**OC Pizza**

**Solution fonctionnelle et technique**

**Solution fonctionnelle**

Le système est divisé en 3 parties :

- **L’interface client**, qui permet au client ou à un employé de commander une pizza et qui regroupe différentes actions connexes :

¤ choisir un des points de vente

¤ s’inscrire ou se connecter

¤ payer (en ligne ou en espèces)

¤ avoir accès à la liste des pizzas disponibles

- **L’interface des commandes**, qui permet aux employés (pizzaiolos ou livreurs) et au patron de :

¤ Suivre en temps réel l’évolution des commandes, ce qui permettra une meilleure organisation d’ensemble.

¤ Modifier les commandes

¤ Avoir accès aux recettes des différentes pizzas

¤ Afficher les informations de livraison (adresse, heure de livraison, …)

- **La gestion** qui permet au patron de :

¤ Modifier la liste des pizzas et leurs recettes

¤ Modifier les sessions utilisateur

¤ Afficher le stock d’ingrédients de chaque point de vente en temps réel

**Solution technique**

Pour pouvoir mettre en œuvre la solution fonctionnelle expliquée ci-dessus, nous auront besoin de certains outils informatiques et interfaces matérielles tels que :

- Un **environnement de développement**, tel que Eclipse afin de coder le logiciel en Java. Cela pourra nous permettre de l’importer sur plusieurs supports (ordinateurs ou téléphones).

- Une **base de données** (MySQL) car nous avons besoin d’une BDD organisée

- Un **service tiers de paiement** (tel que Stripe) permettant au client de payer en ligne

- Un **service tiers de GPS** (tel que Waze) permettant aux livreurs d’effectuer leur travail de manière optimale

- Des **écrans** dans les cuisines qui affichent l’évolution des commandes

- Des **outils de communication** entre les employés (notamment les pizzaiolos) et le système, tels que des boutons faciles à nettoyer (les écrans tactiles seront surement inefficaces à cause de la nourriture)