

Rapport Gestion SAE Zoo

Arthur Parent-Erwan Lecomte-Romain Monney-Romain Daunat-Nathan Merieux

Octobre 2023

1 Introduction

1.1 Equipe

- Arthur Parent : Scrum Master et Développeur
- Erwan Lecomte : Développeur
- Romain Monney : Développeur
- Romain Daunat : Développeur
- Nathan Merieux : Développeur

1.2 Méthode et outils

- Outils
 - Modelio : Création du Diagramme de classe
 - Power AMC : Création du MCD et MDP
 - Excel : Création du dictionnaire des données
 - Overleaf : Rédaction du rapport

2 Sprint 1 (20 octobre - 8 novembre)

2.1 Planning

2.1.1 Objectif

L'objectif de ce sprint est de réaliser la conception de la base de données du site web

2.1.2 Tâches

- Création du diagramme des use case
- Ecriture des Scénarii
- Conception du dictionnaire de données
- Conception MCD
- Vérification MCD
- Création des diagrammes de séquences
- Création du diagramme de classe
- Vérification du diagramme de classe
- Ajout des méthodes au diagrammes de séquence dans le DC
- Rédaction du rapport de conception
- Rédaction du rapport de gestion de projet
- Rédaction du rapport d'analyse

2.1.3 Task Board

À faire

+ Ajouter une tâche

- ☐ Réalisation du Diagramme de classe
- ☐ Réalisation de la Base de donnée
 - ☐ MCD
 - ☐ Dictionnaire de donnée
- 0 / 2
- ☐ Rédaction du rapport de gestion de projet
- ☐ Ajout des méthodes au diagrammes de séquence dans le DC
- ☐ Création des diagrammes de séquences
- ☐ Réalisation des diagrammes de séquence
- ☐ Rédaction du rapport de conception et analyse
 - ☐ MCD
 - ☐ Diagramme de classe
 - ☐ Scénarii
 - ☐ Diagrammes de séquence
 - ☐ IHM
 - ☐ diagramme use case
- 0 / 6

FIGURE 1 – Task Board sprint 1

2.2 Méléees

2.2.1 Méléee 1 (23 octobre)

- Résumé réunion
 - Rappel des tâches effectuées et/ou qui sont en cours pour chaque membre
 - Petite discussion autour des difficultés rencontrées sur certaines tâches
 - Choix d'une tâche à effectuer pour les membres n'ayant pas de tâche en cours
 - Les artefacts (Diagrammes Use Case-Scénarii-IHM) ont été créés lors de la création du cahier des charges et étaient donc déjà effectués
- Artefacts générées
 - Diagramme des Use Cases

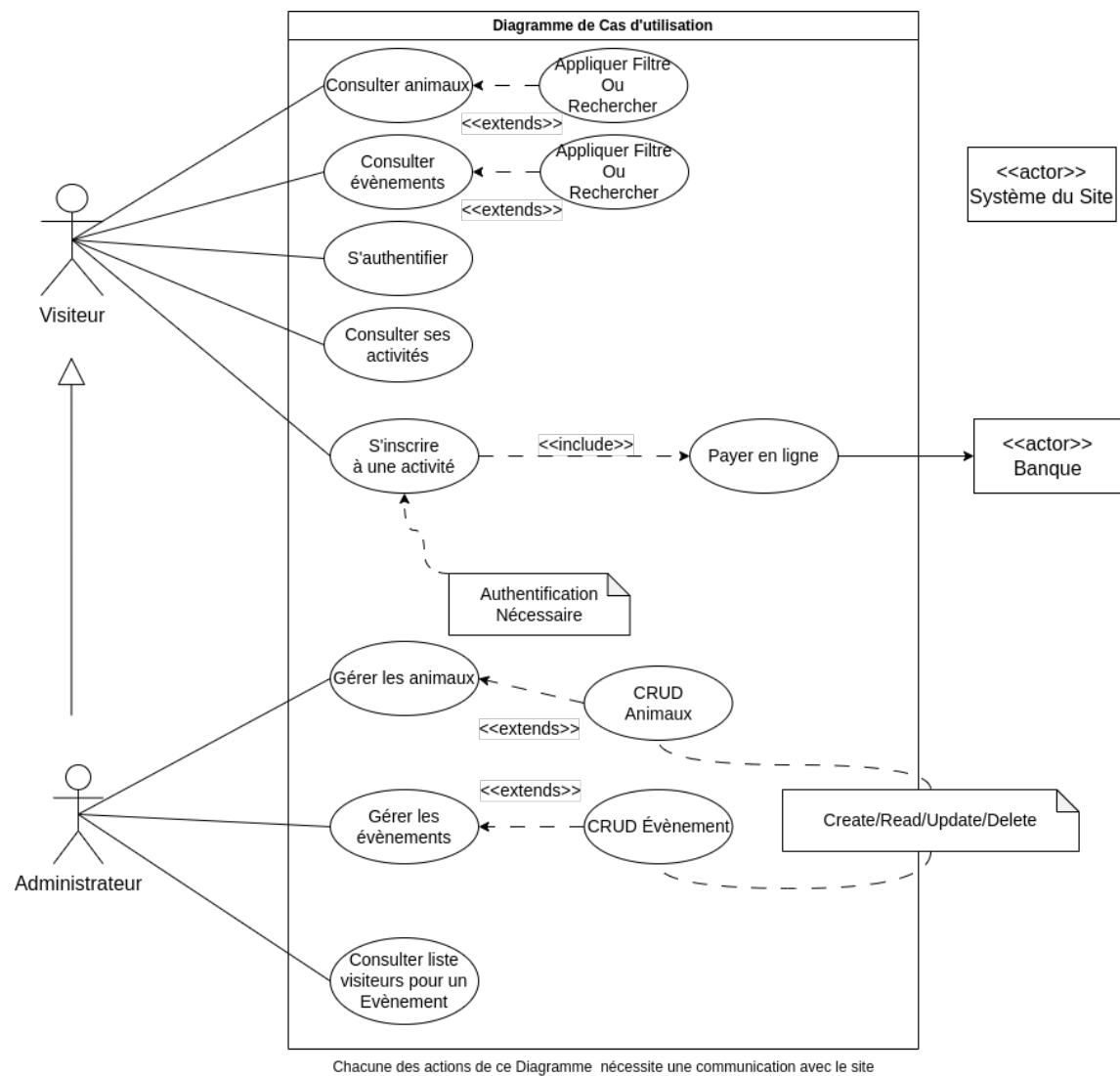


FIGURE 2 – Diagramme Use Cases

— Scénarii

1. Consulter liste Animaux

Pré-conditions :

- Le site est en ligne
- Le Visiteur est authentifié.

Ordre	Le Visiteur	Le système
1	Appuie sur le bouton "Découvrir le parc"	
2		Affiche la page contenant la liste des animaux.
3	Applique un filtre via un formulaire.	
4		Recharge la page avec l'affichage du filtre appliqué.

Post-condition :

- Le Visiteur voit la liste des animaux.

** Même fonctionnement pour consulter une liste d'événements*

2. S'inscrire à un événement

Pré-conditions :

- Le site est en ligne.

- Le Visiteur est authentifié.

Ordre	Le Visiteur	Le système
1	Sélectionne la page "Évènements".	
2		Affiche la page "Évènements"
3	Sélectionne un événement.	
4		Affiche la page de l'évènement.
5	Appuie sur le bouton "s'inscrire à l'évènement".	
6		Vérifie si le Visiteur n'est pas déjà inscrit à un autre événement/visite en même temps.
7		Vérifie si l'évènement possède encore des places libres.
8		Envoie l'utilisateur sur la page de paiement
9	Effectue le paiement pour l'inscription	
11		Vérifie l'authenticité du paiement.
10		Inscrit le Visiteur à l'évènement.

Post-Condition :

- Le Visiteur est maintenant inscrit à l'évènement.

A1 : Le moyen de paiement du visiteur est refusé

Point d'entrée : 11

12 - S : Informe le visiteur que le paiement a échoué et lui demande de recommencer.

Reprise au point 9

E1 : Le Visiteur est déjà inscrit à un événement/visite sur la même période ou la liste de place est complète.

Point d'entrée : 6 ou 7

8 - S : Informe le visiteur que cette inscription n'est pas possible et lui donne la raison.

Cas terminé en échec.

3. S'inscrire à une visite

Pré-conditions :

- Le site est en ligne.
- Le Visiteur est authentifié.

Ordre	Le Visiteur	Le système
1	Sélectionne la page "Préparer une visite".	
2		Affiche la page "Visites" qui contient un calendrier.
3	Sélectionne une date pour la visite.	
4		Vérifie si le visiteur n'est pas déjà inscrit à un autre événement/visite en même temps.
5	Sélectionne le nombre de personnes pour la visite.	
6	Sélectionne les animaux pour la visite.	
7	Effectue le paiement pour la visite.	
8		Vérifie l'authenticité du paiement.
9		Inscrit le visiteur à la visite.
10		Notifie le Visiteur du succès de son inscription et rappelle la date de cette dernière.

Post-Condition :

- Le Client est maintenant inscrit à la visite.

A2 : Le moyen de paiement du visiteur est refusé

Point d'entrée : 8

9 - S : Informe le visiteur que le paiement a échoué et lui demande de recommencer.

Reprise au point 7.

A3 : Le Visiteur est déjà inscrit à un événement ou une visite sur cette période.

Point d'entrée : 4

5 - S : Informe le visiteur que cette inscription n'est pas possible et lui donne la raison.

6 - S : Affiche de nouveau la page du calendrier et lui demande de sélectionner un événement de nouveau.

Reprise au point 3.

4. Créer son compte

Pré-conditions :

- Le site est en ligne

Ordre	Le Client	Le système
1	Appuie sur le bouton s'inscrire.	
2		Affiche la page d'inscription.
3	Entre ses informations de connexions.	
4		Vérifie que les informations de connexions sont conformes
5		Vérifie que les informations de connexions ne sont pas déjà présentes dans la base.
6		Créer le compte de U et l'inscrit dans la base.
7		Renvoie la page d'accueil à U avec sa session active.

Post-Condition :

- Le Visiteur est maintenant inscrit dans la base de données.

A4 : Les informations de connexion du visiteur sont invalides ou déjà présente dans la base

Point d'entrée : 4 ou 5

6 - S : Informe le visiteur que ces informations sont invalides ou déjà présentes.

Reprise au point 3.

5. S'authentifier

Pré-conditions :

- Le site est en ligne.

- Le Visiteur est inscrit au préalable

Ordre	L'Utilisateur	Le système
1	Sélectionne la page "S'authentifier".	
2		Ouvre la page "S'authentifier".
3	Entre son identifiant et son mot de passe.	
4		Vérifie que les informations de connexions sont conformes.
5		Renvoie la page d'accueil à U avec sa session active.

Post-condition :

- Le client est authentifié

A5 : Les informations de connexion du visiteur sont invalides.

Point d'entrée : 4

6 - S : Informe le visiteur que ces informations sont invalides.

Reprise au point 3.

6. Ajouter un animal

Pré-conditions :

- Le site est en ligne.

- L'Administrateur est authentifié.

Ordre	L'Administrateur	Le système
1	Sélectionne la page "Animaux".	
2		Ouvre la page "Animaux".
3	Appuie sur le bouton "Créer un animal".	
4		Ouvre la page de création d'un animal
5	Sélectionne les différents attributs de l'animal à créer, puis clique sur "Confirmer".	
6		Vérifie que les informations entrées sont conformes et non redondantes.
7		Crée l'animal et le stocke dans la base de données.

Post-condition :

- L'Animal est ajouté.

A6 : Les informations entrées sur le nouvel animal sont invalides.

Point d'entrée : 6

7 - S : Informe l'Administrateur que ces informations sont invalides.

Reprise au point 5.

** Même fonctionnement pour ajouter un évènement*

7. Modifier un animal

Pré-conditions :

- Le site est en ligne.

- L'Administrateur est authentifié.

Ordre	L'Administrateur	Le système
1	Sélectionne la page "Animaux".	
2		Affiche la page "Animaux" à A.
3	Appuie sur le bouton "Modifier l'animal" présent à côté de l'animal voulu.	
4		Affiche le formulaire de modification de l'animal à A.
5	Change des informations sur le formulaire de la page de l'animal choisi.	
6	Appuie sur le bouton "Enregistrer".	
7		Réceptionne le formulaire.
8		Vérifie la conformité des données saisies.
9		Inscrit les modifications dans la base de données.

Post-condition :

- L'Animal est modifié.

A6 : Les informations entrées sur l'animal sont invalides.

Point d'entrée : 8

9 - S : Informe l'Administrateur que ces informations sont invalides.
Reprise au point 5.

** Même fonctionnement pour modifier un évènement*

8. Supprimer un évènement

Pré-conditions :

- Le site est en ligne.
- L'Administrateur est authentifié.

Ordre	L'Administrateur	Le système
1	Sélectionne la page "Évènements".	
2		Ouvre la page "Évènements".
3	Sélectionne un évènement.	
4		Ouvre la page de l'évènement.
5	Clique sur "Supprimer l'évènement".	
6		Retire l'évènement de la base de données.
7		Informe les Visiteurs inscrit que l'évènement est supprimé.

Post-condition :

- L'Évènement est supprimé. - Les Visiteurs inscrits sont informés.

** Même fonctionnement pour supprimer un animal*

9. Afficher la liste de visiteurs d'un évènement

Pré-conditions :

- Le site est en ligne.
- L'Administrateur est authentifié.
- L'administrateur consulte la liste des évènements.

Ordre	L'Administrateur	Le système
1	Sélectionne un évènement.	
2		Ouvre la page de l'évènement.
3	Clique sur "Liste des visiteurs".	
4		Affiche la liste des visiteurs inscrits à cet évènement.

Post-condition :

- L'administrateur peut voir la liste des visiteurs inscrits à l'évènement.

— IHM

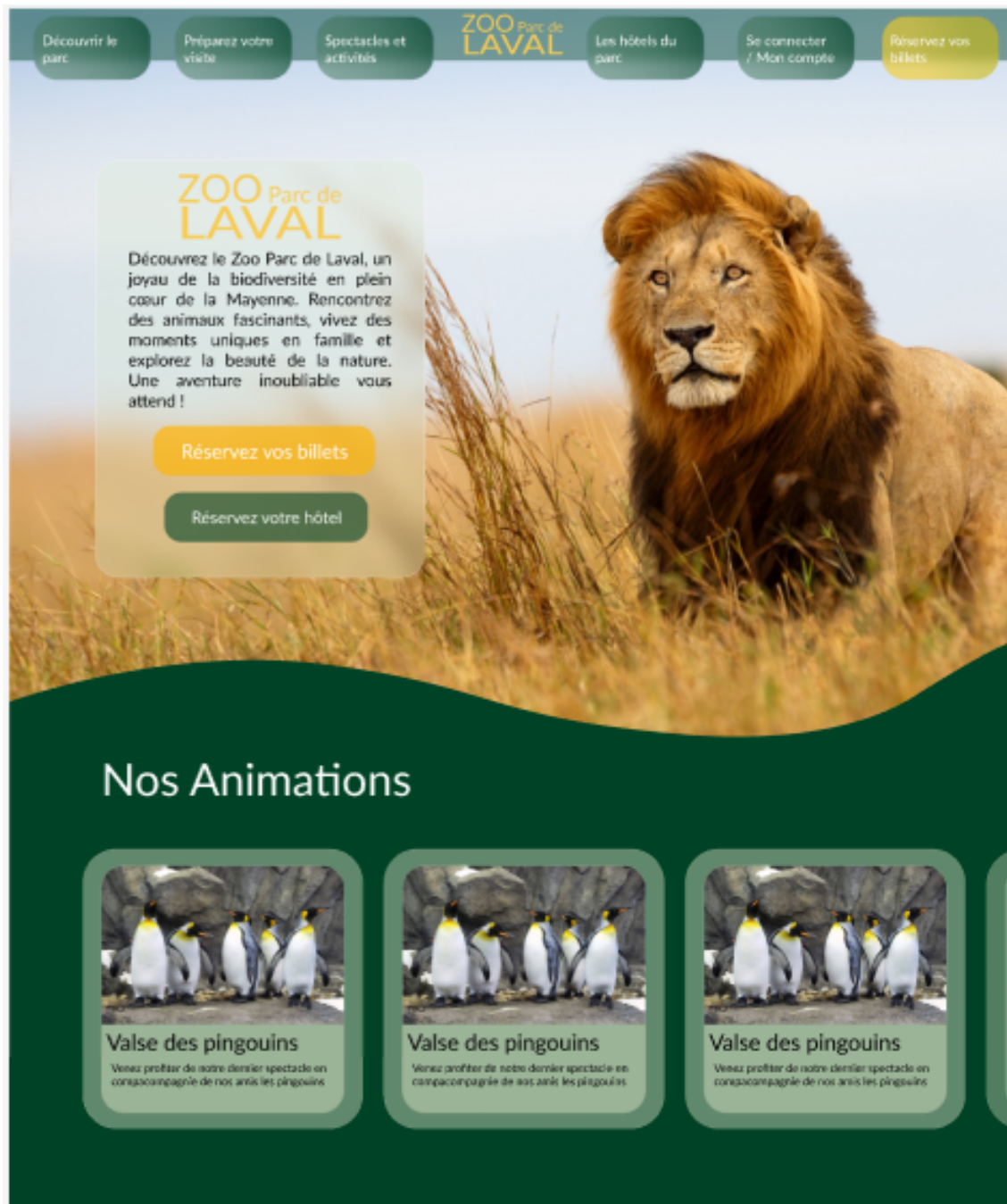


FIGURE 3 – Extrait de l'interface de la page d'accueil du site

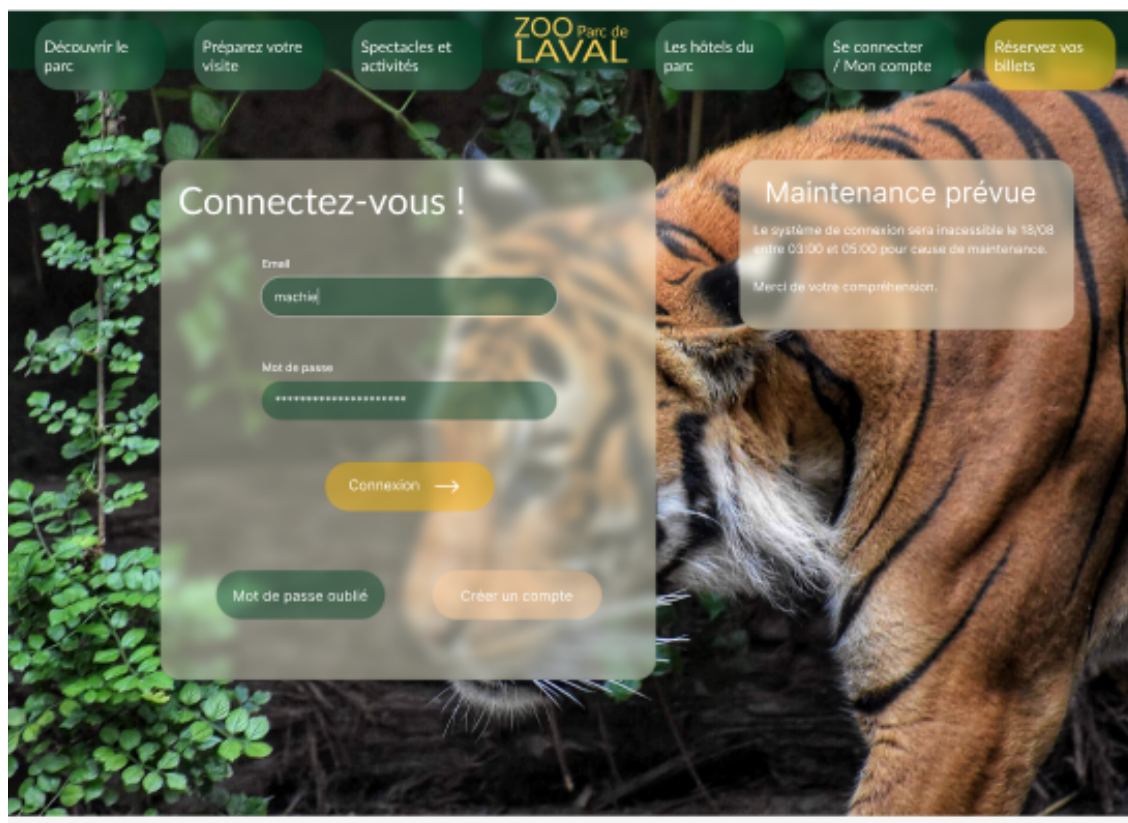


FIGURE 4 – Interface de la page de connexion du site

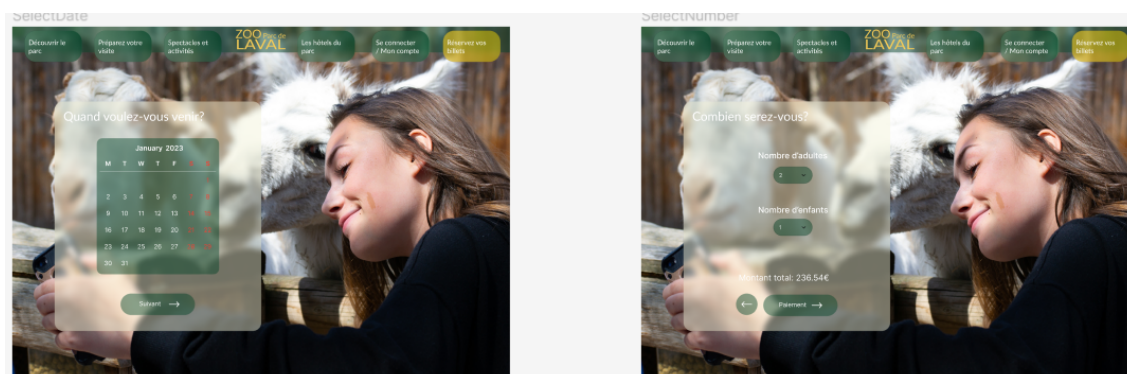


FIGURE 5 – Interface des pages de réservation du site

2.2.2 Mlée 2 (27 octobre)

— Résumé réunion

- Rappel des tâches effectuées et/ou qui sont en cours pour chaque membre
- Petite discussion autour des difficultés rencontrées sur certaines tâches
- Choix d'une tâche à effectuer pour les membres n'ayant pas de tâche en cours

— Etat du task board

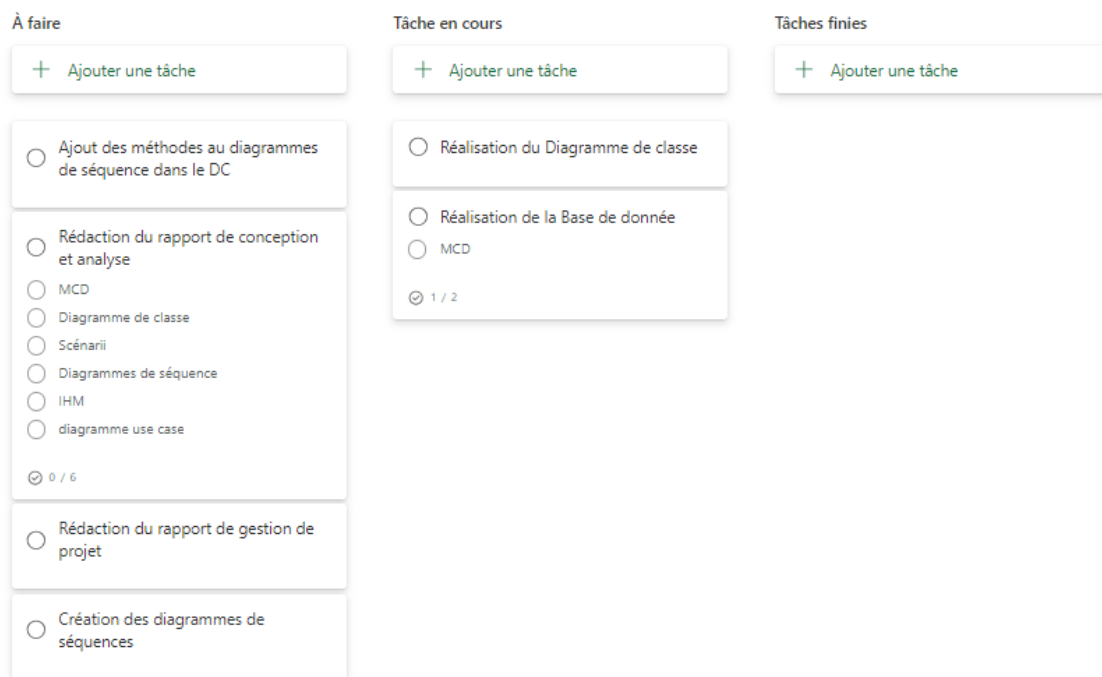


FIGURE 6 – Task Board du 27 octobre 2023

- Artefacts générées
 - Conception du dictionnaire de données

<u>idFamilleAnimal</u>			<u>idAnimal</u>			
nomScientifique	Char(128)		nom	Char(128)		
dangerExtinction	int		DateNaissance	Date		
nomAnimal	Char(128)		DateMort	Date	(Null)	
description	Char(256)		taille	float		
imgFamilleAnimal	img		poids	float		
typeAlimentation	Char(128)	(Carnivore,Omnivore,herbivore)	caractéristique	Char(128)		
			imgAnimal	img		
Habitat						
<u>idHabitat</u>						
libHabitat	Char(128)					
icone	img		<u>idEspece</u>			
			nomEspece	Char(128)		
ZoneParc						
<u>idZone</u>						
libZone	Char(128)					
ImgZone	img					
<u>idUser</u>						
nomUser	Char(128)					
pnomUser	Char(128)					
emailUser	Char(128)					
phone	Char(10)					
password	VA1idJour					
Réservation			Billet			
<u>idRéservation</u>			<u>idBillet</u>			
DateRéservation	Date		durée	Char(1)		
nbPlacesAdulte	int		TarifAdulte	float		
nbPlacesEnfant	int		TarifEnfant	float		
Événement			EventHebdo		Jour	
<u>idEvent</u>			Jours		LibJour	Char(10)
nom	Char(128)					
HeureDeb	Date-Heure					
HeureFin	Date-heure		EventUnique			
nbPlace	int		Date	Date		
Description	Char(512)					

FIGURE 7 – Dictionnaire des données de la base de données

2.2.3 Mlée 3 (1 novembre)

- Résumé réunion
 - Rappel des tâches effectuées et/ou qui sont en cours pour chaque membre
 - Petite discussion autour des difficultés rencontrées sur certaines tâches
 - Choix d’une tâche à effectuer pour les membres n’ayant pas de tâche en cours
 - Discussion autour du problème de la gestion d’événements pour la BD et de DC.-i
 - Résolution de ce problème
- Etat du task board

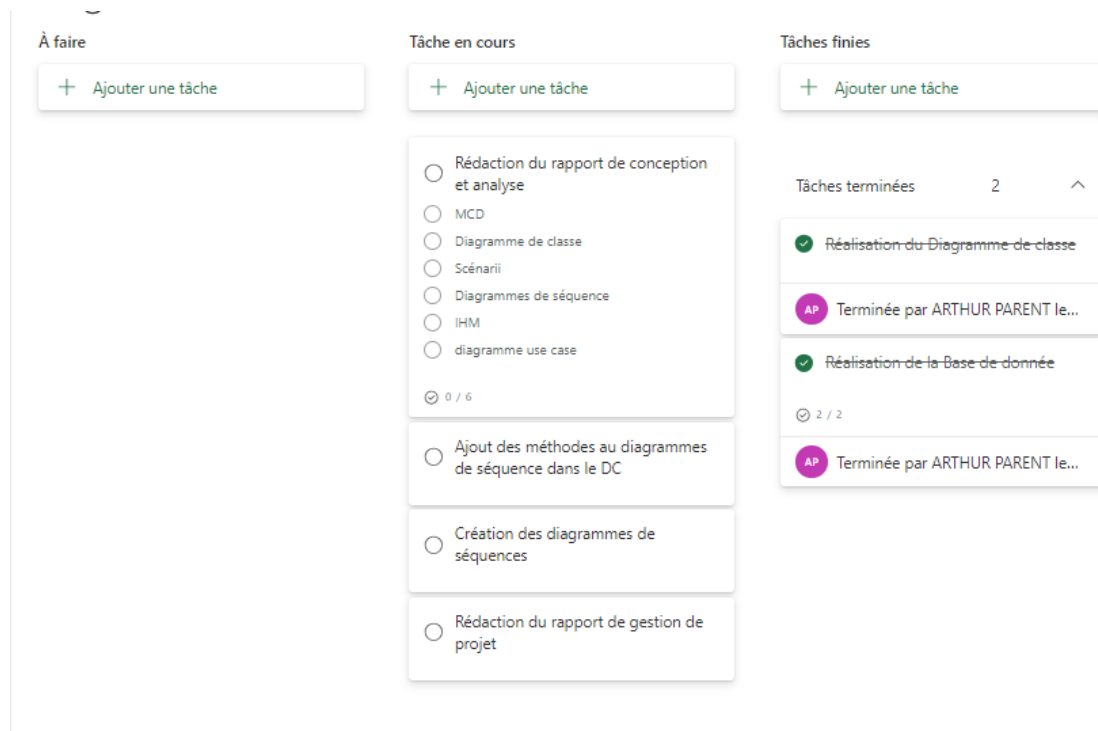


FIGURE 8 – Task Board du 1 novembre 2023

- Artefacts générées
- Conception du MCD

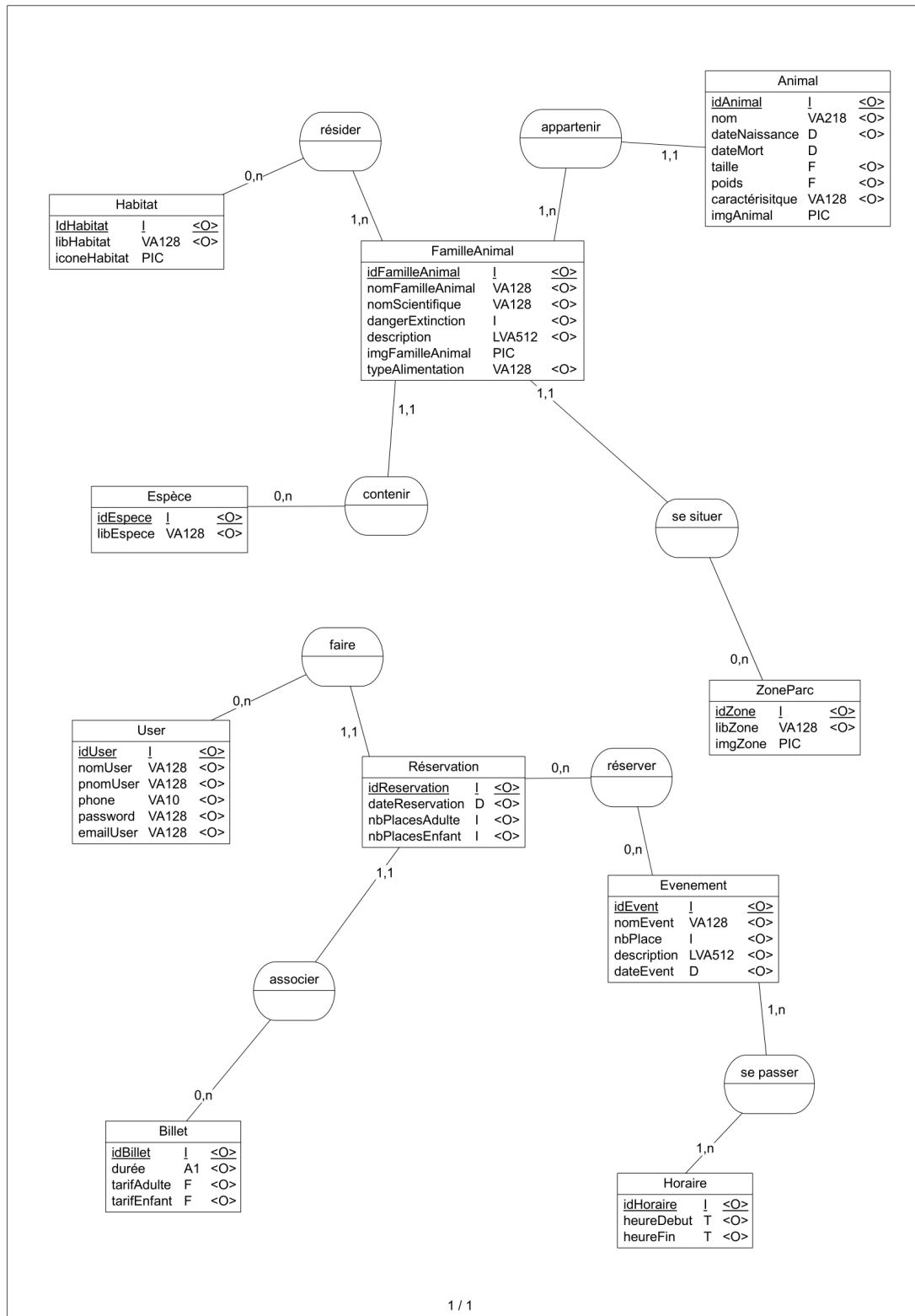


FIGURE 9 – MCD

— Réalisation Diagramme de classe

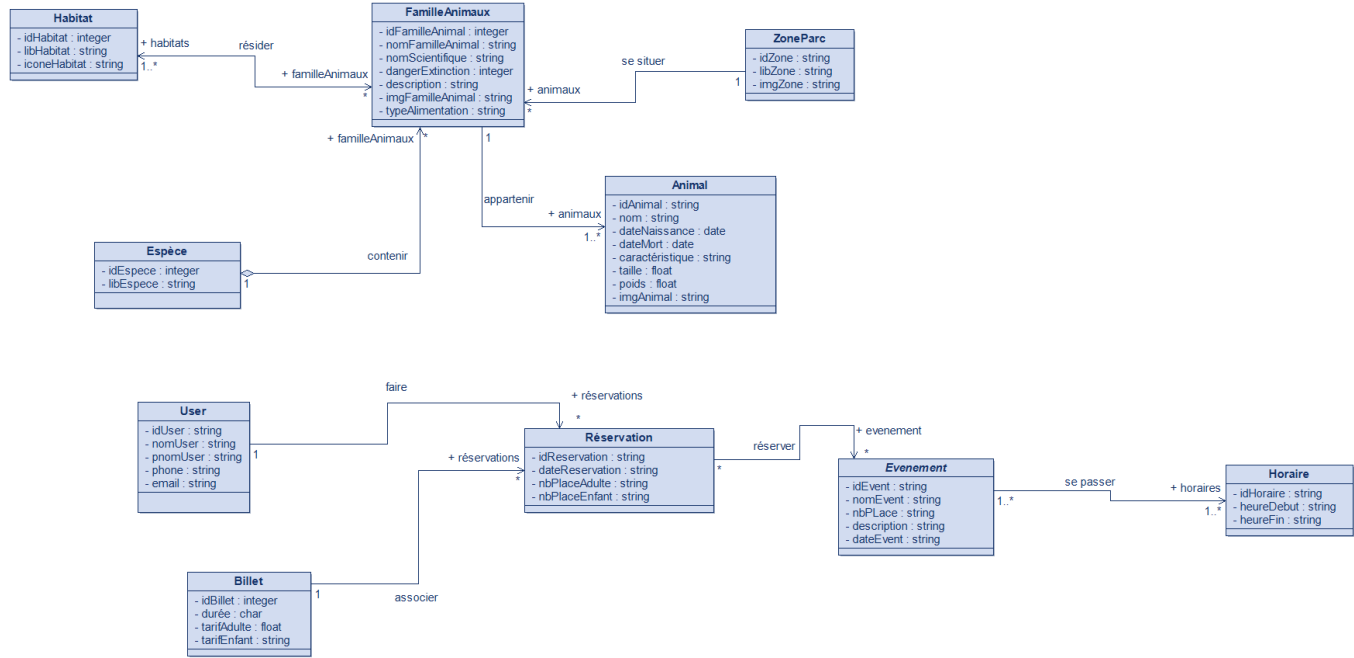


FIGURE 10 – Diagramme de classe

2.2.4 Mlée 4 (8 novembre)

- Résumé réunion
 - Rappel des tâches effectuées et/ou qui sont en cours pour chaque membre
 - Petite discussion autour des difficultés rencontrées sur certaines tâches
 - Choix d'une tâche à effectuer pour les membres n'ayant pas de tâche en cours
- Etat du task board

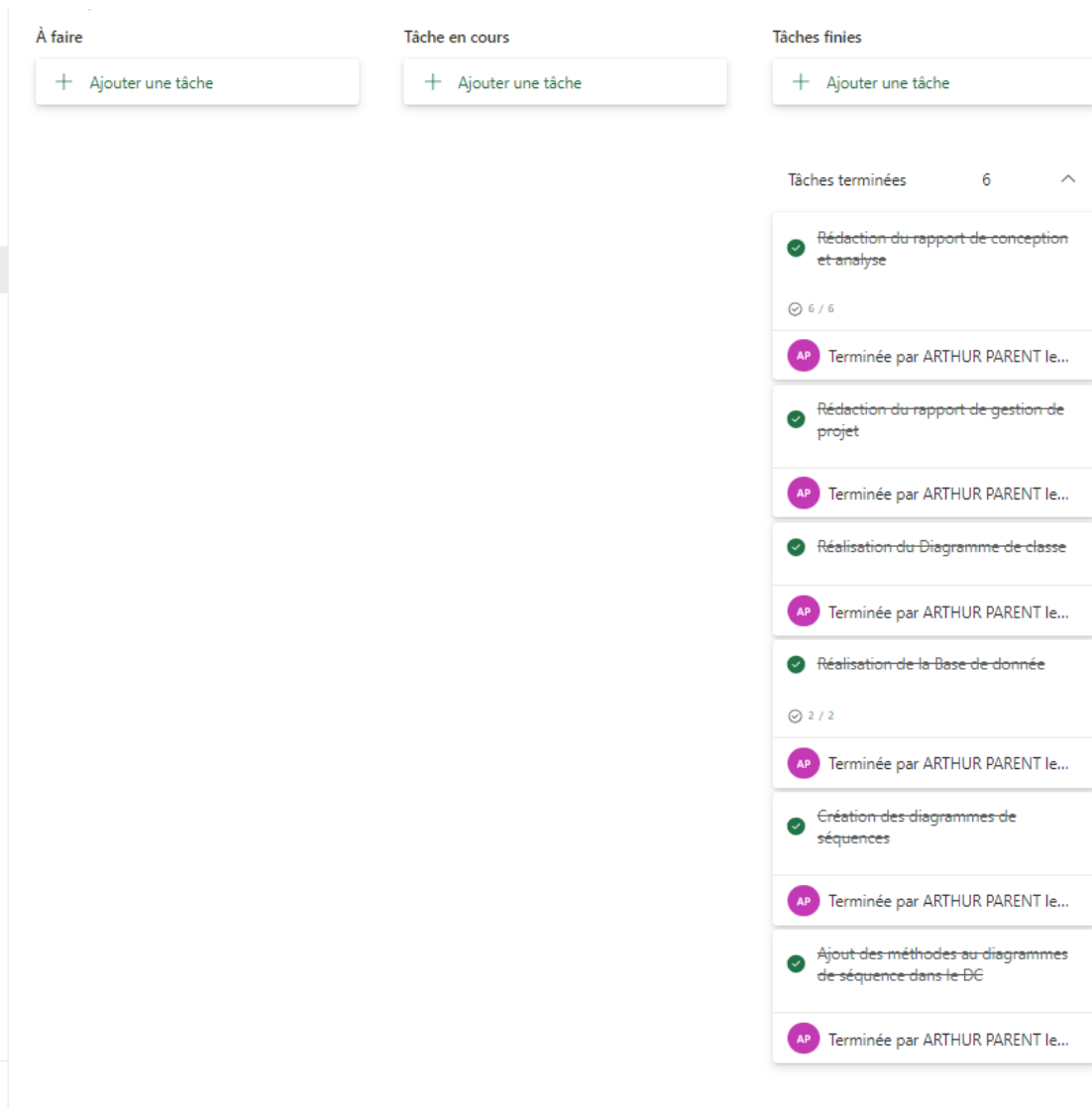


FIGURE 11 – Task Board du 1 novembre 2023

— Réalisation d'exemples de diagrammes de séquences.

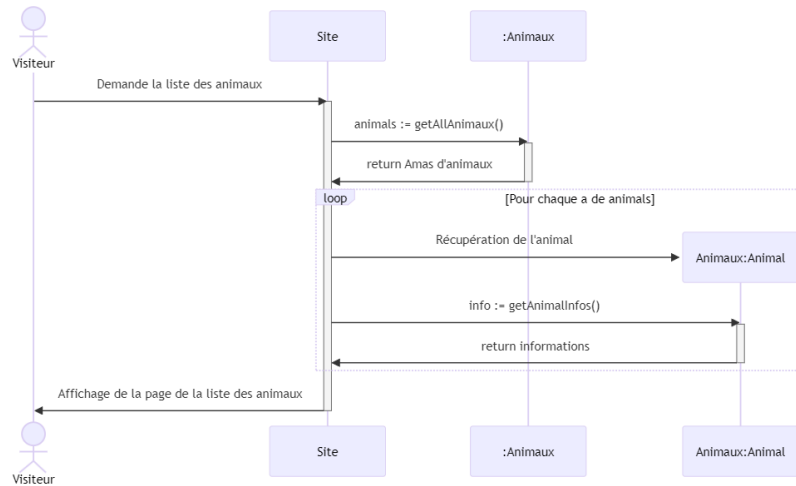


FIGURE 12 – Diagramme de Séquence de consultation de la liste des animaux

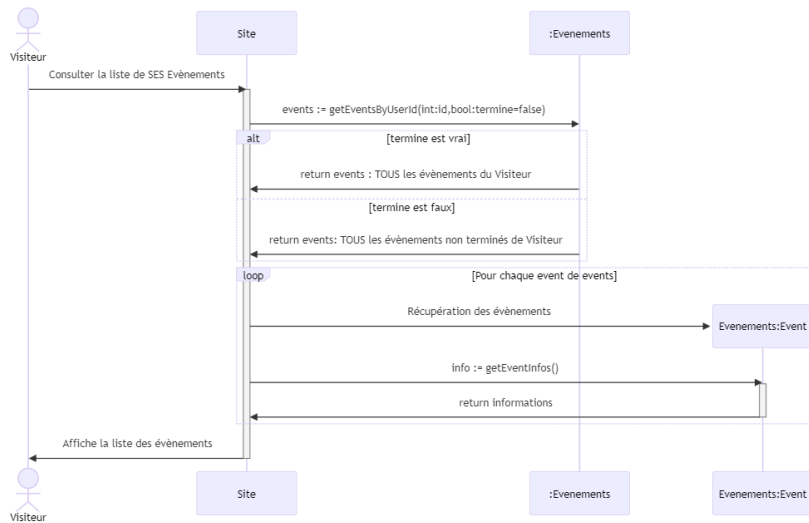


FIGURE 13 – Diagramme de Séquence de l’affichage des évènements d’un utilisateur

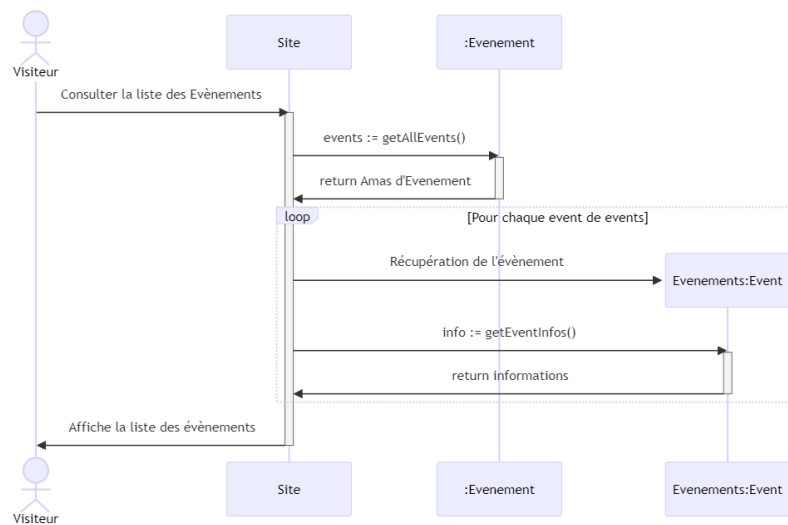


FIGURE 14 – Diagramme de Séquence de consultation de la liste des événements

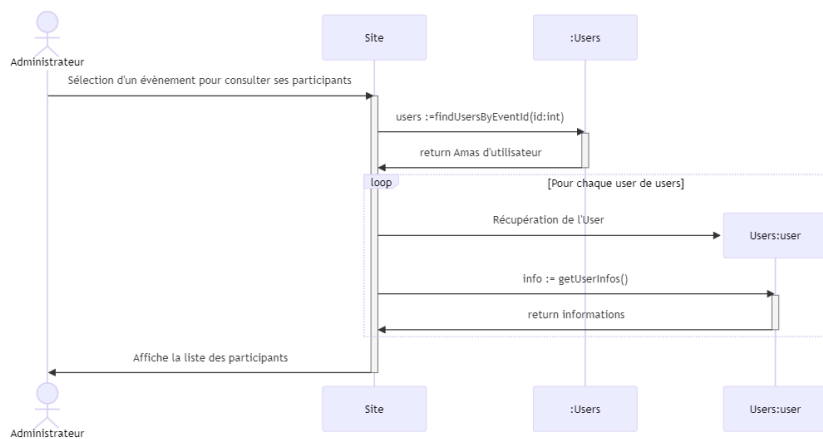


FIGURE 15 – Diagramme de Séquence de consultation de la liste des visiteurs inscrits à un événement

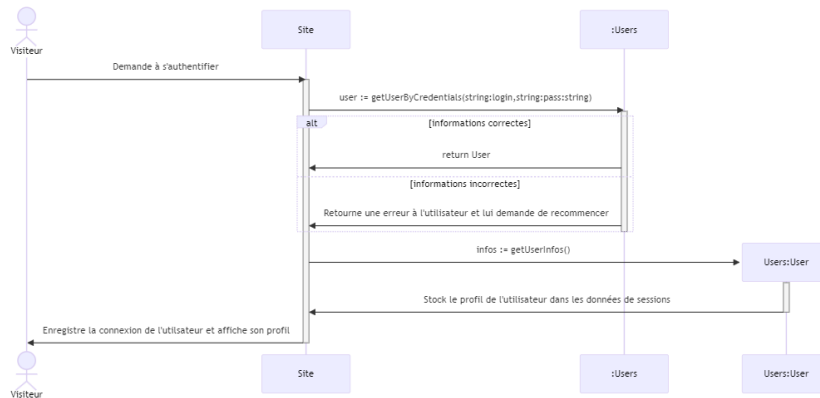


FIGURE 16 – Diagramme de Séquence de la fonctionnalité d'authentification

— Ajout des méthodes des diagrammes de séquence dans le DC.

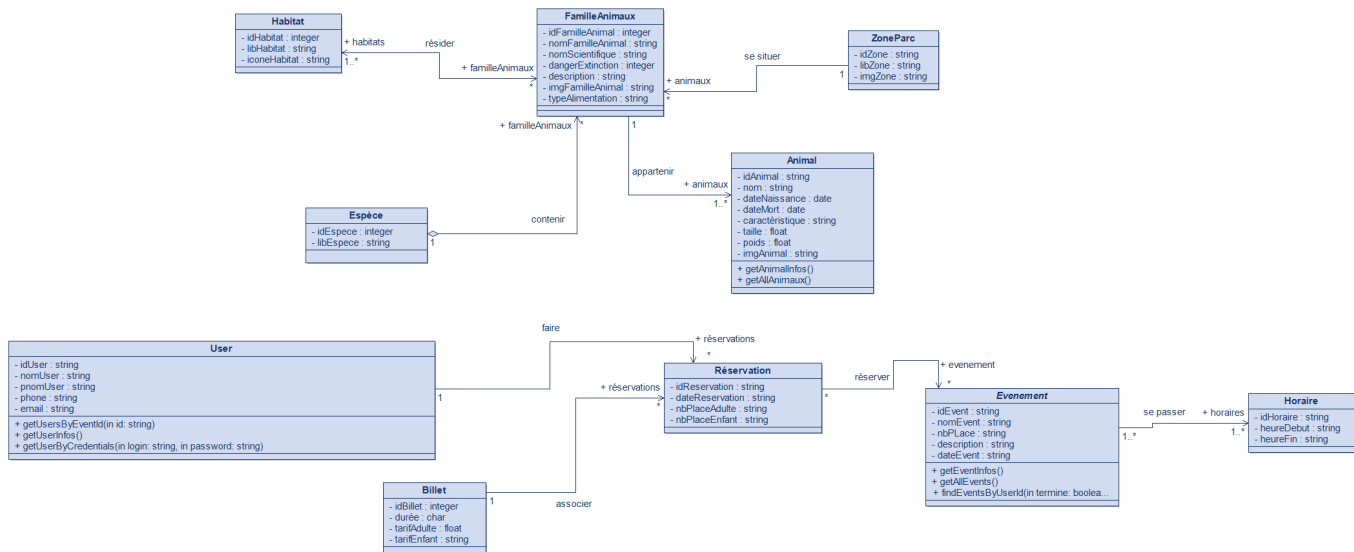


FIGURE 17 – Diagramme de classe avec l'ajout des méthodes