|  |
| --- |
| **OC PIZZA**  **Projet 9**  Dossier de conception fonctionnelle  Version 1.0 |
| **Auteur**  Yann Hamdi |

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 acteurs 5

3.2 -Les cas d’utilisation généraux 5

4 -Les workflows 7

4.1 -Le workflow 7

5 -Application Web 8

5.1 -Les acteurs 8

5.2 -Les cas d’utilisation 8

5.3 -Les règles de gestion générales 8

6.4 -Le workflow 8

6 -Glossaire 10

# Versions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Auteur | Date | Description | Version |
| Yann Hamdi | 26/11/2020 | Création du document | 1.0 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Introduction

## Objet du document

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

L’objectif de ce document est de faire un point sur les besoins des differents utilisateurs et de présenter la solution proposées pour répondre à ces besoins.

Les éléments du présents dossiers découlent :

* De l’entretien avec le directeur de la société OC pizza
* De l’analyse faite par nos services

## Références

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

1. **DCT – 1.0** : Dossier de conception technique de l'application
2. **DE – 1.0** : Dossier d’exploitation de l’application

## Besoin du client

### Contexte

“OC Pizza” est un jeune groupe de pizzerias en plein essor et spécialisé dans les pizzas en livraison ou à emporter. Le groupe compte dèjà 5 points de vente et prévoit d’en ouvrir au moins 3 de plus d’ci la fin de l’année. Un des responsables du groupe s’est rapproché de nous dans le but de mettre en place un système informatique exploitable sur toutes les pizzerias

### Enjeux et Objectifs

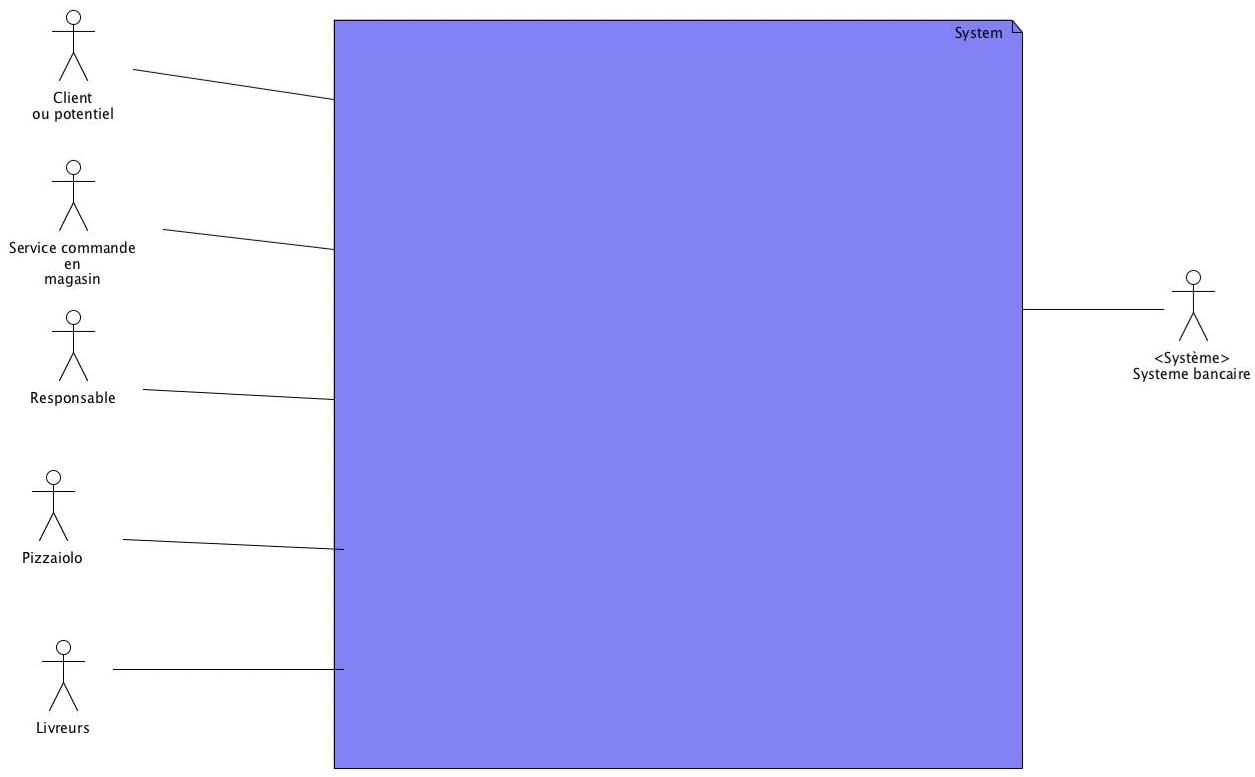
* d’être plus efficace dans la gestion des commandes, de leur réception à leur livraison en passant par leur préparation ;
* de suivre en temps réel les commandes passées et en préparation ;
* de suivre en temps réel le stock d’ingrédients restants pour savoir quelles pizzas sont encore réalisables ;
* de 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
* de proposer un aide mémoire aux pizzaiolos indiquant la recette de chaque pizza
* d’informer ou notifier les clients sur l’état de leur commande

# Description générale de la solution

## Les acteurs

* Le client ou client potentiel qui manifestement est la cible principale de notre projet
* Le service commande en magasin car nous essaierons d’intégrer une fonctionnalité pour le personnel sur place pour gérer les commandes
* Le responsable ou manager du groupe qui auront une vue sur l’état des commandes et sur le stock ainsi qu’une vue statistiques globales des commandes passées
* Le pizzaiolo qui doit préparer les commandes et gérer son stock
* Le livreur qui devra livrer les commandes prêtes puis éventuellement enregistrer des paiements
* le système bancaire qui est un acteur secondaire puisqu’il n’utilise pas directement le système mais qui sera consulter pour les paiements

Voici le diagramme de contexte qui nous montre les différents acteurs :



## Le principe de fonctionnement

L’application permettra aux clients ainsi qu’aux clients potentiels de visiter un site web leur permettant de consulter les pizzas disponibles, de consulter les informations de leur compte, d’y retrouver leurs anciennes commandes. Ainsi que la possibilité de passer une nouvelle commande avec l’option de se faire livrer ou d’aller récupérer la commande en magasin. Ils auront également la possibilité de payer en ligne. Ils pourront également annuler la commande si celle-ci n’est pas encore commencée.

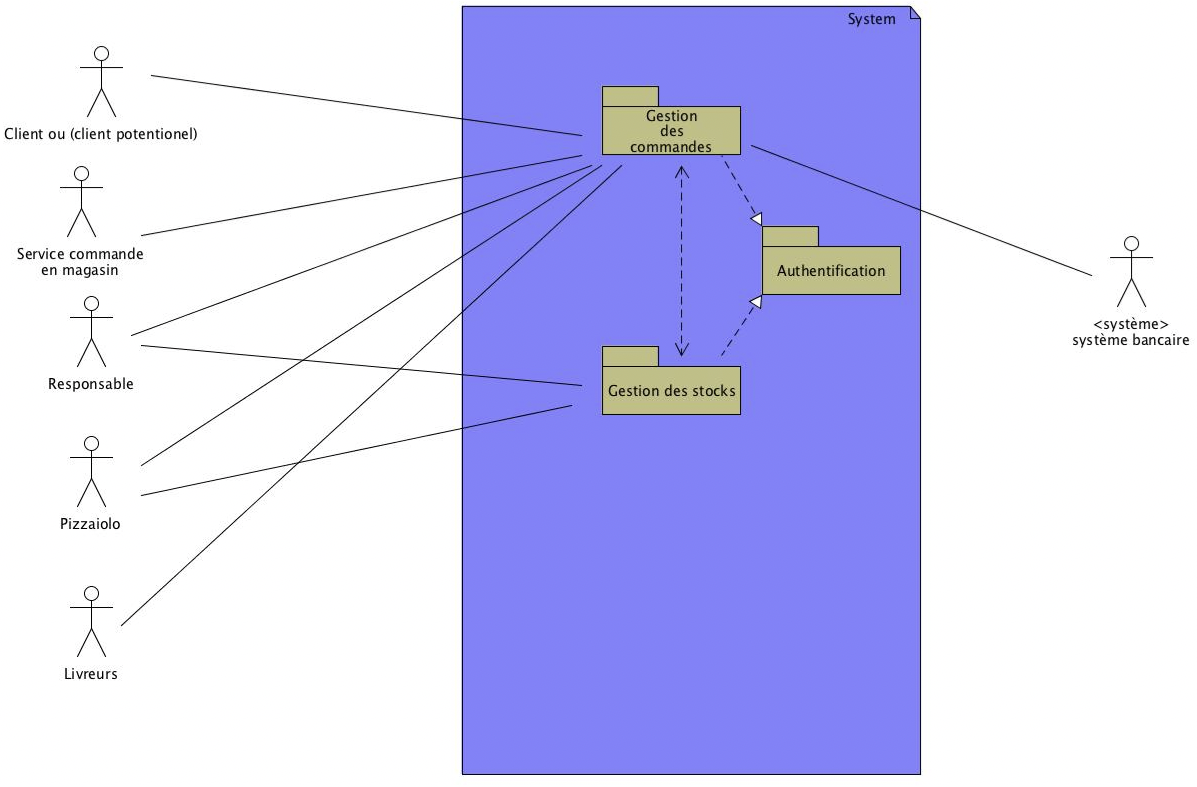
Le personnel lui pourra accéder à une interface web d’administration qui selon ses fonctions aura des fonctionnalités différentes.

Notre application web sera centralisé sur un serveur distant (Digital Ocean) disposant d’une base de données relationnelles MySQL tandis que l’application elle sera concu sous language Python à l’aide du framework Django.

Tous les acteurs de notre application auront accés à l’application par le biais de leur navigateur, sur leur téléphone portable, tablette ou bien ordinateur puisque notre application sera adaptable sur tous les écrans. Tout le coté interface graphique sera implémenté à l’aide des langagues HMTL, CSS et Javascript.

## Les cas d’utilisation généraux

Les cas d’utilisation sont présentés par le schéma ci-dessous :



Selon vos attentes, il est judicieux de séparer le système en 3 différents packages. Nous avons le « package » authentification puisque chaque acteur devra s’authentifier pour avoir les fonctionnalités qui lui convient, c’est la raison pour laquelle, les deux autres packages sont reliés à ce package car en effet, il faudra être authentifié pour avoir accès aux fonctionnalité de chaque package.

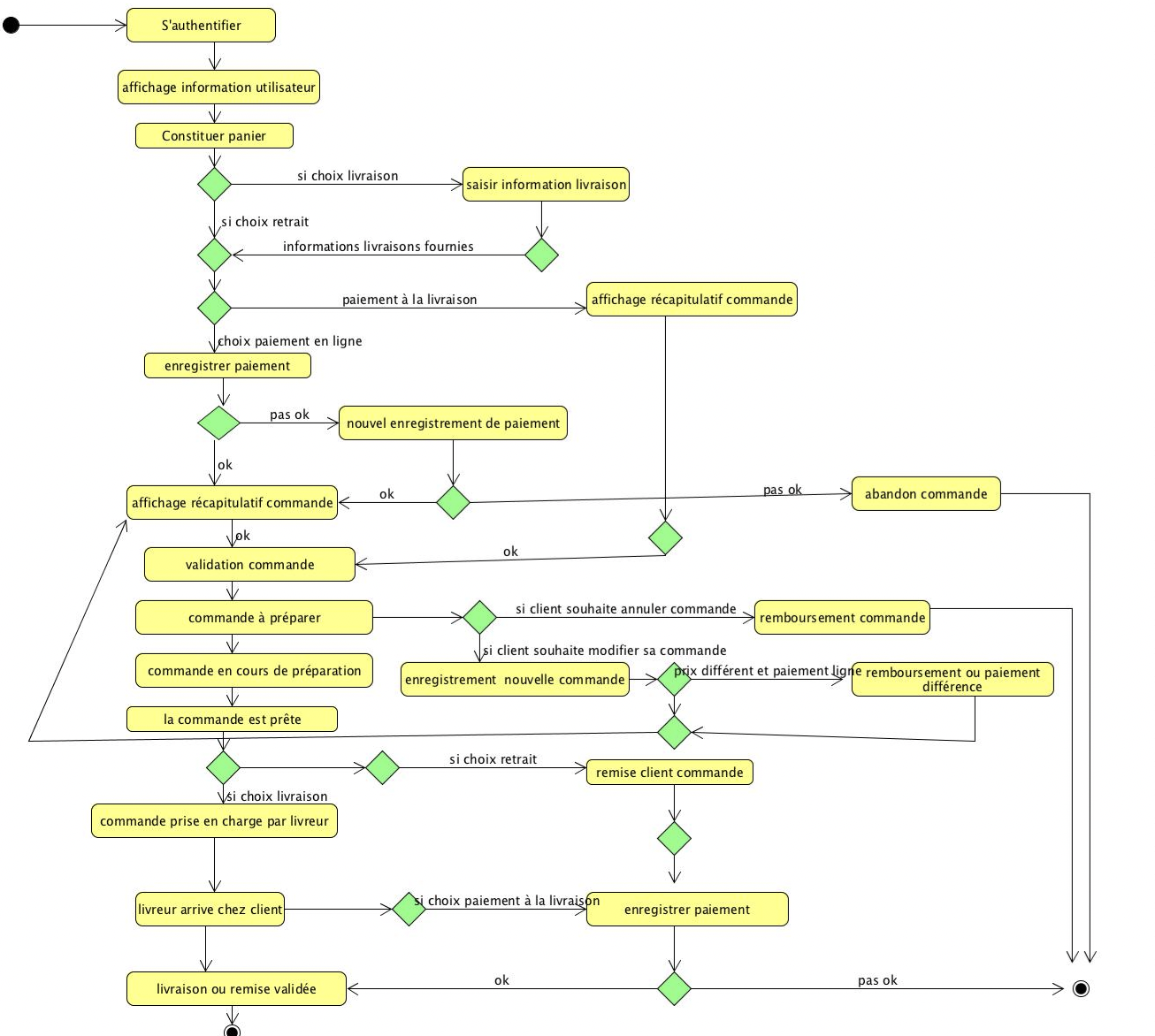
De plus, votre chaine de pizzeria dispose de plusieurs magasins, donc grâce à cette authentification, l’acteur sera orienté vers le magasin correspondant à sa demande.

6

Il y a le package « Gestion des commandes » qui contiendra toute la partie qui gérera la commande du client, de l’enregistrement de la commande à la livraison en passant par le paiement.  
Puis, nous avons le package « gestion des stocks » qui permettra encore selon votre demande, d’avoir un suivi en temps réels du stock et ainsi de pouvoir proposer les pizzas en fonctions du stock disponible. Ce qui explique que le package « stock » et « commande » sont reliés entre eux car, les propositions de pizza disponible dépendront du stock et le stock dépendra des commandes passées.  
Nous arrivons donc en respectant votre demande à ce diagramme de package qui représente en quelques sortes, les futures fonctionnalités du logiciel.

# Les workflows

## Le workflow



# Application Web

Pour l’application, on va utiliser un site web pour les différents acteurs, on utilisera un logiciel, fonctionnel et simple d’utilisation.

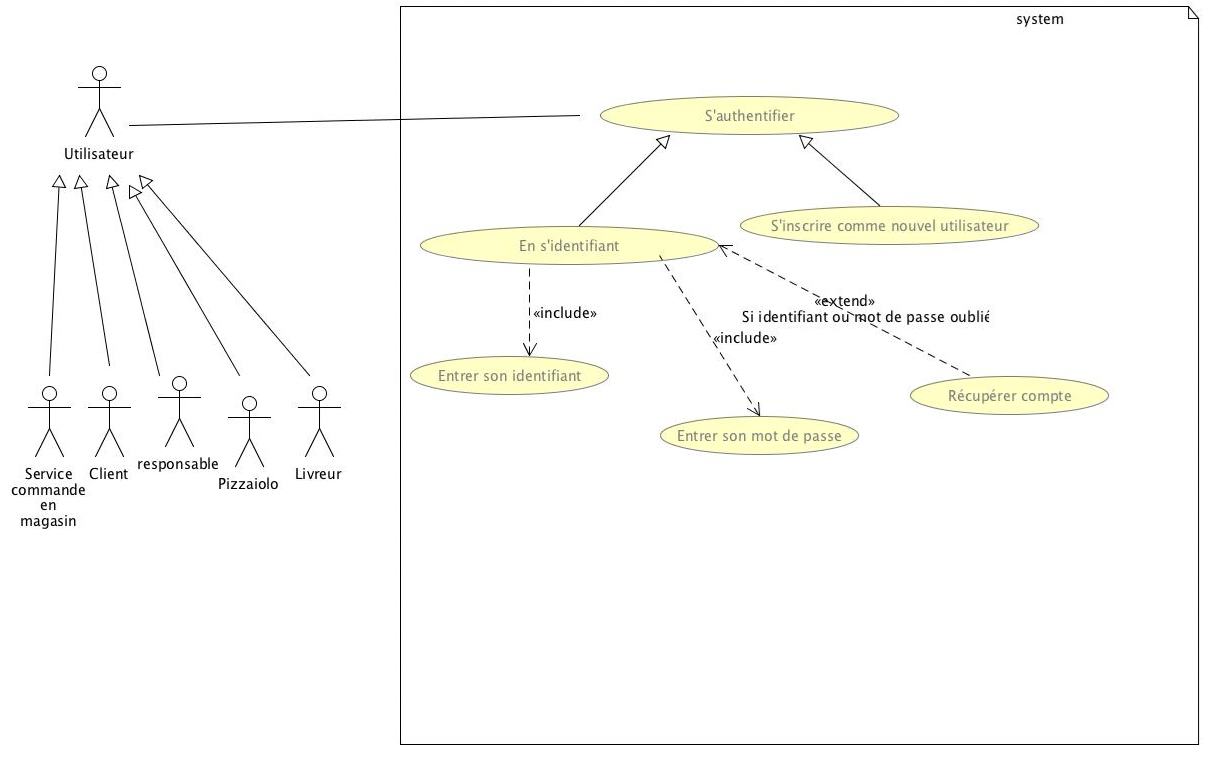
## Les acteurs

Les different acteurs sont décrit dans la partie 3 de ce document.

## Les cas d’utilisation

### Package géstion des achats

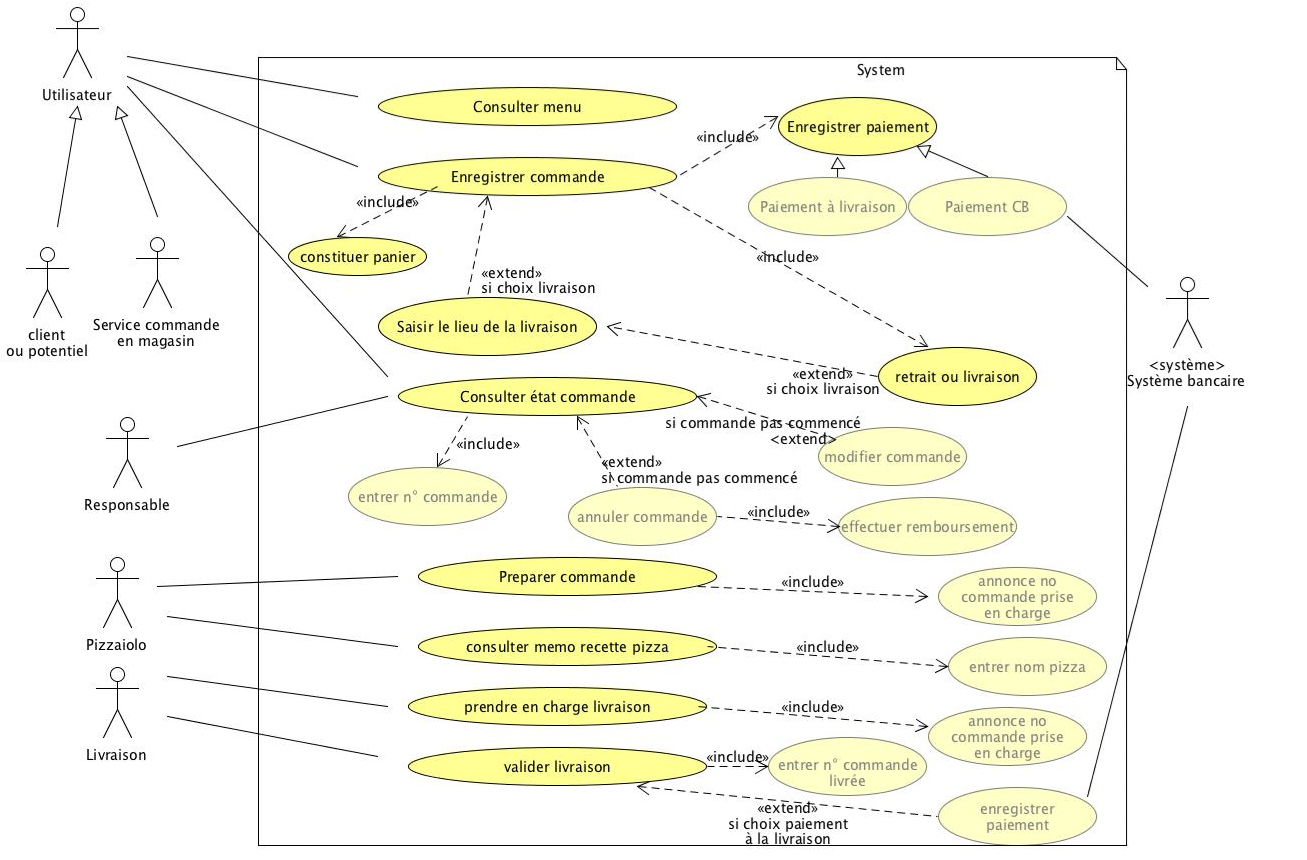
#### Cas d’utilisation Authentification



Cas d’utilisation de Diagramme du diagramme de package « authentification

|  |  |
| --- | --- |
| Nom | S’authentifier |
| Acteurs | Tous les acteurs principaux |
| Description | L’authentification est obligatoire afin de définir le rôle de l’acteur et permettre les utilisations adéquates selon son rôle |
| Auteur | Yann Hamdi |
| Préconditions | L’acteur doit avoir un compte et être enregistrer sur l’application pour s’authentifier |
| Démarrage | L’acteur souhaite s’authentifier pour avoir accès aux fonctionnalités de l’application |
| Description  Scénario nominal | 1. Le système demande à l’utilisateur de rentrer son identifiant et mot de passe 2. L’utilisateur renseigne son identifiant et son mot de passe 3. Le système accède au compte de l’utilisateur 4. Le système affiche les informations de l’utilisateur 5. Le système affiche les fonctionnalités disponibles selon l’utilisateur |
| Description scénario alternatif | 3a. Le système ne reconnaît pas les identifiants de l’utilisateur et propose à l’utilisateur un mode de récupération de mot de passe ou identifiant (voir cas d’utilisation récupération) s’il y a eu oubli  4a. l’utilisateur souhaite se déconnecter et sortir de l’authentification  4b. L’utilisateur souhaite modifier ses informations actuelles  5a. L’utilisateur souhaite se déconnecter et sortir de l’authentification |
| Description scénario d’exception | 2a. L’utilisateur n’a pas de compte et décide de quitter l’authentification afin de s’inscrire (voir autre cas d’utilisation « s’inscrire comme nouvel utilisateur » |
| Fin | À tout moment, l’utilisateur peut se déconnecter Scénario d’exception : étape 2a Scénario alternatif : étape 4a. 5a |
| Post-conditions | L’utilisateur connecté, le système libère les fonctionnalités nécessaires et autorisés à l’acteur |
| Compléments | Performances attendues : La connexion sur le compte de l’utilisateur une fois les identifiants renseignés doit être possible en 5 secondes |
|  |  |

### Cas d’utilisation Commande client



|  |  |
| --- | --- |
| Nom | Consulte le menu |
| Acteurs | Le client ou client potentiel et service de commande en magasin |
| Description | La consultation du menu doit être possible pour un client ou client potentiel |
| Auteur | Yann Hamdi |
| Préconditons | L’utilisateur doit se connecter en tant que client ou service de commande en magasin (cas d’utilisation « s’authentifier » dans le package « Authentification ») Cas 1.1 |
| Démarrage | L’utilisateur a demandé la page du menu |
| Déscription scénario nominal | 1. Le système consulte le stock disponible 2. Le système affiche les pizzas disponibles en fonction du stock en affichant une photo de chaque pizza et son prix 3. L’utilisateur choisit une pizza parmi celles affichées 4. Le système affiche le singrédients de la pizza choisie et le prix 5. L’utilisateur décide de retourner à l’affichage des pizzas disponibles (retour à l’étape 2) |
| Description scénario altérnatif | 3a. L’utilisateur décide de quitter la consultation du menu  5a. L’utilisateur décide de quitter la consultation de menu |
| Fin | À tout moment, l’utilisateur peut quitter la consultation du menu |
| Posts-conditions | Aucun |
| Compléments | Ergonomie : L’affichage des pizzas devra se faire par 15 pizzas par pages Performances attendues : l’enchaînement entre la consultation du stock et l’affichage des pizzas disponibles devra se faire en maximum 5 secondes dès que l’utilisateur aura choisi la fonctionnalité « consultation de menu» |
| Problèmes irrésolus | On propose un affichage direct des pizzas disponibles.  Faudrait il peut être proposer une sélection d’affichage par catégorie de pizza par exemple pour pizzas végétariennes, avec fruits de mer, sans porc ?  Si tel est le cas, il faudrait revoir l’affichage de consultation de menu en créant des icônes par catégories |

|  |  |
| --- | --- |
| Nom | Enregistrer commande |
| Acteurs | Client ou client potentiel ou service de commande en magasin |
| Description | L’enregistrement d’un achat peut être utilisé en ligne par le client ou par le service de commande en magasin |
| Auteur | Yann Hamdi |
| Pré-conditions | L’utilisateur devra être authentifier en tant que client ou service de commande en magasin grâce au package d’authentification |
| Démarrage | L’utilisateur a demandé à enregistrer une commande |
| Déscription scénario nominal | 1. Le système vérifie quel type d’utilisateur passe commande (si client en ligne ou service de commande en magasin 2. Le système propose le choix entre livraison ou retrait 3. Si livraison le système demande de saisir les informations de livraison 4. Le système fait appel au cas d’utilisation interne, « constituer un panier» 5. Le système fait appel au cas d’utilisation interne « enregistrer règlement » dans le cas du paiement en ligne ou choix de paiement à la livraison 6. Le système affiche le récapitulatif de la commande du client |
| Déscription scénario alternatif | 1a. L’utilisateur n’est pas authentifié, le système peut demander l ’authentification ou l’inscription  5a. Le paiement ne passe pas, le système pourrait relancer l’étape 5  6a. La commande n’est pas finalisée, le système annule la commande |
| Fin | Scénario nominal : sur décision de l’utilisateur après commande effectuée, après le point 6  Scénario alternatif, après le point 5 ou 6 si l’enregistrement du paiement ne s’est pas effectué fin cas utilisation |
| Post-conditions | Scénario nominal : la commande a été envoyée au pizzaiolo et un numéro de commande a été attribuée  Scénario alternative, la commande est enregistrée en base de données |
| Compléments | Ergonomie : Le paiement doit se faire sur une page avec accès directement au site sécurisé de paiement  Performances attendues : L’enregistrement de la commande doit être possible en moins de 5 minutes afin de faciliter tous les utilisateurs et surtout les encourager à commander chez vous |
| Problèmes irrésolus | Le client peut-il accéder à l’utilisation constituer un panier avant d’être identifié ou doit il s’inscrire avant s’il n’est pas encore client.  Si le paiement ne passe pas, doit on garder la commande enregistrée et lui proposer une nouvelle fois d’enregistrer un règlement voir de faire le choix de régler à la livraison  Qu’en pensez vous ? |

Cas D’utilisation 2.3

|  |  |
| --- | --- |
| Nom | Consulter état commande |
| Acteurs | Client ou client potentiel ou service de commande en magasin et responsable |
| Description |  |
| Auteur |  |
| Préconditions |  |
| Démarrage |  |
| Description  Scénario nominal |  |
| Description  Scénario alternatif |  |
| Fin |  |
| Compléments |  |
| Problèmes irrésolus |  |

## Les règles de gestion générales

## Le workflow XXX

# Application XXX

...

# Glossaire

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |