

Chiens SFD

1.Table des matières

1.	But du document	12
2.	Liste des écrans	12
3.	Ecran : USR_00	12
4.	Ecran : CHI_01	14
5.	Ecran : CHI_02	15
6.	Ecran : CHI_03	18

1. But du document

Le but de ce document est de décrire fonctionnellement l'application.

2. Contraintes techniques:

Réalisation des développements des specs

- MCD et diagramme de classe à ajouter dans la conception.
- Scripts création BDD.
- Utilisation de Bootstrap. Faire un site responsif (compatible avec des petits écrans)
- Utilisation de git.
- Ajouter une page de création d'un compte. (En BDD)
- Relier les chiens à l'utilisateur connecter.
- Un client peut avoir plusieurs chiens en même temps.
- Ajouter un système authentification par login/password.
- Compléter la conception fonctionnelle avec la partie gestion d'utilisateur
- Réalisation des Test JUNIT pour tous les services et les DAO **Obligatoire**
- Livrables attendus : Un War, un zip avec les sources du projet, (java_doc à voir avec isame si possible).
- Livraison vendredi avant 17h.
- Faire des pages plus évoluées.
- Développement en agile avec création d'un tableau Trello par groupe (ne pas oublier d'inviter isame).

3. Liste des écrans

N° écran	Description	Accès via
CHI_00	Liste des Chiens	Direct, CHI_01, CHI_02, CHI_03
CHI_01	Détail d'un chien	CHI_00
CHI_02	Création d'un chien	CHI_00
CHI_03	Modification d'un chien	CHI_00

4. Ecran : CHI_00

a) Présentation et accès

Cet écran permet de lister les chiens. Il s'agit de l'écran principal

b) Maquette et composant



c) Description des composants

Composant	Description	Type / Format	Action	Saisie
C01	Permet d'afficher un lien sur un chien	Texte / Lien	A01	Non
C02	Permet d'aller sur l'écran de création	Texte / Lien	A02	Non

d) Description des actions

Action	Description	Autorisation
A01	Permet d'aller sur l'écran CHI_01	Tous
A02	Permet d'aller sur l'écran CHI_02	Tous

e) Règles de gestion

Sans Objet

f) Messages

Lors de la suppression d'un chien depuis l'écran CHI_03 :

Liste des Chats

Chat 1234567 supprimé!

[- Barzoï](#)

[- Ariégeois](#)

[- Berger Belge Malinois](#)

[Créer un chien](#)

4.Ecran : CHI_01

a) Présentation et accès

Cet écran permet de voir le détail d'un chien. On peut y accéder depuis l'écran CHI_00.

b) Maquette et composant

Consulter Chat



N° Puce : 2020145645

Nom : as strophe

Couleur : Silver

Age : 6

c) Description des composants

Composant	Description	Type / Format	Action	Saisie
C01	Permet de revenir à la liste des chiens	Texte / Lien	A01	Non

d) Description des actions

Action	Description	Autorisation
A01	Permet de revenir sur l'écran CHI_00	Tous

e) Règles de gestion

Sans objet

f) Messages

4.Ecran : CHI_01

a) Présentation et accès

Sans Objet

5.Ecran : CHI_02

a) Présentation et accès

Cet écran permet de créer un chien.

On peut y accéder depuis la liste (CHI_00).

b) Maquette et composant

Maquette de l'écran "Ajouter un Chien". Le titre "Ajouter un Chien" est en haut à gauche. En dessous, il y a quatre champs de saisie étiquetés "N° Puce :", "Nom :", "Couleur :", et "Age :". À droite de ces champs, il y a sept étiquettes bleues (C01 à C07) avec des lignes pointant vers les éléments du formulaire. C01 pointe vers le champ "N° Puce :", C02 vers "Nom :", C03 vers "Couleur :", C04 vers "Age :", C05 vers le bouton "Reset", C06 vers le bouton "Submit", et C07 vers le lien "Retour" (en bleu et souligné) situé à gauche des boutons.

c) Description des composants

Composant	Description	Type / Format	Action	Saisie
C01	Permet de saisir le n° de puce	Texte	Non	Oui
C02	Permet de saisir le nom	Texte	Non	Oui
C03	Permet de saisir la couleur	Texte	Non	Oui
C04	Permet de saisir l'âge	Texte	Non	Oui
C05	Permet de réinitialiser le formulaire	Bouton	A01	Non
C06	Permet de soumettre le formulaire	Bouton	A02	Non

5.Ecran : CHI_02

a) Présentation et accès

C07	Permet de revenir sur l'écran CHI_00	Texte / Lien	A03	Non

d) Description des actions

Action	Description	Autorisation
A01	Permet de réinitialiser le formulaire (avec les dernières valeurs validées)	Tous
A02	Permet de valider le formulaire	Tous
A03	Permet de revenir vers l'écran CHI_00	Tous

e) Règles de gestion

N° RG	Description	Application
RG_01	Tous les champs sont obligatoires	A02
RG_02	Le n° de puce doit être numérique	A02, C01
RG_03	Si le n° de puce est déjà utilisé, la création du chien échoue	A02
RG_04	L'âge doit être numérique	A02, C04
RG_05	Si la création réussit, afficher une confirmation	A02

f) Messages

- En cas de problème de validation (ne pas oublier la RG_04) :

Ajouter un Chien

N° Puce : Le n° de puce est obligatoire

Nom : Le nom est obligatoire

Couleur : La couleur est obligatoire

Age : L'age est obligatoire

[Retour](#)

- En cas de problème sur le RG_03 :

Ajouter un Chien

N° Puce :	<input type="text" value="1234567"/>
Nom :	<input type="text" value="apulte"/>
Couleur :	<input type="text" value="Brown"/>
Age :	<input type="text" value="10"/>
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/>	

Erreur pendant la validation

Chien 1234567 déjà existant !

[Retour](#)

- En cas de RG05 OK :

Ajouter un Chien

N° Puce :	<input type="text" value="1234567"/>
Nom :	<input type="text" value="apulte"/>
Couleur :	<input type="text" value="Brown"/>
Age :	<input type="text" value="10"/>
<input type="button" value="Submit"/> <input type="button" value="Reset"/>	

Chat 1234567 ajouté !

[Retour](#)

6.Ecran : CHI_03

a) Présentation et accès

Cet écran permet de modifier un chien.
On peut y accéder depuis la liste (CHI_00).

b) Maquette et composant

Maquette de l'écran "Editer un Chat". Le titre "Editer un Chat" est en haut. En dessous, il y a quatre champs de saisie : "N° Puce : 2020145645", "Nom : as strophe", "Couleur : Silver", et "Age : 6". En dessous de ces champs, il y a trois boutons : "Submit", "Reset", et "Supprimer". En bas à gauche, il y a un lien "Retour". En bas à droite, il y a un autre lien "Retour". Des étiquettes C01 à C08 sont connectées par des lignes à des éléments spécifiques : C01 pointe vers le champ "N° Puce", C02 vers le champ "Nom", C03 vers le champ "Couleur", C04 vers le champ "Age", C05 vers le bouton "Supprimer", C06 vers le bouton "Reset", C07 vers le bouton "Submit", et C08 vers le lien "Retour" en bas à gauche.

c) Description des composants

Composant	Description	Type / Format	Action	Saisie
C01	Permet de saisir le n° de puce	Texte	Non	Oui
C02	Permet de saisir le nom	Texte	Non	Oui
C03	Permet de saisir la couleur	Texte	Non	Oui
C04	Permet de saisir l'âge	Texte	Non	Oui
C05	Permet de supprimer un chien	Bouton	A01	Non
C06	Permet de réinitialiser le formulaire	Bouton	A02	Non
C07	Permet de soumettre le formulaire	Bouton	A03	Non
C08	Permet de revenir sur l'écran CHI_00	Texte / Lien	A04	Non

d) Description des actions

Action	Description	Autorisation
A01	Permet de supprimer un chien et revenir vers l'écran CHI_00	Tous
A02	Permet de réinitialiser le formulaire (avec les dernières valeurs validées)	Tous
A03	Permet de valider le formulaire	Tous
A04	Permet de revenir vers l'écran CHI_00	Tous

e) Règles de gestion

N° RG	Description	Application
RG_01	Tous les champs sont obligatoires	A03
RG_02	Le n° de puce doit être numérique	A03, C01
RG_03	Si le n° de puce est déjà utilisé, la modification du chien échoue	A03
RG_04	L'âge doit être numérique	A03, C04
RG_05	Si la modification réussit, afficher une confirmation	A03
RG_06	Si la suppression réussit, afficher une confirmation sur l'écran CHI_00	A01
RG_07	Les champs doivent être initialisés avec les valeurs du chien à modifier	Initialisation

f) Messages

Idem écran CHI_02

Fin du document