

# **Spécifications fonctionnelles**

**Système de réservation**

Projet 12

**Koshman Bohdan**

## Table des matières

Le contexte du logiciel.....	3
Les acteurs principaux.....	3
Le Client.....	3
L'Employé.....	3
L'Administrateur.....	3
Le diagramme de contexte.....	4
Le domaine fonctionnel.....	5
Les classes de la partie Authentification.....	5
Les classes de la partie Establishment.....	6
Les classes de la partie Reservation.....	9
Le diagramme de classes du domaine fonctionnel.....	10
Décomposer le système en package.....	11
Le package Authentification.....	11
Le package Establishment.....	11
Le package Reservation.....	11
Le diagramme de Packages.....	12
Les cas d'utilisation.....	13
Le package Authentification.....	13
Le package Establishment.....	14
Le package Reservation.....	15
Détails des cas d'utilisation.....	16
Cas d'utilisation <<Consulter des lieux publics>>.....	16
Cas d'utilisation <<Créer une réservation>>.....	17
Cas d'utilisation <<Supprimer une réservation>>.....	18
Cas d'utilisation <<Vérifier la validité d'une réservation>>.....	19
Cas d'utilisation <<Ajouter un commentaire>>.....	20
Cas d'utilisation <<Modifier/supprimer un commentaire>>.....	21
Diagramme d'activités de création d'une réservation.....	22

## **Le contexte du logiciel.**

Le but du logiciel est de limiter le nombre de personnes dans les lieux publics pendant le confinement de Covid-19 en offrant à l'utilisateur le système de réservation pratique et à l'employé le système de gestion.

## **Les acteurs principaux.**

Ils interagissent directement avec le système. Ils sont soit des clients ou soit des membres de l'entreprise.

### **Le Client.**

- Se localise ou s'identifie.
- Consulte des lieux publics.
- Ajoute/modifie/supprime son commentaire.
- Fait une réservation à l'heure souhaitée.
- Gère ses réservations.

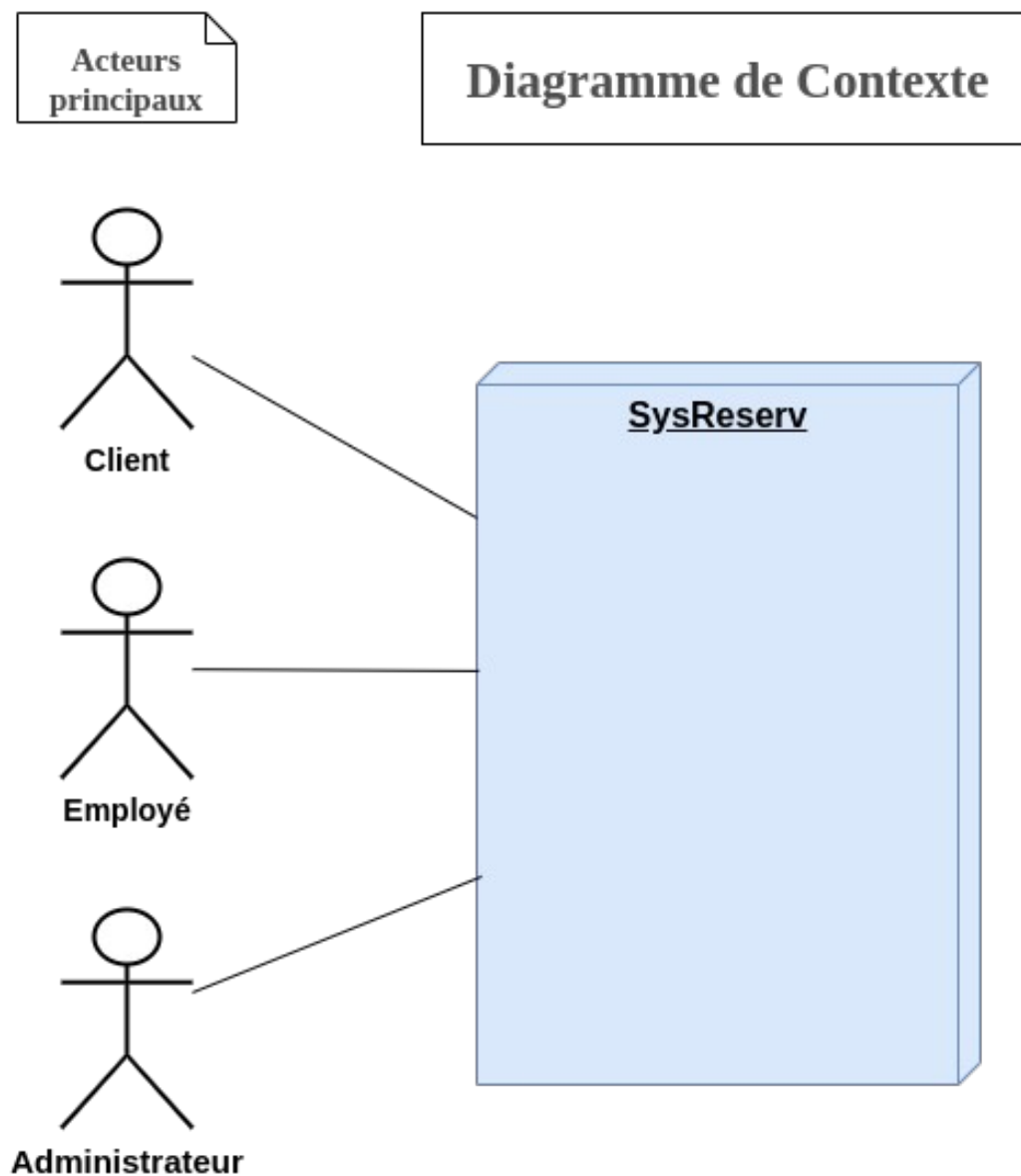
### **L'Employé.**

- Ajoute/modifie/supprime un lieu public.
- Modifie/supprime un commentaire.
- Vérifie la validité d'une réservation.

### **L'Administrateur.**

- Crée un compte employé.
- Gère des comptes des employés.

## Le diagramme de contexte.



## Le domaine fonctionnel.

On doit identifier les éléments et les informations que l'on veut enregistrer dans notre base de données pour que cela forme un système cohérent, c'est le domaine fonctionnel. On utilisera dans notre étude une base de données relationnel, car il y a des relations entre les différentes parties qui composent notre domaine fonctionnel.

On utilise une approche orientée objet pour représenter les composants de notre domaine fonctionnel. Le diagramme de classes servira de base à la modélisation de celui-ci. Le diagramme de classes fait partie des diagrammes qui respectent la norme de modélisation graphique UML (Unified Modeling Language).

Chaque objet de notre domaine fonctionnel peut être soit réel (un client...) ou abstrait (réservation...). Il possède un identifiant unique et des attributs.

## Les classes de la partie Authentification.

L'utilisateur principal du site web est le client. On doit avoir son identification (nom, prénom, login, mot de passe). On doit aussi identifier les employés.

Pour les employés on a juste besoin de connaître leur rôle pour leur affecter des droits sur le système. On va créer donc un composant « User » .

### User

User
+ id: Integer
+ establishmentId: Integer
+ role: Varchar
+ firstname: Varchar
+ lastname: Varchar
+ mail: Varchar
+ password: Varchar

## Les classes de la partie Establishment.

On doit gérer les lieux publics avec l'information et aussi les commentaires laissés.

### Establishment

Establishment
+ id: Integer
+ name: Varchar
+ description: Varchar
+ adresse: Varchar
+ timeTableId: BigInt
+ picture: Varchar
+ clientLimit: Int
+ typeOfEstablishId: String
+ dateCreated: Date
+ lastModifiedDate: Date

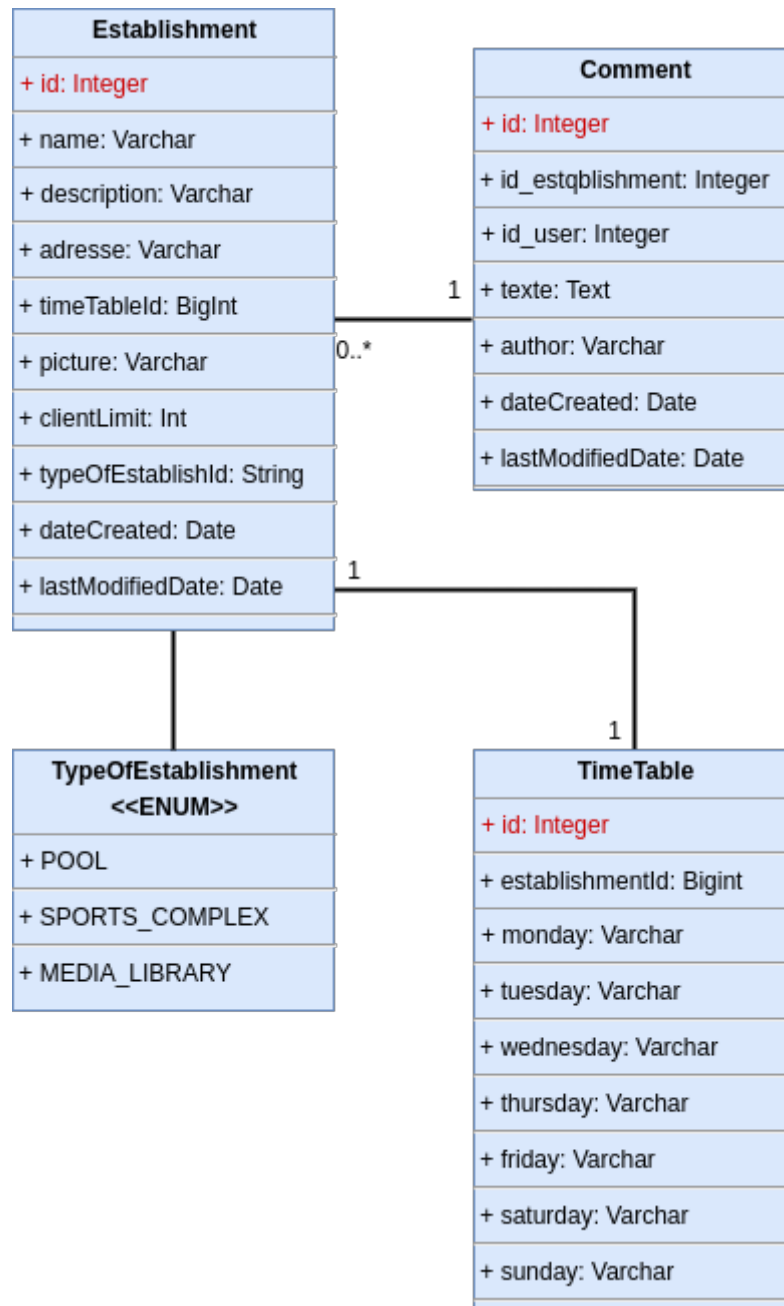
### Comment

Comment
+ id: Integer
+ id_estqblishment: Integer
+ id_user: Integer
+ texte: Text
+ author: Varchar
+ dateCreated: Date
+ lastModifiedDate: Date

Time Table

TimeTable
+ id: Integer
+ establishmentId: Bigint
+ monday: Varchar
+ tuesday: Varchar
+ wednesday: Varchar
+ thursday: Varchar
+ friday: Varchar
+ saturday: Varchar
+ sunday: Varchar

Aperçu de la partie Establishment.





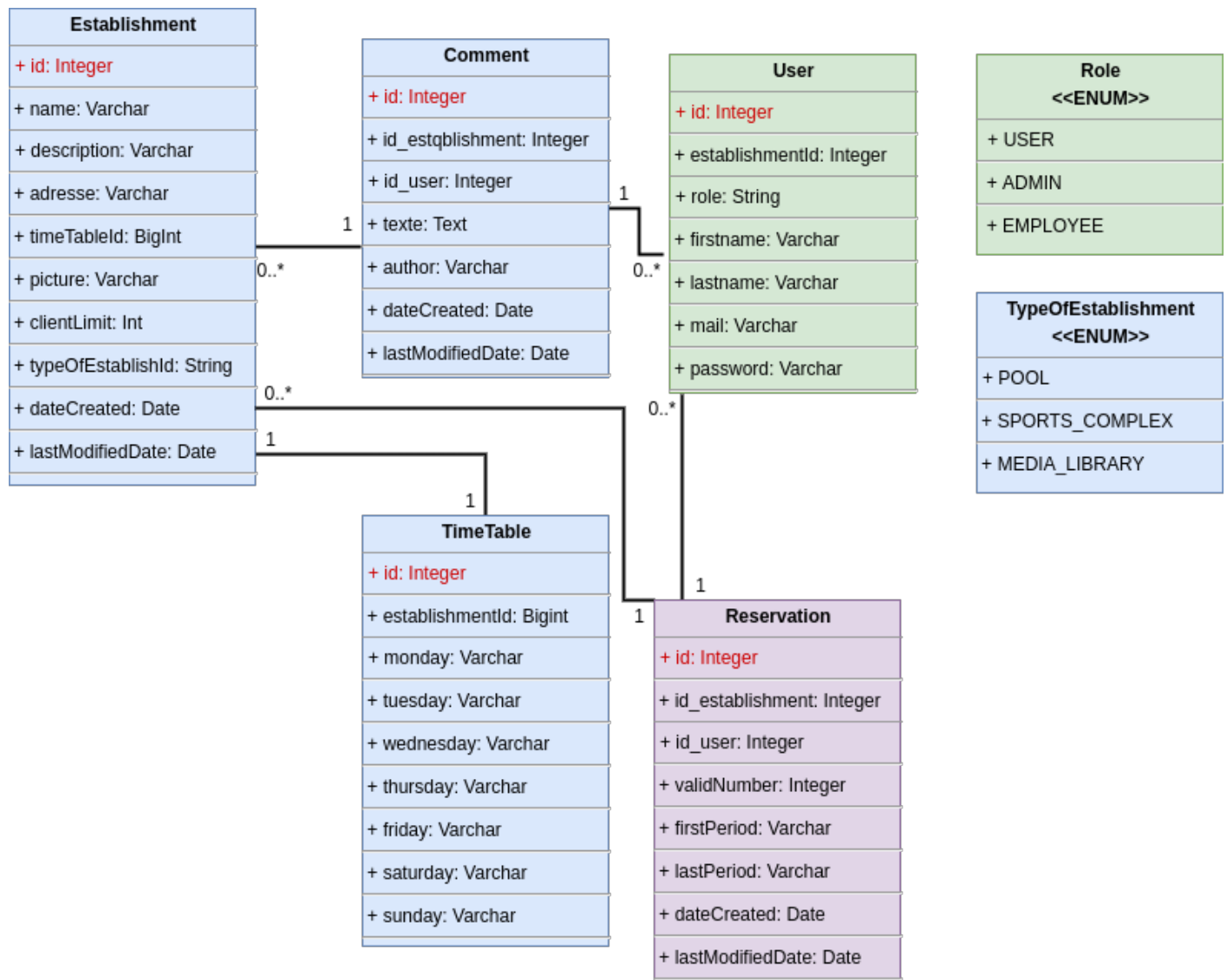
## Les classes de la partie Reservation.

On doit gérer les réservations de chaque lieu publique et valider la disponibilité.

### Reservation

Reservation
+ id: Integer
+ id_establishment: Integer
+ establishmentName: Varchar
+ id_user: Integer
+ userFirstName: Varchar
+ validNumber: Integer
+ firstPeriod: Varchar
+ lastPeriod: Varchar
+ dateCreated: Date
+ lastModifiedDate: Date
+ valid: Boolean

## Le diagramme de classes du domaine fonctionnel.



## Décomposer le système en package.

On cherche à décomposer notre système en plusieurs parties pour mieux cerner familles de fonctionnalités. Chaque acteur peut agir sur un package ou plusieurs.

### Le package Authentification.

Chaque utilisateur doit pouvoir s'authentifier pour accéder suivant ses privilèges aux différentes parties de l'application.

- **Client** : Peut se créer ou se connecter et saisir ses informations personnelles.
- **Employé** : Peut se connecter.
- **Administrateur**: Peut se connecter et créer des comptes.

### Le package Establishment.

On doit pouvoir garder des lieux publics avec l'information supplémentaire.

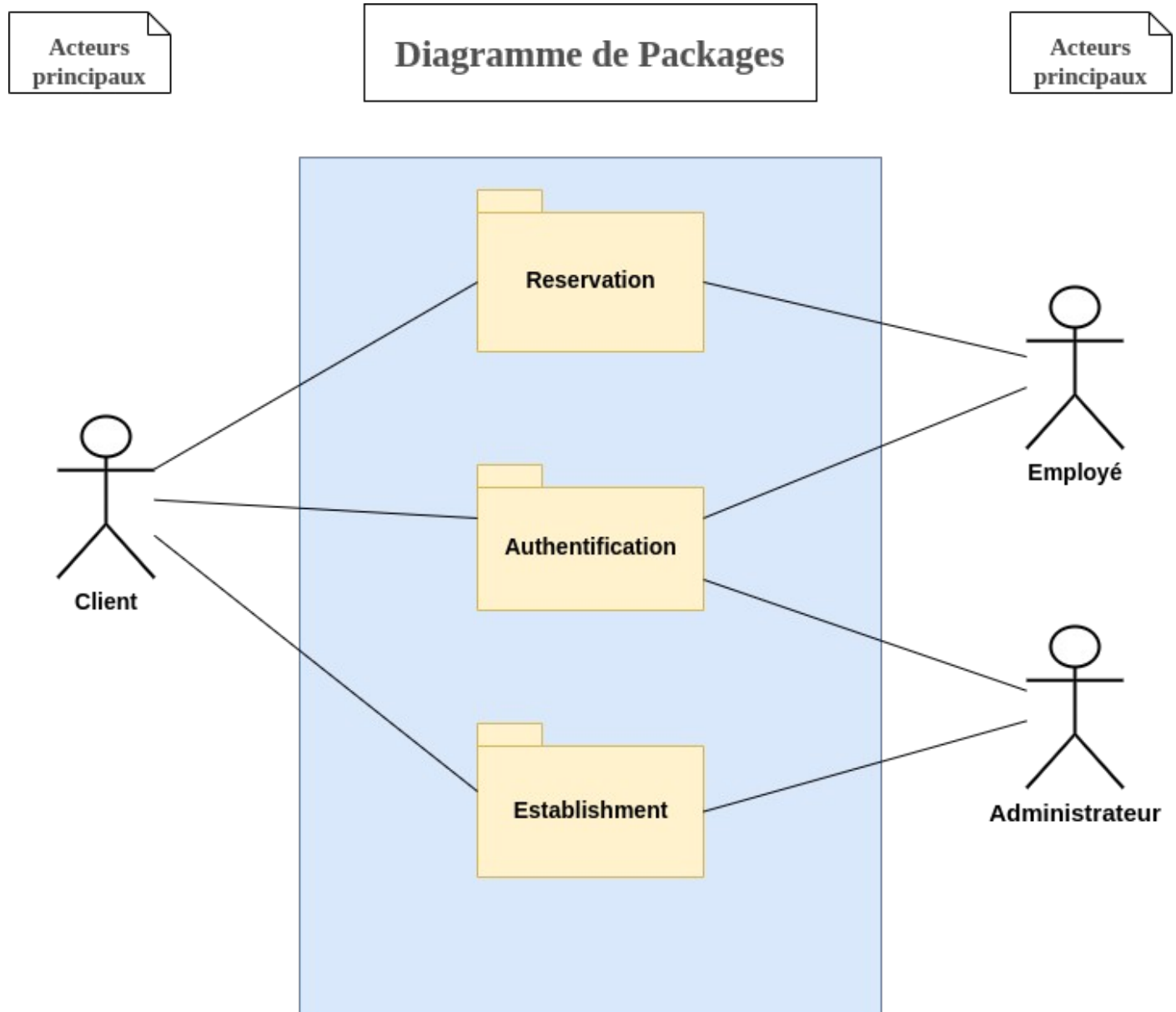
- **Client** : Peut consulter des lieux publics.
- **Employé** : Peut ajouter/modifier/supprimer un lieu public.

### Le package Reservation.

On doit pouvoir garder des informations sur les réservations comme leur lieu, leur heure et qui les a réservées.

- **Client** : Peut créer ou supprimer une réservation.
- **Employé** : Peut vérifier la validité d'une réservation.

## Le diagramme de Packages.



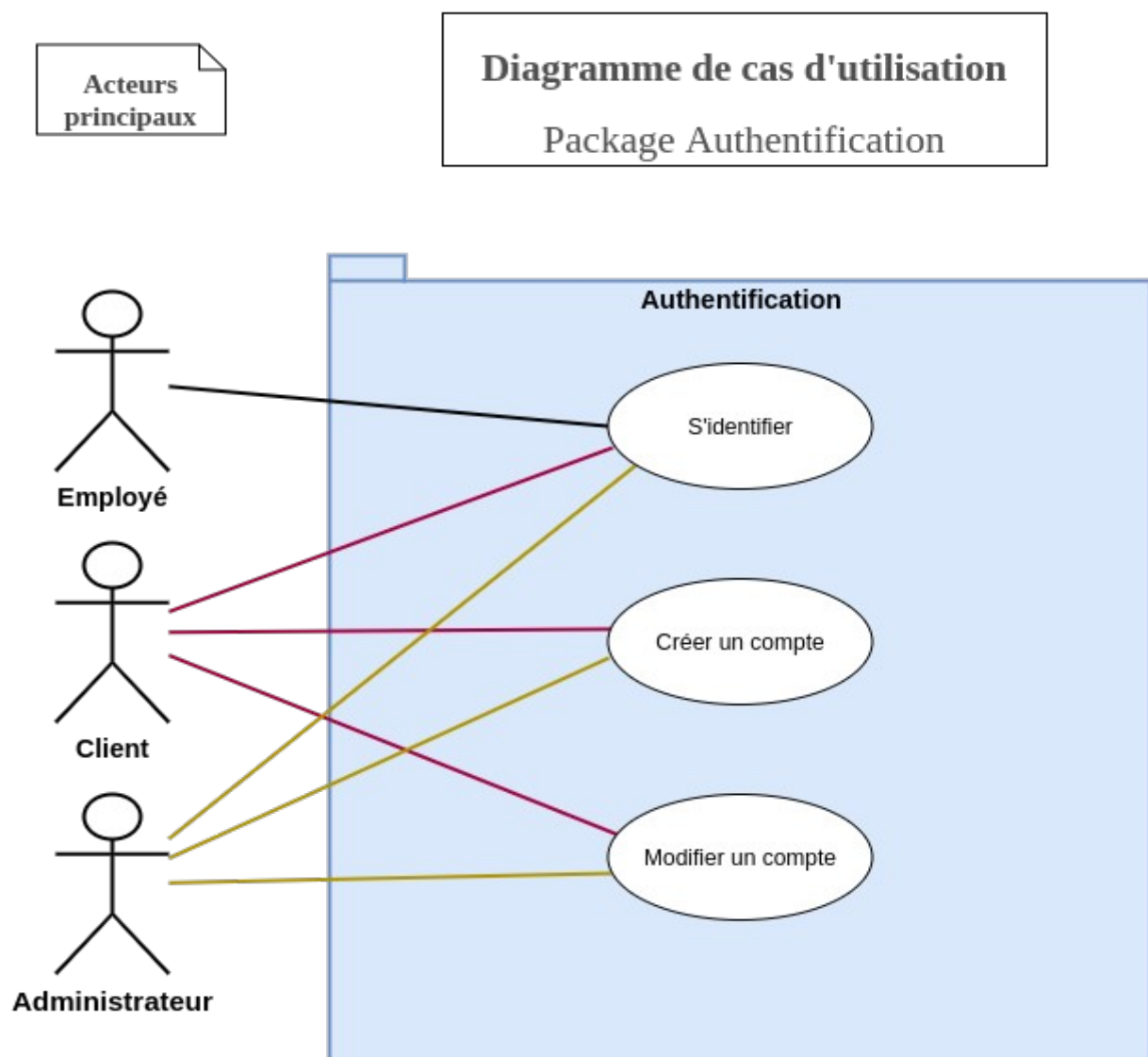
## Les cas d'utilisation.

### Le package Authentification.

Il est indispensable pour tous les acteurs de s'identifier pour définir leurs droits dans le système. L'utilisateur devra s'enregistrer pour avoir accès au système.

On doit pouvoir effectuer les opérations :

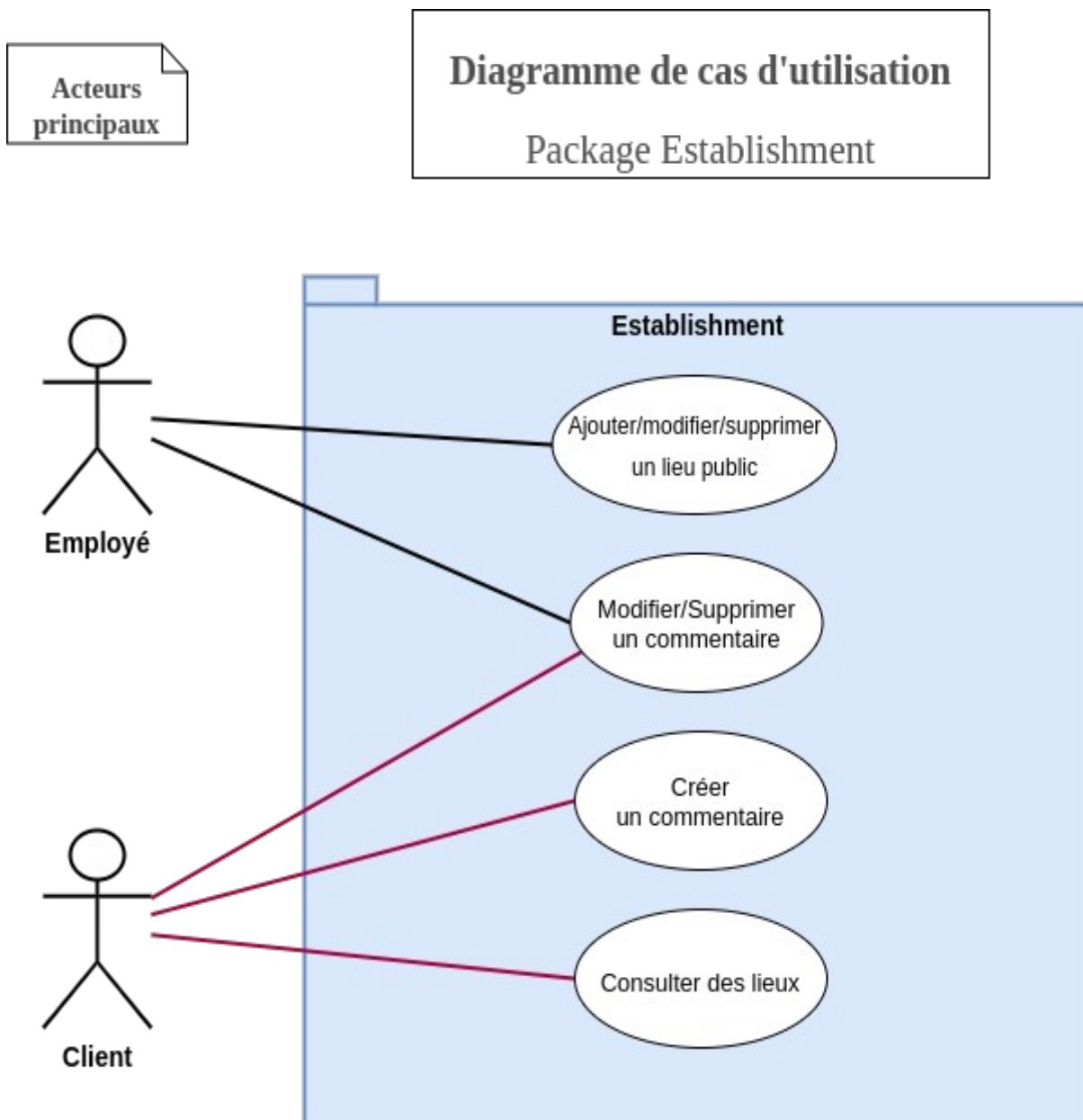
- S'identifier.
- Créer un compte.
- Modifier un compte.



## Le package Establishment.

On doit pouvoir effectuer les opérations :

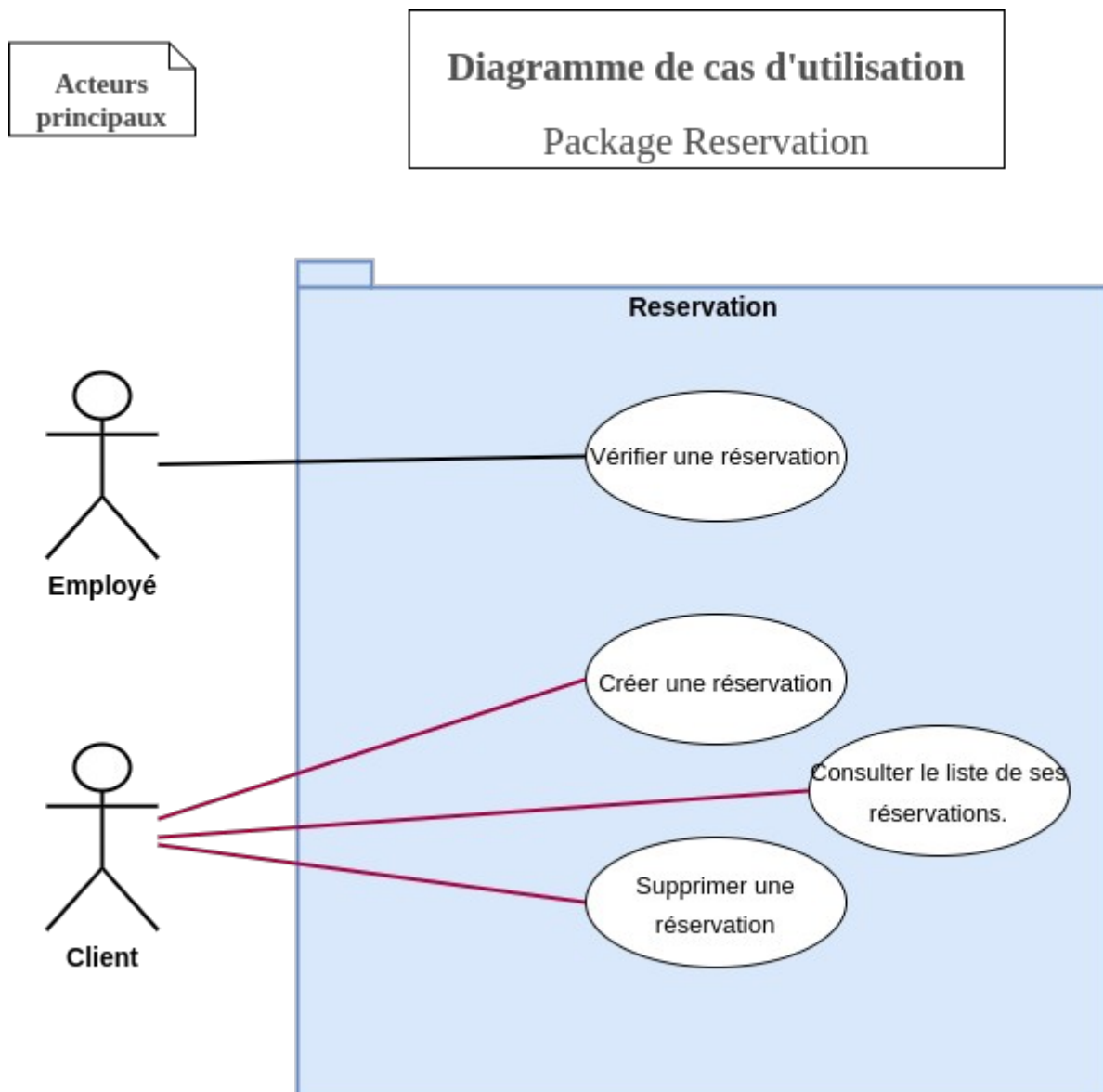
- Consulter des lieux publics.
- Ajouter/modifier/supprimer un commentaire.
- Ajouter/modifier/supprimer un lieu public.



## Le package Reservation.

On doit pouvoir effectuer les opérations :

- Créer/supprimer une réservation.
- Consulter le liste de réservations.
- Vérifier la validité d'une réservation.



## Détails des cas d'utilisation.

### Cas d'utilisation <<Consulter des lieux publics>>

#### Identification

<b>Numéro</b>	1
<b>Nom</b>	Consulter des lieux publics (package <b>Establishment</b> )
<b>Acteur·s</b>	Client
<b>Description succincte</b>	Consulter des lieux publics sur le site web par le client. L'opération est possible même si l'utilisateur n'est pas identifié
<b>Auteur</b>	Koshman Bohdan
<b>Date·s</b>	25/08/2020
<b>Préconditions</b>	L'utilisateur est sur la page d'affichage des lieux.
<b>Démarrage</b>	L'utilisateur demande l'affichage des lieux publics.

#### Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Affichage de la page des catégories.
2.	Demande une catégorie.	
3.		Recherche les lieux par la catégorie demandée.
4.		Affichage des lieux publics.

#### Le dialogue : les scénarios alternatifs/d 'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
4.a	Décide de quitter la page.	



## Cas d'utilisation <<Créer une réservation>>

### Identification

<b>Numéro</b>	2
<b>Nom</b>	Créer une réservation (package <b>Reservation</b> )
<b>Acteur·s</b>	Client
<b>Description succincte</b>	La création d'une réservation doit être possible depuis le site web par le client.
<b>Auteur</b>	Koshman Bohdan
<b>Date·s</b>	25/08/2020
<b>Préconditions</b>	L'utilisateur doit être authentifié et il est sur la page d'un lieu public.
<b>Démarrage</b>	Demande la création d'une réservation par un clic sur le bouton « Réserver »

### Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Affichage des dates possibles.
2.	Choisis la date souhaitée.	
3.		Affichage des créneaux possibles.
4.	Choisis le créneau souhaité.	
5.		Vérification de disponibilité.
6.		Création de la réservation.

### Le dialogue : les scénarios alternatifs/d'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a	Décide de quitter la page.	
4.a	Décide de quitter la page.	
5.a		Le créneau n'est pas disponible.
	Retour à l'étape 4	

## Cas d'utilisation <<Supprimer une réservation>>

### Identification

<b>Numéro</b>	3
<b>Nom</b>	Supprimer une réservation (package <b>Reservation</b> )
<b>Acteur·s</b>	Client
<b>Description succincte</b>	La suppression d'une réservation doit être possible depuis le site web par le client. Une réservation active ne peut pas être supprimée.
<b>Auteur</b>	Koshman Bohdan
<b>Date·s</b>	25/08/2020
<b>Préconditions</b>	L'utilisateur doit être authentifié et il est sur la page des réservations.
<b>Démarrage</b>	Demande la suppression d'une réservation par un clic sur le bouton « Supprimer »

### Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Suppression d'une réservation.

## Cas d'utilisation <<Vérifier la validité d'une réservation>>

### Identification

<b>Numéro</b>	4
<b>Nom</b>	Vérifier la validité d'une réservation (package <b>Reservation</b> )
<b>Acteur·s</b>	Employé
<b>Description succincte</b>	La vérification d'une réservation doit être possible depuis le site web par l'employé. Le contrôle est effectué par le numéro de réservation. Le client doit fournir ce numéro à l'employé à l'entrée.
<b>Auteur</b>	Koshman Bohdan
<b>Date·s</b>	25/08/2020
<b>Préconditions</b>	L'utilisateur doit être authentifié et il est sur la page de la vérification.
<b>Démarrage</b>	Demande la vérification d'une réservation par un clic sur le bouton « Vérifier la validité »

### Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.	Fournis le numéro de réservation.	
2.		Vérifie l'existence de la réservation.
3.		Vérifie le créneau.
4.		Valide la réservation

### Le dialogue : les scénarios alternatifs/d 'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
2.a		Réservation n'existe pas.
3.a		Créneau de la réservation ne correspondent pas à l'heure actuelle.

## Cas d'utilisation <<Ajouter un commentaire>>

### Identification

<b>Numéro</b>	5
<b>Nom</b>	Ajouter un commentaire (package <b>Establishment</b> )
<b>Acteur·s</b>	Client
<b>Description succincte</b>	L'addition d'un commentaire doit être possible depuis le page « Info de lieu » par le client.
<b>Auteur</b>	Koshman Bohdan
<b>Date·s</b>	25/08/2020
<b>Préconditions</b>	L'utilisateur doit être authentifié et il est sur la page d'un lieu.
<b>Démarrage</b>	Demande l'addition d'un commentaire par un clic sur le bouton « Laisser un commentaire »

### Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Enregistre un commentaire dans le système.

## Cas d'utilisation <<Modifier/supprimer un commentaire>>

### Identification

<b>Numéro</b>	<b>6</b>
<b>Nom</b>	Modifier/supprimer un commentaire (package <b>Establishment</b> )
<b>Acteur·s</b>	Client, Employé
<b>Description succincte</b>	La modification et la suppression d'un commentaire doit être possible depuis le page « Info de lieu » par le client ou l'employé. L'employé peut modifier et supprimer tous commentaires. Le client peut modifier et supprimer que ses commentaires.
<b>Auteur</b>	Koshman Bohdan
<b>Date·s</b>	25/08/2020
<b>Préconditions</b>	L'utilisateur doit être authentifié et il est sur la page d'un lieu.
<b>Démarrage</b>	Demande l'addition d'un commentaire par un clic sur le bouton « Modifier » ou « Supprimer »

### Le dialogue : le scénario nominal.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.		Vérifie le droit d'utilisateur.
2.		Supprime ou modifie le commentaire.

### Le dialogue : les scénarios alternatifs/d 'exception.

Étape du scénario	Utilisateur	Système
1.a		L'utilisateur n'a pas accès ou opération demandée
		Notification d'annulation d'opération.

## Diagramme d'activités de création d'une réservation.

