

# 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
- ✕ avoir accès à la liste des pizzas disponibles
- ✕ payer (en ligne ou en espèces)

- **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 aurons 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)