

# Bonjour, voici la présentation du projet 4 d'OpenClassrooms

Vue par Frédéric

# Sommaire

Le contexte

Les packages

Les cas d'utilisation

    L'authentification

    Gestion des commandes

Descriptif des fonctionnalités

Règles de gestion fonctionnelles

Cycle de vie d'une commande

Conclusions

**LES BESOINS DU GROUPE « OC Pizza »  
IL SOUHAITE DEPLOYER UN SYSTEME OFFRANT :**



**1 - Un suivie de commandes passées en directe ou par :**

- Téléphone

- Internet

- L'application



**2 - Un site internet et une application permettent de :**

- passer commande

- modifier ou annuler la commande

- payer en ligne



**3- Un suivie du stock.**



**4 - Un aide mémoire aux pizzaiolos.**

Hostinger



## ETRE INFORME DE TOUT

HTML5, CSS3 et JavaScript



Android Studio

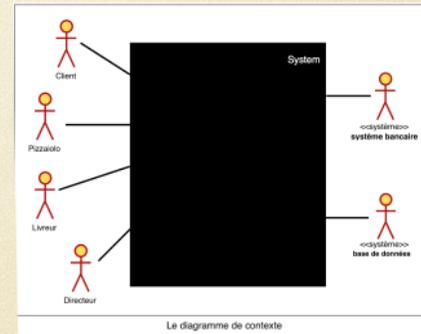


Swift



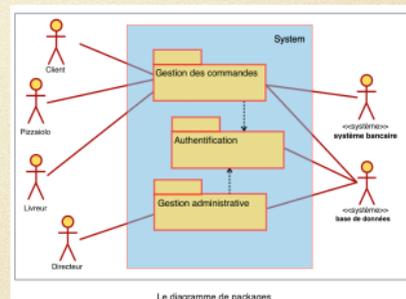
# Le Contexte de l'étude

Il a émergé de l'entretien,  
une identification de quatre  
acteurs principaux et deux  
secondaires.



# Les packages

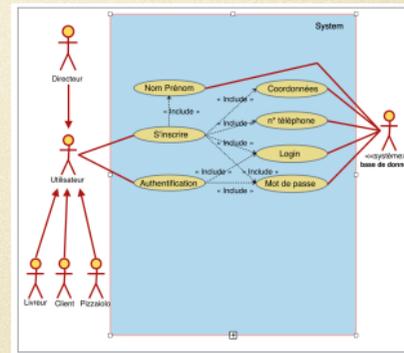
On a estimé qu'il devenait nécessaire de séparer le systèmes. L'authentification sera obligatoire pour toute validation de la commande.



# Les cas d'utilisation

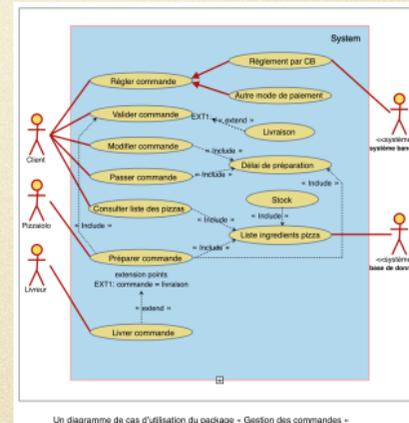
# L'authentification

On remarquera que tous les acteurs seront à un moment ou a un autre des utilisateurs de l'application.



# Gestion des commandes

En abordant la commande par la fusion du stock avec la liste des ingrédients, il devient aisé de proposer des pizzas dont on est sûr d'avoir tous les ingrédients.



Un diagramme de cas d'utilisation du package - Gestion des commandes -

# Descriptif des fonctionnalités

Dans un soucis de sécurisation de l'application tout utilisateur devra impérativement s'enregistrer puis s'authentifier, avant de valider une commande. Bien sûr l'enregistrement n'aura lieu qu'à la première connexion.

## Authentification:

NOMS	DESCRIPTION DE L'USAGE
1 S'inscrire	L'accès à l'application n'est possible qu'après s'être authentifié, si le client ne l'a pas il doit s'inscrire et renseigner les champs: NOM, Prénom, téléphone et coordonnées puis il doit choisir un login et un mot de passe.
2 L'Authentification	Pour être reconnu, le client doit entrer son login et son mot de passe.

## Gestion des commandes:

NOMS	DESCRIPTION DE L'USAGE
1 Consulter liste des pizzas	L'application tourne autour du niveau d'approvisionnement du stock. C'est d'ailleurs ce qui détermine, au travers de la liste <b>ingrédients pizza</b> , la liste des pizzas consultable.
2 Passer commande	Pour informer au mieux le client on l'informe du délai de préparation de sa commande.
3 Modifier commande	En connaissance que ses choix engendrent un délai, le client a la possibilité de modifier sa commande dans la limite de l'état d'avancement de la préparation.
4 Valider commande	Le client valide sa commande et informe de son choix de livraison a domicile ou non.
5 Régler commande	La phase de règlement propose le paiement en CB, mais il peut s'il le souhaite en choisir un autre.
6 Préparer commande	La validation de la commande déclenche la préparation de la commande. Un fois que celle-ci est terminée le client en est informé.
7 Livrer commande	Selon le choix du client la livraison se fera ou non.

# Règles de gestion fonctionnelles

Les règles fonctionnelles du contrôle des ingrédients prend ici tout son sens. En effet, dans la phase de modification d'une commande, une nouvelle liste de pizzas encore disponibles sera chargée. Elle peut être différente selon l'état du stock.

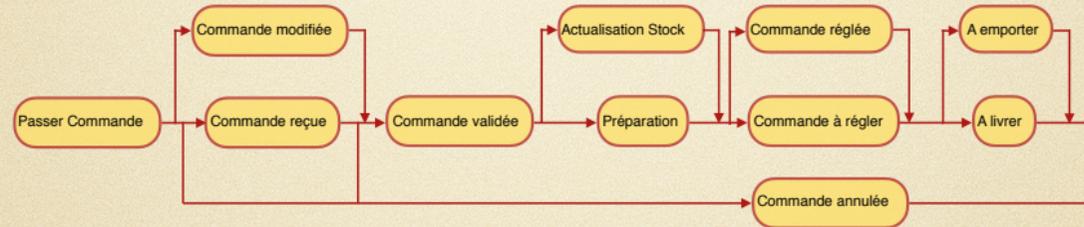
## Authentification:

CONDITIONS	ACTIONS A PREVOIR
1 Si le client est sur la page d'accueil il n'est pas connecté	Alors, s'il active la page d'accueil le client est invité à s'inscrire ou à s'authentifier
2 Si le client s'est authentifié	Alors il peut demander la liste des pizzas encore disponibles.

## Gestion des commandes:

CONDITIONS	ACTIONS A PREVOIR
1 Si la liste de pizza disponible ne convient pas.	Alors le client peut quitter l'application
2 Si le client veut modifier sa commande pendant que le délai le permet	Alors la liste de pizzas disponibles réactualisée est rechargée.
3 S'il devient impossible de modifier la commande.	Alors le client peut quitter l'application ou poursuivre la validation de sa commande
4 Si le client veut modifier la livraison.	Alors il revient au suivi de sa commande et modifie le mode de récupération tant que le livreur n'est pas parti.
5 Si le client veut utiliser ses tickets repas pour régler sa commande	Alors il actionne la touche paiement par autre mode de paiement.
6 Si le client n'a plus assez d'ingrédients	Alors il informe directement le client de la modification nécessaire pour avoir une pizza incomplète.

# Cycle de vie d'une commande



L'annonce d'une commande, sa modification ou son annulation réactualisera automatiquement le niveau du stock.

# CONCLUSIONS

Nous vous proposons un ensemble intuitif, renforçant la visibilité de la société tout-en permettant une gestion des commandes issues de tous supports.

Nous vous avons présenté :

- notre perception des règles de gestion
- notre vision du processus de prise de commande de la réservation jusqu'à la livraison et les fonctionnalités nécessaires à sa mise en place.

Cette projection est un résumé du dossier dans lequel tous ces points sont explicités et approfondies.

Notre équipe espère que nos travaux trouveront une résonance dans votre objectif de vous rendre visible par le plus grand nombre.