Cahier des Charges pour la Conception de« Pinterest »

***1. Introduction***

**1.1 Objectif**

Le présent cahier des charges a pour but de formaliser les exigences et spécifications basées sur les diagrammes de cas d'utilisation, de classes et de séquence déjà élaborés pour la conception de la plateforme Pinterest.

Les objectifs du projet sont les suivants :

* Réaliser des diagrammes de conception clairs et précis pour représenter les différentes composantes du système ou du processus.
* Utiliser des notations standardisées, telles que UML (Unified Modeling Language) ou d'autres langages de modélisation, pour garantir la compréhension et la compatibilité avec d'autres outils.
* Identifier et représenter les relations, les dépendances et les flux d'informations entre les différentes entités du système ou du processus.
* Créer des diagrammes faciles à comprendre et à interpréter, en utilisant des éléments visuels appropriés, tels que des boîtes, des flèches, des lignes de connexion, etc.

***2. Cas d'Utilisation***

**2.1 Cas d'Utilisation Principaux**

1- Naviguer sur la Plateforme :

* L'utilisateur peut consulter des épingles sans être connecté.
* L'utilisateur peut s'inscrire ou se connecter pour accéder à des fonctionnalités avancées.

2- Gérer les Épingles et les Tableaux :

* L'utilisateur peut créer, modifier et supprimer des épingles.
* L'utilisateur peut créer, modifier et supprimer des tableaux.

3- Explorer et Interagir Socialement :

* L'utilisateur peut rechercher des épingles par catégorie ou par mots-clés.
* L'utilisateur peut suivre d'autres utilisateurs, commenter et partager des épingles.

**2.2 Cas d'Utilisation Administrateur**

**1- Gestion des Utilisateurs :**

* L'administrateur peut suspendre ou supprimer des comptes d'utilisateurs.
* L'administrateur peut modérer les contenus inappropriés.

***3. Diagramme de Classes***

**3.1 Classes Principales**

1- Utilisateur :

* Attributs : Nom, Prénom, Email, Mot de passe.
* Méthodes : Se connecter, S'inscrire, Modifier Profil.

2- Épingle :

* Attributs : Image, Description, Date de création.
* Méthodes : Modifier Description, Supprimer.

3- Tableau :

* Attributs : Nom, Description, Liste d'Épingles.
* Méthodes : Ajouter Épingle, Supprimer Épingle.

**3.2 Relations**

1- Utilisateur-Épingle : Un utilisateur peut créer, modifier et supprimer plusieurs épingles. Une épingle appartient à un seul utilisateur.

2- Utilisateur-Tableau : Un utilisateur peut créer, modifier et supprimer plusieurs tableaux. Un tableau appartient à un seul utilisateur.

***4. Diagramme de Séquence***

**4.1 Séquences Principales**

1- Inscription et Connexion :

* L'utilisateur s'inscrit sur la plateforme.
* L'utilisateur se connecte à son compte.

2- Gestion des Épingles :

* L'utilisateur crée une nouvelle épingle.
* L'utilisateur modifie la description d'une épingle.

3- Interaction Sociale :

* L'utilisateur commente une épingle.
* L'utilisateur partage une épingle avec un autre utilisateur.

***5- Contraintes de projet***

* Le projet de Conception de Diagrammes devra être réalisé dans un délai d'un mois à compter de la date de début.

***6. Livrables Attendus***

* Documentation Détaillée des Classes : Décrire chaque classe, ses attributs et ses méthodes.
* Documentation des Cas d'Utilisation : Fournir une explication détaillée des principaux cas d'utilisation.
* Documentation des Séquences : Expliquer en détail les séquences clés du système.

***7.*** ***Gestion de Projet***

* Calendrier de Développement : Établir un calendrier de développement basé sur les étapes des diagrammes de cas d’utilisation , de séquence et de classes.
* Réunions Régulières : Organiser des réunions régulières pour discuter des progrès et des éventuelles modifications nécessaires.