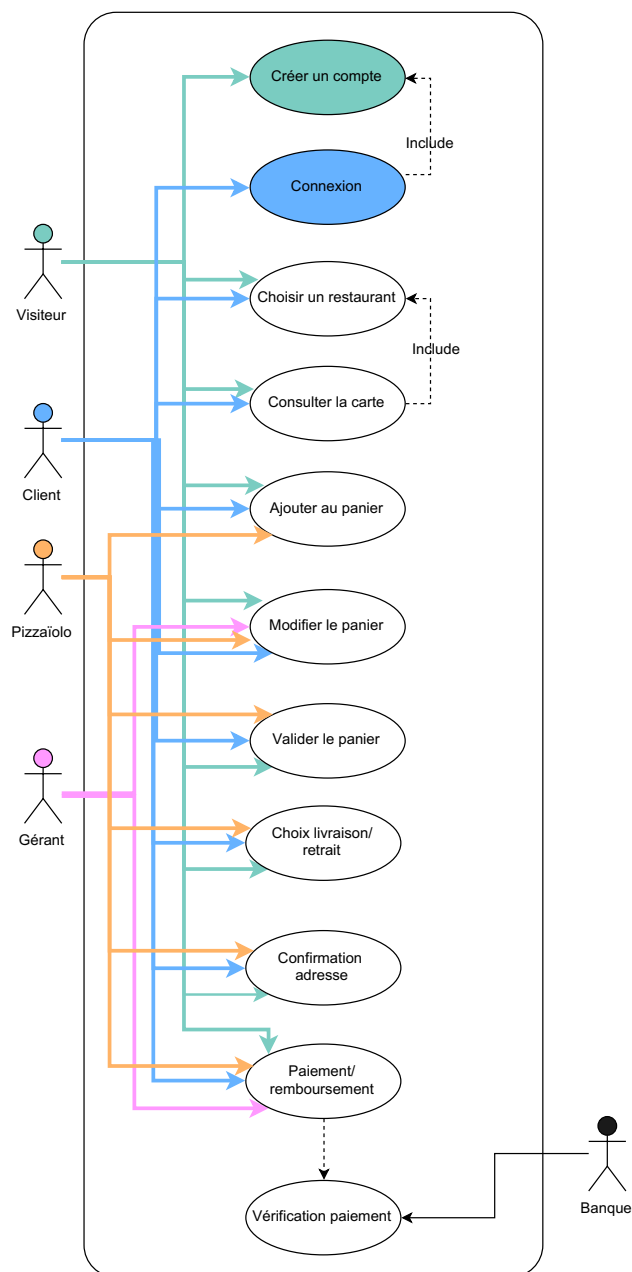
3.2.2. - Les fonctionnalités par acteur :

Fonctionnalités par acteur

Client			Visiteur	Pizzaïolo	Livreur	Gérant
- choisir son restaurant				- se connecter à son compte « pizzaïolo »	- se connecter à son compte « livreur »	- se connecter à son compte « gérant »
- consulter la carte				- consulter les commandes reçues	- consulter les demandes de livraisons	- consulter/ modifier l'état des stocks
- ajouter une pizza au panier				- consulter la liste des recettes	- indiquer la prise en charge d'une livraison	- consulter/ modifier l'état des commandes
- modifier son panier				- indiquer l'état de préparation de la pizza	- accusé livraison de la pizza	- consulter/ modifier les paiements
- poursuivre sans connexion	- se connecter à son compte	- créer un compte		- gérer les stocks		- consulter l'historique des commandes
(Possible tant pour le visiteur que pour le client)	- modifier ses informations personnelles	- renseigner ses informations personnelles		- contacter un livreur		- consulter les statistiques de vente, délai de livraison
	- consulter son historique	- validation du compte		- renseigner la remise au livreur		- créer les comptes administrateurs pour les employés (pizzaïolo et livreur)
- choisir livraison à domicile ou retrait sur place						
- confirmer l'adresse de livraison						
- payer la commande						
- modifier la commande tant qu'elle n'est pas été préparée						
- donner son avis sur le restaurant et la livraison						

3.3. Les cas d'utilisation généraux

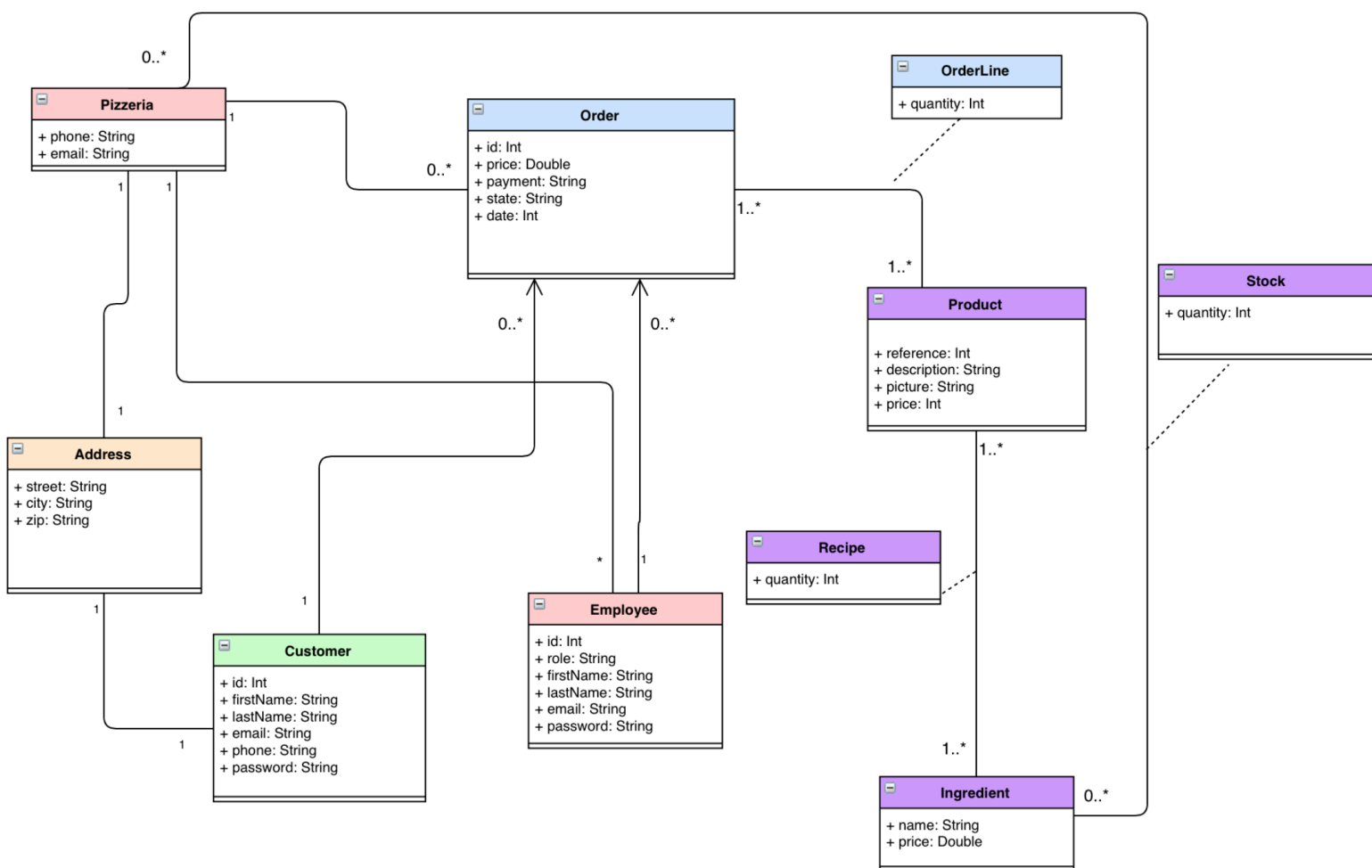
Cas d'utilisation pour la gestion du panier:



4. LE DOMAINE FONCTIONNEL

Le diagramme de classe ci-dessous fournit une vue globale du système en présentant les différentes classes et leurs relations.

Ce diagramme permet de modéliser les classes du système indépendamment d'un langage de programmation particulier.



Le workflow permet d'illustrer les séquences d'activités. Le diagramme d'activité ci-dessous permet d'illustrer le workflow relatif à une commande.



6.APPLICATION WEB

L'application web du système est destinée à l'ensemble des acteurs. Chacun d'entre eux devra avoir un espace personnalisé leur permettant d'effectuer les actions qui leur sont propres.

6.1.Les acteurs

Les acteurs ont été définis au point 3.2.1.

6.2.Les cas d'utilisation

Les tableaux ci-après présentent les différents cas d'utilisation.

6.2.1. Package Gestion du Panier

6.2.1.1. Cas d'utilisation: choix du restaurant

Choix du restaurant par un visiteur	
Nom	Ajout au panier par un visiteur
Acteurs	Visiteur
Description	Un visiteur ajoute une pizza à son panier sans avoir créé un compte.
Date	26/07/2021
Pré-conditions	Le client est sur la page d'accueil.
Démarrage	Néant
Scénario nominal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le visiteur est sur la page d'accueil et clique sur le bouton « Choisir un restaurant » 2. Le système affiche la liste des restaurants. 3. Le visiteur sélectionne son restaurant. 4. Le système affiche la page menus/pizzas du restaurant sélectionné. 	
Scénario alternatif	
<p>3.a. Le visiteur tape sur « Rechercher » Le système fait apparaître un formulaire invitant le visiteur à indiquer son adresse. Le visiteur entre son adresse. Le système analyse l'adresse. Le système affiche les restaurants les plus proches.</p> <p>3.b. Le visiteur peut cliquer sur « Partager ma position ». Le système analyse la position du visiteur. Le système affiche les restaurants les plus proches.</p>	
Scénario d'exception	
<p>3.a.a. L'adresse du visiteur n'est pas reconnue par le système. Le système affiche un message d'erreur et invite le visiteur à recommencer.</p> <p>3.a.b. La localisation du visiteur n'est pas reconnue. Le système affiche un message d'erreur et invite le visiteur à recommencer.</p>	
Fin	Le visiteur a sélectionné un restaurant.
Post-condition	Néant

6.2.1.2. Cas d'utilisation: ajout au panier

Ajout au panier par un visiteur	
Nom	Ajout au panier par un visiteur
Acteurs	Visiteur
Description	Un visiteur ajoute une pizza à son panier sans avoir créé un compte.
Date	26/07/2021
Pré-conditions	Le client est sur la page du restaurant qu'il a sélectionné.
Démarrage	
Scénario nominal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le visiteur clique sur un menu/pizza. 2. Le système affiche le détail du menu/pizza. 3. Le visiteur sélectionne un produit. 4. Le visiteur clique sur « Ajouter au panier ». 5. Le système ajoute le menu/pizza au panier. 	
Scénario alternatif	
Scénario d'exception	
Fin	Le visiteur a rempli son panier.
Post-condition	

6.2.1.3. Cas d'utilisation: modification du panier

Modification du panier par un visiteur	
Nom	Modification du panier par un visiteur
Acteurs	Visiteur
Description	Un visiteur modifie le contenu de son panier.
Date	26/07/2021
Pré-conditions	Le client est sur la page du restaurant qu'il a sélectionné.

Modification du panier par un visiteur	
Démarrage	
Scénario nominal	
1. Le visiteur clique sur le bouton panier. 2. Le système affiche le contenu du panier. 3. Le visiteur clique sur un produit du panier. 4. Le visiteur clique sur supprimer ou ajouter. 5. Le système modifie ou annule un élément du panier.	
Scénario alternatif	
Scénario d'exception	
Fin	Le visiteur a modifié son panier.
Post-condition	

6.2.1.4. Cas d'utilisation: commande

Commander	
Nom	Ajout au panier par un visiteur
Acteurs	Visiteur
Description	Un visiteur ajoute une pizza à son panier sans avoir créé un compte.
Date	26/07/2021
Pré-conditions	Le client est sur son panier et a ajouté au moins un produit.
Démarrage	
Scénario nominal	
1. Le visiteur clique sur commander. 2. Le système vérifie que le panier contient au moins un produit. 3. Le système vérifie que le visiteur est connecté. 4. Le visiteur est dirigé vers la page de connexion contenant également un bouton « Créer un compte ».	
Scénario alternatif	

Commander

4.a Le système présente un bouton indiquant « Continuer sans créer de compte »
 Le visiteur clique sur ce bouton.
 Le système affiche un formulaire pour que le visiteur renseigne ses coordonnées.
 Le visiteur entre ses coordonnées.
 Le système enregistre les coordonnées du client.

Scénario d'exception

2.a. Le système vérifie si le panier est vide.
 Le système affiche un message d'erreur indiquant que le panier est vide.

Fin	Le visiteur est sur la page de connexion.
Post-condition	Le visiteur doit créer un compte pour finaliser sa commande.

6.2.2. Package Suivi Commande

6.2.2.1. Cas d'utilisation: préparation commande

Préparation d'une commande par pizzaïolo

Nom	Préparation d'une commande par le pizzaïolo
Acteurs	Pizzaïolo
Description	Le pizzaïolo prépare l'une des commandes reçues.
Date	26/07/2021
Pré-conditions	Le client a payé sa commande.
Démarrage	Le pizzaïolo est sur sa page administrateur.

Scénario nominal

Préparation d'une commande par pizzaiolo

1. Le pizzaiolo sélectionne une commande.
2. Le pizzaiolo est dirigé vers une page « Commande ». Le pizzaiolo clique sur le lien de la recette.
3. Le système affiche la recette.
4. Le pizzaiolo clique sur le bouton « retour ».
5. Le pizzaiolo est redirigé vers la page « Commande ».
6. Le pizzaiolo commence la préparation, il sélectionne « en préparation ». La commande ne peut plus être modifiée par le client.
7. La pizza est finie, le pizzaiolo sélectionne cuisson terminée.
8. Le système enregistre que la pizza est terminée.
9. Le pizzaiolo clique sur le bouton « remettre à un livreur », si le client a choisi la livraison.
10. Le système soustrait des stocks les éléments nécessaires à la préparation de la pizza.
11. Le système notifie un livreur qu'une nouvelle livraison doit être assurée.
12. Un livreur récupère la pizza. Le pizzaiolo sélectionne « remise à un livreur ».

Scénario alternatif

- 5.a. Le client a modifié sa commande.
Le système met à jour la commande.
- 12.a. Le système notifie au client ayant choisi un retrait au restaurant que la commande est prête.
Le client retire la commande au restaurant
Le pizzaioli clique sur « Commande récupérée par le client ».

Scénario d'exception

Fin	La commande a été préparée.
Post-condition	La commande est en attente de livraison.

6.2.2.2. Cas d'utilisation: suivi commande par le livreur

Suivi d'une commande par le livreur

Nom	Suivi d'une commande par le livreur
Acteurs	Livreur
Description	Le pizzaiolo a terminé la commande. Le livreur doit remettre la commande au client.
Date	26/07/2021
Pré-conditions	Le pizzaiolo a cliqué sur le bouton « remettre à un livreur ». Le livreur est connecté à son compte.

Suivi d'une commande par le livreur	
Démarrage	Le livreur est sur sa page administrateur.
Scénario nominal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le livreur consulte la liste des livraisons à réaliser. 2. Le livreur sélectionne une livraison. 3. Le système affiche le détail de la livraison avec l'adresse du client et ses coordonnées. 4. Le livreur récupère la commande. 5. Il clique sur « Commande récupérée par le livreur » 6. Le système informe le client que la commande est en cours de livraison par le livreur. 7. Le livreur se rend à l'adresse du client et lui remet la pizza. 8. Sur la page de détail de la livraison, le livreur clique sur le bouton « Commande livrée ». 	
Scénario alternatif	
8.a. Le livreur ne trouve pas l'adresse. Il récupère les coordonnées du client pour pouvoir l'appeler.	
Scénario d'exception	
1.a. Les données de connexion sont incorrectes. Le système affiche un message d'erreur et invite le livreur à recommencer.	
Fin	La commande du client est finalisée et payée.
Post-condition	

6.2.3. Package Suivi Stock

6.2.3.1 Cas d'utilisation: suivi stock par le gérant

Gestion des stocks	
Nom	Gestion des stocks
Acteurs	Gérant
Description	Le gérant consulte les stocks et les modifie.
Date	26/07/2021
Pré-conditions	Le gérant est connecté à son compte administrateur.
Démarrage	Le gérant est sur sa page administrateur.
Scénario nominal	

Gestion des stocks	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Le gérant entre ses données de connexion. 2. Il est dirigé vers sa page administrateur. 3. Le gérant clique sur Gestion des stocks. 4. Il est dirigé vers la page « Stock » qui affiche l'état des stocks du restaurant. 5. Le gérant modifie les quantités mentionnées. 6. Le système enregistre les nouvelles données. 7. Le gérant clique sur Editer les stocks. 8. Le système imprime le détail des stocks. 	
Scénario alternatif	
Scénario d'exception	
1.a. Les données de connexion sont incorrectes. Le système affiche un message d'erreur et invite le gérant à recommencer.	
Fin	Le gérant a consulté les stocks.
Post-condition	

6.2.4. Package Gestion Administrateur

6.2.4.1. Cas d'utilisation: création des comptes employés

Création des comptes employés	
Nom	Création des comptes employés
Acteurs	Gérant
Description	Le gérant crée les comptes pour les nouveaux employés, supprime les comptes des anciens employés.
Date	26/07/2021
Pré-conditions	Le gérant est connecté à son compte administrateur.
Démarrage	Le gérant est sur sa page administrateur.
Scénario nominal	

Création des comptes employés

1. Le gérant clique sur Création de compte.
2. Il est dirigé vers la page « Création de compte ».
3. Le gérant renseigne les informations liées à l'employé (livreur, pizzaiolo).
4. Le système crée un compte et génère un identifiant et un mot de passe.

Scénario alternatif

- 3.a. Le gérant clique sur « Supprimer un compte »
Il est dirigé vers la page « Suppression de compte ».
Le système affiche la liste des comptes existants.
Le gérant clique sur l'un des comptes.
Le gérant est dirigé vers la page « Gestion du compte ».
Le gérant peut modifier l'identifiant et le mot de passe.
Le système enregistre les modifications.
Le gérant clique sur supprimer.
Le système enregistre la suppression.

Scénario d'exception

- 1.a. Les données de connexion sont incorrectes. Le système affiche un message d'erreur et invite le gérant à recommencer.

Fin	La commande du client est finalisée et payée.
Post-condition	