



{{OC Pizza}}

{{OC Pizza-Manager}}

Dossier de conception fonctionnelle

Version {{1.0.0}}

Auteur

{{Mr Cottenceau Thomas}}

{{Développeur Full Stack Python}}

{{Entreprise}}

< 10 QUAI DE LA CHARENTE 75019 PARIS > – < [01 80 88 80 30](tel:0180888030) > –

< openclassrooms@gmail.com >

< <https://openclassrooms.com> >

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

TABLE DES MATIÈRES

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	4
3 - Description générale de la solution	5
3.1 - Les principes de fonctionnement.....	5
3.2 - Les acteurs	5
3.3 - Les cas d'utilisation généraux.....	6
4 - Le domaine fonctionnel	7
4.1 - Référentiel	7
4.2 - Explications	8
5 - Application Web	9
5.1 - L'architecture	9
5.2 - Les acteurs	9
5.3 - Diagramme UML des cas d'utilisation.....	10
5.3.1 - Package 'Gérer un compte client'	11
5.3.2 - Package 'Gérer une commande'	13
6 - Les workflows.....	19
6.1 - Le workflow de la commande.....	19

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
Cottenceau Thomas	02/03/2021	Création du document	1.0.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

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

Il détaille dans l'ensemble le fonctionnement général et les possibilités que va offrir l'application du point de vue de l'utilisateur.

2.2 - Références

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

1. **DCT – OC Pizza-Manager** : Dossier de conception technique
2. **DCT - OC Pizza-Manager** : Dossier d'exploitation

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

OC Pizza est un jeune groupe de pizzeria 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. Il est question ici donc de répondre à la demande de OC Pizza qui souhaite un système informatique de gestion de ses établissements.

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

L'enjeu est donc pour OC Pizza de mieux gérer ses établissements en vue de les pérenniser et dans le meilleur des cas de pouvoir financer la création de futurs enseignes.

3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principes de fonctionnement

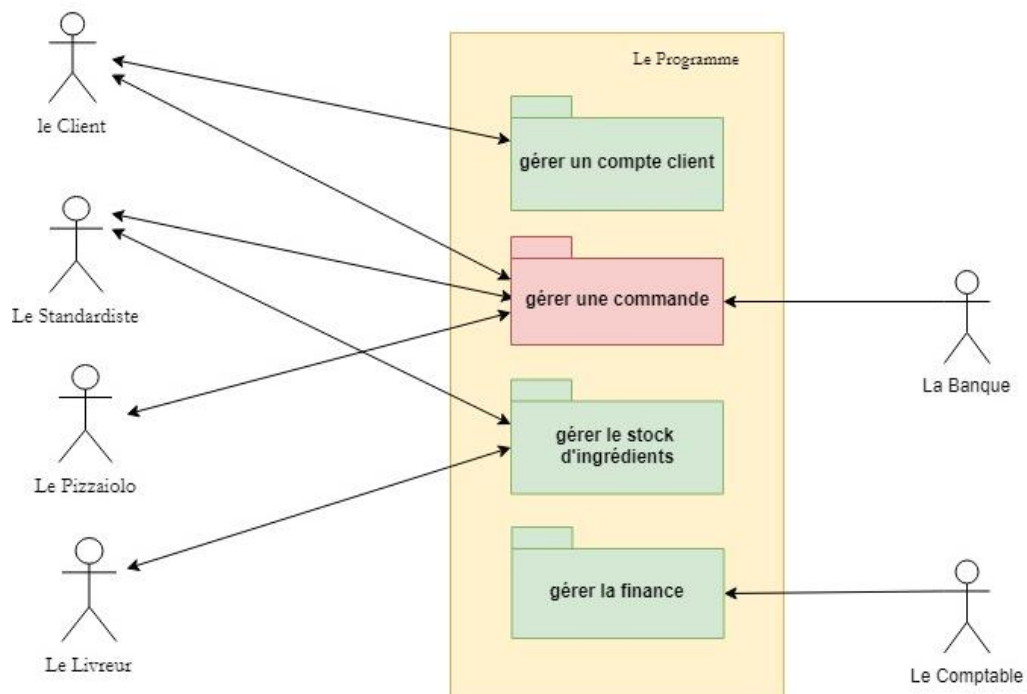
La société OpenClassrooms propose donc à la société OC Pizza le système informatique OC Pizza-Manager. Ce système sera hébergé sur un serveur et sera en capacité de proposer une interface par utilisateur : client, standardiste, pizzaiolo, livreur et enfin gérant. Chaque acteur y aura accès à l'aide d'un compte créé en amont. Le système sera donc utilisable par une connexion internet et stockera les données utiles au fonctionnement dans une base de données SQL relationnelle, nous utiliserons PostgreSQL car il fournit une sauvegarde en ligne ce qui peut être très utile, mais surtout car sa gestion repose sur l'objet ce qui dans notre cas est totalement adéquat avec notre structure de données Python. Chaque acteur aura donc son interface nécessaire à la gestion de son poste. De ce fait le client pourra évidemment sur internet à l'aide d'une plateforme se créer un compte afin de pouvoir prendre une commande et de la payer. Il sera lui aussi informé de l'évolution de sa commande en temps réel. Il sera donc possible de gérer intégralement les commandes de leur réception à leur livraison. Chaque commande aura de ce fait le statut qui lui convient en temps réel. OC Pizza-Manager gèrera les stocks d'ingrédients en permanence afin de savoir si un ingrédient manque pour réaliser une variété de pizza. Enfin il sera possible de consulter et gérer au moyen d'une interface administrateur les données relatives aux clients et les commandes afin d'avoir un indice des recettes quotidiennes de chaque établissement.

3.2 - Les acteurs

L'utilisateur est celui qui va interagir avec le système et il va de soi que le client n'a pas les mêmes utilités du système que le standardiste ou le pizzaiolo, pour ne citer qu'eux. On pourrait alors imaginer que chaque employé de l'entreprise puisse s'identifier comme le fait le client. Une fois connecté au système chacun verrait son interface et ses fonctionnalités utiles à son poste. On pourrait imaginer que le pizzaiolo possède la rubrique 'Commandes à réaliser', dans laquelle il verrait par ordre de la plus ancienne à la plus récente les différentes commandes. Dans les scénarios utilisateur, nous décrivons donc les fonctionnalités nécessaires à leur rôle à jouer au sein de la société 'OC Pizza'.

Nous recensons donc les acteurs suivants: le client, le standardiste, le pizzaiolo, le livreur, la banque et enfin le gérant.

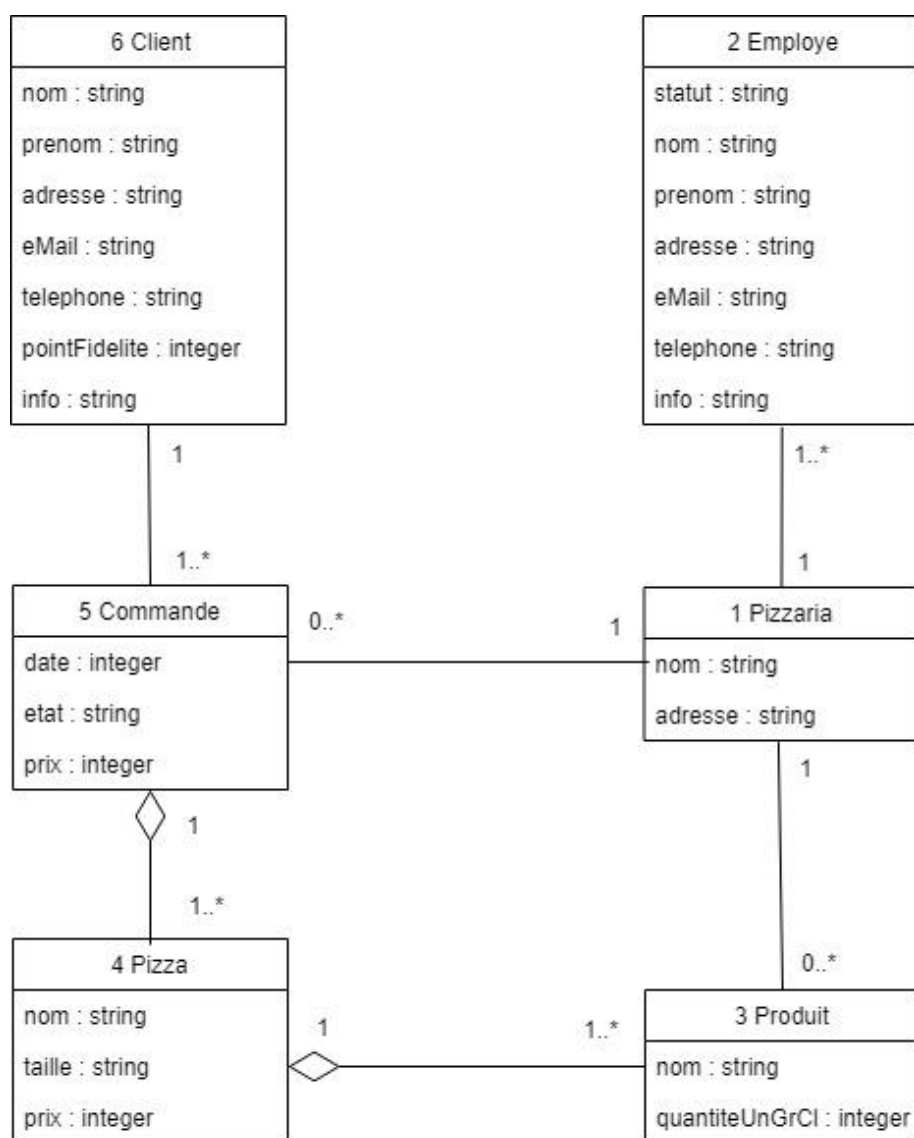
3.3 - Les cas d'utilisation généraux



4 - LE DOMAINE FONCTIONNEL

4.1 - Référentiel

Voici le diagramme UML de Classes





4.2 - Explications

Dans le diagramme de Classes ci-dessus chaque tableau (ou table en SQL), représente un model de donnée matérialisé par une classe en Python. Ces classes possèdent des attributs ici représentés par les lignes des tableaux : l'attribut 'nom' de la classe 'client' par exemple représente ici le prénom d'un client. Sur la meme ligne est renseignée la nature de la variable on constate donc que le nom du client sera une variable de type string. Ce système mis en place grâce à l'utilisation du langage Python (orienté objet) combiné avec l'ORM (le manager qui gère la base de donnée) du Framework Django nous offre donc une grande flexibilité. Dans cet environnement ce qu'il faut donc retenir c'est que chaque ligne d'une table dans la base de données est en réalité un objet de la classe qui est représenté par cette même table SQL.

5 - APPLICATION WEB

5.1 - L'architecture

Comme expliqué précédemment le système OC Pizza-Manager proposera une interface unique dédiée à chaque utilisateur afin que la gestion de chaque pizzeria se fasse le plus efficacement possible car il est évident que le pizzaiolo par exemple interagira avec le système pour afficher une commande à réaliser. De même le standardiste aura besoin de consulter le menu afin de sélectionner les pizzas lors d'une commande par téléphone. Enfin le livreur quand à lui ne trouvera pas la nécessité de consulter la constitution d'une commande ou encore de voir le menu proposé par l'établissement néanmoins il serait judicieux qu'il puisse voir les commandes prêtes pour la livraison ou même d'être informé sur un ingrédient manquant en stock. Tout ceci est bien sûr, en dehors de l'organisation évidente, fait pour ne pas charger d'informations inutiles chaque interface et gagner en efficacité.

5.2 - Les acteurs

OC Pizza-Manager sera conçu pour interagir avec les acteurs suivants:

Le client

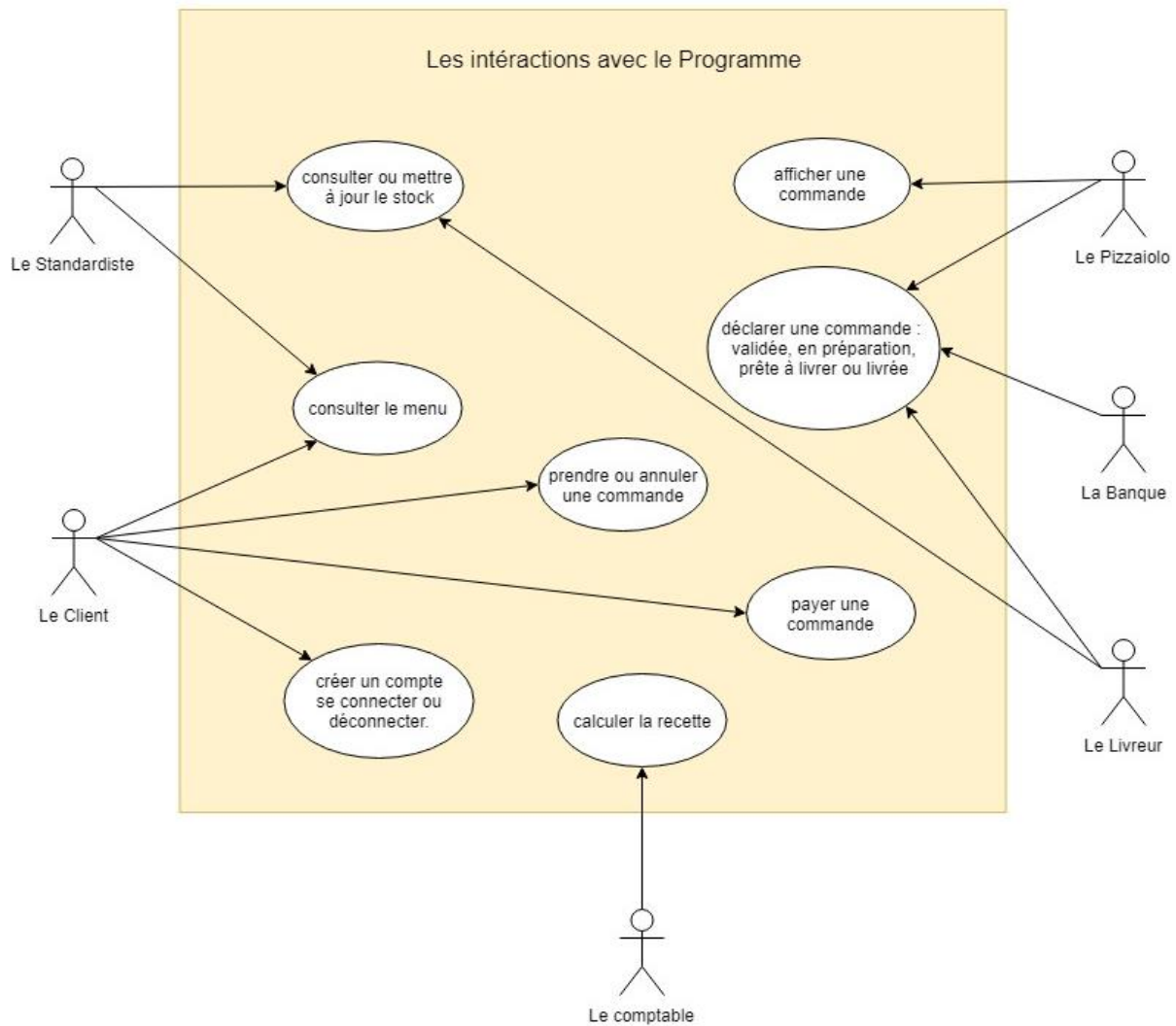
Le standardiste

Le pizzaiolo

Le livreur

Le gérant

5.3 - Diagramme UML des cas d'utilisation



5.3.1 - Package 'Gérer un compte client'

5.3.1.1 - UC1 – Cas d'utilisation: 'Créer un compte'

Identifiant	Un lien "Ouvrir un compte".
Acteur concerné	Le client.
Description	Créer un compte client pour commander en ligne.
Pré-conditions	L'utilisateur doit posséder avoir une boîte mail et un compte bancaire.
Démarrage	Le client clique sur "Créer un compte" présent sur la page d'accueil. Sinon il prend une commande et clique sur " Payer" se qui va automatiquement lui demander de se connecter ou d'ouvrir un compte s'il n'est pas connecté.
Scénario nominal	L'utilisateur rentre ses données personnelles: son numéro de telephone, son adresse, son nom, prénom, son mail ainsi que sa carte bancaire pour faciliter ses futurs achats. Pour assurer la sécurité de son compte un mot de passe lui sera demandé.
Scénario alternatif	A tout moment l'utilisateur peut quitter la création tant 'il n'a pas validé la procédure en appuyant sur le bouton 'valider'.
fin	Un mail lui est envoyé afin de lui confirmer la création du compte.
Erreurs	Si une information manque le champs du formulaire non renseigné ou non conforme apparait en rouge.

5.3.1.2 - UC1 – Cas d'utilisation: 'Se connecter à son compte'

Identifiant	Un lien "Me connecter".
Acteur concerné	Le client.
Description	Se connecter à son compte.
Pré-conditions	Le client doit au préalable avoir ouvert un compte.
Démarrage	L'utilisateur tape l'URL du site "OCPizza.fr" et se connecte a son compte en cliquant sur "Me connecter".
Scénario nominal	L'utilisateur entre son adresse mail et son mot de passe.
Fin	Une fois connecté les liens "Me déconnecter" et "Mon compte" apparaissent.
Erreurs	S'il s'est trompé le message 'Compte inexistant' s'affiche alors.

5.3.1.3 - UC1 – Cas d'utilisation: 'Se déconnecter à son compte'

Identifiant	Un lien "Me déconnecter".
Acteur concerné	Le client.
Description	Se déconnecter à son compte.
Pré-conditions	Le client doit au préalable s'être connecté à son compte.
Démarrage	Une fois connecté un lien "Me déconnecter" apparait alors à la place de "Me connecter".
Scénario nominal	Il s'est connecté a son compte a effectuer sa commande et clique maintenant sur "Me déconnecter".
Fin	Une fois déconnecté les liens "Me déconnecter" et "Mon compte" disparaissent et laissent place au lien "Me connecter".

5.3.2 - Package 'Gérer une commande'

5.3.2.1 - Cas d'utilisation: 'Consulter le menu'

Identifiant	Aucun, le menu apparaît directement sur la page principale.
Acteurs concernés	Le client ou le standardiste.
Description	La consultation du menu sur le site internet en vue de commander une ou des pizzas.
Pré-conditions	L'utilisateur doit avoir une connexion internet ainsi qu'un ordinateur, tablette ou téléphone pour afficher le site.
Démarrage	L'utilisateur tape l'URL du site "OCPizza.fr".
Scénario nominal	La page web affiche le menu dans lequel les différentes pizzas ainsi que leur composition, taille et prix s'affichent.
Scénario alternatif	Il ferme la page web.
Fin	La consultation du menu s'arrête lorsque la commande est en phase de paiement ou que le site est fermé.

5.3.2.2 - Cas d'utilisation: 'Prendre une commande'

Identifiant	Aucun, la commande se fait par l'action de cliquer sur une taille de pizza.
Acteurs concernés	Le Client ou le Standardiste.
Description	L'utilisateur doit pouvoir se constituer un panier.
Pré-conditions	L'utilisateur doit au préalable pouvoir accéder au menu.
Démarrage	L'utilisateur clique sur la taille de la ou les Pizza(s).
Scénario nominal	Les articles s'ajoutent dans le panier qui apparaît sur le côté de la page.
Scénario alternatif	Il peut retirer du panier une pizza en cliquant sur une petite croix associée à celle-ci.
Fin	La fin de la prise de commande se fait par l'action de payer ou bien le fait de vider le panier.

5.3.2.3 - Cas d'utilisation: 'Payer une commande'

Identifiant	Un lien "Payer".
Acteur concerné	Le client.
Description	Le client peut payer par carte bancaire en ligne.
Pré-conditions	Il doit au préalable avoir pris une commande et ouvert un compte client.
Démarrage	Il a constitué son panier et clique sur "Payer".
Scénario nominal	Le système interroge la banque, pendant ce temps un icon de chargement tourne.
Scénario alternatif	Si il n'est pas connecté à son compte on lui demande de le faire. Si un problème de réseau intervient à ce moment et coupe la connexion le paiement ne se fait pas.
Fin	Le logo de chargement apparaît à l'écran.
Les post-conditions	La Banque est immédiatement interrogée.

5.3.2.4 - Cas d'utilisation: 'Valider le paiement'

Identifiant	Un logo de chargement.
Acteur concerné	La Banque ou le standardiste.
Description	La Banque est interpellée pour valider le paiement.
Pré-conditions	Il doit au préalable avoir pris une commande et ouvert un compte client.
Démarrage	Le client a réalisé sa commande et a cliqué sur le lien "Payer" ou le standardiste clique sur "Valider".
Scénario nominal	La Banque vérifie que l'argent est bien sur le compte bancaire du client et valide donc le paiement. Le standardiste a finit de prendre la commande du client par téléphone.
Scénario alternatif	La Banque constate que le client ne possède pas les fonds nécessaires au paiement.
Fin	Le message "Paiement accepté" ou "Paiement refusé".
Les post-conditions	La commande porte le status "En préparation".

5.3.2.5 - Cas d'utilisation: 'Afficher une commande'

Identifiant	Pour le client le lien "Mes commandes" et pour les employés les commandes apparaissent dans leur rubriques et sont consultables en cliquant dessus.
Acteurs concernés	Le client, Le pizzaiolo, le standardiste et le livreur.
Description	Afficher une commande en y attribuant son status.
Pré-conditions	Une commande ne peut être affichée que si le paiement a été validé par la banque ou que le standardiste ne l'ai validé lui-même dans le cas d'une commande par téléphone.
Démarrage	La validation de la Banque ou du standardiste.
Scénario nominal	Les commandes sont consultables en cliquant sur le lien «Mes commandes » pour le client. Quant aux employés chacun possède son interface montrant les commandes triées par ordre de la plus récente à la plus ancienne. Le Pizzaiolo peut voir la composition des pizzas lorsqu'il clique dessus. Chaque commande est étiquetée du nom du client.
Scénario alternatif	Si la banque a refusé le paiement, la commande ne s'affiche pas.
Cas exceptionnel	Si la connexion internet est coupée, des lors qu'une commande a été validée elle est sauvegardée en base de données. Le système réaffiche toutes les commandes qui ne sont ni livrées ni non livrées.
Fin	L'affichage n'est plus possible lorsque la commande est statuée "Livree" ou "non livrée".

5.3.2.6 - Cas d'utilisation: 'Statuer une commande <En préparation>'

Identifiant	Sa présence dans la rubrique "En préparation".
Acteurs concernés	La Banque ou le standardiste.
Description	Avertir que la commande a été validée et peut être réaliser.
Pré-conditions	La banque est interrogée par le système ou le standardiste receptionne une commande par téléphone.
Démarrage	La banque a validé le paiement ou le standardiste a cliqué sur "Valider".
Scénario nominal	La commande est validée le client et les employés en sont informé car la commande porte la mention "En préparation".
Scénario alternatif	La validation ne s'est pas faite, la commande est effacée.
Fin	La commande est finie, le pizzaiolo la statut "Prête à livrer".
Les post-conditions	Le client recoit le message "En préparation".

5.3.2.7 - Cas d'utilisation: 'Statuer une commande <Prête à livrer>'

Identifiant	Sa présence dans la rubrique "Prête à livrer".
Acteurs concernés	Le pizzaiolo.
Description	Avertir qu'une commande est prête à être livrée.
Pré-conditions	Le pizzaiolo a réalisé une commande qu'il a pu afficher.
Démarrage	Le pizzaiolo vient de terminer une commande et clique sur "A livrer".
Scénario nominal	Une notification est envoyée au livreur désormais informé qu'une commande est prête à la livraison.
Fin	La fin de cette action se traduit par le fait que le livreur l'a réceptionné et a cliqué dessus sur son interface.
Les post-conditions	La commande est maintenant dans la rubrique "En-livraison".

5.3.2.8 - Cas d'utilisation: 'Statuer une commande <En livraison>'

Identifiant	Sa présence dans la rubrique "En livraison".
Acteurs concernés	Le livreur.
Description	Avertir que la commande est en cours de livraison.
Pré-conditions	La commande se retrouve dans la rubrique des livraisons.
Démarrage	Le livreur clique sur la commande qui vient de s'ajouter dans sa rubrique et qui clignote.
Scénario nominal	Le livreur vient de recevoir une nouvelle commande sur son interface et se prépare à la livrer.
Fin	La fin de cette action se traduit par le fait que la commande porte la mention "En livraison".
Les post-conditions	La possibilité de mentionner la commande comme "Livrée" ou "Non livrée".

5.3.2.9 - Cas d'utilisation: 'Statuer une commande <Livrée>'

Identifiant	Aucun car elle est directement enregistrée en base de données.
Acteurs concernés	Le livreur.
Description	Avertir la pizzeria que la commande est livrée.
Pré-conditions	Le livreur voit la commande dans sa rubrique "En livraison".
Démarrage	Le livreur repart et clique sur "Commande livrée" de son application.
Scénario nominal	Le livreur livre la commande au client qui la réceptionne bien. Il part faire une autre livraison ou retourne à la Pizzeria chercher une autre commande.
Fin	La fin de cette opération donne lieu à l'enregistrement de la commande livrée en base de données.



5.3.2.10 - Cas d'utilisation: 'Statuer une commande <Non livrée>'

Identifiant	Aucun car elle est directement enregistrée en base de données.
Acteurs concernés	Le livreur.
Description	Avertir la pizzeria que la commande n'est pas livrée.
Pré-conditions	Le livreur voit la commande dans sa rubrique "En livraison".
Démarrage	Le livreur repart et clique sur "Commande non livrée" de son application.
Scénario nominal	Un problème fait qu'il ne peut livrer sa commande.
Fin	La fin de cette opération donne lieu à l'enregistrement de la commande non livrée en base de données.

6 - LES WORKFLOWS

6.1 - Le workflow de la commande

Voici le flux d'une commande et ces différents états liées aux actions des acteurs, de sa création à son statut final sauvegardé en base de données.

