



PROJET spécialisé 2022

Analyse fonctionnelle

Alex Jurbert

FONCTIONNALITÉ

Ici vous décrivez une fonctionnalité critique à ajouter au logiciel

INTERFACE UTILISATEUR

Encryptage AES

Cette fonctionnalité permet de chiffrer un message grâce à une clé de 16 caractères. L'utilisateur devra d'abord écrire le message qu'il voudra transcrire avec la méthode de chiffrement AES, ensuite il devra entrer une clé qui servira à crypter le message. L'application lui renverra après le message codé avec la clé en question.

FENÊTRES

Ici vous insérez les dessins des fenêtres de votre logiciel.

INTERFACE UTILISATEUR

Fenêtre de lancement

Au lancement cette fenêtre apparaîtra, il faut choisir une option sur ce que l'utilisateur veut faire au niveau de la méthode de cryptage et de décryptage.

=====

CryptoBib

=====

1

Chiffrer AES

1

2

Déchiffrer AES

2

3

Créer clés RSA

3

4

Chiffrer RSA

4

5

Déchiffrer RSA

5

6

Quitter

6

Choisissez une action à réaliser : ☐

Fenêtre des paramètres de la méthode AES

Ensuite l'utilisateur se retrouve sur une fenêtre qui va lui demander un certains nombre de questions pour arriver à chiffrer un message via la méthode AES donc le message à crypter, la clé de chiffrement et si l'utilisateur veut sauvegardé les message crypté.

```
||=====||
||CryptoBib||
||=====||

Choisissez un message à chiffrer via la méthode AES :Les chaussetes de l'archiduchesse sont-elles sèches, archisèches ?
le message est d une longueur de 67 caractères, il possède 4 blocks de 16 caractères et possède 1 block incomplet de 3 caractères

Choisissez une clé de cyptage de 16 caractères :azertyuiopqsdgh

Chiffrement en cours...

Le message encrypté est :
8;\ÆiäçŋĚÇFwİwy«q1°'©X=ÛB9ÂgmÀ<yÂýáÆŇv{.ÚWQÂ38'Âs&iJÄÊõ d

Voulez-vous sauvegarder les données du message crypter ? (y/n)
█
```

SCÉNARIO

Ici vous expliquez le scénario d'utilisation de votre fonctionnalité

STORYBOARD ou USE CASE

Il faut remplir seulement 1 des deux templates

L'idée est de montrer
CLAIREMENT le scénario
d'utilisation du logiciel

d'une manière ou d'une autre.

Soit on remplit

- FICHE de CAS
d'utilisation

Soit on remplit

- STORYBOARD

—

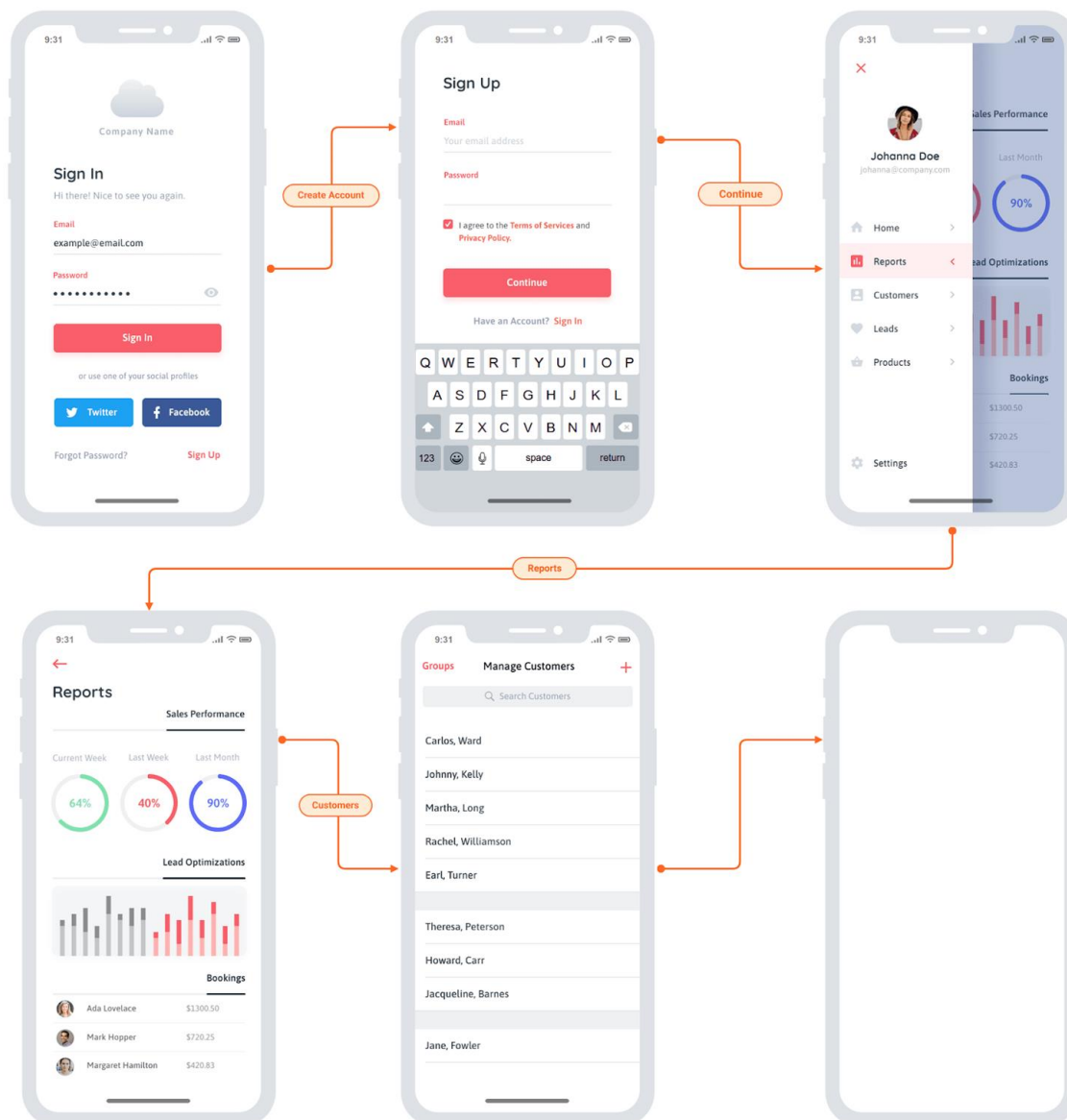
CAS D'UTILISATION : (Encryptage AES)

Résumé	Cette fonctionnalité permet de crypter un message grâce à la méthode de chiffrage AES grâce à une clé à 16 caractères défini par l'utilisateur. On récupère ensuite le message codé.	
Acteur principal	L'utilisateur	
Autres Intervenants (s'il y a lieu)	Intervenant	Rôle
Préconditions		
Postconditions		
Déclencheur		
Scénario nominal	Étape	Action
	1	L'utilisateur lance le programme CryptoBib
	2	Le programme affiche la fenêtre de lancement
	3	L'utilisateur choisit la méthode de cryptage AES sur la fenêtre de lancement
	4	Le programme affiche la fenêtre des paramètres de la méthode AES
	5	L'utilisateur entre le message à crypter sur la fenêtre des paramètres de la méthode AES
	6	L'utilisateur entre la clé de cryptage sur la fenêtre des paramètres de la méthode AES
	7	Le programme crypte de message avec les paramètres choisis
	8	L'utilisateur choisit si il veut sauvegardé le message crypté
	9	Le programme enregistre son choix et retourne sur la fenêtre de lancement
	10	L'utilisateur choisit l'emplacement du fichier et le téléchargement
	11	
	12	
	13	
	14	
	15	
	16	
Scénarios alternatifs	Étape	Actions
	2.1	
	2.2	
	5.1.1	
	5.1.2	

STORYBOARD : nom de la fonctionnalité

ICI vous POUVEZ placer un lien vers un storyboard EXTERNE s'il est public ou vers une image si vous désirez offrir une vue plus détaillée que ci-dessous. (facultatif)

PLACEZ une copie de votre storyboard ci-dessous : (obligatoire)



CHAQUE fenêtre
doit avoir un
TITRE

Le TITRE peut
apparaître DANS
le dessin de
fenêtre ou en-
dessous ou au-
dessus.