**1-**

**Nom :** s’inscrire à la plateforme

**But :** permet de s’enregistrer comme utilisateur sur la plateforme

**Acteur :** Utilisateur (principale); Système(secondaire)

**Scénario principale :**

1. L’utilisateur clique sur le bouton s’inscrire de la page d’accueil.
2. L’utilisateur choisi le type de compte qu’il souhaite crée (acheteur ou revendeur).
3. L’utilisateur entre ses informations.
4. Le système valide les informations (compte non-existant, adresse conforme).
5. Un courriel de confirmation est envoyé.
6. L’utilisateur est renvoyé à la page d’accueil.

**Scénario alternatif :**

3-a Les informations entrées ne sont pas valide (nom + courriel déjà présent dans la base de données, courriel non conforme, case laissée vide)

3-a-1 Un message « Information non valide s’affiche » au début de la page.

3-a-2 l’Utilisateur reste bloqué sur la page.

**2-**

**Nom :** se connecté à la plateforme

**But :** permet à un utilisateur de se connecter à son compte (pour vendre ou faire des achats)

**Acteur :** Utilisateur (principale); Système(secondaire)

**Scénario principale :**

1. L’utilisateur clique sur le bouton se connecter de la page d’accueil.
2. L’utilisateur entre ses informations de connexion (courriel, mot de passe, type de compte (Acheteur/Revendeur)).
3. Le système vérifie les informations.
4. Un message « Connections en cours » apparait.
5. L’utilisateur est renvoyé à la page d’accueil en étant connecté à son compte.

**Scénario alternatif :**

3-a Les informations entrés ne sont pas présentes dans le système

3-a-1 Le système ne retrouve pas le compte dans la base de données.

3-a-2 Un message indique au client que les informations entrées sont erronées.

3-a-3 L’utilisateur est renvoyé à l’étape 2.

3-b Le compte est suspendus

3-b-1 Le système reconnais le compte mais celui-ci est suspendu.

3-b-2 Un message signale à l’utilisateur que le compte est suspendu.

3-b-3 L’utilisateur est renvoyé à l’écran d’accueil.

**3-**

**Nom :** Modifier les informations du compte.

**But :** permet à un utilisateur de modifier ses données personnelles sur la plateforme.

**Acteur :** Acheteur (principale), Système(secondaire).

**Précondition :** L’utilisateur est connecté à son compte Unishop en tant qu’acheteur.

**Scénario principale :**

1. L’acheteur clique sur le bouton « Modifier ses informations ».
2. Une page s’affiche avec les informations de l’utilisateur.
3. L’acheteur choisis et modifie les informations qu’il souhaite.
4. L’acheteur appuie sur le bouton « Valider ».
5. Un message de s’affiche et indique à l’utilisateur que ses informations ont été modifiées.
6. L’acheteur est renvoyé vers la page d’accueil.

**Scénario alternatif :**

4-a Nouvelles informations entrées non valides.

4-a-1 Les modifications faites par l’utilisateur ne sont pas acceptés par le système (courriel incorrecte, case vide … etc.).

4-a-2 Un message d’erreur est affiché et les modifications ne sont pas enregistrer.

4-a-3 Retour à l’étape 2.

**4-**

**Nom :** Ajouter un produit au panier.

**But :** Permet à l’utilisateur de mettre des produits dans son panier pour les acheter plus tard.

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

**Précondition :** être connecté à son compte.

**Scénario principal :**

1. L’Acheteur clique sur l’option « Ajouter au panier » pour un produit en particulier.
2. Le système d’inventaire vérifie la disponibilité du produit.
3. Le produit est ajouté au panier.
4. Un message prévient l’utilisateur.

**Scénario alternatif :**

3-a Le produit est en rupture de stock.

3-a-1 Un message informe le client que le produit n’est plus disponible.

**5-**

**Nom :** Passer une commande

**But :** Permet à l’utilisateur d’acheter les produits et démarre la livraison de ceux-ci.

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

**Précondition :** Le panier de l’acheteur contient au minimum de 1 article.

**Scénario principale :**

1. Le client clique sur le bouton « réaliser une commande » de son profil.
2. Le client sélectionne les produits de son panier qu’il désire acheter.
3. Une page s’affiche et demande les informations nécessaires pour réaliser une livraison.
4. Le système de création de commande vérifie les informations entrées par l’acheteur.
5. Le client est redirigé vers la page de payement.
6. Le client entre les informations nécessaire pour réaliser le payement.
7. Le système de payement vérifie les informations entrées par l’acheteur.
8. Une requête visant à débiter le compte est envoyé.
9. Un message informe le client que la commande est validée.
10. Un numéro de commande est généré par le système de création de commande.
11. Les détails de la commande sont affichés.
12. Un courriel résumant la transaction est envoyé à l’acheteur.

**Scénario alternatif :**

4-a Les informations pour la livraison sont invalides.

4-a-1 Un message informe le client.

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

7-a Données bancaires invalides.

7-a-1 Un message informe le client.

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

8-a Montant présent sur la carte virtuelle insuffisant.

8-a-1 Un message indique que le payement est refusé.

8-a-2 L’acheteur est renvoyé à la page d’accueil.

**6-**

**Nom :** Annuler une commande

**But :** Permet à l’utilisateur d’annuler une de ses commandes en cours.

**Acteur :** Acheteur(principal), Revendeur (secondaire).

**Précondition :** Avoir réaliser une commande.

**Scénario principale :**

1. L’acheteur clique sur l’option « Annuler une commande ».
2. Une page s’affiche et montre à l’acheteur les commande en cours.
3. L’acheteur choisi la commande qu’il souhaite annulée.
4. L’acheteur confirme son choix.
5. Un message indique à l’acheteur que la commande a été annuler.
6. Le revendeur annule la commande.
7. Le revendeur initie le remboursement.

**Scénario alternatif :**

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

4-a-1 Un message informe l’acheteur que la commande ne peut pas être annulée.

4-a-2 L’acheteur est renvoyé à la page d’accueil.

**7-**

**Cas d’utilisation :** Changer l’état d’une commande.

**Acteur :** Client (principale), Système (secondaire), acheteur(secondaire).

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

**Précondition :** Le revendeur se connecte à la plateforme.

**Scénario principal :**

1. Le revendeur inscrit un numéro de commande valide.
2. Il prépare les informations de livraison et donne un numéro de suivi et le nom de la compagnie de livraison.
3. Le revendeur change le statut pour « en livraison » ou « livré ».
4. Un courriel est envoyé à l’acheteur pour l’informé.

**Scénario alternatif :**

1-a Le numéro de commande n’est pas valide.

3-a-1 Un message informe le revendeur le numéro est invalide.

3-a-2 La page bloque et redemande à l’utilisateur de rentrer un nouveau numéro de commande.

**8-**

**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 UniShop en tant que revendeur.

**Scénario principale :**

1. Le revendeur clique sur le bouton « Vendre un produit ».
2. Le revendeur rentre les informations du produit qu’il souhaite vendre. Il fournit la catégorie, une description, nom de la marque, nom du modèle, quantité initiale et un prix. Il peut également ajouter une image ou une vidéo s’il le souhaite.
3. Le système d’inventaire enregistre le(s) produit(s).
4. Le revendeur est renvoyé vers la page de sa boutique avec le(s) nouveau(x) produit(s) ajouté(s).

**Scénario alternatif :**

3-a Le système le rejette si les informations sont invalides ou incomplètes.

3-a-1 Un message indique au revendeur que les informations sont invalides.

3-a-2 La page bloque et redemande les informations manquantes.

**9-**

**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).

**Précondition :** - L’utilisateur est connecté à son compte UniShop en tant que revendeur.

- L’acheteur à signaler un problème au revendeur.

**Scénario principale :**

1. Le revendeur clique sur le bouton « Proposer un échange ».
2. Le revendeur choisi le produit à renvoyer dans l’historique de commande de l’acheteur.
3. Le système d’inventaire vérifie si le produit est disponible.
4. L’acheteur reçois un message de renvoi du renvoi du produit.
5. L’acheteur accepte l’échange.
6. L’acheteur effectue un échange.
7. Le revendeur est informé par un message.
8. Le revendeur effectue la livraison du produit.

**Scénario alternatif :**

3-a Le produit sélectionner n’est plus disponible (rupture de stock).

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

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

**10-**

**Nom :** Aimer un produit.

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

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

**Précondition :** L’acheteur est connecté à son compte sur la plateforme.

**Scénario principale :**

1. Le client clique sur le bouton « évaluer le produit » en sélectionnant 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. Le client évalue et/ou laisse un commentaire pour le produit.
5. Le client valide son évaluation.
6. Le client est redirigé vers la page d’accueil.

**Scénario alternatif :**

2-a L’utilisateur n’as jamais acheter le produit.

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