

OC PIZZA

Système informatique de gestion des pizzerias

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0
11/2020

Buglioni Thomas

Index

1.Présentation générale	2
Contexte	2
Besoins exprimés par le client	2
Structuration du document	4
2.Impact mapping	5
3.Persona	6
4.Diagramme de contexte	7
5.Diagramme de package	8
6. Cas d'utilisation	9
1.Package : Authentification	9
Graphique	9
1.1.UC1.1 – Se connecter au site	10
1.2.UC1.2 – Souscrire au site	11
1.3.UC1.3 – Récupérer le mot de passe	12
2.Package : Consultation du site	13
Graphique	13
2.1.UC2.1 – Obtenir infos d'établissement	14
2.2.UC2.2 – choisir pizza	14
2.3.UC2.3 – Modifier panier	15
3.Package : Commander	16
Graphique	16
3.1.UC3.1 – Passer la commande	17
3.2.UC3.2 – Saisir information de livraison	18
3.3.UC3.3 – Payer la commande	19

3.4.UC3.4 – Annuler la commande	20
4.Package : Gestion des commandes	21
Graphique	21
4.1.UC4.1 – Preparer pizza	22
4.2.UC4.2 – Gérer le stock	23
4.2.UC4.2 – Livrer pizza	24
5.Package : Administratif	24
Graphique	24
5.1.UC5.1 – obtenir information des pizzerias	26
5.2.UC5.2 – Modifier droit d'accès	27
5.3.UC5.3 – Modifier les pizzas	28
7. Cycle de vie	29

1.Présentation générale

Mise en place d'un nouveau système informatique pour l'ensemble des pizzerias du groupe.

Contexte

« OC Pizza » est un jeune groupe de pizzeria en plein essor. Créé par Franck et Lola, le groupe est 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 6 mois.

Le système informatique actuel ne correspond plus aux besoins du groupe car il ne permet pas une gestion centralisée de toutes les pizzerias.

De plus, il est très difficile pour les responsables de suivre ce qui se passe dans les points de ventes. Enfin, les livreurs ne peuvent pas indiquer « en live » que la livraison est effectuée.

Besoins exprimés par le client

- 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 :
 - o passer leurs commandes, en plus de la prise de commande par téléphone ou sur place ;
 - o payer en ligne leur commande s'ils le souhaitent – sinon, ils paieront directement à la livraison ;
 - o 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

Date de livraison du système informatique :

Pour l'ouverture des 3 nouvelles pizzerias, dans 6 mois.

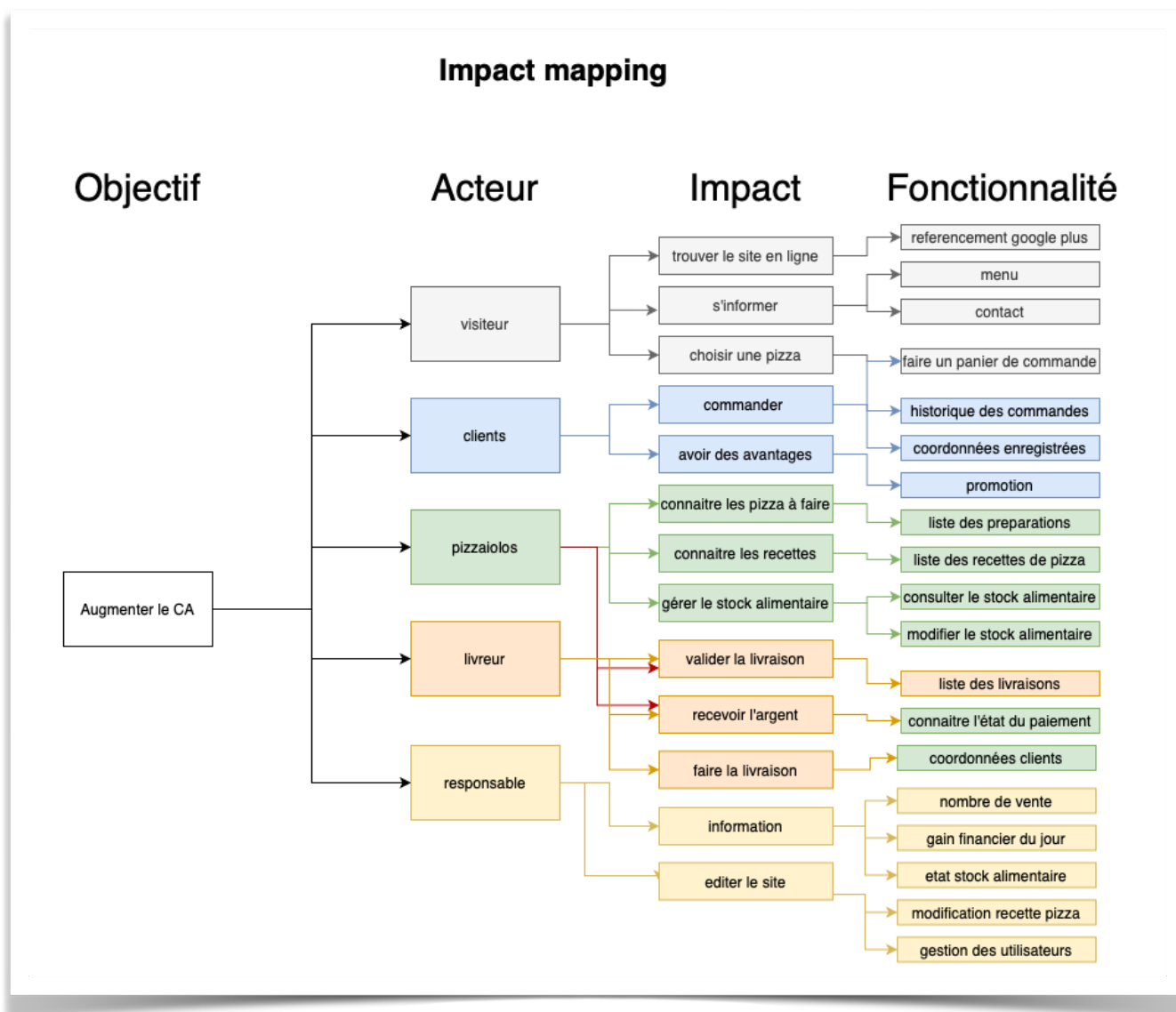
Structuration du document

Ce document sera structuré en « entonnoir » en allant d'une vision générale des éléments constituant le futur système, avec des tentatives pour cerner les différents éléments, jusqu'à dans le détail afin de répondre aux attentes clients.

L'approche en cascade sera utilisée pour une partie de la réflexion, cependant progressivement nous nous rapprocherons de la méthodologie « AGILE » en essayant de découper le futur système en sous-éléments et en sous-sous-éléments. De plus nous pouvons ajouter l'importance de rechercher une certaine « indépendance » entre ses éléments afin de simplifier le processus de création du système de la conception à la livraison.

2. Impact mapping

Graphique analysant l'interaction entre objectif à atteindre, acteur en action dans le projet, l'impact à atteindre par acteur, et une première approche de fonctionnalité dans le logiciel.



CA = chiffre d'affaire

3. Persona



Prénom : Louis

Âge : 32 ans

Caractéristique : En déplacement professionnel, de passage dans le coins

Impératif : Il ne veut pas être inscrit pour commander

Commentaire « une bonne pizza pour ce soir, et si possible sans se prendre la tête pour commander »

Fréquence : 1 pizza 1 fois

Payer : Cb en ligne

Prénom : Arthur

Âge : 21 ans

Caractéristique : Étudiant du coins

Impératif : préfère payer en liquide (argent de poche)

Commentaire « j'aime beaucoup la pizza mais ça peut vite couter cher... »

Fréquence : 1 pizza 3-4 fois pas mois

Payer : liquide sur place



Prénom : Heloise

Âge : 39 ans

Caractéristique : Mère de 3 enfants à 10 min en voiture

Impératif : Fait des commandes pour 5 personnes

Commentaire « avec mes enfants, des changement de choix de pizza de dernière minute sont à prévoir désolé :/ »

Fréquence : 5 pizza 2 fois par mois

Payer : liquide/ cheque / CB



4. Diagramme de contexte

Graphique pour afficher les différents acteurs devant interagir avec le système

À gauche les acteurs « primaires » dont l'interaction est directe.

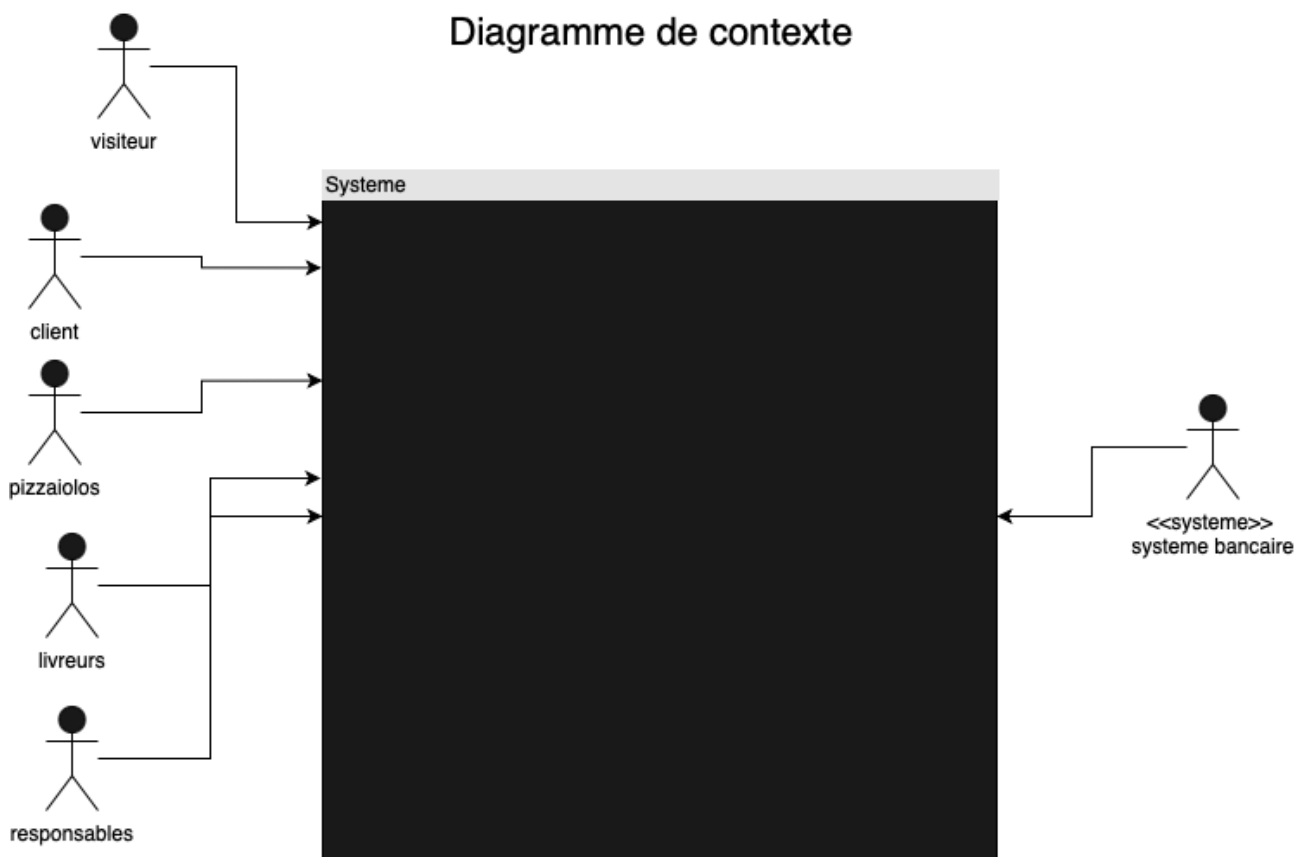
À droite les acteurs « secondaires » dont l'interaction est indirecte (en lien avec un acteur primaire)

Nous avons 3 catégories d'acteurs primaires dans le cas present :

- non connecté/non professionnel = visiteur
- connecté/non professionnel = client
- connecté/professionnel = pizzaiolo, livreur, responsable

Et un seul acteur secondaire :

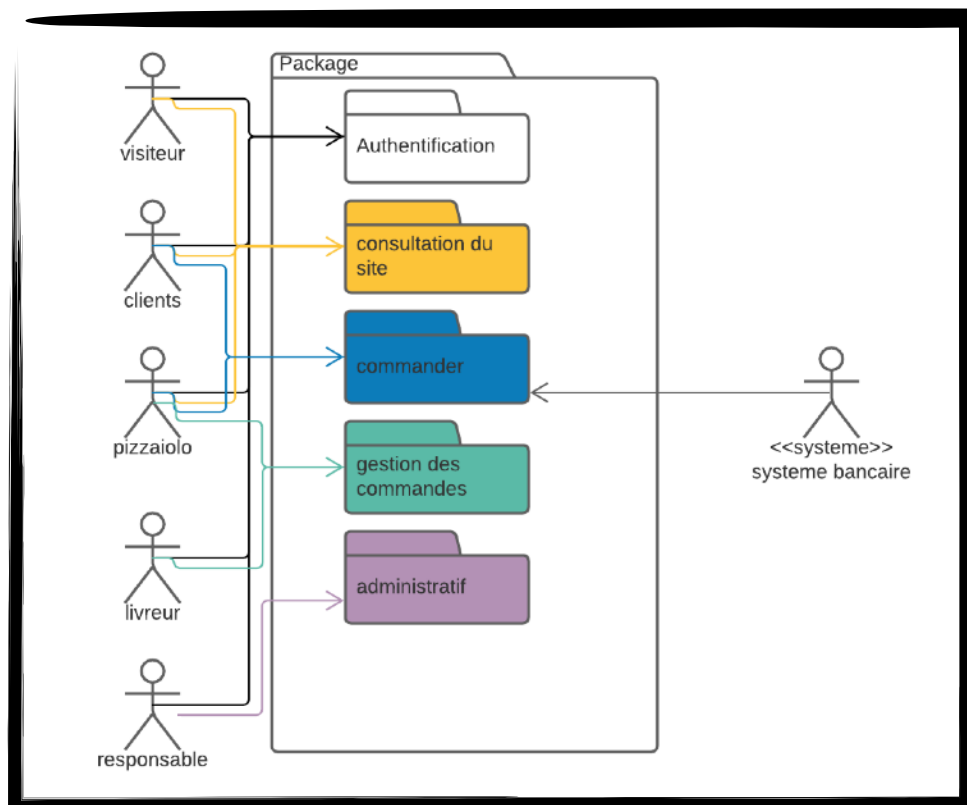
- le système bancaire pour la partie financière : paiement en ligne



5. Diagramme de package

Graphique « découpant » notre projet en sous unités fonctionnelles plus simples à appréhender qu'un ensemble non segmenté.

- Authentification : sous-unité pour la gestion de la connexion de chaque utilisateurs, et si nécessaire la création d'un compte « client » dans la base de donnée
- Consultation du site : sous-unité pour l'obtention d'informations (site, pizza) et la création d'un panier de commande
- Commander : sous-unité pour passer une commande (validation, coordonnées, payer)
- Gestion des commandes : sous-unité pour faire la commander (preparation, livraison)
- Administratif : sous-unité pour l'administration de l'entreprise (information, modification compte, modification pizza)

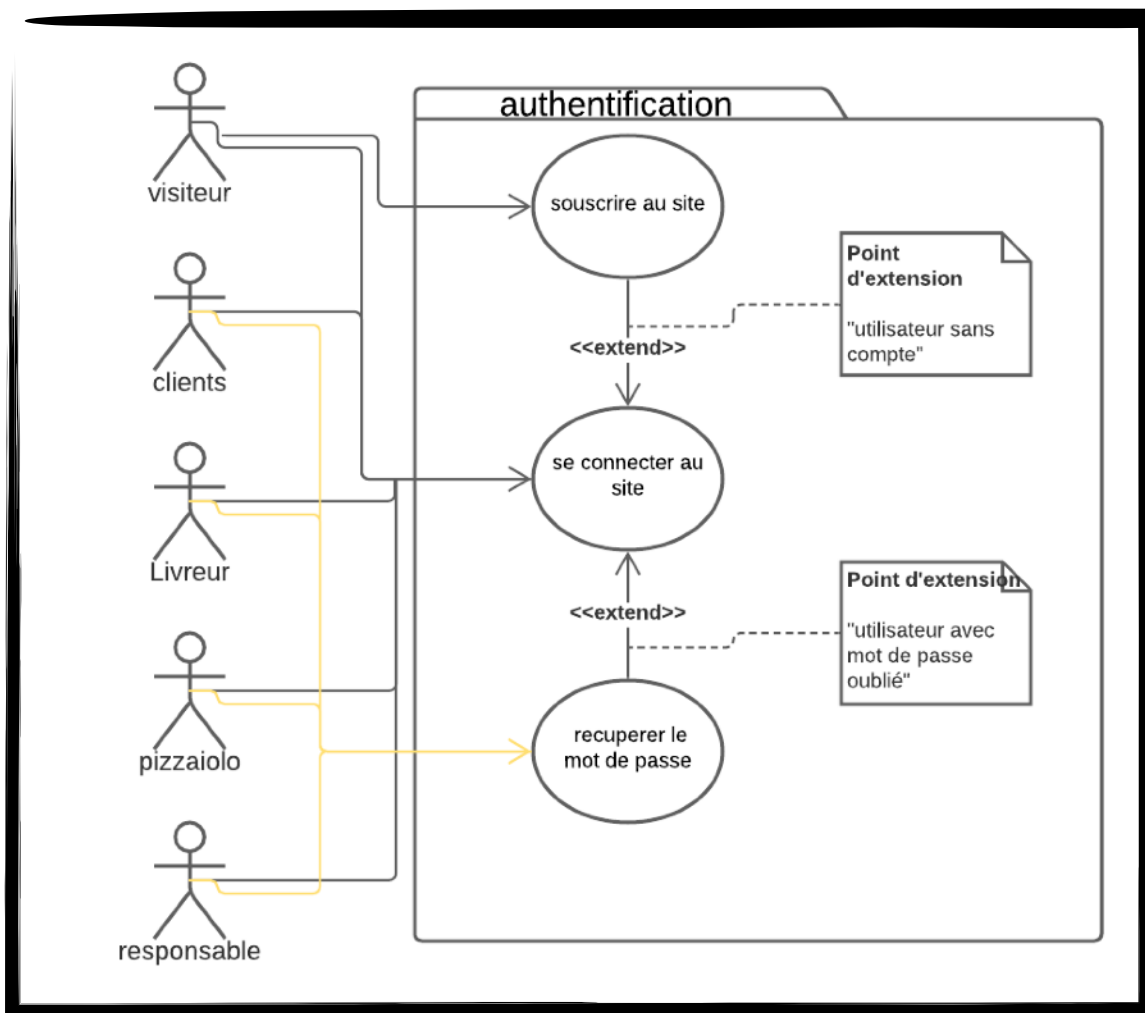


6. Cas d'utilisation

1.Package : Authentification

Graphique

Authentification : sous-unité pour la gestion de la connexion de chaque utilisateurs, et si nécessaire la création d'un compte « client » dans la base de donnée



1.1.UC1.1 – Se connecter au site

Identifiant	UC1.1 – Se connecter au site
Acteur	Toute les personnes du site
Description	Toute personne disposant d'un compte sur le site, doit pouvoir se connecter au site
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	
Démarrage	<ul style="list-style-type: none">Le client est sur la page de connexion
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Le système affiche la pageLe client entre un identifiantLe client entre un mot de passeLe système vérifie l'existence de l'identifiantLe système vérifie l'exactitude du mot de passeLe système connecte le client au site
Scénario alternatif	3 le système : ne trouve pas d'identifiant : point d'extension « souscrire au site » 4 le système : reçoit un mot de passe invalide : point d'extension « récupérer mot de passe »
Fin	<ul style="list-style-type: none">Scénario nominal au points 6, sur décision de l'utilisateur

1.2.UC1.2 – Souscrire au site

Identifiant	UC1.2 – Souscrire au site
Acteur	Visiteur
Description	Toute personne non inscrite, et le souhaitant, doit pouvoir souscrire au site
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	
Démarrage	<ul style="list-style-type: none">Le client est sur la page de souscription au site
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Le système affiche la pageLe client entre un identifiant, mot de passe, adresse mail, coordonnéesLe système vérifie que l'identifiant n'existe pas dans la base de donnéesLe système vérifie que le mot de passe remplit certains critèresLe système vérifie que l'adresse mail n'existe pas dans la base de donnéesLe système connecte le client au site
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none">le système trouve un identifiant existant<ol style="list-style-type: none">le client entre un nouvel identifiantle système constate que le mot de passe ne remplit pas certains critères<ol style="list-style-type: none">le client entre un nouveau mot de passele système trouve une adresse mail existant<ol style="list-style-type: none">le client entre une nouvelle adresse e-mail
Fin	<ul style="list-style-type: none">Scénario nominal au points 6, sur décision de l'utilisateur

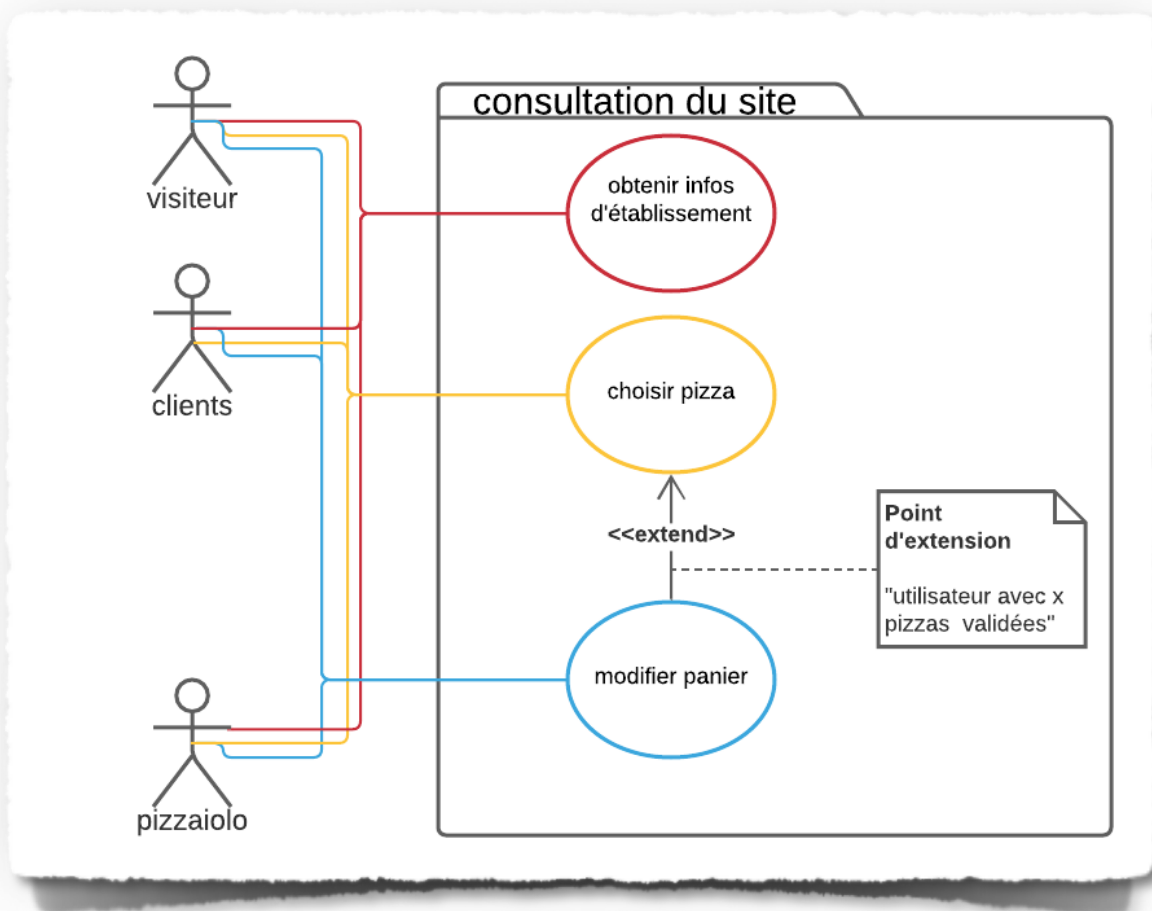
1.3.UC1.3 – Récupérer le mot de passe

Identifiant	UC1.3 – Récupérer le mot de passe
Acteur	Client, livreur, pizzaiolo, responsable
Description	Toute personne inscrite doit pouvoir récupérer son mot de passe si elle l'oublie
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	
Démarrage	<ul style="list-style-type: none">Le client est sur la page de récupération du mot de passe
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Le système affiche la pageLe client entre son adresse e-mail de connexionLe système vérifie que l'adresse e-mail existe dans la base de donnéesLe système envoie un e-mail avec un nouveau mot de passeLe système indique qu'un e-mail a été envoyé à cette adresse
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none">Le système ne trouve pas l'adresse e-mail dans la base de données<ol style="list-style-type: none">le système indique que l'adresse e-mail n'existe pas dans la base de donnéesfin du cas d'utilisation
Fin	<ul style="list-style-type: none">Scénario nominal au points 5, scénario alternatif 2

2.Package : Consultation du site

Graphique

Consultation du site : sous-unité pour l'obtention d'informations (site, pizza) et la création d'un panier de commande



2.1.UC2.1 – Obtenir infos d'établissement

Identifiant	UC2.1 – Obtenir infos d'établissement
Acteur	Client, visiteur, pizzaiolo
Description	Toute personne avant de commander doit pouvoir obtenir des informations sur l'établissement et les pizzas.
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> Le client est sur la page infos d'établissement
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche la page L'utilisateur ferme la page
Scénario alternatif	
Fin	<ul style="list-style-type: none"> Scénario nominal au points 2

2.2.UC2.2 – choisir pizza

Identifiant	UC2.2 – choisir pizza
Acteur	Client, visiteur, pizzaiolo
Description	Toute personne souhaitant faire une commande doit pouvoir créer un panier
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> Le client est sur la page de choix des pizzas
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche la page Le client choisit des pizzas Le client valide son choix Le système propose d'accéder au panier Le système : point d'extension : « modifier panier »
Scénario alternatif	<p>4 le client ne souhaite pas aller au panier</p> <p>4.1 fin du cas d'utilisation</p>
Fin	<ul style="list-style-type: none"> Scénario nominal au points 4, 5

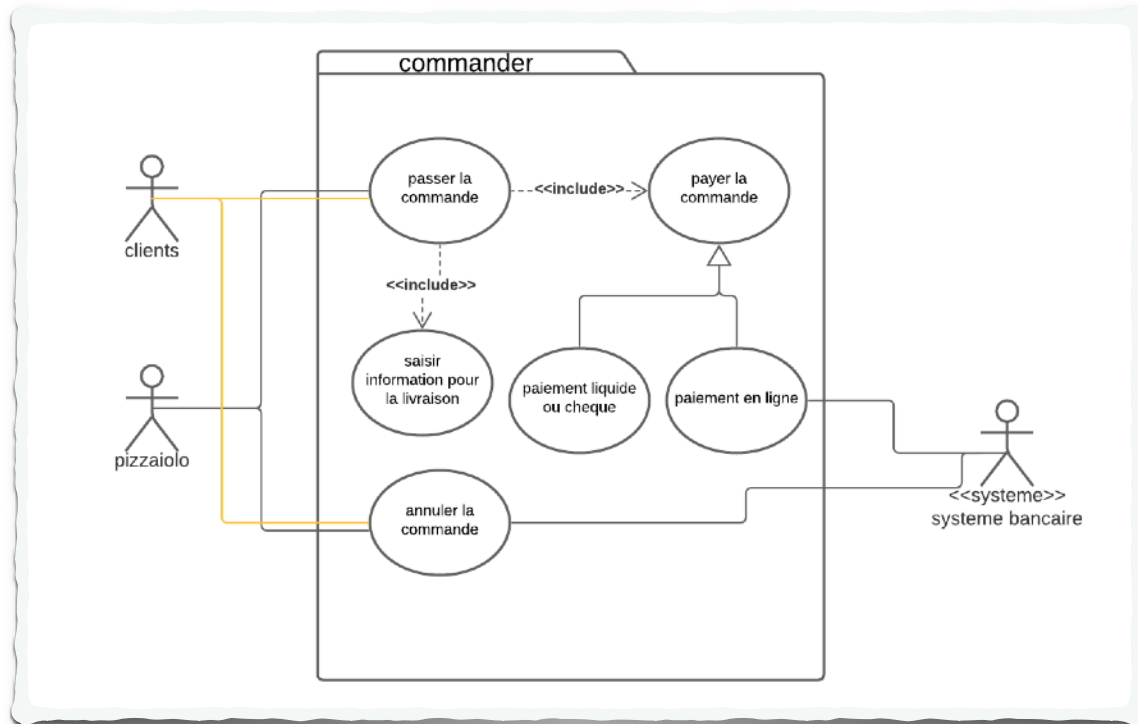
2.3.UC2.3 – Modifier panier

Identifiant	UC2.3 – Modifier panier
Acteur	Client, visiteur, pizzaiolo
Description	Lorsque un panier est fait, l'utilisateur doit pouvoir le consulter, le valider ou le modifier
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	
Démarrage	<ul style="list-style-type: none">Le client est sur la page du panier
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Le système affiche la pageLe client valide le panierLe système vérifie que le panier contient > 0 élémentsLe système : cas d'utilisation 3.1 « passer la commande »
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none">le client ne valide pas le panier<ol style="list-style-type: none">retour étape 1le panier est vide<ol style="list-style-type: none">le système demande au client d'ajouter au minimum 1 élément pour valider le panier
Fin	<ul style="list-style-type: none">Scénario nominal au points 2, 3, sur décision de l'utilisateur

3.Package : Commander

Graphique

Commander : sous-unité pour passer une commande (validation, coordonnées, payer)



3.1.UC3.1 – Passer la commande

Identifiant	UC3.1 – Passer la commande
Acteur	Client, pizzaiolo
Description	L'utilisateur doit pouvoir choisir un lieu de livraison et payer sa commande
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">Utilisateur connecté (UC1.1)Panier avec au moins 1 élément dedans (UC2.3)
Démarrage	<ul style="list-style-type: none">L'utilisateur est sur la page « passer la commande »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">L'utilisateur saisit les informations de livraison (inclusion du cas d'utilisation UC3.2. saisir information de livraison)L'utilisateur saisit le moyen de paiement (inclusion du cas d'utilisation UC3.3. saisir information de livraison)
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none">L'utilisateur annule la commande 1.1 fin du cas d'utilisationL'utilisateur annule la commande 2.1 fin du cas d'utilisation
Fin	<ul style="list-style-type: none">Scénario nominal au points 2, alternatif 1,2

3.2.UC3.2 – Saisir information de livraison

Identifiant	UC3.2 – Saisir information de livraison
Acteur	Client, pizzaiolo
Description	L'utilisateur choisit une adresse de livraison et le système vérifie que la livraison à cette adresse est réalisable : stock de nourriture, temps de livraison
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Utilisateur connecté (UC1.1)
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur est sur la page « information de livraison »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche la page Le système vérifie que le client a déjà des coordonnées sur le site Le système affiche les coordonnées déjà remplies en lecture L'utilisateur ne sélectionne pas « livraison en pizzeria » L'utilisateur valide ses coordonnées Le système vérifie que la pizzeria choisie possède les ingrédients nécessaires à chaque pizza Le système déduit du stock les ingrédients
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> Le client n'a pas d'adresse enregistré <ol style="list-style-type: none"> le système affiche les éléments à remplir L'utilisateur entre ses coordonnées le système vérifie les coordonnées (distance limite < 10 min de livraison) L'utilisateur valide ses coordonnées retour étape 3 l'utilisateur sélectionne « livraison en pizzeria » <ol style="list-style-type: none"> le système affiche les pizzerias l'utilisateur choisit la pizzeria retour étape 6 le client ne valide pas les coordonnées, pour les changer <ol style="list-style-type: none"> le système affiche les éléments déjà remplis en édition L'utilisateur entre ses coordonnées le système vérifie les coordonnées (distance limite < 10 min de livraison) L'utilisateur valide ses coordonnées retour étape 6 le stock de nourriture est insuffisant mais suffisant ailleurs <ol style="list-style-type: none"> le système vérifie qu'une autre pizzeria (distance limite < 20 min de livraison) a les ingrédients pour faire la préparation le système vérifie que la commande n'est pas « retrait en pizzeria », si non il informe l'utilisateur et demande confirmation de la commande. le système envoie la commande à la seconde pizzeria Le système déduit du stock les ingrédients le système informe un responsable le stock de nourriture est insuffisant sans remplacement possible <ol style="list-style-type: none"> le système informe le client du problème de commande le système annule la commande
Fin	<ul style="list-style-type: none"> Fin scénario nominal 7, fin scénario alternatif 6

3.3.UC3.3 – Payer la commande

Identifiant	UC3.3 – Payer la commande
Acteur	Client, pizzaiolo
Description	Lorsque le panier est validé, l'adresse saisie, l'utilisateur doit choisir un moyen de paiement
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Utilisateur connecté (UC1.1) Adresse validé (UC3.2 – saisir information de livraison)
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur est sur la page pour payer la commande
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche la page L'utilisateur choisit le cas de généralisation (payer en ligne) Le système communique avec le systèmes bancaire L'utilisateur paye sa commande Le système bancaire confirme le paiement Le système calcule en fonction de la livraison la pizzeria la plus proche Le système envoie la commande en préparation à la pizzeria choisit Le système confirme le paiement pour la livraison Le système affiche la commande validé
Scénario alternatif	<p>2a. L'utilisateur choisit le cas de généralisation « paiement en liquide ou cheque »</p> <ol style="list-style-type: none"> Le système bancaire confirme la commande avec paiement différé Le système calcule en fonction de la livraison la pizzeria la plus proche Le système envoie la commande en préparation à la pizzeria choisit Le système confirme le paiement en espèce ou cheque Le système affiche la commande validé fin du cas d'utilisation <p>2b le client annule la commande</p> <ol style="list-style-type: none"> stock de nourriture rechargé des aliments non utilisés fin du cas d'utilisation <p>5 le système bancaire ne confirme pas la commande</p> <ol style="list-style-type: none"> le système informe que la commande n'a pas aboutie stock de nourriture rechargé des aliments non utilisés le système annule la commande fin du cas d'utilisation
Fin	<ul style="list-style-type: none"> Fin scénario nominal 9, fin scénario alternatif 2,5

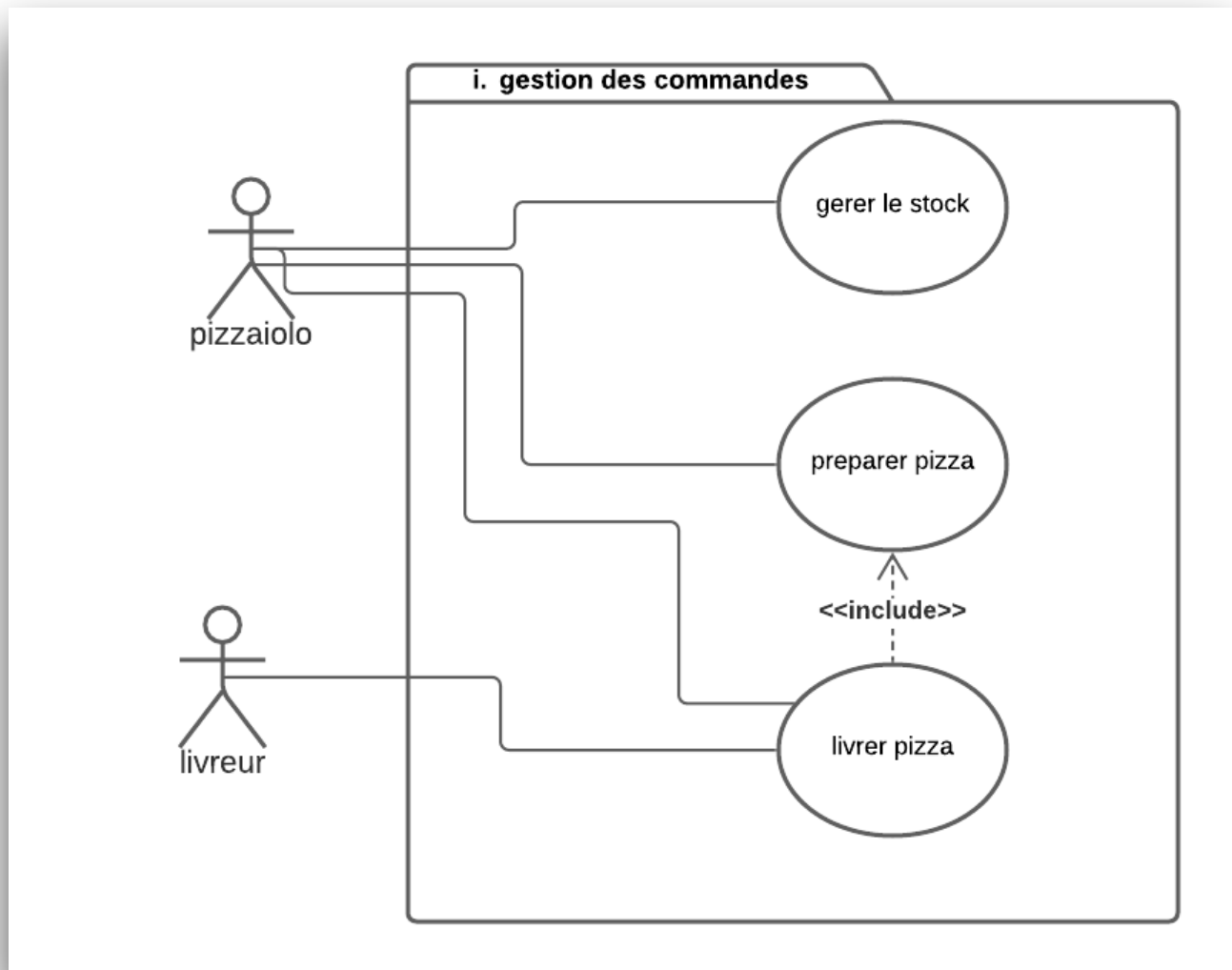
3.4.UC3.4 – Annuler la commande

Identifiant	UC3.4 – Annuler la commande
Acteur	Client, pizzaiolo
Description	Lors de la commande l'utilisateur doit pouvoir annuler (s'il le souhaite) sa commande avant que la pizza soit en preparation
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Utilisateur connecté (UC1.1)
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur est sur la page « commande en cours »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche la page Le système recherche les commandes en cours Le système trouve une commande ou plusieurs Le système vérifie le statut de chaque commande Le système affiche le statut de chaque commande Le système indique les commandes « annulables » L'utilisateur sélectionne une commande « annulable » à annuler Le système vérifie le statut de la commande Le système annule la commande Le système ajoute les ingrédients de préparations au stock de pizza Le système vérifie le moyen de paiement Le système active le remboursement (si paiement fait) Retour étape 1
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> le systeme ne trouve pas de commande <ol style="list-style-type: none"> le système n'affiche pas de commande fin du cas d'utilisation aucune commande ne peut être annuler <ol style="list-style-type: none"> fin du cas d'utilisation
Fin	

4.Package : Gestion des commandes

Graphique

Gestion des commandes : sous-unité pour faire la commander (preparation, livraison)



4.1.UC4.1 – Préparer pizza

Identifiant	UC4.1 – Préparer pizza
Acteur	Pizzaiolo
Description	Le pizzaiolo doit pouvoir préparer la commande de pizza en fonction du stock de nourriture
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Utilisateur connecté (UC1.1)
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> l'utilisateur est sur la page de preparation des pizzas
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche la liste des commandes à préparer L'utilisateur sélectionne le client à préparer Le système indique dans la liste des commande que le client est en cours de preparation Le système affiche la commande du client à préparer L'utilisateur demande les recettes de pizzas Le système affiche les recettes de pizza L'utilisateur ferme la recette de pizza Le système affiche la commande du client à préparer L'utilisateur valide la preparation de la pizza Le système envoie la commande à livrer cas d'inclusion : UC4.2 – livrer pizza Le système n'affiche plus la commande dans la liste des commandes à préparer Le système déduit la nourriture du stock de nourriture Le système vérifie que toutes les pizzas peuvent encore être préparés dans la pizzeria Retour étape 1
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> l'utilisateur ne demande pas les recettes <ol style="list-style-type: none"> le système n'affiche les recettes de pizza le système constate qu'il n'y a plus suffisamment d'ingrédients pour X pizzas <ol style="list-style-type: none"> le systeme informe « pizzaiolo » (1 fois par jour/pizzeria max) le système informe « responsable » (1 fois par jour/pizzeria max)
Fin	<ul style="list-style-type: none"> Fin scénario nominal sur décision de l'utilisateur

4.2.UC4.2 – Gérer le stock

Identifiant	UC4.2 – Gérer le stock
Acteur	Pizzaiolo
Description	Le pizzaiolo peut lire ou modifier la quantité de nourriture dans sa pizzeria
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none">Utilisateur connecté (UC1.1)
Démarrage	<ul style="list-style-type: none">l'utilisateur est sur la page de gestion du stock alimentaire
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none">Le système affiche le stock en lectureL'utilisateur demande a modifier les valeursLe système affiche le stock en écritureL'utilisateur modifie les valeurs « quantité par aliment »L'utilisateur valide les valeurs « quantité par aliment »Retour étape 1
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none">l'utilisateur ne souhaite pas faire de changement<ol style="list-style-type: none">le système attend une action
Fin	<ul style="list-style-type: none">Fin scénario nominal sur décision de l'utilisateur

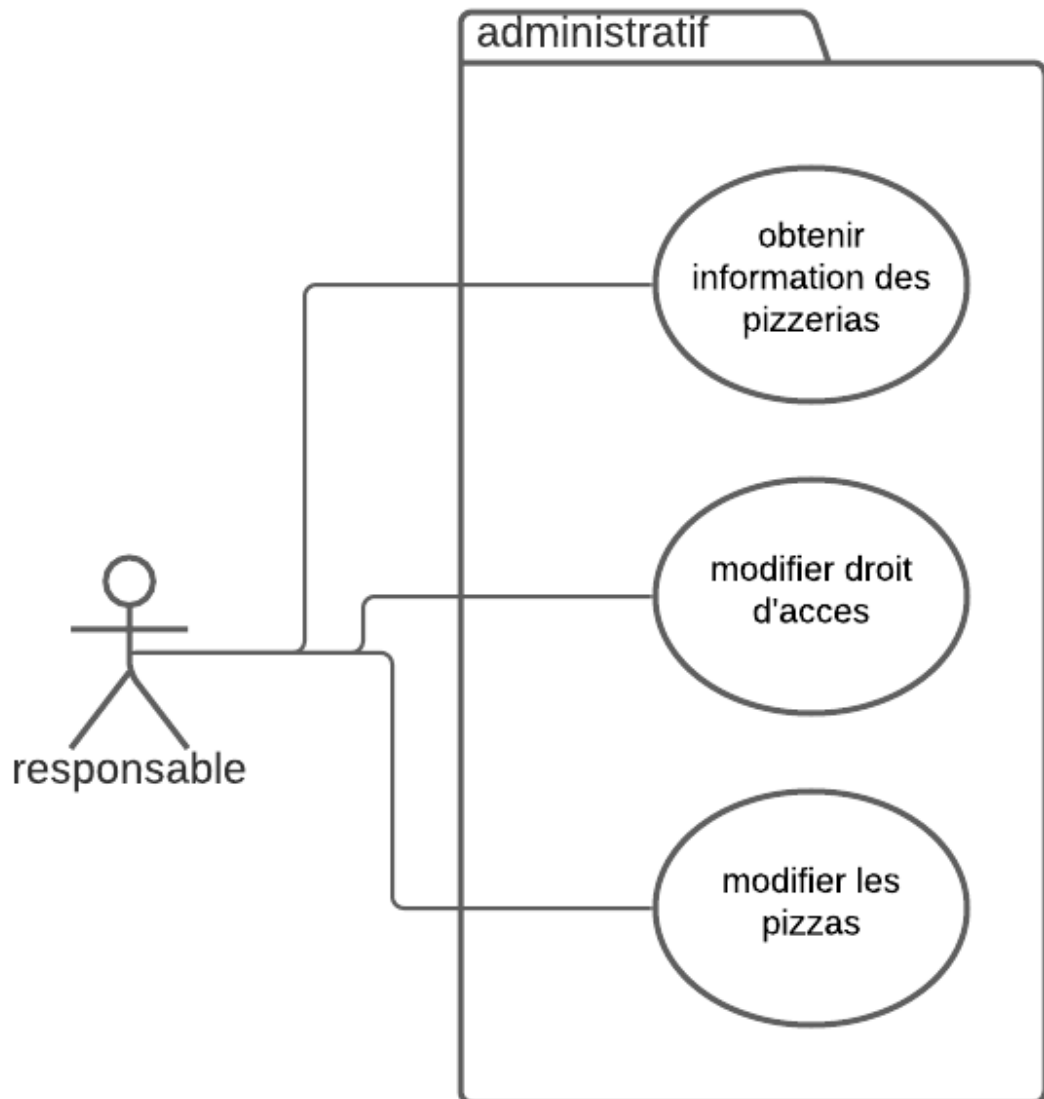
4.2.UC4.2 – Livrer pizza

Identifiant	UC4.2 – Livrer pizza
Acteur	Livreur, Pizzaiolo
Description	Un livreur doit pouvoir livrer une commande et connaître l'état du paiement, et le pizzaiolo doit pouvoir « livrer » une commande dans sa propre pizzeria »
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Utilisateur connecté (UC1.1) UC4.1 – préparer pizza : terminé
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur est sur la page de livraison des pizzas
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche la liste des commandes à livrer avec coordonnées et paiement L'utilisateur sélectionne le client à livrer Le système indique le statut du paiement du client sélectionné Le système indique dans la liste des commande que le client est en cours de livraison L'utilisateur vérifie que le paiement a été fait en ligne L'utilisateur valide une commande Le système n'affiche plus la commande dans la liste des commandes à livrer Retour étape 1
Scénario alternatif	<ol style="list-style-type: none"> Le paiement n'a pas été fait en ligne <ol style="list-style-type: none"> l'utilisateur encaisse l'argent de la livraison retour étape 6 l'utilisateur invalide une commande <ol style="list-style-type: none"> le système demande de préciser le motif de l'annulation le système n'affiche plus la commande dans la liste des commandes à livrer le système envoie un message au responsable du service avec le motif d'annulation retour étape 1
Fin	<ul style="list-style-type: none"> Fin scénario nominal sur décision de l'utilisateur

5.Package : Administratif

Graphique

Administratif : sous-unité pour l'administration de l'entreprise (information, modification compte, modification pizza)



5.1.UC5.1 – obtenir information des pizzerias

Identifiant	UC5.1 – obtenir information des pizzerias
Acteur	responsable
Description	Un responsable doit pouvoir obtenir des informations sur les pizzerias en temps reel
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Utilisateur connecté (UC1.1)
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> Sur la page « information des pizzerias »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche la page Le système affiche des informations des pizzerias (commande, livraison, stock, commandes annulées, etc.) L'utilisateur sélectionne une pizzeria spécifique Le système affiche les informations de la pizzeria (commande, livraison, stock, commandes annulées, etc.) L'utilisateur demande la page des informations des pizzerias (étape 2) Retour étape 1
Scénario alternatif	<p>3 l'utilisateur ne sélectionne pas une pizzeria spécifique</p> <p>3.1 le système attends une action</p> <p>5 l'utilisateur ne souhaite pas retourner sur la page des informations des pizzerias (étape 2)</p> <p>5.1 le système attends une action</p>
Fin	<ul style="list-style-type: none"> Fin du scénario nominal sur demande de l'utilisateur

5.2.UC5.2 – Modifier droit d'accès

Identifiant	UC5.2 – Modifier droit d'accès
Acteur	responsable
Description	Un responsable doit pouvoir modifier les différentes membres de la pizzeria (accès : livreur, pizzaiolo, responsable)
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Utilisateur connecté (UC1.1)
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> Sur la page « droit d'accès »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche la page Le système affiche la liste des personnes identifiées, autre que « client » L'utilisateur modifie ou supprime le statut d'une personne Le système demande confirmation L'utilisateur confirme Le système fait la modification demandée Retour étape 1
Scénario alternatif	<p>3 l'utilisateur ajoute une personne</p> <ol style="list-style-type: none"> l'utilisateur demande pour ajouter une personne le système demande des informations le système vérifie les informations l'utilisateur valide les informations le système ajoute la personne à la liste des personnes identifiées, autre que « client » retour étape 1 <p>5 l'utilisateur ne confirme pas les modifications</p> <ol style="list-style-type: none"> le système demande confirmation pour annuler les modifications l'utilisateur confirme le système annule les modifications retour étape 1
Fin	<ul style="list-style-type: none"> Fin scénario nominal sur demande de l'utilisateur

5.3.UC5.3 – Modifier les pizzas

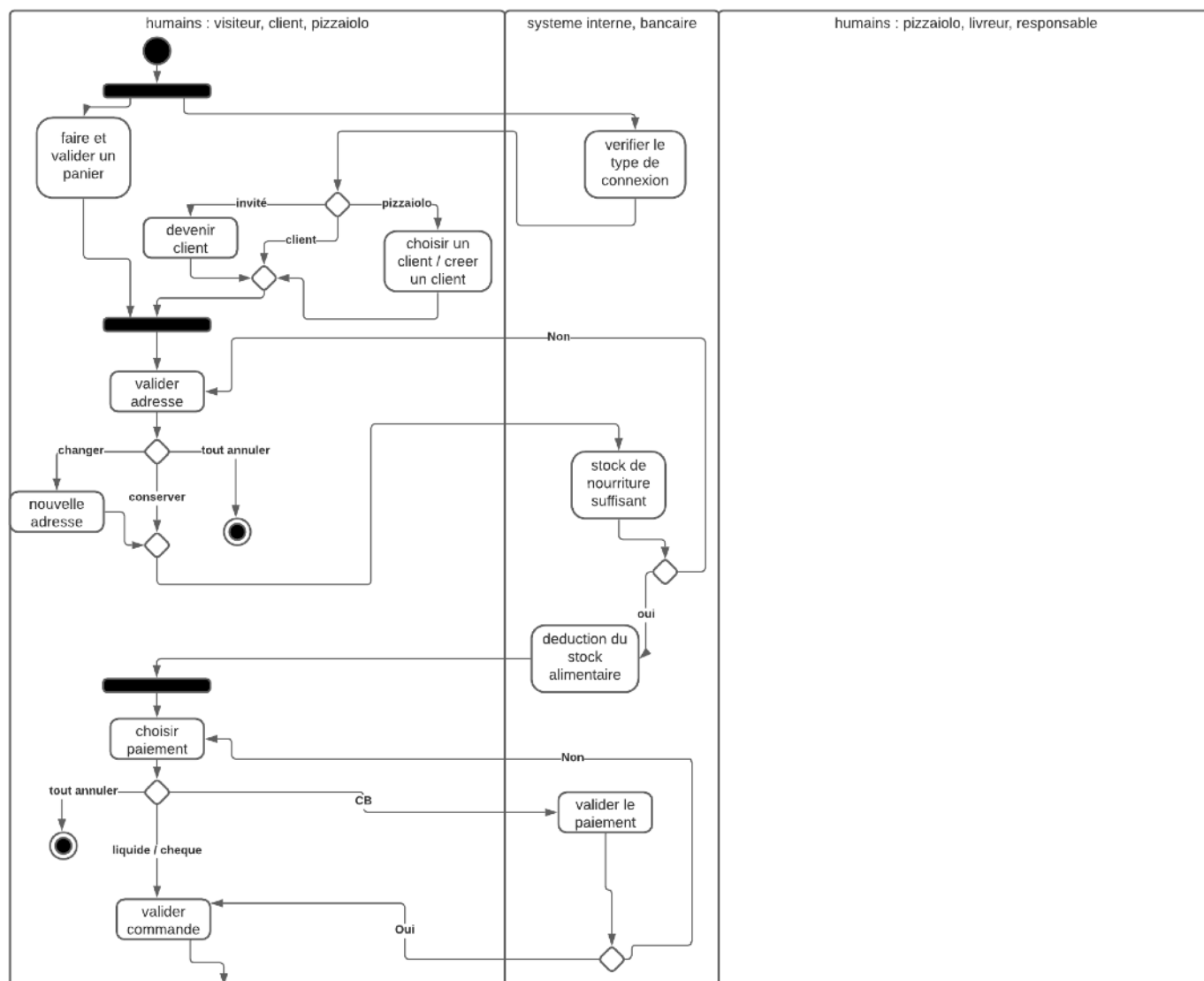
Identifiant	UC5.3 – Modifier les pizzas
Acteur	responsable
Description	Un responsable doit pouvoir modifier les différentes pizzas proposées
Auteur	Thomas Buglioni
Date	05/11/2020
Pré-conditions	<ul style="list-style-type: none"> Utilisateur connecté (UC1.1)
Démarrage	<ul style="list-style-type: none"> Sur la page « modifier les pizzas »
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> Le système affiche la page Le système affiche la liste des pizzas L'utilisateur modifie ou supprime une pizza Le système demande confirmation L'utilisateur confirme Le système fait la modification demandée Retour étape 1
Scénario alternatif	<p>3 l'utilisateur ajoute une pizza</p> <ol style="list-style-type: none"> l'utilisateur demande pour ajouter une pizza le système demande des informations le système vérifie les informations l'utilisateur valide les informations le système ajoute une pizza à la liste des pizzas retour étape 1 <p>5 l'utilisateur ne confirme pas les modifications</p> <ol style="list-style-type: none"> le système demande confirmation pour annuler les modifications l'utilisateur confirme le système annule les modifications retour étape 1
Fin	<ul style="list-style-type: none"> Fin scénario nominal sur demande de l'utilisateur

7. Cycle de vie

Graphique résumant le parcours fait de manière chronologique (du haut vers le bas) pour réaliser une commande sur le site

Il y a 3 sections, une orienté client (colonne de gauche), une système (milieu) et une entreprise (droite)

Infos : le package « administratif » n'est pas indiqué dans ce graphique de part son caractère indépendant et itératif¹.



¹ notion de répétition, circulaire

