

SAE2.0[1256] - Conception et développement d'une plateforme d'hébergement d'événements

Table des matières

1	<i>Consignes et évaluation du dossier de conception</i>	3
2	<i>Introduction</i>	4
3	<i>Expressions des besoins et Analyse</i>	5
3.1	Description des cas d'utilisation	5
3.2	Scénarios nominaux des cas d'utilisation	9
3.3	Scénarios alternatifs	12
3.4	Priorisation des cas d'utilisation	14
3.5	Architecture proposée	16
3.6	Exemples d'utilisation	17
4	<i>Conception détaillée</i>	19
4.1	Architecture détaillée	19
4.2	Détail des scénarios	21
5	<i>Conclusion</i>	23

1 Consignes et évaluation du dossier de conception

Ce dossier de conception est un *template* à partir duquel vous pouvez vous inspirer afin de réaliser votre dossier d'analyse et de conception. Les indications entre crochets sont là pour vous aider à structurer votre dossier. Elles sont à retirer dans le rendu final. Seront évalués :

- La pertinence et la validité des modèles créés ;
- La conformité des modèles entre eux (par exemple le diagramme de séquence détaillé par rapport aux scénarios nominaux) ;
- La conformité du code par rapport aux modèles créés ;
- Le respect de la notation UML ;
- La clarté et la qualité du dossier de conception, y compris de l'introduction, de la conclusion, et de la description que vous ferez des différents modèles.

Quelques conseils afin d'améliorer la clarté de votre dossier :

- Ne pas se contenter d'insérer des images des modèles créés, mais les accompagner d'explications textuelles (même brèves) ;
- Apporter une attention particulière à la clarté des diagrammes réalisés :
 - ✓ Vérifier la résolution et la lisibilité des diagrammes ;
 - ✓ Vérifier que la notation UML est parfaitement respectée ;
 - ✓ Ne pas hésiter à éclater un diagramme en deux s'il s'avère trop gros ;
 - ✓ Le flot d'interaction entre un diagramme de séquences détaillé et un scénario de haut niveau doivent correspondre ;
 - ✓ Supprimer le fond bleu dans Visual Paradigm.
- Vérifier que toutes les informations sont présentes dans les modèles :
 - ✓ Chaque association doit faire apparaître un nom de rôle et une multiplicité au bout de l'association ;
 - ✓ Si une association est bi-directionnelle, alors deux noms de rôle et deux multiplicités ;
 - ✓ Une association qualifiée doit faire référence à un attribut de la classe sur laquelle pointe l'association ;
 - ✓ Toutes les méthodes dans un diagramme de séquences doivent apparaître dans le diagramme de classes détaillé ;
 - ✓ Une ligne de vie dans un diagramme de séquences correspond à un objet et non une classe ;

Conserver ce paragraphe dans le rendu final et cocher les cases qui auront été réalisées/vérifiées

2 Introduction

L'objectif de ce projet est de concevoir et de développer une application lourde (GUI) qui servira d'assistant de gestion pour les organisateurs d'événements. Cette application fournira différentes fonctionnalités conçues pour faciliter chaque aspect de la planification et de la gestion des événements, tout en garantissant une certaine liberté à l'utilisateur.

Pour cela, nous avons choisis de développer une application à destination d'organiseurs de mariage (Wedding Planner). Pour donner une identité unique à notre application qui permettrait à l'utilisateur de travailler dans un environnement agréable, nous avons établis une image de marque et un thème visuel rappelant ces événements à la fois festifs et inoubliables. Notre objectif étant de fournir l'outil le plus complet et facile à utiliser pour nos clients.

Pour mener à bien notre projet et être sûrs d'inclure toutes les fonctionnalités nécessaires à nos clients, nous avons étudié le métier de Wedding planner en amont de la conception des fonctionnalités. Nous avons également récolté des informations auprès de personnes connaissant ce milieu.

En tant que chef de projet, Tristan est responsable de la coordination générale du projet. Nous nous sommes reparti le travail de manière équitable, chaque membre a été affecté à une tâche, les tâches plus lourdes étant gérés par plusieurs personnes. Nous avons évidemment pris en compte les compétences de chacun lors de la répartition de celles-ci. Ainsi, durant toute la durée de conception, chacun avait une tâche claire et quasi toutes les pertes de temps ont pu être évitées.

3 Expressions des besoins et Analyse

3.1 Description des cas d'utilisation

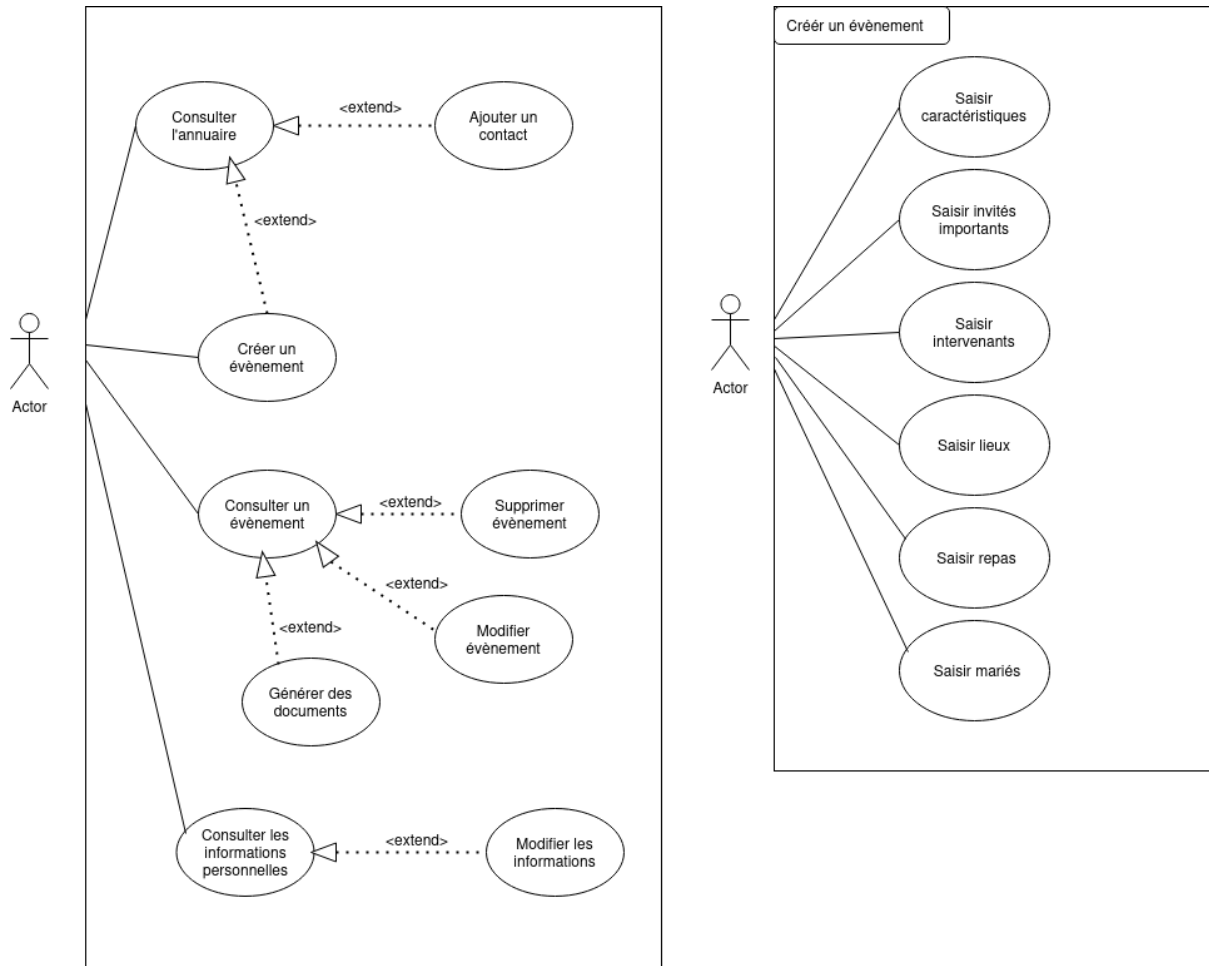


Figure 1. Diagramme de cas d'utilisation de la plate-forme d'hébergement d'événements

Notre application comporte différentes fonctionnalités, tant pour le secteur d'activité de l'utilisateur que pour faciliter l'utilisation de celle-ci. Il peut évidemment effectuer la gestion de ses événements, mais également la gestion des personnes ou sociétés avec qui il a l'habitude de travailler. Il peut évidemment modifier tout ce qu'il souhaite en termes de données.

Ci-dessous, des explications brèves sur chaque fonctionnalité de l'application et leur utilité.

Nom du cas d'utilisation	UC1
Libellé du cas d'utilisation	Consulter l'annuaire
Description	L'utilisateur accède à une page qui récapitule son annuaire de contacts, il contient des fournisseurs et contacts avec leur nom, numéro de téléphone, métier, honoraires et email.

Nom du cas d'utilisation	UC2
Libellé du cas d'utilisation	Ajouter un contact
Description	L'utilisateur ajoute un contact à son annuaire en entrant son nom, numéro de téléphone, métier, honoraires et email.

Nom du cas d'utilisation	UC3
Libellé du cas d'utilisation	Saisir les caractéristiques de l'évènement
Description	L'utilisateur demande à la plate-forme de créer un évènement, il va alors devoir entrer une date, un nom (ex : M.X et Mme.Y), un thème, le nombre d'adultes, nombre d'enfants et nombre d'invités au vin d'honneur.

Nom du cas d'utilisation	UC4
Libellé du cas d'utilisation	Saisir les invités importants
Description	L'utilisateur devra indiquer chaque invité important (témoins et familles proches par exemple) avec comme information : leur nom, prénom et âge.

Nom du cas d'utilisation	UC5
Libellé du cas d'utilisation	Saisir les intervenants
Description	L'utilisateur devra indiquer le nom de chaque intervenant (présent dans ses contacts) avec leurs honoraires. Il indiquera aussi les groupes de musique performants au mariage.

Nom du cas d'utilisation	UC6
Libellé du cas d'utilisation	Saisir les lieux
Description	L'utilisateur indique un ou plusieurs lieux à réserver pour l'évènement avec : le nom, l'adresse, le coût de location et la capacité du lieu et s'il s'agit d'un logement ou non.

Nom du cas d'utilisation	UC7
Libellé du cas d'utilisation	Saisir les repas
Description	L'utilisateur indique différents plats et boissons avec leurs prix par personne, il peut ensuite les ajouter à un repas (exemple : repas de midi).

Nom du cas d'utilisation	UC8
Libellé du cas d'utilisation	Saisir les mariés
Description	L'utilisateur saisi les données des deux marié(e)s, c'est à dire : leur nom, prénom, âges, email, prix du vêtement, prix des chaussures, prix de l'alliance, numéro de téléphone et email. Il indiquera aussi si les mariés souhaitent louer une voiture, le cas échéant, la marque et prix de la voiture.

Nom du cas d'utilisation	UC9
Libellé du cas d'utilisation	Consulter un évènement
Description	L'utilisateur peut sélectionner un évènement qu'il a déjà créé, il a alors une fenêtre de récapitulatif du mariage avec les différentes données rentrées et les coûts associés.

Nom du cas d'utilisation	UC10
Libellé du cas d'utilisation	Modifier un évènement
Description	L'utilisateur peut modifier n'importe quelle information qu'il a renseigné en créant l'évènement.

Nom du cas d'utilisation	UC11
Libellé du cas d'utilisation	Supprimer un évènement
Description	L'utilisateur peut supprimer l'évènement qu'il a sélectionné, la plateforme lui demande confirmation.

Nom du cas d'utilisation	UC12
Libellé du cas d'utilisation	Générer des documents
Description	L'utilisateur peut générer automatiquement différents types de documents comme un devis, des factures, un récapitulatif ou un carton d'invitation.

Nom du cas d'utilisation	UC13
Libellé du cas d'utilisation	Consulter les informations personnelles
Description	L'utilisateur peut consulter ses informations contenant son nom, numéro téléphone professionnel, nom de son entreprise.

Nom du cas d'utilisation	UC14
Libellé du cas d'utilisation	Modifier ses informations personnelles
Description	L'utilisateur peut modifier n'importe laquelle de ses informations personnelles comme son nom, son mot de passe, son numéro SIREN.

3.2 Scénarios nominaux des cas d'utilisation

Ci-dessous, nous expliquerons de manière détaillée par étape comment se comporte chaque fonctionnalité et comment a lieu l'interaction entre l'utilisateur et l'application.

Nom du scénario nominal	UC1.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur clique sur un bouton annuaire.2. La plate-forme demande à l'utilisateur de rentrer son mot de passe.3. L'utilisateur saisi son mot de passe.4. La plate-forme affiche l'annuaire de l'utilisateur.

Nom du scénario nominal	UC2.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur demande à la plate-forme d'ajouter un contact dans l'annuaire.2. La plate-forme demande de rentrer le nom, le numéro de téléphone, le métier, les honoraires et le mail.3. L'utilisateur saisi ces données, puis les valide.4. La plateforme affiche le nouveau contact dans la liste.

Nom du scénario nominal	UC3.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none">1. L'utilisateur demande à créer un nouvel évènement.2. La plateforme demande d'indiquer une date, un nom, un thème, le nombre d'adultes, nombre d'enfants et nombre d'invités au vin d'honneur.3. L'utilisateur fournit ces informations, puis les valide.

Nom du scénario nominal	UC4.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none">1. La plateforme demande à l'utilisateur de renseigner les invités importants avec leur nom, prénom et âge.2. L'utilisateur saisi ces données, puis les valide.

Nom du scénario nominal	UC5.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none">1. La plateforme demande à l'utilisateur de renseigner les Intervenants avec leur nom et honoraires.2. L'utilisateur indique le nom des groupes de musiques, leur genre de musique, heure de passage et durée de leur performance.3. L'utilisateur saisi ces données, puis les valide.

Nom du scénario nominal	UC6.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. La plateforme demande à l'utilisateur de renseigner les lieux avec leur nom, leur adresse, leur coût, leur capacité et s'il s'agit d'un logement. 2. L'utilisateur saisi ces données, puis les valide.

Nom du scénario nominal	UC7.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. La plateforme demande à l'utilisateur de renseigner les plats et boissons avec leur prix par personne, il indique le nom du repas comprenant ces aliments. Il indique également le nom et honoraires du traiteur. 2. L'utilisateur saisi ces données, puis les valide.

Nom du scénario nominal	UC8.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. La plateforme demande à l'utilisateur de renseigner les données de mariés, leur nom, prénom, âge, prix du vêtement, prix des chaussures, prix de l'alliance, email et numéro de téléphone. 2. L'utilisateur indique si mariés souhaitent une voiture, si oui, il indique la marque et le prix de celle-ci. 3. L'utilisateur saisi ces données, puis les valide.

Nom du scénario nominal	UC9.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur sélectionne un évènement existant qui est affiché par son nom. 2. La plateforme affiche toutes les données de l'évènement que l'utilisateur aura rentré.

Nom du scénario nominal	UC10.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur sélectionne l'option "modifier". 2. La plateforme ouvre une page d'édition où toutes les informations de l'évènement peuvent être modifiées. 3. L'utilisateur modifie une ou plusieurs données. 4. La plateforme enregistre les données.

Nom du scénario nominal	UC11.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur clique sur "supprimer" pour un évènement précis. 2. La plateforme demande confirmation à l'utilisateur. 3. L'utilisateur confirme. 4. L'évènement est supprimé.

Nom du scénario nominal	UC12.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande à générer un document. 2. La plateforme demande à l'utilisateur quel document. 3. La plateforme génère le document dans un dossier.

Nom du scénario nominal	UC13.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande à consulter ses informations. 2. La plateforme demande à l'utilisateur de rentrer son mot de passe. 3. L'utilisateur a accès à ses informations.

Nom du scénario nominal	UC14.nominal
Description	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande à modifier les informations. 2. La plateforme entre en mode édition. 3. L'utilisateur modifie ce qu'il souhaite. 4. La plateforme enregistre les modifications.

3.3 Scénarios alternatifs

Ci-dessous, conformément au comportement de chaque fonctionnalité expliquée ci-dessus, nous expliquerons les cas alternatifs, c'est à dire le comportement de la plateforme en cas de problème, les erreurs pouvant être rencontrées.

Nom du scénario alternatif	UC1.mot de passe incorrect
Description	À l'étape 2, si le mot de passe entré est le mauvais, la plateforme retourne un message d'erreur et redemande la saisi du mot de passe jusqu'à que celui-ci soit correct.

Nom du scénario alternatif	UC2.contact existant
Description	À l'étape 3, si un contact ayant le numéro de téléphone donné existe déjà la plateforme retourne simplement un message d'erreur et indique qu'aucune modification n'est faite.

Nom du scénario alternatif	UC3.évènement existant
Description	À l'étape 3, si un évènement ayant ce nom et cette date existe déjà, la plateforme retourne un message d'erreur et demande de ressaisir.

Nom du scénario alternatif	UC4.données invités incorrectes
Description	À l'étape 2 si l'utilisateur indique et valide le mauvais type de données la plateforme affiche un message d'erreur.

Nom du scénario alternatif	UC5.données intervenants incorrectes
Description	À l'étape 2, si l'utilisateur valide des données incorrectes ou ne remplit pas des champs importants, la plateforme affiche un message d'erreur.

Nom du scénario alternatif	UC6.lieu non sélectionné
Description	À l'étape 2, si l'utilisateur valide des données incorrectes ou ne remplit pas des champs importants, la plateforme affiche un message d'erreur.

Nom du scénario alternatif	UC7.repas incorrects
Description	À l'étape 2, si l'utilisateur valide des données incorrectes ou ne remplit pas des champs importants la plateforme affiche un message d'erreur.

Nom du scénario alternatif	UC8.mariés incorrects
Description	À l'étape 2, si l'utilisateur valide des données incorrectes ou ne remplit pas des champs importants, la plateforme affiche un message d'erreur.

Nom du scénario alternatif	UC9.
Description	Aucun scénario alternatif possible, l'utilisateur ne peut que cliquer sur des événements existants.

Nom du scénario alternatif	UC10.aucune modification
Description	À l'étape 4, si l'utilisateur a supprimé le contenu d'une entrée sans renseigner autre chose (donnée vide), la plateforme affiche un message d'erreur.

Nom du scénario alternatif	UC11.suppression annulée
Description	À l'étape 3, si l'utilisateur clique sur "annuler" la suppression n'a pas lieu et la fenêtre de confirmation disparaît.

Nom du scénario alternatif	UC12.document non sélectionné
Description	À l'étape 2, si l'utilisateur ne sélectionne aucun document et préfère annuler, aucune action n'est alors faite par la plateforme.

Nom du scénario alternatif	UC13.mot de passe incorrect
Description	À l'étape 2, si le mot de passe entré n'est pas reconnu, la plateforme indique un message d'erreur demandant de réitérer la saisie.

Nom du scénario alternatif	UC14.données incomplètes
Description	À l'étape 3, si l'utilisateur a supprimé des données sans les remplacer, la plateforme indique qu'aucun champ ne doit être vide.

3.4 Priorisation des cas d'utilisation

Le tableau qui suit permet de prioriser les fonctionnalités de notre application par ordre d'importance quant à la bonne utilisation de celle-ci.

Priorité	Cas d'utilisation	Justification
1	UC3	Fonctionnalité principale de la plateforme, représente l'activité principale de l'utilisateur. Il s'agit de la raison de l'utilisation de l'application et doit être complète.
	UC1	Utile lors de la création d'un évènement, nécessaire à l'entrée des données. Facilite grandement la vie de l'utilisateur.
2	UC2	Nécessaire au bon fonctionnement de l'annuaire, permet à l'utilisateur de prévoir toutes les éventualités de son activité et de tenir ses données à jour, mais moins important qu'une fonctionnalité principale comme la création d'évènement, mais dépend de l'existence de l'annuaire avant tout.
	UC9	Deuxième fonctionnalité principale, utile si l'utilisateur souhaite vérifier ce qu'il a noté et de repérer les potentielles erreurs lors de la création d'un évènement, mais moins utile dans l'éventualité où aucune erreur n'est faite.
	UC10	Utile à la maintenabilité des données d'un évènement, permet de prévoir toutes les éventualités, mais non primordiale dans l'éventualité où aucune modification n'est nécessaire.
3	UC4	Permet de garantir que les données des invités soient précises et bien renseignées, simplement incluse dans la création d'évènement.
	UC5	Permet de garantir que les données des intervenants sont précisément renseignées et claires pour l'utilisateur, simplement incluse dans la création d'évènement.
	UC6	Permet de clairement définir le lieu de l'évènement, simplement incluse dans la création d'évènement.
	UC7	Permet d'obtenir des données précises sur les repas de l'évènement, simplement incluse dans la création d'évènement.
	UC8	Permet d'avoir des données précises sur les mariés, moins importante que le reste des données car l'impact budget est moindre.

	UC11	Important pour que l'utilisateur se tienne à jour dans l'avancée de ses activités, simplement incluse dans la création d'évènement.
4	UC12	Utile uniquement si l'utilisateur n'a aucun autre moyen de fonctionner, sert simplement d'aide à l'organisation de l'activité.
	UC13	Utile uniquement aux yeux de l'utilisateur et n'apporte rien à son activité, cela permet simplement à l'utilisateur de garantir que cette application lui appartient.
	UC14	Utile uniquement dans le cas où un changement d'activité important affecte l'utilisateur.

3.5 Architecture proposée

Le diagramme de classe suivant présente de manière simple la structure interne de notre application, le détail des fonctions nécessaires au bon fonctionnement sera détaillé plus tard.

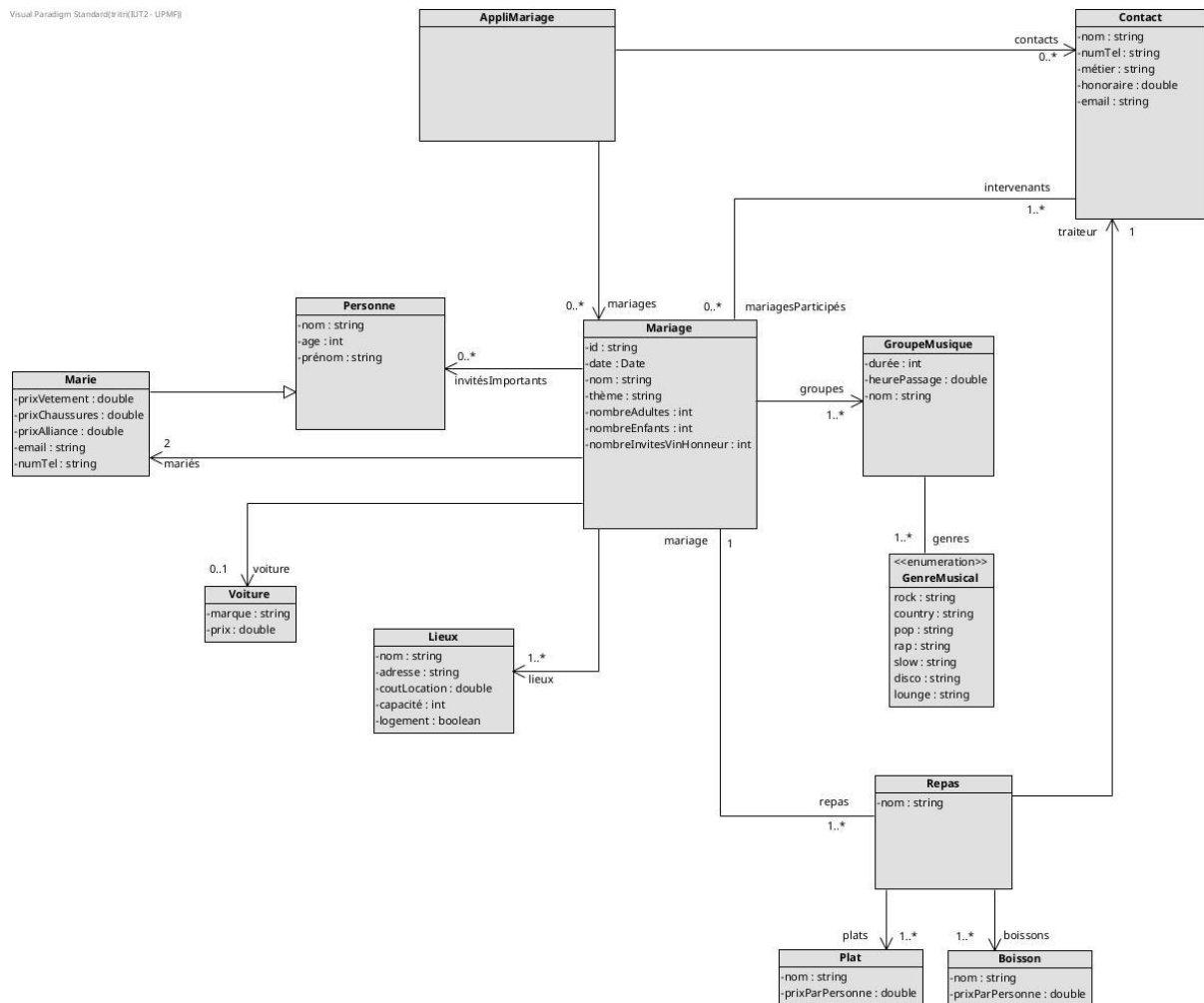


Figure 2. Diagramme de classe métier

Notre application regroupe l'entièreté des informations d'un évènement dans la classe mariage ce qui permet de simplifier les manipulations. Les classes sont faites de façon à contenir les informations strictement nécessaires à chaque point de l'organisation. Un mariage peut donc posséder : des mariés, des invités importants, une voiture, des lieux, des repas, des groupes (de musique) et des intervenants. C'est ensuite grâce à la définition des méthodes que nous permettrons d'obtenir des détails sur chacun de ces points d'organisation.

Le traiteur est lié au repas et non au mariage pour permettre de supposer qu'un repas soit organisé par quelqu'un d'autre type des amis, de la famille par exemple.

3.6 Exemples d'utilisation

Ci-dessous les diagrammes d'objet permettent d'illustrer quelques manipulations simples qui auront lieu dans le système lors de la création d'un mariage.

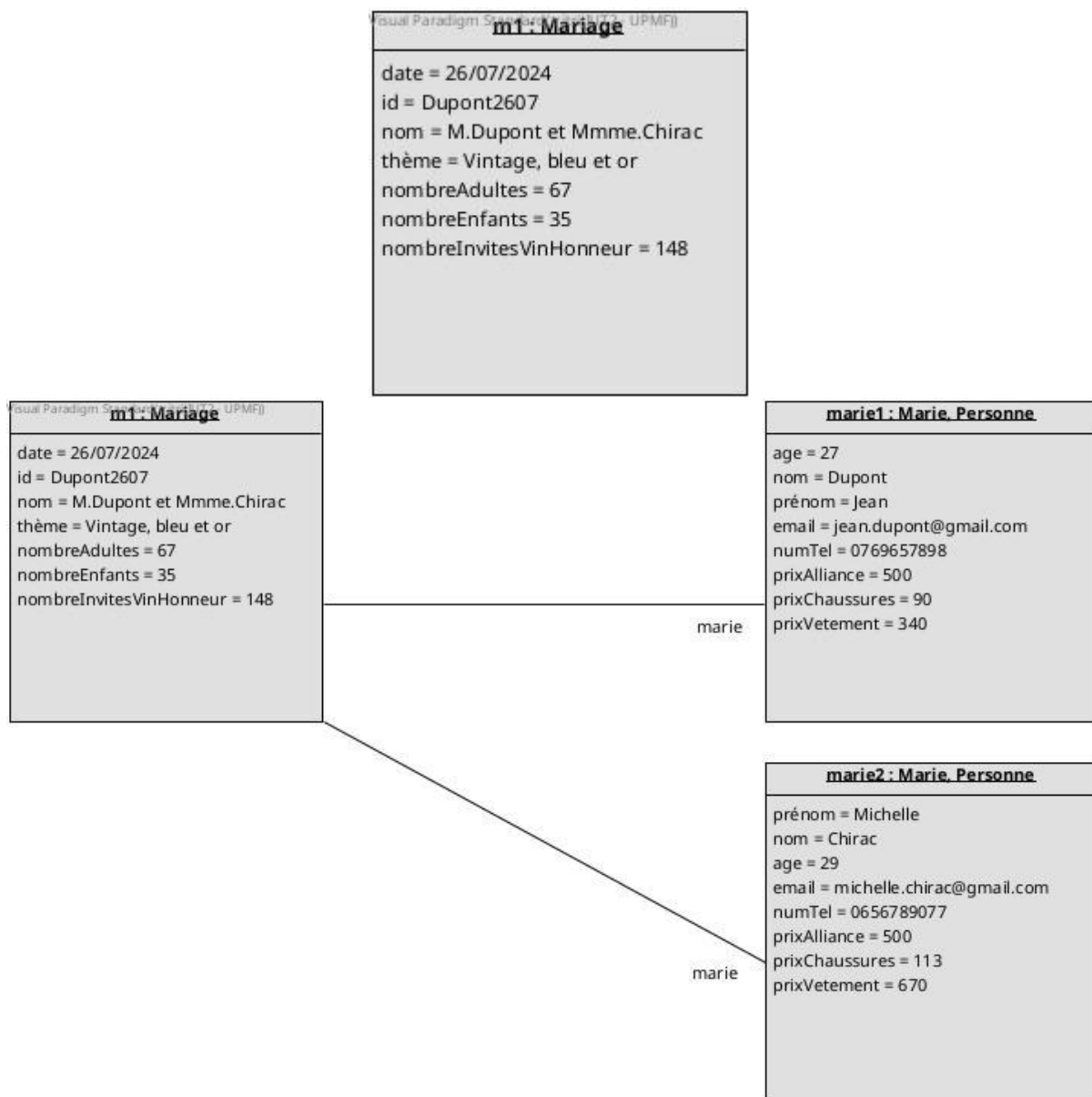


Figure 3. Diagrammes d'objet illustrant la réalisation du scénario nominal du cas d'utilisation UC8. L'image du haut présente l'état du système avant réalisation. L'image du bas présente l'état après la réalisation

Ici, le diagramme d'objet suppose qu'un mariage (avec toutes ses informations) a été créé au préalable. On présente ensuite la création des deux mariés avec chacune de leur information qui auront donc été liés au mariage qui leur correspond en tant que "mariés"

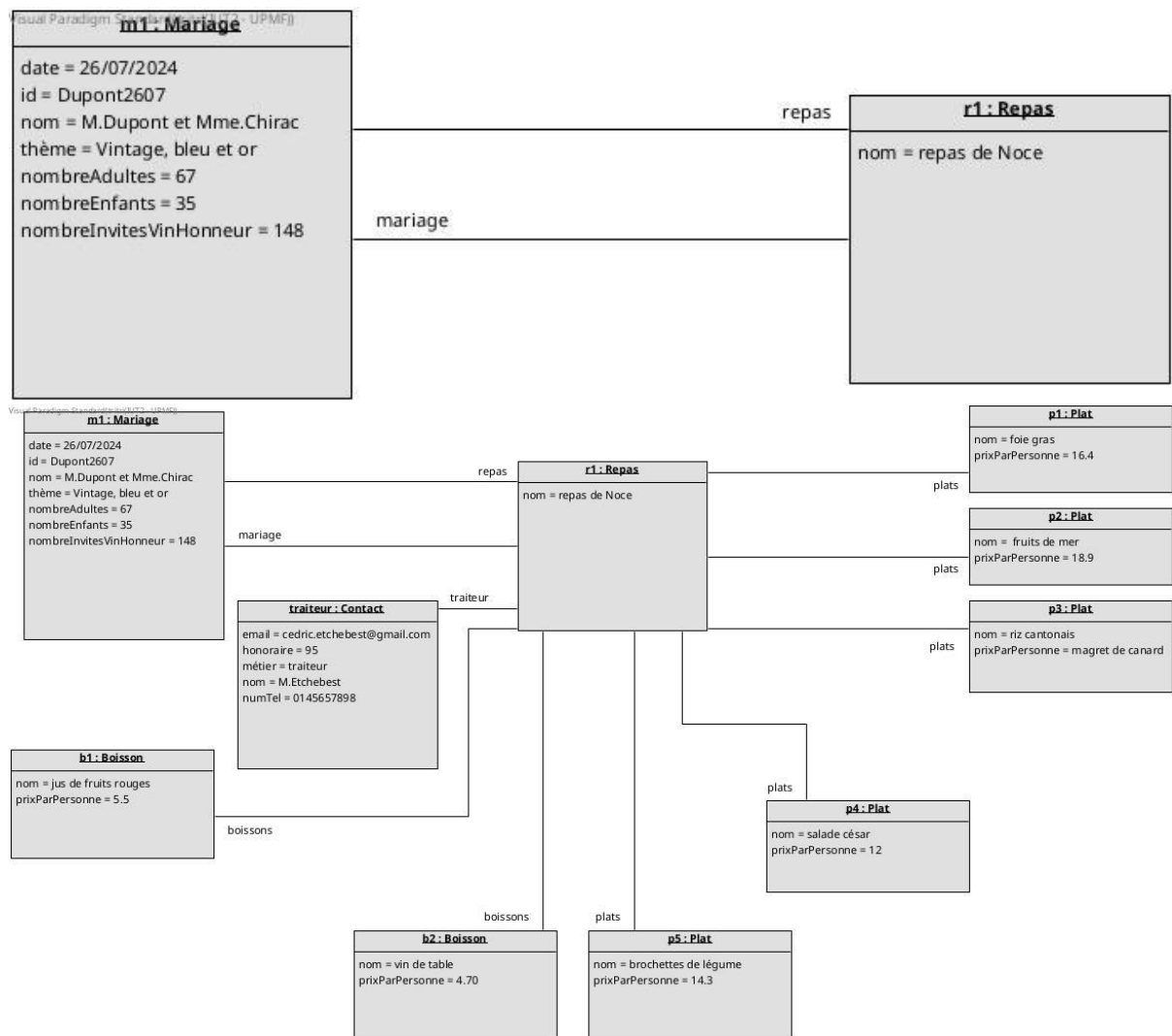


Figure 4. Diagrammes d'objet illustrant la réalisation du scénario nominal du cas d'utilisation UC7. L'image du haut présente l'état du système avant réalisation. L'image du bas présente l'état après la réalisation

Ici, le diagramme d'objet suppose qu'un mariage (avec toutes ses informations) a été créé au préalable. On présente ensuite l'étape de création d'un repas, chacun des plats qui seront servis à ce repas sont créés, ainsi que les boissons. Ces plats et boissons appartiennent donc au repas, et par extension, au mariage. On ajoute ensuite un traiteur au repas qui sera donc le traiteur unique du mariage.

4 Conception détaillée

4.1 Architecture détaillée

Le diagramme de classe suivant présente de manière complète la structure interne de notre application, le détail des fonctions nécessaires au bon fonctionnement et les différentes fonctions permettant de manipuler librement les données sont présentes

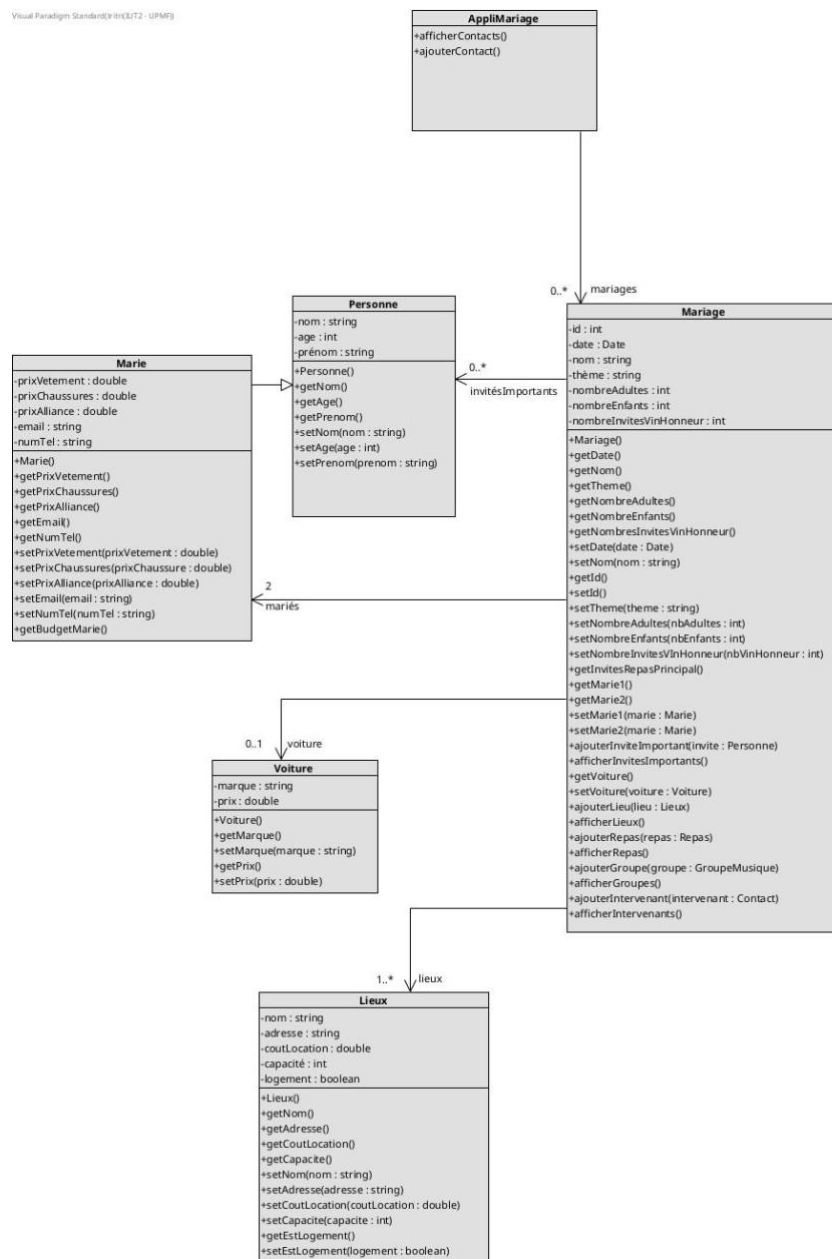


Figure 5. Diagramme de classe détaillé métier première partie.

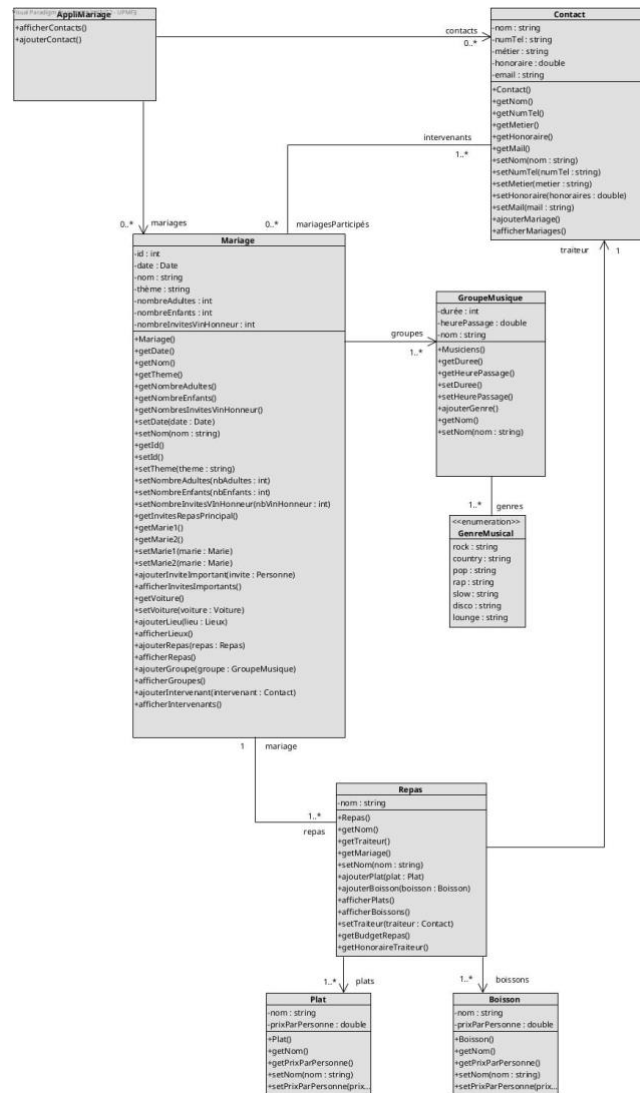


Figure 6. Diagramme de classe détaillé métier deuxième partie.

Quelques détails sur les fonctions créés ; chaque prix ou budget est calculé hors de la classe mariage pour simplifier le calcul du budget global au sein de la classe mariage. La classe mariage, grâce à des getters, peut accéder à n'importe quel attribut des classes avec qui elle a des liens.

Chaque objet créé pour la classe mariage peut être affiché de manière simple ou plus synthétique, par exemple nous affichons les lieux tous ensemble car on suppose que sur la fiche récapitulative toutes les données seront nécessaires.

Les constructeurs sont tous faits par défaut pour ne pas contraindre l'utilisateur à indiquer des données qu'il n'aurait éventuellement pas. Évidemment, la manipulation d'objets vide sera gérée dans le corps des méthodes.

4.2 Détail des scénarios

Ci-dessous les diagrammes de séquence présentant les fonctionnalités principales de notre application.

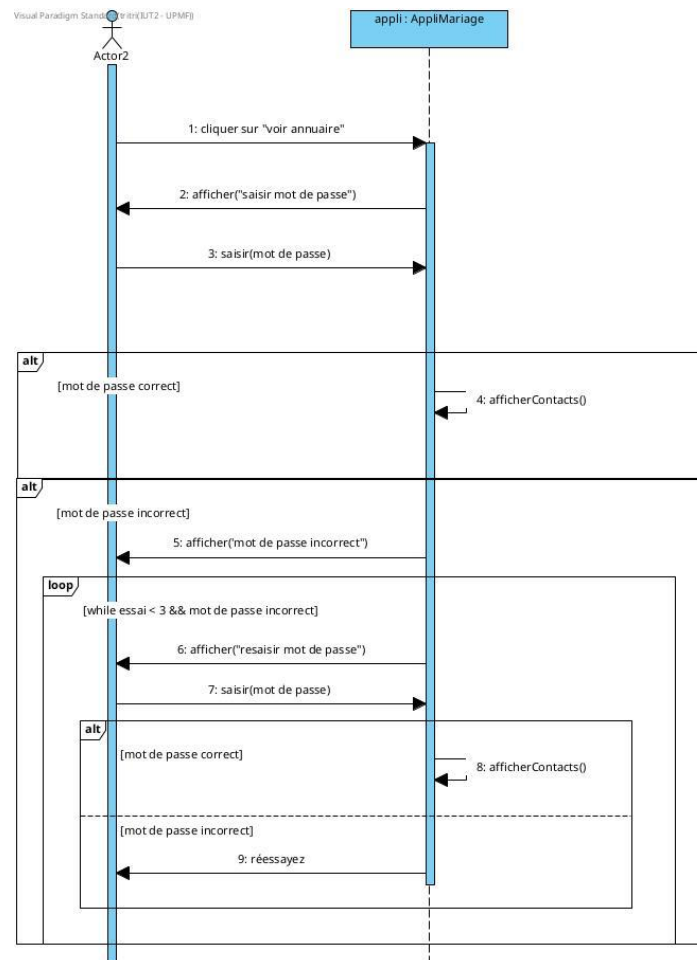


Figure 7. Diagramme de séquences détaillés du scénario nominal de UC1.

Ici, lorsque l'utilisateur suite accéder à ses contacts, pour prévoir d'éventuelles informations confidentielles, son mot de passe est demandé. Si son mot de passe est incorrect, il aura alors trois essais pour ne pas se tromper. S'il ne saisit toujours pas un mot de passe reconnu comme correct, la fenêtre sera probablement fermée avec un temps d'attente pour réessayer.

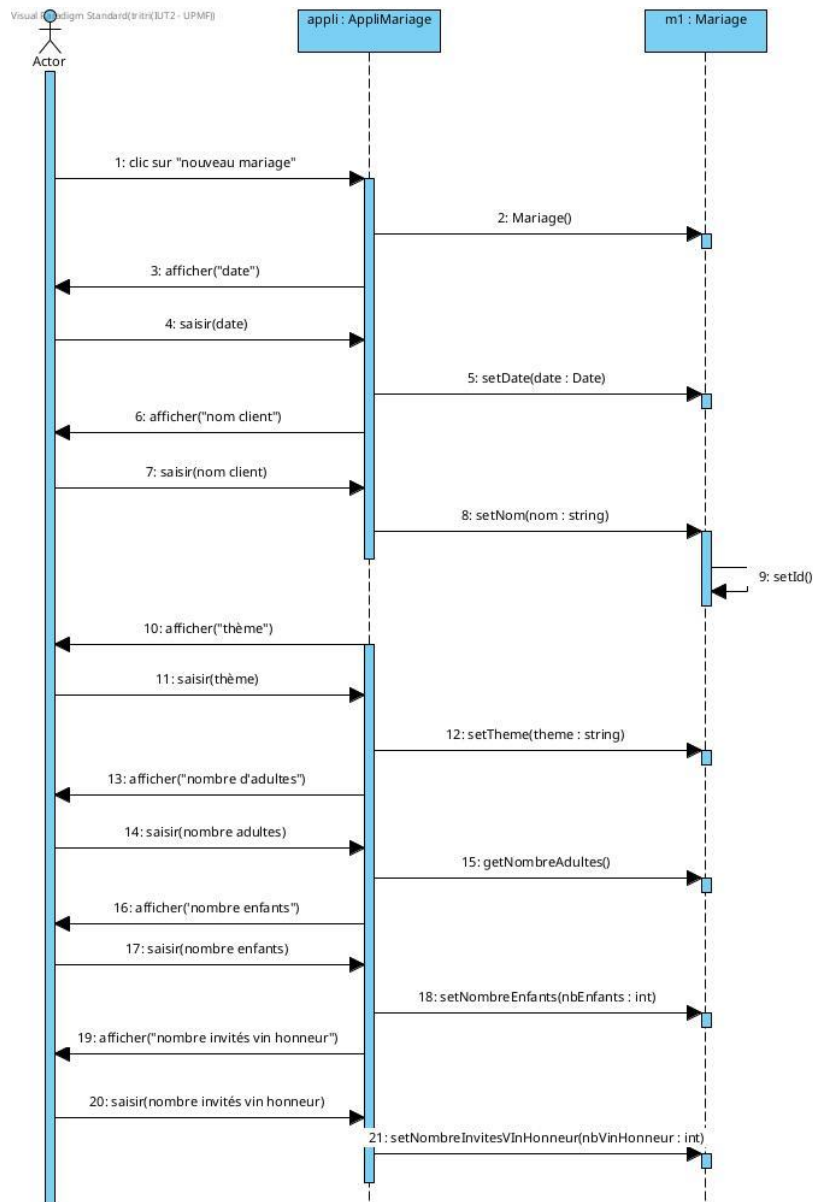


Figure 8. Diagramme de séquences détaillés du scénario nominal de UC3.

Ici, lorsque l'utilisateur souhaite créer un événement, l'application va alors lui demander de rentrer différentes données, l'ID permettant l'identification unique du mariage sera calculé automatiquement par l'application. Il pourra ensuite indiquer les données secondaires définissant un mariage. À la fin, le mariage créé comportera simplement les données entrées et la suite sera les données détails des cas d'utilisation suivants.

5 Conclusion

Nous avons choisi de bâtir notre projet sur l'idée de viser des clients très précis : les Wedding planner. Pour respecter cette contrainte que nous nous sommes fixés, nous avons dû nous renseigner sur leur métier et prendre note de chacun des points importants à leur activité. Notre but est donc de fournir l'application la plus complète et exhaustive possible à leur activité, nous souhaitons que nos clients n'aient jamais le sentiment d'être limité.

Actuellement et avec la structure que nous nous sommes fixés, un Wedding planner est capable de noter dans notre application toutes les spécificités principales d'un mariage et les détails importants à la planification d'un tel événement. La seule éventualité qui pourrait ne pas apparaître ici viendrait des clients de notre client. Il peut également simplifier son activité en ayant accès à plus que de la simple gestion d'événements, il peut gérer ses contacts et les documents importants qui lui seront nécessaires.

Notre analyse des fonctionnalités nécessaires et la construction de notre conception a dû être faite de manière progressive, nous ajoutons des fonctionnalités et des spécificités très régulièrement ce qui nous a permis d'obtenir une structure qui prend quasiment tous les détails en compte. Notre analyse et conception nous a permis de comprendre la difficulté de gérer un événement de grande envergure de manière efficace tout en considérant les contraintes fixées. Par exemple dans notre cas la gestion des invités fut pendant longtemps une problématique que nous avons finalement résolue.

Le codage que nous aurons à réaliser reste une idée vague, notre crainte est de devoir ajouter des méthodes non présentes sur la conception que nous avons imaginés. En termes de manipulation des données que nous avons imaginées nous pensons être assez précis, mais dans le cas où nous aurions pu discuter avec un client il est possible que de points importants, par exemple en termes d'attributs nous aient échappés.

Au départ, nous avions en une application trop peu complète avec une gestion des différents éléments trop pauvre, par exemple nous ne laissions pas un choix complet des repas à notre utilisateur. Ensuite, notre application est devenue trop ambitieuse, l'utilisateur devait rentrer chaque invité un par un, ce qui de manière évidente complexifiait la charge de travail de manière critique. La partie la plus compliquée de cette conception fut donc de devoir différencier les éléments strictement obligatoires et ceux qui pouvaient être éliminés. Il fut également complexe de différencier les fonctionnalités par ordre d'importance.

Pour conclure, nous pensons être arrivés au compromis en termes de fonctionnalité permettant à un Wedding planner de tenir compte de chaque mariage qu'il organise avec chaque information qui puisse lui être nécessaire en groupant chaque information autour d'un événement, tout en lui offrant la possibilité de garder un œil plus large sur son activité.