

SAE2.1256 – Chief's Arena

Dossier de conception

7 June 2024 – C1

Equipe projet Chief's Arena

Hugo BARBIERI

Nils HUBERT

Irada AOUISSAOUI

Mathéo LENOIR

Ousmane DIABY

Ilyès DROUCHE



Table des matières

1. Introduction.....	4
2. Expression des besoins et Analyse	5
2.1. Description des cas d'utilisation	5
2.1.1. Description des cas d'utilisation	6
2.1.2. Scénario nominal	7
2.1.3. Scénario alternatif	9
2.2. Priorisation des cas d'utilisation	10
2.3. Architecture proposée	11
2.4. Exemple d'utilisation.....	12
3. Conception détaillée	13
3.1. Architecture détaillée.....	13
3.2. Détail des scénarios	14
4. Conclusion.....	15



Table d'illustration

Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation	5
Figure 2 : Diagramme de classe métier	11
Figure 3 : Diagramme d'objet	12
Figure 4 : Diagramme de classe méthodes	13
Figure 5 : Diagramme de séquences.....	14



1.Introduction

Chief's Arena est née de notre passion commune pour la gastronomie et notre désir de créer une plateforme interactive où les amateurs et professionnels de la cuisine peuvent se rencontrer, partager, et rivaliser dans un cadre convivial et stimulant. Notre projet a été conçu avec l'idée de rassembler les amoureux de la cuisine autour d'événements diversifiés, allant des concours de cuisine thématiques aux dégustations de vins, en passant par des ateliers pratiques et des festivals culinaires.

Au cours de ce projet, nous avons développé un ensemble de fonctionnalités robustes et intuitives pour faciliter la création et la gestion d'événements culinaires. Nous avons permis aux utilisateurs de visualiser tous les événements, d'ajouter des participants avec des rôles spécifiques, de définir des lieux et des dates avec des capacités maximales, ainsi que d'inclure des catégories variées couvrant une multitude de cuisines du monde et de spécialités gastronomiques.

Pour réaliser cela, nous allons devoir dans un premier temps concevoir les différentes attentes de cette application ainsi que le diagramme de classe et le diagramme des cas d'utilisation afin d'avoir une vision claire du travail à réaliser.

Afin d'être efficace nous allons nous partager les différentes tâches lors de la réalisation de ce projet en petit groupe de 2 personne ce qui permettra d'avoir la rapidité mais également de la qualité de production.

Ensemble, nous avons travaillé en synergie pour créer une plateforme qui non seulement facilite l'organisation d'événements culinaires, mais aussi enrichit l'expérience gastronomique des utilisateurs. Chief's Arena est plus qu'une simple application ; c'est un espace où la passion pour la cuisine se transforme en expériences mémorables et partagées. Nous sommes impatients de voir notre communauté grandir et de continuer à innover pour répondre aux attentes des gastronomes du monde entier.



2.Expression des besoins et Analyse

2.1. Description des cas d'utilisation

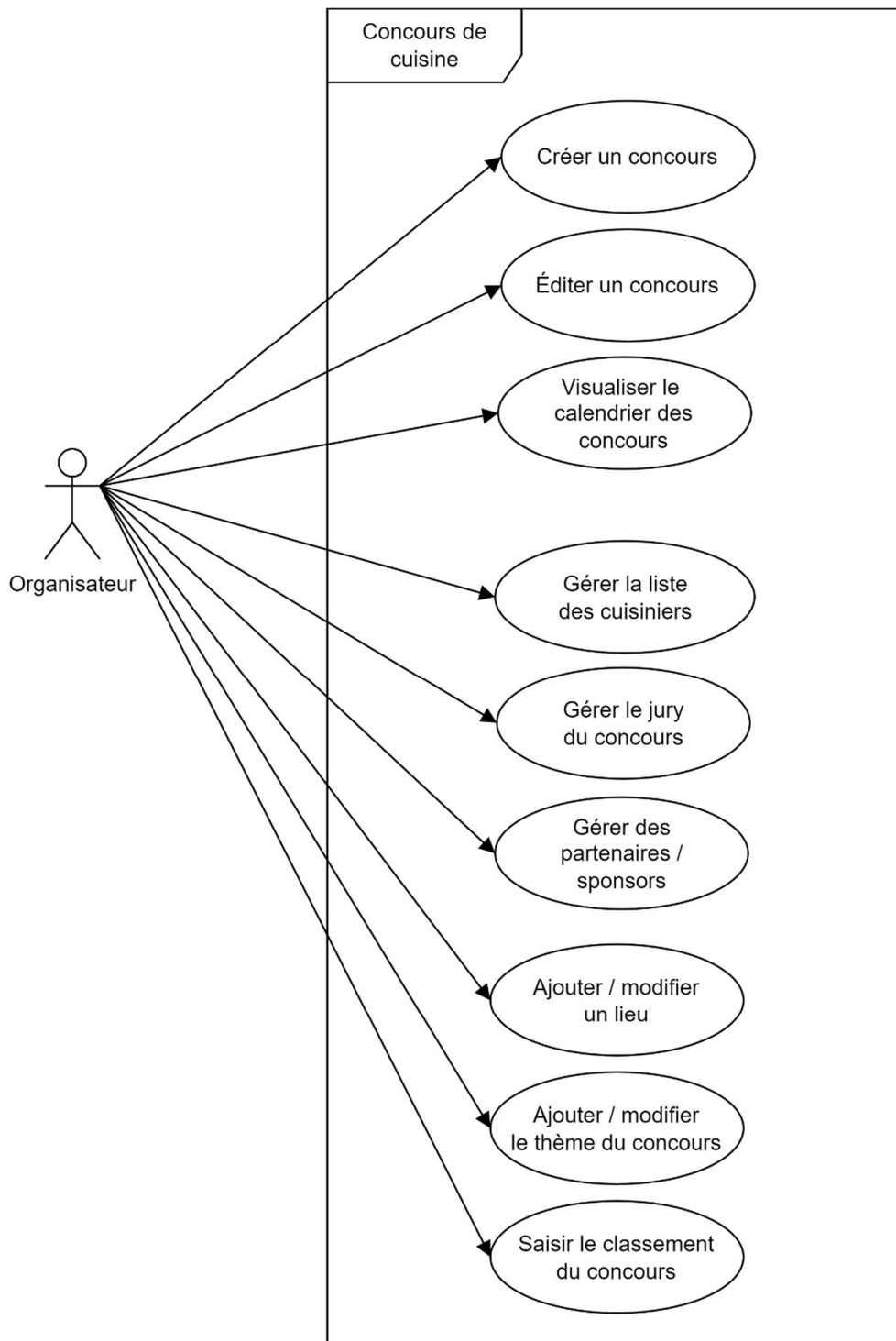


Figure 1 : Diagramme de cas d'utilisation



2.1.1. Description des cas d'utilisation

Nom du cas d'utilisation	UC1
Libellé du cas d'utilisation	Créer un concours
Description	<p>L'utilisateur demande à la plate-forme d'hébergement d'événements de créer un nouveau concours identifié par son nom. Un concours possède un nom, une description, une date de début, une date de fin, une catégorie, une liste de personnes conviées, des sponsors et un classement.</p> <p>Les champs obligatoires pour créer un concours sont le nom du concours, la date de début, la durée, son lieu et sa catégorie.</p> <p>Les champs facultatifs à la création d'un événement sont la description de l'événement, la liste de personnes conviées, les sponsors et le classement.</p>

Nom du cas d'utilisation	UC2
Libellé du cas d'utilisation	Editer un concours
Description	<p>À la suite de la création d'un concours, l'utilisateur peut modifier tous les champs relatifs à un événement. Il peut changer les champs obligatoires qu'il a saisis lors de la création de l'événement et saisir les champs facultatifs qu'il n'a pas saisis puis changer la valeur de ces champs s'il le souhaite. L'utilisateur peut supprimer des personnes qui se seraient désistées, des catégories et des sponsors.</p>

Nom du cas d'utilisation	UC3
Libellé du cas d'utilisation	Création d'une timeline des concours à venir. Visualiser le calendrier des concours.
Description	<p>L'utilisateur va pouvoir visualiser une timeline de tous les concours qu'il a créés dans l'ordre chronologique.</p> <p>Sur cette interface, l'utilisateur peut voir la date, le nom de l'événement, la catégorie de l'événement, le nombre de participants ainsi que le nombre de jurés et le temps restant avant le début du concours par rapport à la date actuelle.</p> <p>Il peut également cliquer sur les événements de la timeline pour accéder aux détails de l'événement.</p>



Nom du cas d'utilisation	UC4
Libellé du cas d'utilisation	Générer un historique des concours terminés
Description	Lorsqu'un événement est terminé, l'événement est retiré de la timeline et stocké dans un historique d'événements terminés. C'est ici que l'utilisateur sera incité à saisir les notes données aux participants afin de construire un classement s'il le souhaite.

Nom du cas d'utilisation	UC5
Libellé du cas d'utilisation	Construire le classement du concours
Description	À la fin d'un concours, l'utilisateur peut entrer le classement de celui-ci. Les classements permettent de créer un historique des anciens concours dans l'application que l'utilisateur peut visualiser. L'utilisateur ne peut pas entrer de classement si la date actuelle est antérieure à la fin du concours.

2.1.2. Scénario nominal

Nom du scénario nominal	UC1 nominal
Description	<p>L'utilisateur fournit à la plate-forme le nom de l'événement à créer.</p> <p>La plate-forme demande à l'utilisateur de fournir une date de début, une durée, le lieu de l'événement et sa catégorie. L'utilisateur saisit ces trois informations.</p> <p>L'utilisateur peut saisir les informations supplémentaires à ce moment (ou plus tard). Ces informations sont les personnes conviées à l'évènement, la description et les sponsors de l'évènement.</p> <p>La plate-forme crée l'événement et notifie l'utilisateur</p>

Nom du scénario nominal	UC2 nominal
Description	<p>L'utilisateur peut modifier tous les champs qu'il a déjà saisis et saisir les champs qu'il n'a pas encore saisis.</p> <p>Les champs seront automatiquement tous mis à jour.</p>



	L'utilisateur valide ses changements et/ou ses ajouts et la plate-forme notifie l'utilisateur que son événement a bien été actualisé.
--	---

Nom du scénario nominal	UC3 nominal
Description	<p>L'utilisateur clique sur un champ qui lui permettra d'accéder à tous les événements qui seront présentés sous une forme de timeline.</p> <p>L'utilisateur peut faire défiler les événements présents sur la timeline avec la souris. Si l'utilisateur arrête de faire défiler la timeline, il sera alors à l'arrêt sur un événement et verra quelques détails s'afficher à propos de l'événement.</p> <p>L'utilisateur clique sur un événement de la timeline et accède à une page détaillée de l'événement cliqué. Sur cette page, Il peut cliquer sur un bouton pour éditer l'événement.</p>

Nom du scénario nominal	UC4 nominal
Description	<p>Au moment où la date actuelle est postérieure à la date de fin d'un événement, l'utilisateur est notifié et invité à entrer les notes de chaque juré pour un participant.</p> <p>La moyenne pour chaque participant sera calculée et un classement de la plus haute à la plus faible moyenne sera établi pour le concours.</p> <p>L'utilisateur peut cliquer sur un bouton pour trier le classement de la première à la dernière place ou inversement.</p>

Nom du scénario nominal	UC5 nominal
Description	<p>L'utilisateur arrive sur le menu et a directement un aperçu sur un historique des événements terminés.</p> <p>L'utilisateur peut cliquer sur un bouton qui trie l'historique de l'événement plus récent à l'événement plus ancien ou inversement.</p>

L'utilisateur peut faire une liste des ingrédients nécessaires selon : la catégorie de nourriture du concours, le nombre de cuisinier et de jury.



2.1.3. Scénario alternatif

Nom du scénario alternatif	UC1 - Evénement déjà existant
Description	À l'étape 1, si l'utilisateur donne comme nom d'événement un nom déjà utilisé, la plate-forme retourne un message d'erreur et invite l'utilisateur à donner un nouveau nom.

Nom du scénario alternatif	UC1 - Evénement dans le même lieu au même moment
Description	À l'étape 1, si l'utilisateur crée deux événements différents qui se déroulent sur un même lieu alors qu'un événement n'est pas terminé à cet endroit, la création du second événement lui sera refusée avec un message d'erreur lui indiquant qu'un événement est déjà prévu.

Nom du scénario alternatif	UC1 - Champs obligatoires non saisis
Description	À l'étape 1, si l'utilisateur ne saisit pas un champ obligatoire à la création d'un événement et essaie quand même d'en créer un. La plate-forme marque le (ou les) champ(s) obligatoire(s) pour inciter l'utilisateur à les saisir et pouvoir passer à la suite.

Nom du scénario alternatif	UC1 - Description trop longue de l'événement
Description	À l'étape 1, si l'utilisateur décide de donner une description à son événement de plus de 1000 caractères. Un message d'erreur va informer l'utilisateur que sa description est trop longue et qu'elle ne peut pas dépasser 1000 caractères. Seuls les 1000 premiers caractères s'affichent dans la description s'il décide de valider un événement avec plus de 1000 caractères.

Nom du scénario alternatif	UC1 - Date de l'événement invalide
Description	À l'étape 1, si l'utilisateur saisit une date qui est antérieure à la date d'aujourd'hui. Cette date est écrite en rouge et la saisie est refusée avec un message d'erreur indiquant que la date saisie est déjà passée. Exemple : l'utilisateur saisit un événement avec la date du 5/07/2023 le 26/06/2024. C'est impossible.



Nom du scénario alternatif	UC2 - Mêmes scénarios alternatifs que ceux de l'UC1
Description	Les scénarios alternatifs qui se produisent lors de la création d'un événement sont les mêmes pour la modification des propriétés d'un événement.

Nom du scénario alternatif	UC3 - Note qui n'est pas comprise entre 0 et 10 (int)
Description	-

Nom du scénario alternatif	UC4 - Note qui n'est pas comprise entre 0 et 10 (int)
Description	L'utilisateur ne saisit pas une note comprise entre 0 et 10. L'utilisateur est averti par un message d'erreur lui disant que seules les notes entières entre 0 et 10 compris sont acceptées.

Nom du scénario alternatif	UC5 - Entrée ou non d'un classement par l'utilisateur
Description	L'utilisateur a le choix d'entrer ou non un classement pour un concours. Si un classement a été entré, il y aura un bouton qui permettra de voir ce classement. Sinon, ce bouton permettra d'entrer un classement.

2.2. Priorisation des cas d'utilisation

<i>Priorité</i>	<i>Cas d'utilisation</i>	<i>Justification</i>
1	UC1	Fonction principale de l'application.
	UC2	Fonctionnalité centrale de l'application. L'application doit s'adapter aux besoins et aux envies de l'utilisateur.
2	UC3	L'utilisateur doit voir les concours qu'il a créés. C'est un feedback des actions réalisées précédemment.
3	UC4	Fonctionnalité non primordiale. Importante pour les compétitions.



UC5

Fonctionnalité non
primordiale. Utile pour
l'expérience utilisateur.

2.3. Architecture proposée

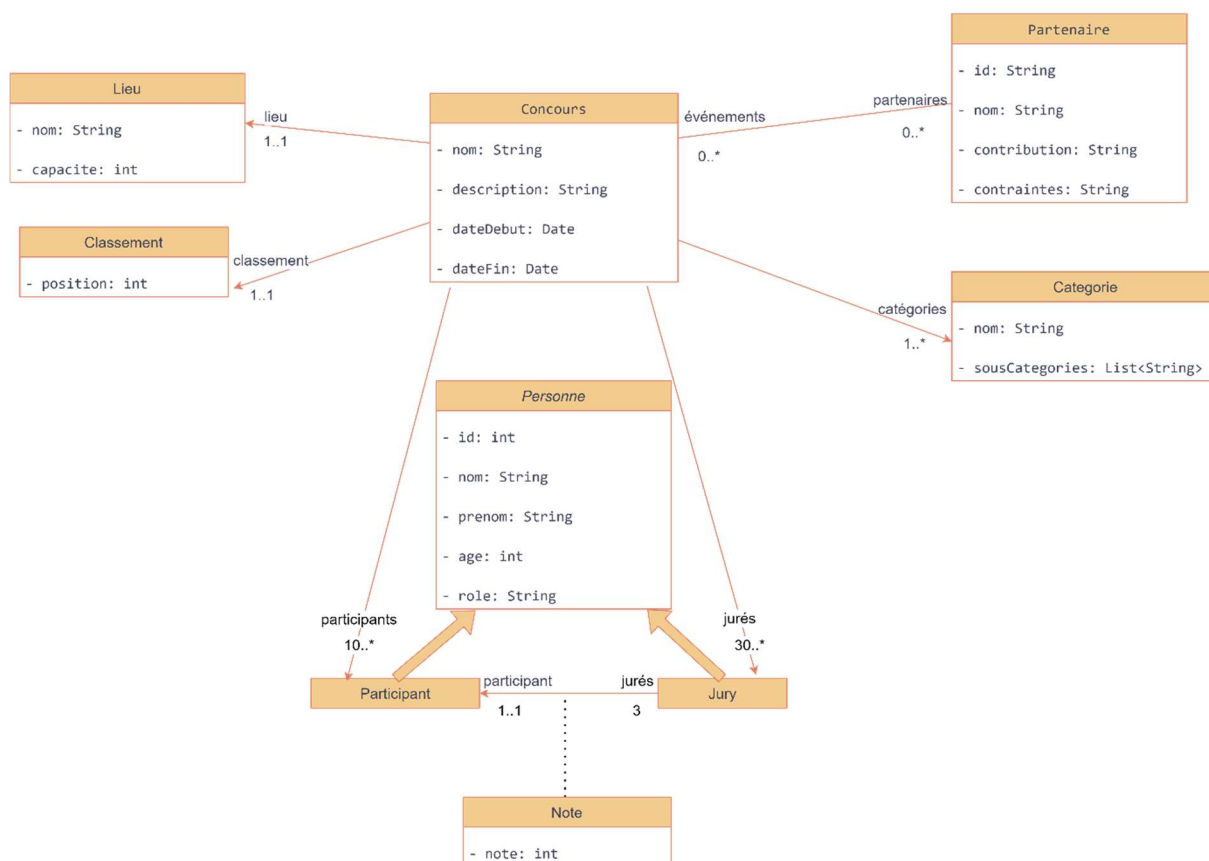
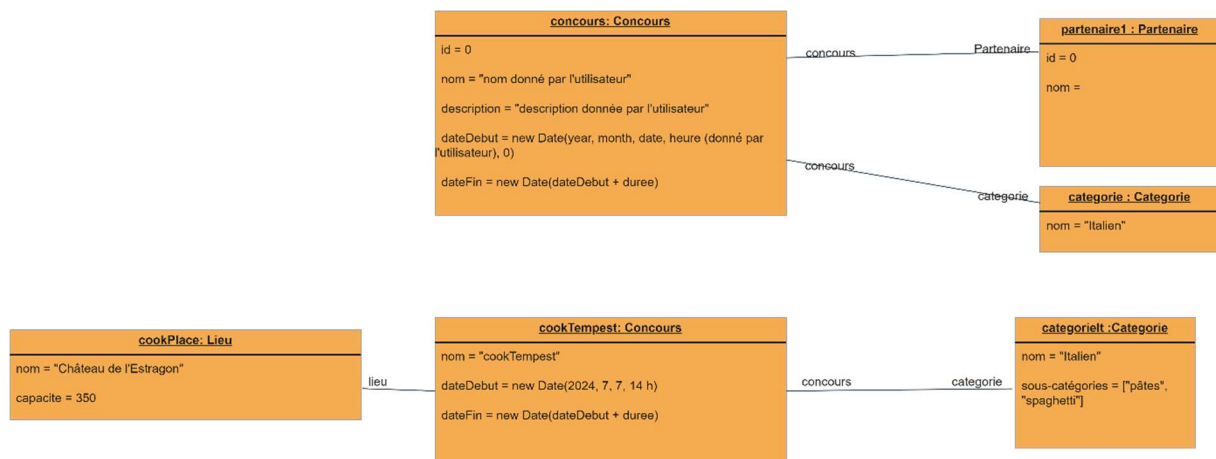


Figure 2 : Diagramme de classe métier



2.4. Exemple d'utilisation



Information

Pour créer un événement, tous les champs ne sont pas obligatoires. Ce diagramme de classes appartient au cas où aucun champ facultatif a été saisi par l'utilisateur.

Figure 3 : Diagramme d'objet



3. Conception détaillée

3.1. Architecture détaillée

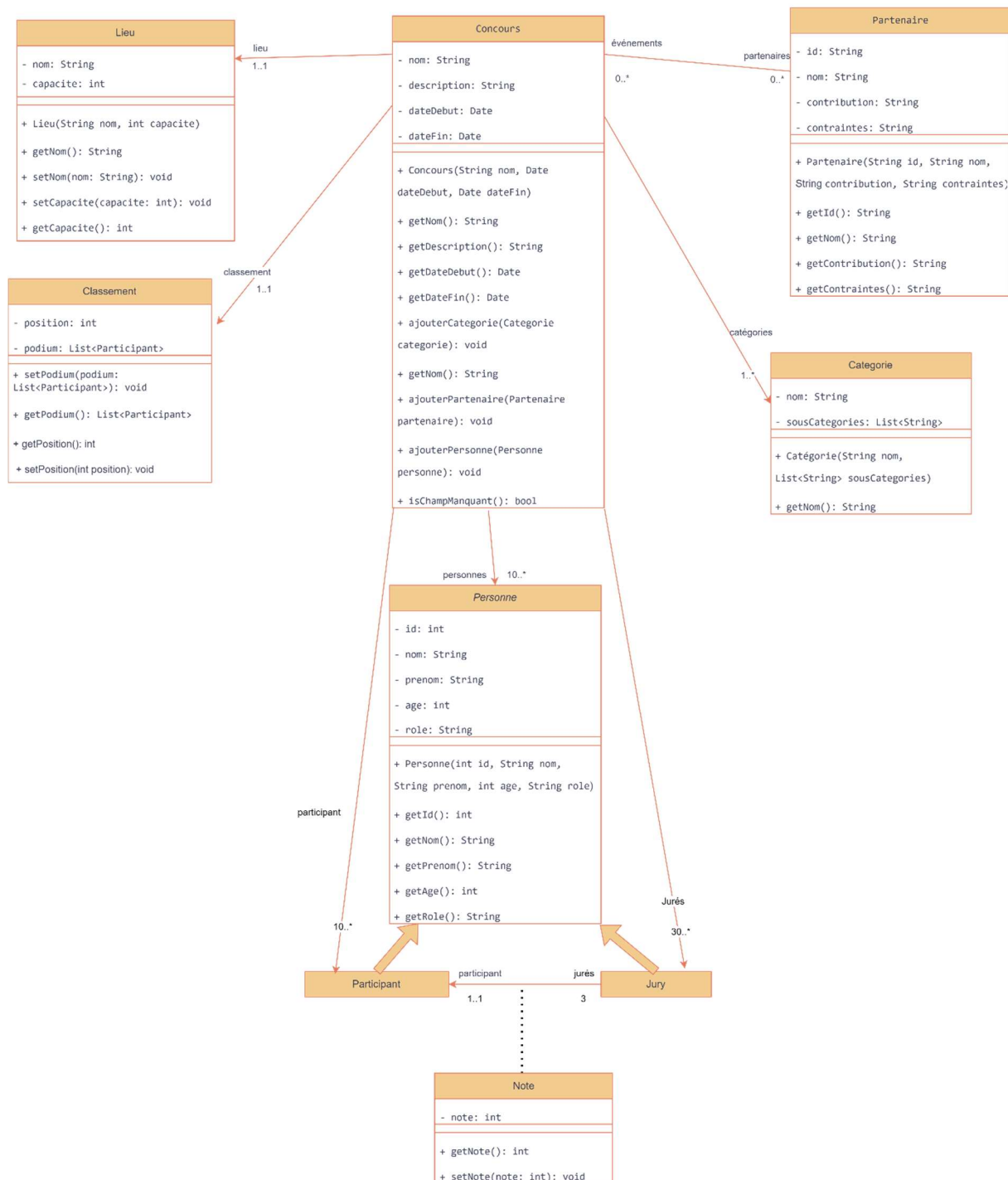


Figure 4 : Diagramme de classe méthodes



3.2. Détail des scénarios

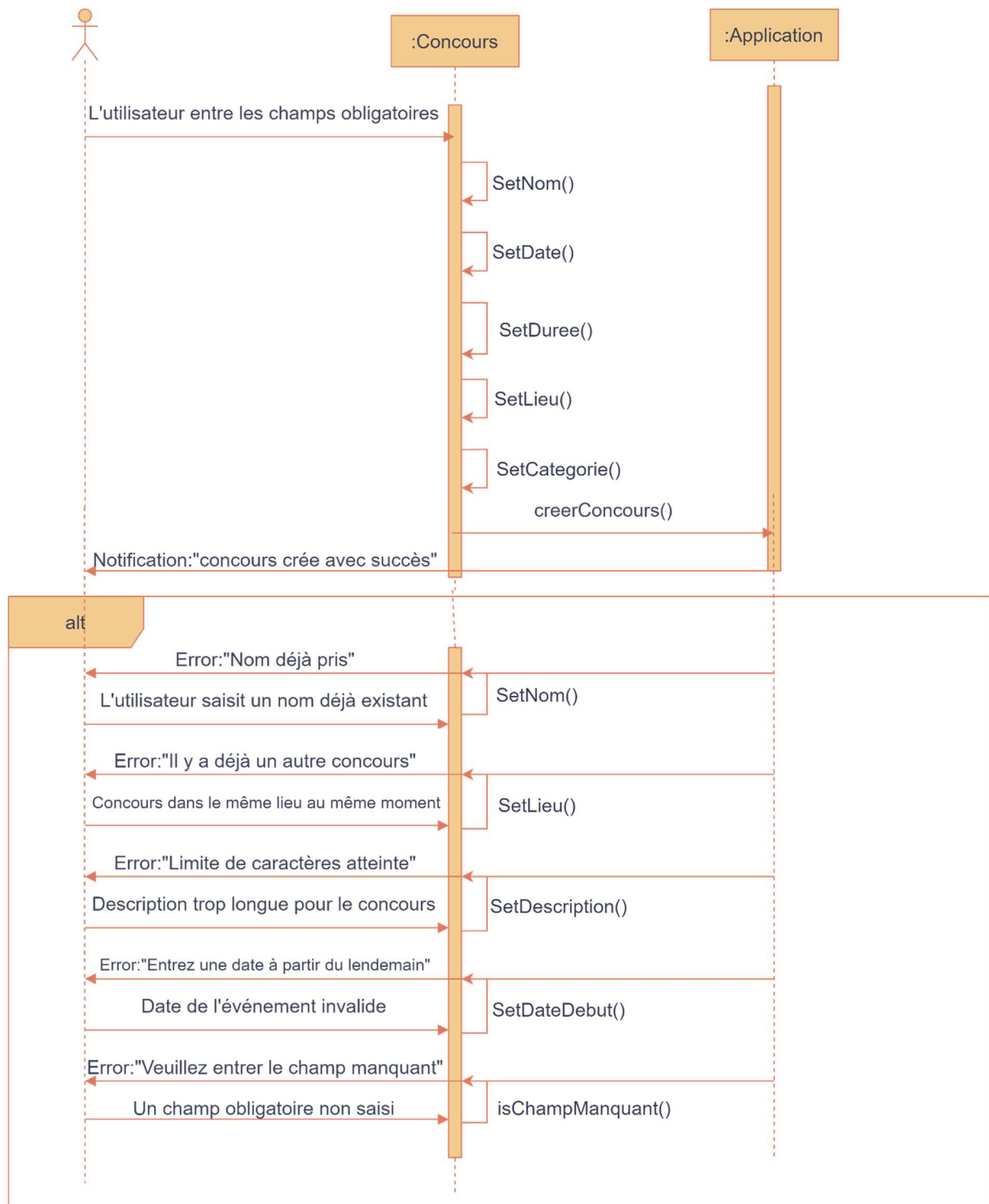


Figure 5 : Diagramme de séquences



4. Conclusion

En conclusion, le projet Chief's Arena a permis à notre équipe de créer une plateforme innovante dédiée aux passionnés de gastronomie, offrant une interface intuitive pour l'organisation et la gestion d'événements culinaires diversifiés. Grâce à une analyse des besoins et à sa conception, nous avons développé des fonctionnalités qui permettent aux utilisateurs de créer, éditer et visualiser des concours de cuisine, de suivre une timeline des événements à venir, et de générer des historiques pour les concours passés avec des classements détaillés.

L'architecture que nous avons mise en place garantit une gestion efficace des données, tandis que l'approche modulaire facilite les futurs ajouts et mises à jour des fonctionnalités.

