



ScrumTogether

DOSSIER DE SPECIFICATION

Révision	Rédacteurs	Date	Objet
1	L. PRÉAUX – F. FURNARI	02/12/2024	Création du document

1. Introduction

1.1. Objet du document

Ce document a pour objectif de présenter l'essentiel des questions fonctionnelles liées à la mise en place de l'API **ScrumTogether**.

Il détaille les différents cas d'utilisation identifiés, ainsi que les règles métier associées. Chaque user story est décrite avec précision afin de garantir une compréhension claire des fonctionnalités à implémenter. Ce document sert de référence pour les développeurs, les testeurs et les parties prenantes du projet, assurant ainsi une cohérence dans le développement et l'intégration des fonctionnalités.

1.2. Terminologie

Terme	Définition
SCRUM	Méthodologie agile basée sur des cycles de travail courts (sprints) favorisant la collaboration et l'adaptabilité.
Sprint	Période de temps fixe (généralement 1 à 4 semaines) durant laquelle une équipe Scrum réalise un ensemble de tâches.
Scrum Master	Facilitateur de l'équipe Scrum, il s'assure que la méthodologie Scrum est bien respectée et supprime les obstacles.
Product Owner	Responsable de la définition des fonctionnalités du produit et de la gestion du backlog pour maximiser la valeur.
Planning Poker	Méthode de planification utilisée pour estimer la complexité des tâches, basée sur le consensus de l'équipe.
Backlog	Liste priorisée des tâches, user stories et fonctionnalités à développer pour un projet ou un sprint.
User Story	Brève description fonctionnelle exprimant les besoins d'un utilisateur, généralement sous la forme "En tant que...".
Epic	Grande fonctionnalité ou besoin, décomposé en plusieurs user stories pour une gestion plus précise.
Tâche	Unité de travail à accomplir pour compléter une user story ou corriger un bug.
Bug	Problème ou dysfonctionnement identifié dans le système nécessitant une correction.
Daily Scrum	Réunion quotidienne courte où l'équipe partage l'avancement des travaux et identifie les obstacles.
Rétrospective	Réunion à la fin d'un sprint pour analyser ce qui a bien fonctionné et ce qui peut être amélioré.
Burndown Chart	Graphique montrant la quantité de travail restant à faire par rapport au temps disponible dans un sprint.

2. Sommaire

Table des matières

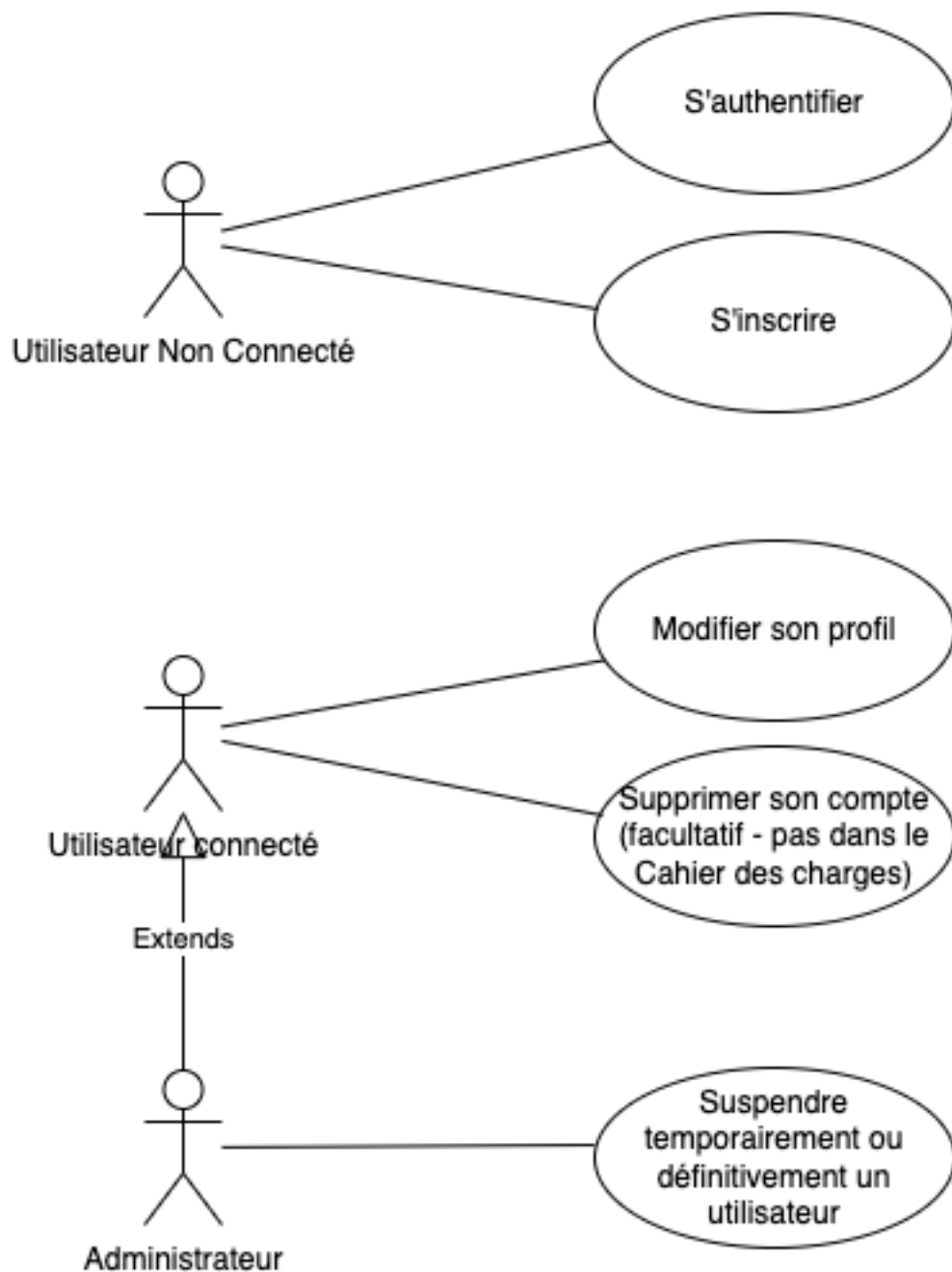
1. Introduction	1
1.1. Objet du document	1
1.2. Terminologie.....	1
2. Sommaire.....	2
3. Focus Fonctionnel	4
3.1. Fonctionnalités 1 - Gestion des utilisateurs.....	4
3.1.1. Digramme de cas d'utilisation	4
3.1.2. User story : Inscription d'un utilisateur non connecté.....	4
3.1.3. User story : Connexion d'un utilisateur non connecté	5
3.1.4. User story : Modification du profil par un utilisateur connecté	6
3.1.5. User story : Suppression du compte par un utilisateur connecté	6
3.1.6. User story : Suspension temporaire ou définitive d'un compte par un administrateur	7
3.2. Fonctionnalité 2 – Gestion des Équipes	8
3.2.1. Digramme de cas d'utilisation	8
3.2.2. User story : Création d'une équipe par un utilisateur	9
3.2.3. User story : Demande de rejoindre une équipe existante par un utilisateur.....	9
3.2.4. User story : Quitter une équipe.....	10
3.2.5. User story : Modifier les informations d'une de ses équipes.....	10
3.2.6. User story : Inviter un autre utilisateur (via pseudo ou email) à rejoindre une équipe.....	11
3.2.7. User story : Supprimer un membre d'une de ses équipes	11
3.2.8. User story : Changer le rôle d'un membre (membre ou propriétaire)	11
3.3. Fonctionnalité 3 – Gestion des Projets	13
3.3.1. Diagramme de cas d'utilisation.....	13
3.3.2. User Story : Créer un projet.....	13
3.3.3. User Story : Associer un projet à une équipe	14
3.3.4. User Story : Modifier les informations d'un projet.....	14
3.3.5. User Story : Associer un ou plusieurs dépôts distants à un projet	15
3.3.6. User Story : Gérer les documents rattachés à un projet.....	15
3.3.7. User Story : Saisir un commentaire sur un projet.....	15
3.3.8. User Story : Visualiser les commentaires d'un projet.....	16
3.3.9. User Story : Répondre à un commentaire	16
3.3.10. User Story : Attacher un emoji à un commentaire.....	16
3.3.11. User Story : Gérer les utilisateurs associés au projet.....	17
3.4. Fonctionnalité 4 – Gestion des Backlogs Projet.....	18
3.4.1. Diagramme de cas d'utilisation.....	18
3.4.2. User Story : Consulter certaines données d'un projet (Visiteur).....	18
3.4.3. User Story : Consulter le backlog du projet (Membre)	19
3.4.4. User Story : Gérer les tâches associées à une user story (Membre)	19
3.4.5. User Story : Gérer les fiches de bugs associées à une user story (Membre)	19
3.4.6. User Story : Gérer des user stories (Product Owner)	20
3.4.7. User Story : Renseigner l'effort restant pour une tâche en cours (Scrum Master)	20
3.4.8. User Story : Planifier des événements pour un projet (Scrum Master).....	20
3.5. Fonctionnalité 5 – Gestion des Sprints	22
3.5.1. Diagrammes de cas d'utilisation	22

3.5.2.	User Story : Consulter le backlog du sprint (Membre)	22
3.5.3.	User Story : Faire évoluer l'état d'une tâche ou fiche de bug pour le sprint (Membre)	23
3.5.4.	User Story : Gérer les sprints : créer, modifier, supprimer (Product Owner)	23
3.5.5.	User Story : Attacher des user stories à un sprint (Product Owner)	23
3.5.6.	User Story : Modifier le workflow par défaut des tâches et fiches de bugs (Product Owner)	24
3.5.7.	User Story : Planifier des événements pour le sprint (Scrum Master)	24
3.5.8.	User Story : Attacher un document à un événement (Scrum Master)	24

3. Focus Fonctionnel

3.1. Fonctionnalités 1 - Gestion des utilisateurs

3.1.1. Diagramme de cas d'utilisation



3.1.2. User story : Inscription d'un utilisateur non connecté

3.1.2.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur non connecté de s'inscrire en créant un compte sur la plateforme.

3.1.2.2. Accès : acteurs

N'importe quel utilisateur non connecté.

3.1.2.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le champ email est obligatoire et doit être valide.
2	Le champ mot de passe est obligatoire et doit contenir au moins 8 caractères.
3	La confirmation du mot de passe doit correspondre au mot de passe saisi.
4	Le champ pseudo est obligatoire et doit être unique.
5	L'utilisateur doit accepter les conditions générales d'utilisation.

3.1.2.4.

3.1.2.5. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	L'email est obligatoire et doit être valide.
2	Le mot de passe est obligatoire et doit contenir au moins 8 caractères.
3	La confirmation du mot de passe ne correspond pas au mot de passe.
4	Ce pseudo est déjà utilisé, veuillez en choisir un autre.
5	Vous devez accepter les conditions générales d'utilisation pour continuer.

3.1.3. User story : Connexion d'un utilisateur non connecté

3.1.3.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur non connecté de se connecter à la plateforme en fournissant ses identifiants.

3.1.3.2. Accès : acteurs

N'importe quel utilisateur non connecté.

3.1.3.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le champ email est obligatoire et doit être valide.
2	Le champ mot de passe est obligatoire.
3	Si les identifiants sont incorrects, la connexion échoue.
4	Si l'utilisateur est suspendu, l'accès est refusé.

3.1.3.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	L'email est obligatoire et doit être valide.
2	Le mot de passe est obligatoire.
3	Identifiants incorrects. Veuillez réessayer.
4	Votre compte est suspendu. Veuillez contacter l'administrateur pour plus d'informations.

3.1.4. User story : Modification du profil par un utilisateur connecté

3.1.4.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur connecté de modifier les informations de son profil, telles que le nom, le pseudo ou l'adresse email.

3.1.4.2. Accès : acteurs

Uniquement accessible aux utilisateurs connectés.

3.1.4.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le champ pseudo est obligatoire et doit être unique.
2	L'adresse email doit être valide et ne pas être déjà utilisée par un autre utilisateur.
3	Le champ mot de passe peut être modifié uniquement avec une confirmation du mot de passe actuel.
4	Les champs obligatoires tels que le prénom et le nom ne peuvent être laissés vides.
5	La mise à jour du profil doit être confirmée par un message de succès.

3.1.4.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Le pseudo est obligatoire et doit être unique.
2	Cette adresse email est déjà utilisée ou n'est pas valide.
3	Le mot de passe actuel est incorrect.
4	Le prénom et le nom sont obligatoires.
5	La mise à jour du profil a échoué. Veuillez réessayer ultérieurement.

3.1.5. User story : Suppression du compte par un utilisateur connecté

3.1.5.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur connecté de supprimer définitivement son compte de la plateforme.

3.1.5.2. Accès : acteurs

Uniquement accessible aux utilisateurs connectés.

3.1.5.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur doit confirmer la suppression de son compte avec son mot de passe actuel.
2	La suppression est définitive et entraîne la perte de toutes les données associées au compte.
3	Un message de confirmation doit être affiché avant la suppression.
4	Si l'utilisateur est propriétaire ou membre actif d'une équipe, il doit en être retiré avant la suppression.
5	Les actions en cours, telles que les sprints ou les tâches assignées, doivent être réassignées avant la suppression.

3.1.5.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Le mot de passe actuel est requis pour confirmer la suppression du compte.
2	Cette action est définitive. Veuillez confirmer votre intention de supprimer votre compte.
3	Vous ne pouvez pas supprimer votre compte tant que vous êtes propriétaire d'une équipe.
4	Réassignation des tâches en cours obligatoire avant suppression du compte.
5	La suppression du compte a échoué. Veuillez réessayer plus tard.

3.1.6. User story : Suspension temporaire ou définitive d'un compte par un administrateur

3.1.6.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un administrateur de suspendre temporairement ou définitivement le compte d'un utilisateur pour des raisons spécifiques (non-respect des règles, inactivité, etc.).

3.1.6.2. Accès : acteurs

Uniquement accessible aux administrateurs.

3.1.6.3. Règles métier

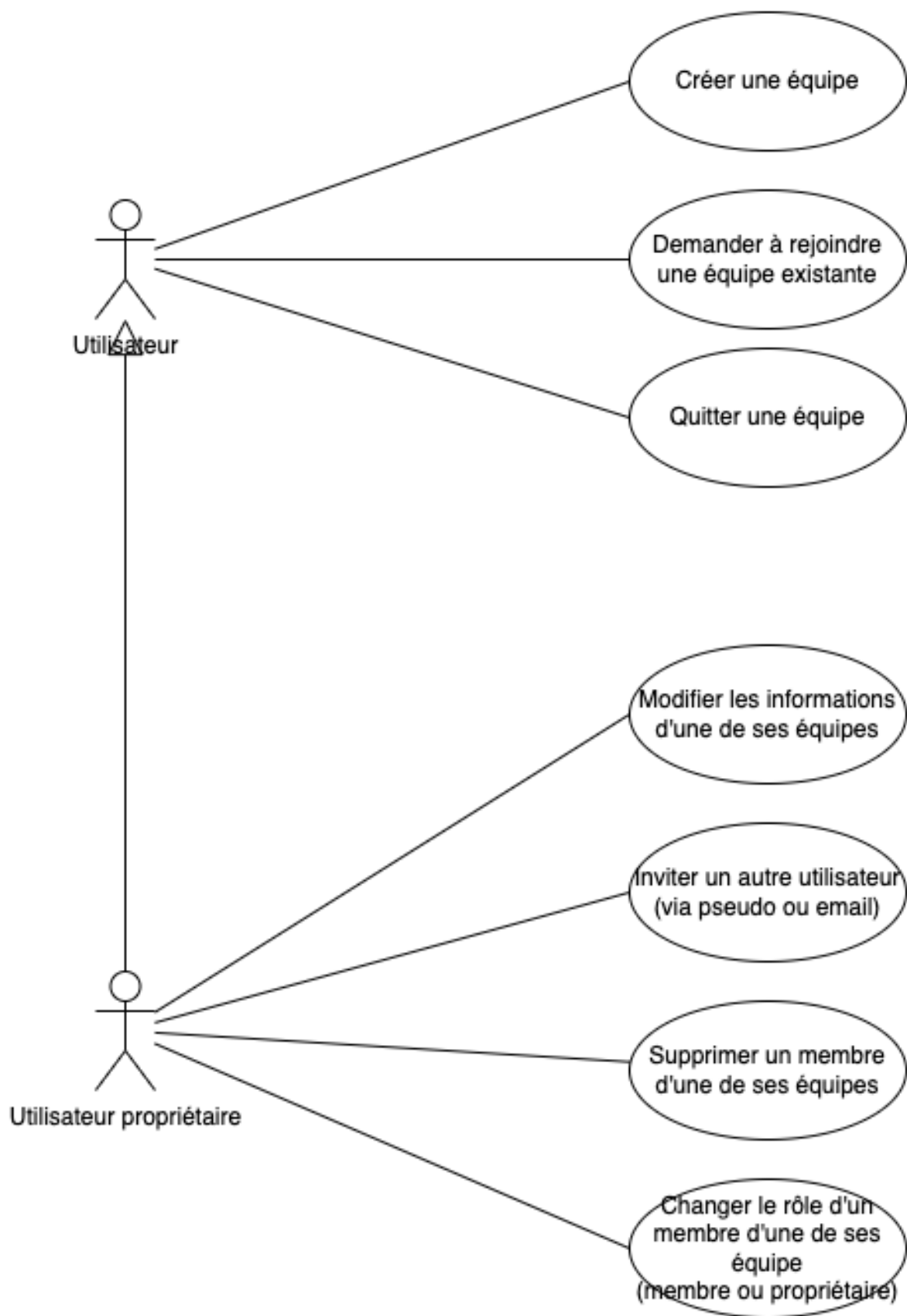
N° de la règle	Description
1	L'administrateur doit sélectionner un motif de suspension (ex. : comportement inapproprié, inactivité).
2	La suspension temporaire doit être associée à une durée définie (en jours, semaines, etc.).
3	La suspension définitive empêche définitivement l'utilisateur d'accéder à son compte.
4	Une notification doit être envoyée à l'utilisateur pour l'informer de la suspension.
5	L'administrateur peut réactiver un compte suspendu à tout moment.

3.1.6.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Veuillez sélectionner un motif valide pour la suspension.
2	La durée de la suspension temporaire doit être spécifiée en jours ou semaines.
3	Le compte a été suspendu définitivement.
4	Le compte a été suspendu temporairement jusqu'à {date}.
5	La réactivation du compte a échoué. Veuillez réessayer ultérieurement.

3.2. Fonctionnalité 2 – Gestion des Équipes

3.2.1. Diagramme de cas d'utilisation



3.2.2. User story : Création d'une équipe par un utilisateur

3.2.2.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur connecté de créer une nouvelle équipe en lui attribuant un nom et des informations complémentaires.

3.2.2.2. Accès : acteurs

Uniquement accessible aux utilisateurs connectés.

3.2.2.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le nom de l'équipe est obligatoire et doit être unique.
2	Un contact (adresse email valide) est requis pour l'équipe.
3	L'utilisateur qui crée l'équipe devient automatiquement son propriétaire.
4	Une équipe ne peut pas être créée avec un nom déjà utilisé.
5	L'utilisateur doit être connecté pour créer une équipe
6	La description de l'équipe est facultative mais ne doit pas dépasser 500 caractères.

3.2.2.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Le nom de l'équipe est obligatoire et doit être unique.
2	L'adresse email de contact est obligatoire et doit être valide.
3	Une erreur est survenue lors de la création de l'équipe. Veuillez réessayer.
4	Ce nom d'équipe est déjà utilisé. Veuillez en choisir un autre.
5	Vous devez être connecté pour créer une équipe.
6	La description ne doit pas dépasser 500 caractères.

3.2.3. User story : Demande de rejoindre une équipe existante par un utilisateur

3.2.3.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur connecté de demander à rejoindre une équipe existante en soumettant une requête au propriétaire de l'équipe.

3.2.3.2. Accès : acteurs

Uniquement accessible aux utilisateurs connectés.

3.2.3.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur doit être connecté pour demander à rejoindre une équipe.
2	L'utilisateur ne peut pas déjà être membre de l'équipe ciblée.
3	La demande est envoyée au propriétaire de l'équipe pour approbation.
4	Une notification est créée pour informer le propriétaire de l'équipe.
5	Si l'équipe n'existe pas, la demande est refusée automatiquement.

3.2.3.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous devez être connecté pour demander à rejoindre une équipe.
2	Vous êtes déjà membre de cette équipe.

5	Cette équipe n'existe pas ou a été supprimée.
---	---

3.2.3.4.1. Autres Messages

N° de la règle Message

3	La demande a été envoyée au propriétaire de l'équipe.
---	---

3.2.4. User story : Quitter une équipe

3.2.4.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur connecté de quitter une équipe dont il est membre.

3.2.4.2. Accès : acteurs

Uniquement accessible aux utilisateurs connectés, membres de l'équipe concernée.

3.2.4.3. Règles métier

N° de la règle Description

1	L'utilisateur doit être connecté pour quitter une équipe.
2	L'utilisateur ne peut pas être le seul propriétaire restant de l'équipe.
3	Une notification est envoyée aux autres membres pour les informer du départ.

3.2.4.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle Message d'erreur

1	Vous devez être connecté pour quitter une équipe.
2	Vous ne pouvez pas quitter l'équipe si vous êtes le seul propriétaire.

3.2.5. User story : Modifier les informations d'une de ses équipes

3.2.5.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur propriétaire de modifier les informations de l'équipe qu'il a créée (nom, description, etc.).

3.2.5.2. Accès : acteurs

Uniquement accessible aux propriétaires d'équipe.

3.2.5.3. Règles métier

N° de la règle Description

1	Seul le propriétaire d'une équipe peut modifier les informations de celle-ci.
2	Le nom de l'équipe est obligatoire.
3	La description de l'équipe est facultative mais ne doit pas dépasser 500 caractères.

3.2.5.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle Message d'erreur

1	Vous n'êtes pas autorisé à modifier les informations de cette équipe.
2	Le nom de l'équipe est obligatoire.
3	La description ne doit pas dépasser 500 caractères.

3.2.6. User story : Inviter un autre utilisateur (via pseudo ou email) à rejoindre une équipe

3.2.6.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur propriétaire d'inviter un autre utilisateur à rejoindre son équipe via son pseudo ou son adresse email.

3.2.6.2. Accès : acteurs

Uniquement accessible aux propriétaires d'équipe.

3.2.6.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Seul le propriétaire d'une équipe peut envoyer des invitations.
2	Le pseudo ou l'adresse email de l'utilisateur invité doit être valide.
3	Une invitation en attente ne peut être envoyée qu'une seule fois à la même personne.

3.2.6.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous n'êtes pas autorisé à inviter des utilisateurs à cette équipe.
2	Le pseudo ou l'adresse email est invalide.
3	Une invitation est déjà en attente pour cet utilisateur.

3.2.7. User story : Supprimer un membre d'une de ses équipes

3.2.7.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur propriétaire de retirer un membre de son équipe.

3.2.7.2. Accès : acteurs

Uniquement accessible aux propriétaires d'équipe.

3.2.7.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Seul le propriétaire peut supprimer un membre de son équipe.
2	Il est impossible de supprimer un autre propriétaire sans son consentement.

3.2.7.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous n'êtes pas autorisé à supprimer des membres de cette équipe.
2	Impossible de supprimer un autre propriétaire sans son consentement.

3.2.8. User story : Changer le rôle d'un membre (membre ou propriétaire)

3.2.8.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur propriétaire de modifier le rôle d'un membre de l'équipe (de membre à propriétaire ou inversement).

3.2.8.2. Accès : acteurs

Uniquement accessible aux propriétaires d'équipe.

3.2.8.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Seul le propriétaire d'une équipe peut changer le rôle des membres.

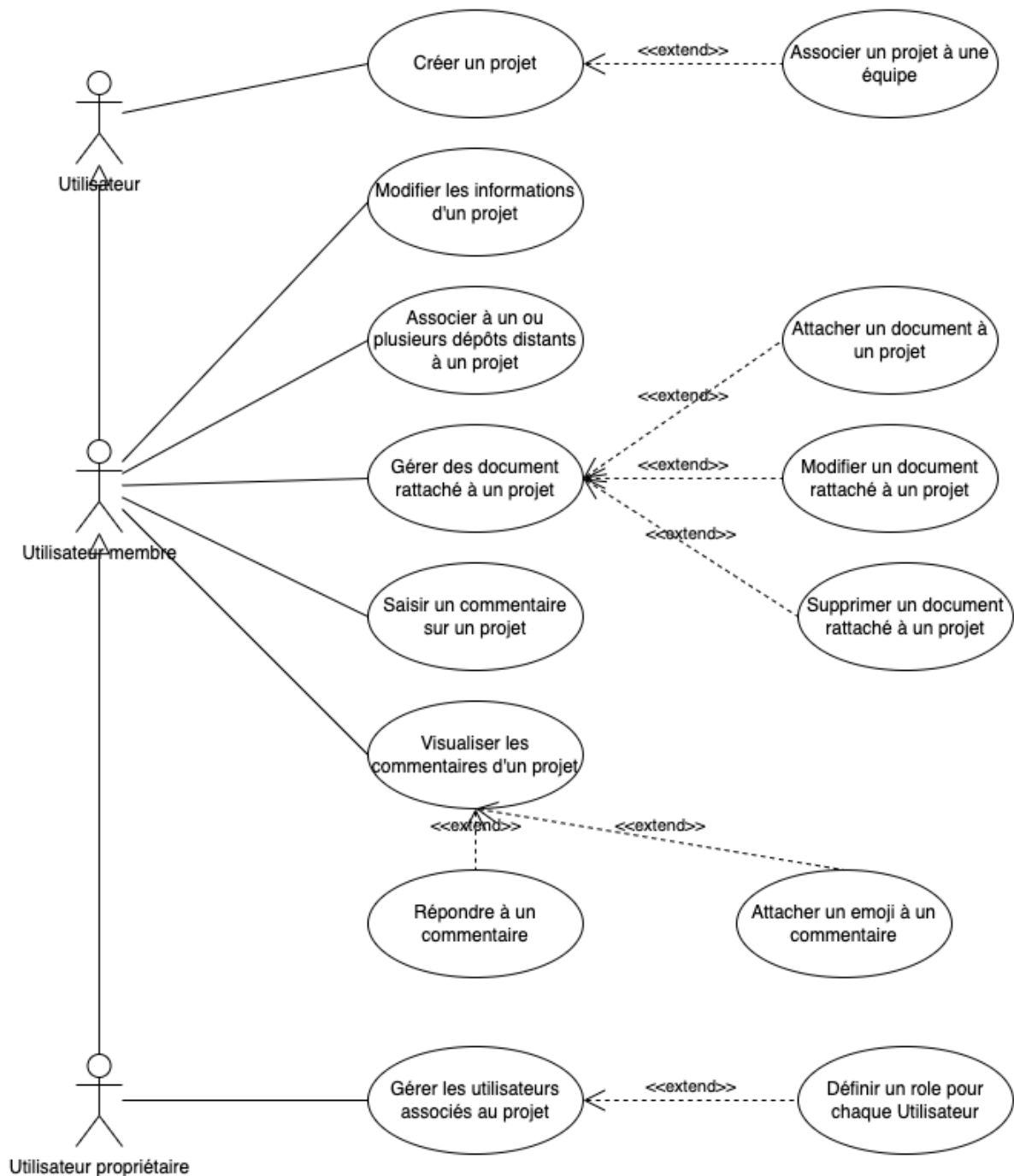
2	Un propriétaire ne peut être rétrogradé que s'il y a au moins un autre propriétaire actif.
----------	--

3.2.8.4. *Messages d'erreur associés*

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous n'êtes pas autorisé à modifier le rôle des membres de cette équipe.
2	Impossible de rétrograder un propriétaire s'il est le seul propriétaire restant.

3.3. Fonctionnalité 3 – Gestion des Projets

3.3.1. Diagramme de cas d'utilisation



3.3.2. User Story : Créer un projet

3.3.2.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur de créer un nouveau projet en définissant les informations de base telles que le nom du projet, la description et les membres initiaux.

3.3.2.2. Accès : acteurs

Tout utilisateur connecté peut créer un projet.

3.3.2.3. Règles métier

N° de la règle	Description
----------------	-------------

1	Le nom du projet est obligatoire.
2	La description du projet est facultative mais ne doit pas dépasser 500 caractères.
3	Le créateur du projet devient automatiquement propriétaire du projet.

3.3.2.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Le nom du projet est obligatoire.
2	La description ne doit pas dépasser 500 caractères.
3	Une erreur est survenue lors de la création du projet. Veuillez réessayer.

3.3.3. User Story : Associer un projet à une équipe

3.3.3.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur de lier un projet existant à une équipe existante.

3.3.3.2. Accès : acteurs

Tout utilisateur connecté étant propriétaire du projet et de l'équipe à associer.

3.3.3.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur doit être propriétaire du projet et de l'équipe pour associer un projet à une équipe.
2	L'équipe sélectionnée doit exister et être valide.

3.3.3.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous n'êtes pas autorisé à associer ce projet à cette équipe.
2	L'équipe sélectionnée n'existe pas ou n'est pas valide.

3.3.4. User Story : Modifier les informations d'un projet

3.3.4.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur propriétaire de modifier les informations d'un projet existant.

3.3.4.2. Accès : acteurs

Seul un utilisateur propriétaire d'un projet ou de l'équipe associé peut en modifier les informations.

3.3.4.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Seul un propriétaire du projet ou de l'équipe associé peut modifier les informations d'un projet.
2	Le nom du projet ne peut pas être vide.
3	La description du projet est facultative mais ne doit pas dépasser 500 caractères.

3.3.4.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous n'êtes pas autorisé à modifier les informations de ce projet.

2	Le nom du projet est obligatoire.
3	La description ne doit pas dépasser 500 caractères.

3.3.5. User Story : Associer un ou plusieurs dépôts distants à un projet

3.3.5.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur de lier un ou plusieurs dépôts distants (par exemple Git) à un projet existant.

3.3.5.2. Accès : acteurs

Tout utilisateur membre du projet.

3.3.5.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le dépôt distant doit être accessible via une URL valide.
2	Seuls les dépôts autorisés peuvent être associés (contrôle d'accès).

3.3.5.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	L'URL du dépôt distant est invalide.
2	Vous n'êtes pas autorisé à associer ce dépôt à ce projet.

3.3.6. User Story : Gérer les documents rattachés à un projet

3.3.6.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur de gérer les documents attachés à un projet, notamment les ajouter, modifier ou supprimer.

3.3.6.2. Accès : acteurs

Tout utilisateur membre du projet.

3.3.6.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le document doit être un fichier valide (formats acceptés : PDF, DOCX, etc.).
2	Seuls les membres du projet peuvent modifier ou supprimer un document.

3.3.7. User Story : Saisir un commentaire sur un projet

3.3.7.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur de poster un commentaire sur un projet.

3.3.7.2. Accès : acteurs

Tout utilisateur membre du projet.

3.3.7.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le commentaire ne doit pas être vide.
2	Les commentaires ne doivent pas contenir de contenu offensant ou inapproprié.

3.3.7.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Le commentaire ne peut pas être vide.

2	Le contenu du commentaire est inapproprié et ne peut pas être publié.
---	---

3.3.8. User Story : Visualiser les commentaires d'un projet

3.3.8.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur de consulter les commentaires associés à un projet.

3.3.8.2. Accès : acteurs

Tout utilisateur membre du projet.

3.3.8.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Seuls les membres du projet peuvent visualiser les commentaires.

3.3.8.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous n'êtes pas autorisé à consulter les commentaires de ce projet.

3.3.9. User Story : Répondre à un commentaire

3.3.9.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur de répondre à un commentaire existant sur un projet.

3.3.9.2. Accès : acteurs

Tout utilisateur membre du projet.

3.3.9.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	La réponse ne doit pas être vide.

3.3.9.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	La réponse ne peut pas être vide.

3.3.10. User Story : Attacher un emoji à un commentaire

3.3.10.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur d'ajouter un emoji à un commentaire.

3.3.10.2. Accès : acteurs

Tout utilisateur membre du projet.

3.3.10.3. Règles métier

N° de la règle	Description
-	-

3.3.10.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
-	-

3.3.11. User Story : Gérer les utilisateurs associés au projet

3.3.11.1. Description

Ce cas d'utilisation permet à un utilisateur propriétaire de gérer les utilisateurs associés à son projet.

3.3.11.2. Accès : acteurs

Seul un utilisateur propriétaire du projet ou de l'équipe associé peut gérer les utilisateurs associés.

3.3.11.3. Règles métier

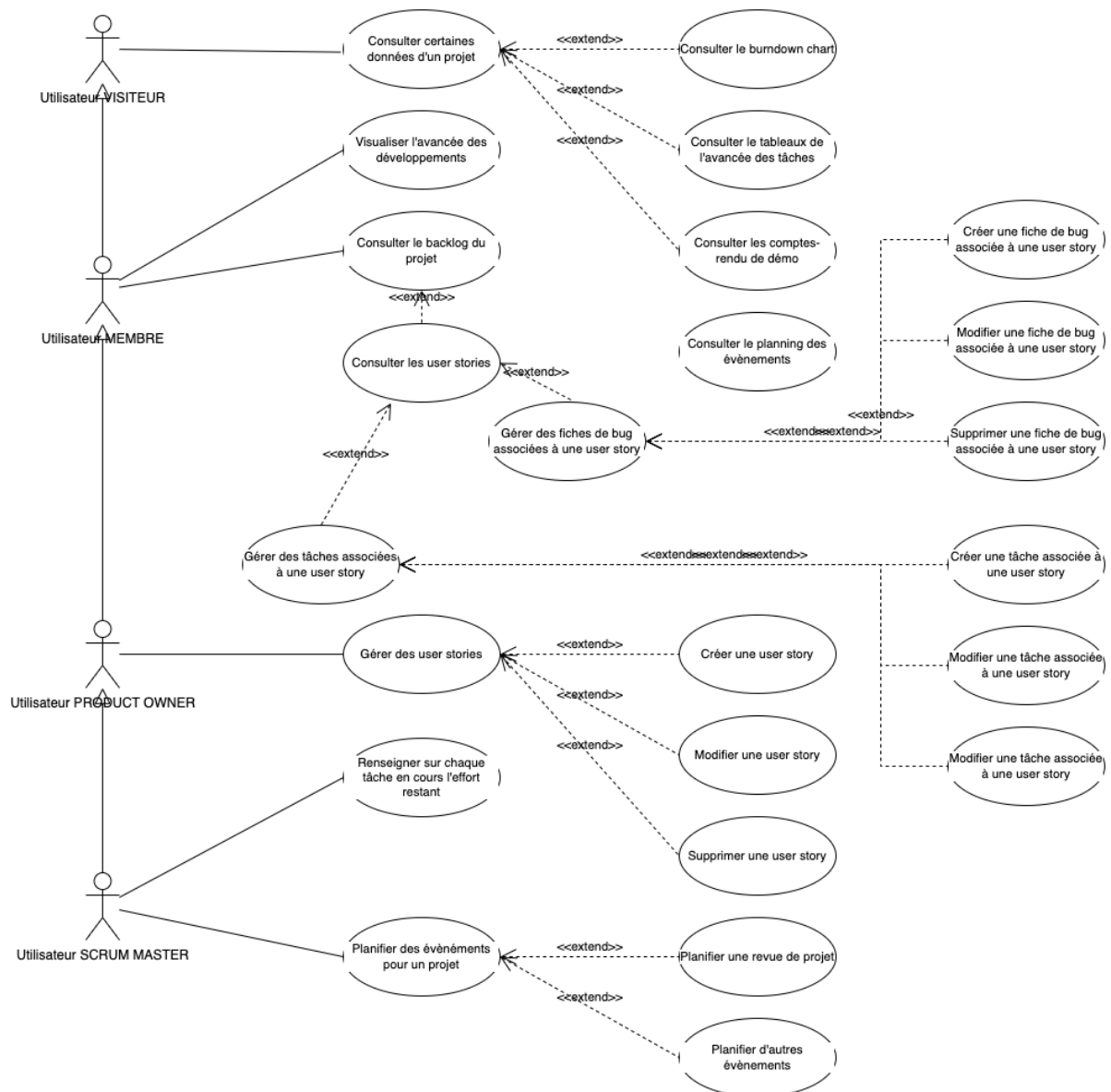
N° de la règle	Description
1	Un membre ne peut être supprimé que par le propriétaire du projet ou de l'équipe associé.
2	Les rôles possibles sont VISITEUR, MEMBRE, SCRUM_MASTER et PRODUCT_OWNER.

3.3.11.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous n'êtes pas autorisé à gérer les membres de ce projet.
2	Le rôle saisi est invalide.

3.4. Fonctionnalité 4 – Gestion des Backlogs Projet

3.4.1. Diagramme de cas d'utilisation



3.4.2. User Story : Consulter certaines données d'un projet (Visiteur)

3.4.2.1. Description

Un visiteur peut consulter certaines données publiques d'un projet, telles que la description générale, le burndown chart, tableau de l'avancé des tâches, les comptes-rendus de démo et le planning des évènements.

3.4.2.2. Accès : acteurs

Utilisateur ayant le rôle Visiteur sur le projet.

3.4.2.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Seules les données marquées comme publiques sont visibles par un visiteur.

3.4.2.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
----------------	------------------

1	Vous n'avez pas l'autorisation de consulter les données privées de ce projet.
----------	---

3.4.3. User Story : Consulter le backlog du projet (Membre)

3.4.3.1. Description

Un utilisateur membre peut accéder au backlog du projet et visualiser les user stories planifiées.

3.4.3.2. Accès : acteurs

Utilisateur ayant le rôle Membre sur le projet.

3.4.3.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le backlog est accessible uniquement aux membres du projet.

3.4.3.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous n'êtes pas autorisé à consulter le backlog de ce projet.

3.4.4. User Story : Gérer les taches associées à une user story (Membre)

3.4.4.1. Description

Un utilisateur membre peut créer, modifier ou supprimer des taches liées à une user story.

3.4.4.2. Accès : acteurs

Utilisateur ayant le rôle Membre sur le projet.

3.4.4.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Une tache doit être lié à une user story existante.

3.4.4.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous ne pouvez pas créer une tache sans user story associée.

3.4.5. User Story : Gérer les fiches de bugs associées à une user story (Membre)

3.4.5.1. Description

Un utilisateur membre peut créer, modifier ou supprimer des fiches de bugs liées à une user story.

3.4.5.2. Accès : acteurs

Utilisateur ayant le rôle Membre sur le projet.

3.4.5.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Un bug doit être lié à une user story existante.

3.4.5.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous ne pouvez pas créer un bug sans user story associée.

3.4.6. User Story : Gérer des user stories (Product Owner)

3.4.6.1. Description

Le Product Owner peut créer, modifier ou supprimer des user stories dans le backlog.

3.4.6.2. Accès : acteurs

Utilisateur ayant le rôle Product Owner ou Scrum Master sur le projet.

3.4.6.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Seul le Product Owner ou Scrum Master peut modifier ou supprimer une user story.

3.4.6.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous n'avez pas les droits nécessaires pour modifier cette user story.

3.4.7. User Story : Renseigner l'effort restant pour une tâche en cours (Scrum Master)

3.4.7.1. Description

En tant que Scrum Master, je souhaite pouvoir renseigner ou mettre à jour l'effort restant pour chaque tâche en cours afin de suivre l'avancement du projet et mettre à jour les indicateurs tels que le burndown chart.

3.4.7.2. Accès : acteurs

Utilisateur ayant le rôle Scrum Master sur le projet.

3.4.7.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Seul le Scrum Master peut mettre à jour l'effort restant sur une tâche.
2	L'effort restant doit être exprimé en points d'effort.
3	L'effort restant ne peut pas dépasser l'effort initial prévu pour la tâche.
4	Une tâche terminée doit avoir un effort restant de 0.

3.4.7.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous n'avez pas l'autorisation de modifier l'effort restant de cette tâche.
3	L'effort restant ne peut pas dépasser l'effort initial prévu.
4	L'effort restant doit être un nombre positif ou égal à zéro.

3.4.8. User Story : Planifier des événements pour un projet (Scrum Master)

3.4.8.1. Description

En tant que Scrum Master, je souhaite planifier des événements (tels que des revues de code, etc) pour assurer le bon déroulement du projet et la collaboration efficace des membres de l'équipe.

3.4.8.2. Accès : acteurs

Utilisateur ayant le rôle Scrum Master sur le projet.

3.4.8.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Seul le Scrum Master peut planifier des événements pour un projet donné.

2	Chaque événement doit être associé à une date, une heure et un type précis.
3	Un événement ne peut pas être planifié dans le passé.

3.4.8.4. *Messages d'erreur associés*

N° de la règle	Message d'erreur
1	Vous n'avez pas l'autorisation de planifier un événement pour ce projet.
2	La date et l'heure de l'événement doivent être valides et dans le futur.
3	Le type d'événement est obligatoire (exemple : revue de code, rétro).

3.5. Fonctionnalité 5 – Gestion des Sprints

3.5.1. Diagrammes de cas d'utilisation



3.5.2. User Story : Consulter le backlog du sprint (Membre)

3.5.2.1. Description

En tant que membre, je souhaite consulter le backlog d'un sprint pour visualiser les user stories et tâches planifiées.

3.5.2.2. Accès : acteurs

Membre (y compris Product Owner et Scrum Master).

3.5.2.3. Règles métier

N° de la règle Description

1	Seuls les membres d'un projet peuvent accéder au backlog du sprint.
---	---

3.5.2.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle Message d'erreur

1	Vous n'avez pas l'autorisation de consulter le backlog de ce sprint.
---	--

3.5.3. User Story : Faire évoluer l'état d'une tâche ou fiche de bug pour le sprint (Membre)

3.5.3.1. Description

En tant que membre, je souhaite modifier l'état d'une tâche ou d'une fiche de bug pour refléter son avancement dans le sprint.

3.5.3.2. Accès : acteurs

Membre (y compris Product Owner et Scrum Master).

3.5.3.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'état d'une tâche ou fiche de bug doit être valide (ex. : À FAIRE, EN COURS, TERMINÉ).

3.5.3.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	L'état sélectionné est invalide.

3.5.4. User Story : Gérer les sprints : créer, modifier, supprimer (Product Owner)

3.5.4.1. Description

En tant que Product Owner, je souhaite créer, modifier ou supprimer un sprint pour organiser et planifier les travaux de l'équipe.

3.5.4.2. Accès : acteurs

Product Owner (y compris Scrum Master).

3.5.4.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Un sprint doit avoir une date de début et de fin valides.
2	Un sprint ne peut pas être supprimé s'il contient des user stories terminées.

3.5.4.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Les dates du sprint sont invalides.
2	Ce sprint contient des user stories terminées et ne peut pas être supprimé.

3.5.5. User Story : Attacher des user stories à un sprint (Product Owner)

3.5.5.1. Description

En tant que Product Owner, je souhaite attacher des user stories au sprint en cours pour définir les objectifs de ce sprint.

3.5.5.2. Accès : acteurs

Product Owner (y compris Scrum Master).

3.5.5.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Une user story ne peut être attachée qu'à un seul sprint à la fois.
2	Une user story ne peut pas être attachée si elle est déjà terminée.

3.5.5.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Cette user story est déjà associée à un autre sprint.
2	Cette user story est déjà terminée et ne peut pas être rattachée.

3.5.6. User Story : Modifier le workflow par défaut des tâches et fiches de bugs (Product Owner)

3.5.6.1. Description

En tant que Product Owner, je souhaite modifier le workflow par défaut des tâches et fiches de bugs pour personnaliser les étapes de suivi.

3.5.6.2. Accès : acteurs

Product Owner (y compris Scrum Master).

3.5.6.3. Règles métier

N° de la règle	Description
-	-

3.5.6.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
-	-

3.5.7. User Story : Planifier des événements pour le sprint (Scrum Master)

3.5.7.1. Description

En tant que Scrum Master, je souhaite planifier des événements pour le sprint (ex. : planning poker, démo, rétrospective) pour assurer la coordination de l'équipe.

3.5.7.2. Accès : acteurs

Scrum Master.

3.5.7.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Chaque événement doit avoir un type, une date, une heure et une description.
2	Les événements planifiés doivent être associés à un sprint actif.

3.5.7.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Les détails de l'événement sont incomplets.
2	Cet événement ne peut pas être associé à un sprint inactif.

3.5.8. User Story : Attacher un document à un événement (Scrum Master)

3.5.8.1. Description

En tant que Scrum Master, je souhaite attacher des documents (compte-rendus, slides, etc.) à des événements pour faciliter leur suivi et leur archivage.

3.5.8.2. Accès : acteurs

Scrum Master.

3.5.8.3. Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le document doit être dans un format accepté (PDF, DOCX, etc.).

3.5.8.4. Messages d'erreur associés

N° de la règle	Message d'erreur
1	Le format du document n'est pas pris en charge.