

Géni Logiciel  
IFT2255  
**Description des cas d'utilisation**

Équipe UniBuy

† Franz Girardin    † Emmanuel F G rald Paraison    † Johann Sourou    † Yann Saah

7 Octobre 2023

## 1- Nom : S'inscrire à la plateforme

**But :** S'enregistrer comme utilisateur pour avoir accès aux fonctionnalités clé de la plateforme.

**Acteur :** *Utilisateur* (acteur principal); *Système de gestion de profil* (acteur secondaire).

### Scénario principal :

1. L'utilisateur est dirigé sur la page de création de profil.
  - (a) Après avoir tenté d'effectuer une commande sans être connecté.
  - (b) Après avoir cliqué sur le bouton s'inscrire de la page d'accueil.
2. L'utilisateur est invité à choisir le type de compte qu'il souhaite créer.
3. L'utilisateur choisit de créer un compte acheteur.
4. L'utilisateur entre ses informations personnelles.
5. Le système de gestion de profil valide les informations personnelles entrées et génère un compte.
6. Un courriel de confirmation est envoyé à l'adresse de l'utilisateur.
7. L'utilisateur est renvoyé à la page d'accueil.

### Scénario alternatif :

**3-a** L'utilisateur choisit de créer un compte revendeur.

3-a-1 L'étape 4 du *Scénario principal* est enclenchée.

**5-a** Une entrée d'information personnelle est invalide.

- (a) Le nom choisi est déjà présent dans la base de données d'acheteurs.
- (b) Le nom choisi est présent dans la base de données revendeurs.
- (c) Le courriel choisi est déjà présent dans la base de données d'acheteurs.
- (d) Le courriel choisi est déjà présent dans la base de données revendeurs.
- (e) L'entrée ne correspond pas au format accepté pour une adresse courriel valide.
- (f) Le numéro de téléphone est invalide.
- (g) L'adresse du domicile ou de l'entreprise de l'utilisateur est invalide.
- (h) L'utilisateur a laissé une case vide.

**5-b** L'utilisateur est invité à effectuer une saisie valide.

**6-a** L'utilisateur reste bloqué sur la page et n'est pas redirigé après avoir complété son inscription.

## 2- Nom : Se connecter à la plateforme

**But :** Permettre à un utilisateur de se connecter à son compte pour effectuer des actions d'acheteur ou de revendeur.

**Acteur :** *Utilisateur* (acteur principal); *Système de gestion de profil* (acteur secondaire).

### Scénario principal :

1. L'utilisateur est dirigé sur la page de connexion.
  - (a) Après avoir tenté d'effectuer une commande sans être connecté.
  - (b) Après avoir cliqué sur le bouton *se connecter*.
2. L'utilisateur entre ses informations de connexion.
3. Le message « Connexion en cours » est affiché durant le traitement des informations.
4. Le système valide les informations.
5. L'utilisateur est renvoyé à la page d'accueil en étant connecté à son compte.

### Scénario alternatif :

**4-a** La combinaison du nom d'utilisateur et du mot de passe ne correspond à aucun profil de la base de données associée au système de gestion de profil.

- (a) Le système ne retrouve pas le compte dans la base de données.
- (b) Un message indique au client que les informations entrées sont erronées.
- (c) L'utilisateur est renvoyé à l'étape 2.

**4-b** Le compte associé aux identifiants est suspendu.

- (a) Le système reconnaît le compte mais celui-ci est suspendu.
- (b) Un message signale à l'utilisateur que le compte est suspendu.
- (c) L'utilisateur est renvoyé à l'écran d'accueil.

## 3- Nom : Modifier les informations du compte

**But :** Permettre à l'utilisateur de changer ses informations personnelles.

**Acteur :** *Utilisateur* (acteur principal), *système de gestion de profil* (acteur secondaire).

**Précondition :** L'utilisateur est connecté.

### Scénario principal :

1. L'utilisateur accède à la section « Mon Profil ».
2. Il clique sur le bouton « Modifier ».
3. Des champs éditables avec ses informations actuelles sont affichés.
4. L'utilisateur change les informations qu'il souhaite modifier.
5. Il clique sur « Sauvegarder ».
6. Le système valide les modifications.
7. Un message de confirmation est affiché.

### Scénario alternatif :

**6-a** Le système détecte des informations non valides (par exemple : un format de téléphone incorrect).

6-a-1 Un message d'erreur est affiché.

6-a-2 L'utilisateur est invité à corriger ses informations.

## 4- Nom : Ajouter un produit au panier

**But :** Permettre à l'utilisateur d'ajouter des produits à son panier.

**Acteur :** *Acheteur* (utilisateur principal), *Système d'inventaire* (utilisateur secondaire).

**Précondition :** L'utilisateur a trouvé un produit qu'il souhaite acheter.

### Scénario principal :

1. L'utilisateur sélectionne le produit souhaité.
2. Il choisit la quantité.
3. Il clique sur « Ajouter au panier ».
4. Le produit est ajouté à son panier.
5. Un message de confirmation s'affiche.

### Scénario alternatif :

4-a La quantité demandée n'est pas disponible.

4-a-1 Un message d'erreur s'affiche.

4-a-2 L'utilisateur est invité à réduire la quantité ou à choisir un autre produit.

## 5- Nom : Retirer un produit du panier

**But :** Permet à l'utilisateur de retirer des produits dans son panier pour ajuster sa commande.

**Acteur :** *Acheteur* (utilisateur principal), *Système d'inventaire* (utilisateur secondaire).

**Précondition :** L'utilisateur possède au moins un produit dans son panier et se trouve sur la page répertoriant les produits du panier.

### Scénario principal :

1. L'acheteur clique sur le bouton Retirer du panier du produit à éliminer.
2. Un message d'alerte demande à l'utilisateur de confirmer l'action.
3. L'utilisateur confirme le retrait du produit.
4. Le produit est retiré du panier de l'utilisateur.
5. Un message prévient l'utilisateur du succès du retrait du produit de son panier.
6. Le système d'inventaire met à jour le nombre d'instances du produit disponibles.

### Scénario alternatif :

3-a L'utilisateur abandonne le processus de retrait de produit.

3-a-1 Un message informe le client que le produit est toujours disponible dans son panier.

3-a-2 L'utilisateur est redirigé vers la page répertoriant les produits du panier.

## 6- Nom : Passer une commande

**But :** Permet à l'utilisateur d'acheter les produits dans son panier et d'enclencher le processus de livraison.

**Acteur :** *Acheteur* (acteur principal), *Système de création de commande* (acteur secondaire), *Système de paiement* (secondaire).

**Précondition :** Le panier de l'acheteur contient au minimum de 1 article et l'utilisateur se trouve sur la page répertoriant les produits de son panier.

### Scénario principal :

1. L'acheteur clique sur le bouton réaliser une commande.
2. Le système de gestion de commande vérifie si l'utilisateur est connecté.
3. Le client sélectionne les produits de son panier qu'il désire acheter.
4. Une page s'affiche et demande les informations nécessaires pour réaliser une livraison.
5. Le système de gestion de commande propose à l'utilisateur d'utiliser les informations associées à son compte.
6. L'utilisateur accepte d'utiliser les informations associées à son compte.
7. Le système de gestion de commande vérifie les informations de livraison.
8. Les informations de livraison sont valides.
9. Le client est redirigé vers la page de paiement.
10. Le client entre les informations nécessaires pour réaliser le paiement.
11. Le système de paiement vérifie les informations entrées par l'acheteur.
12. Le système de paiement valide les informations de paiement.
13. Une requête visant à débiter le compte est envoyée.
14. Un message informe le client que la commande est validée.
15. Un numéro de commande est généré par le système de création de commande.
16. Les détails de la commande sont affichés.
17. Un courriel résumant la transaction est envoyé à l'acheteur.
18. Le système de gestion de commande met à jour l'état de la commande à en production.
19. Le système signale le revendeur.

### Scénario alternatif :

2-a L'utilisateur n'est pas connecté.

2-a-1. Le système de gestion de commande enclenche les étapes de connexion (cas d'utilisation 2).

2-b L'utilisateur est connecté.

2-b-1 Le système de gestion de commande enclenche l'étape 3 du scénario principal.

**6-a** L'utilisateur refuse d'utiliser les informations associées à son compte

6-a-1 Le système de gestion de commande demande à l'utilisateur de saisir les informations nécessaires pour passer la commande

6-a-2 Le système de création de commande enclenche l'étape 7 du scénario principal.

**8-a** Une des informations entrées est invalide.

8-a-1 Un message d'alerte indique laquelle des informations est incorrecte.

8-a-2 L'utilisateur est invité à saisir de nouvelles informations valides.

**10-b** L'utilisateur annule la transaction.

10-b-1 L'utilisateur est dirigé vers la page d'affichage de son panier d'articles

**12-a** Les informations de paiement sont invalides.

12-a-1 Un message informe le client.

12-a-2 La page bloque et redemande à l'utilisateur de rentrer de nouvelles informations.

**14-a** Montant présent sur la carte virtuelle insuffisant.

14-a-1 Un message indique que le paiement est refusé.

14-a-2 L'acheteur est renvoyé à la page de saisie d'information bancaire.

## 7- Nom : Annuler une commande

**But :** Permet à l'utilisateur d'annuler une commande initiée.

**Acteur :** *Utilisateur* (acteur principal), *Revendeur* (acteur secondaire), *système de paiement* (acteur secondaire).

**Précondition :** Avoir déjà effectué une commande. Se trouver dans le menu répertoriant l'ensemble des commandes complétées ou en cours.

**Scénario principal :**

1. L'utilisateur sélectionne une commande à annuler à partir du menu répertoriant les commandes associées à son profil.
2. L'acheteur clique sur le bouton Annuler la commande.
3. L'acheteur confirme son choix.

**Scénario alternatif :**

- 3-a** La commande est à un stade trop avancé pour être annulée (acheminement en cours).

## 8- Nom : Changer l'état d'une commande

**But :** Garder le client informé de l'évolution de la commande  
**Acteur :** *revendeur* (acteur principal), *système de gestion d'inventaire* (acteur secondaire), *acheteur* (acteur secondaire), *compagnie d'expédition* (acteur secondaire).

**But :** garder le client informé de l'évolution de la commande.

**Précondition :** Le revendeur se connecte à la plateforme ; la commande dont le revendeur veut changer l'état a déjà été initiée par l'acheteur.

**Scénario principal :**

1. Le revendeur est redirigé vers la page affichant son profil après avoir cliqué sur un bouton destiné à cette action.
2. Le revendeur est redirigé vers la page affichant ses commandes après avoir cliqué sur le bouton consulter les commandes.
3. Le revendeur sélectionne la commande à consulter.
4. Le revendeur sélectionne l'option modifier l'état d'une commande.
5. Le revendeur change le statut : en production → en livraison (transmet un numéro de suivi à l'expéditeur).
6. Le système de gestion d'inventaire met à jour la quantité d'instances disponibles pour cet article.
7. Le revendeur transmet les informations de l'expéditeurs à l'acheteur.
8. Un courriel est envoyé à l'acheteur pour l'informer.

**Scénario alternatif :**

- 5-a** Le revendeur change le statut : commande en livraison → livré après avoir reçu la confirmation de l'acheteur.

## 9- Nom : Créer un produit

**But :** Permet à un revendeur d'enregistrer sur la plateforme un produit qu'il souhaite vendre.

**Acteur :** *Revendeur* (principal), *Système d'inventaire* (secondaire).

**Précondition :** L'utilisateur est connecté à son compte Uni-Shop en tant que revendeur. L'utilisateur se trouve dans la page de son profil.

**Scénario principal :**

1. Le revendeur clique sur le bouton Vendre un produit.
2. Le revendeur rentre les informations du produit qu'il souhaite vendre.
3. Le revendeur fournit la catégorie du produit
4. Le revendeur fournit une description du produit
5. Le revendeur fournit le nom du produit
6. Le revendeur fournit la marque du produit
7. Le revendeur fournit le modèle du produit
8. Le revendeur fournit la quantité initiale du produit
9. Le revendeur est invité à ajouter une image pour le produit
10. Le revendeur accepte d'ajouter une image.
11. L'image inclut est validée (format adéquat).

12. Le revendeur est invité à ajouter une vidéo pour le produit.
13. Le revendeur accepte d'ajouter une vidéo.
14. La vidéo ajoutée est validée (format adéquat).
15. Le système d'inventaire enregistre le produit et crée les instances.
16. Le revendeur est renvoyé vers la page de son profil.

#### Scénario alternatif :

- 2-a** Le système le rejette si les informations sont invalides ou incomplètes.
  - 2-a-1. Un message indique au revendeur que les informations sont invalides.
- 10-a** Le revendeur refuse d'ajouter une image
  - 10-a-1 L'étape 12 du scénario principal est enclenché
- 12-a** Le revendeur refuse d'ajouter une vidéo
  - 10-a-1 L'étape 15 du scénario principal est enclenché
- 11-a** L'image inclut est invalide
  - 10-a-1 Le revendeur est invité à fournir un format adéquat ou à sauter l'étape d'ajout d'image.
- 14-a** La vidéo inclut est invalide
  - 14-a-1 Le revendeur est invité à fournir un format adéquat ou à sauter l'étape d'ajout de vidéo.

## 10- Nom : Proposer un échange

**But :** Permet à un revendeur de proposer un échange de produit à un acheteur comme moyen de régler un problème.

... **Acteur :** Revendeur(principal), Acheteur(secondaire), Système d'inventaire(secondaire), système de création de commande (acteur secondaire)

**Précondition :** L'utilisateur est connecté à son compte Uni-Shop en tant que revendeur. L'acheteur a signalé un problème au revendeur.

#### Scénario principal :

1. Le revendeur est redirigé vers la page affichant son profil après avoir cliquée sur un bouton destiné à cette action
2. Le revendeur est redirigé vers la page affichant ses commandes après avoir cliqué sur le bouton consulter les commandes
3. Le revendeur clique sur le bouton « Proposer un échange ».
4. Le revendeur choisit le produit à renvoyer dans l'historique de commande de l'acheteur.
5. Le système d'inventaire vérifie si le produit est disponible.
6. Le système de création de commande envoie un message à l'acheteur l'avisant de l'offre d'échange.

#### Scénario alternatif

**3-a** Le produit sélectionné n'est plus disponible (rupture de stock).

3-a-1 Un message informe le revendeur que le produit n'est pas disponible.

3-a-1 Le revendeur est renvoyé à l'étape 2.

## 11- Cas d'utilisation : Aimer un produit

**But :** Permet à un acheteur de donner une note à un produit et de laisser un commentaire.

... **Acteur :** Acheteur(principal), Système de métrique(secondaire).

**Précondition :** L'utilisateur est connecté à son compte sur la plateforme. L'utilisateur se trouve sur la page de catalogue de produit.

#### Scénario principal :

1. L'utilisateur clique sur le bouton « évaluer le produit » après avoir sélectionné un produit précis.
2. Le système de métrique acheteur vérifie si l'acheteur a déjà acheté le produit.
3. La page d'évaluation du produit s'affiche.
4. L'utilisateur est invité à laisser une évaluation pour le produit
5. L'utilisateur accepte de laisser une évaluation
6. Une boîte de texte apparaît pour que l'utilisateur rédige son évaluation
7. L'utilisateur confirme l'envoi de son évaluation
8. L'utilisateur est invité à laisser un commentaire pour le produit
9. L'utilisateur accepte de laisser un commentaire
10. Une boîte de texte apparaît pour que l'utilisateur rédige un commentaire
11. L'utilisateur confirme l'envoi
12. Le système de métrique met à jour les métriques de l'acheteur et du revendeur ciblé par l'action de l'utilisateur.
13. L'utilisateur est redirigé vers le menu de catalogue de produit

#### Scénario alternatif

**2-a** L'utilisateur n'a jamais acheté le produit.

2-a-1 Un message informe le client qu'il ne peut pas évaluer le produit.

**7-a** L'utilisateur annule le processus d'évaluation.

7-a-1 L'étape 12 est enclenchée.

**9-a** L'utilisateur refuse de laisser une évaluation.

9-a-1 L'étape 12 est enclenchée.

**11-a** L'utilisateur annule le processus d'évaluation.

9-a-1 L'étape 12 est enclenchée