



Dossier des spécifications API

>> diginamic.fr

Révision	Rédacteurs	Date	Objet
1	A. CICCOLI G. MONTCHO N. VINCKIER	02/12/2024	Création du document – Version initiale

1 SOMMAIRE

1.1.1 Table des matières

1	SOMMAIRE	2
1.1.1	Table des matières	2
2	INTRODUCTION	4
2.1	Objet du document	4
2.2	Terminologie	4
3	FOCUS FONCTIONNEL	6
3.1	Diagramme de cas d'utilisation	6
4	USER STORIES	7
4.1	Fonctionnalité : gestion de compte	7
1.1.1	User story : création d'un compte	7
1.1.2	User story : Vérification de l'adresse e-mail du compte	8
1.1.3	User story: Authentification	9
1.1.4	User story: Récupération du mot de passe	10
1.1.5	User story: Changement de mot de passe	11
4.2	Fonctionnalité : gestion des équipes / groupes	12
1.1.6	User story: Création d'une équipe / groupe	12
1.1.7	User story: Envoi d'une invitation pour rejoindre un groupe	13
1.1.8	User Story : Acceptation ou refus d'une invitation à un groupe	14
1.1.9	User story: Demande à rejoindre un groupe	15
1.1.10	User story : Acceptation ou refus d'un utilisateur dans son équipe	16
1.1.11	User story: Sortie d'un groupe	17
1.1.12	User story: Changement des informations d'une équipe	18
1.1.13	User story: Suppression d'un membre d'une équipe	19
1.1.14	User story: Changement de rôle d'un membre de l'équipe	20
1.1.15	User story : Inviter un membre dans mon équipe	21
4.3	Fonctionnalité : gestion des projets	22
1.1.16	User story : Création d'un projet	22
1.1.17	User story : ajouter un lien à un projet	23
1.1.18	User story : Ajouter un fichier à un projet	23
1.1.19	User story : Supprimer un document attaché à un projet	24
1.1.20	User story : Ajout d'une équipe à un projet	25
4.4	Fonctionnalité : gestion des commentaires	26
1.1.21	User story : Ajouter un commentaire à un projet	26
1.1.22	User story : Répondre à un commentaire	26
1.1.23	User story : Ajouter une réaction à un commentaire	27
4.5	Fonctionnalité : gestion des user stories	28
1.1.24	User story : Créer une User Story	28
1.1.25	User story : Modifier une User Story	29
1.1.26	User story : Supprimer une User Story	29
4.6	Fonctionnalité : gestion des fiches de bug	30
1.1.27	User story : Créer une fiche de bug	30
1.1.28	User story : Modifier une fiche de bug	31
1.1.29	User story : Supprimer une Fiche de bug	32
4.7	Gestion des sprints	33
1.1.30	Création de sprint	33
1.1.31	Modification de sprint	34
1.1.32	Suppression de sprint	35
1.1.33	User story : Consulter le burndown chart	36
4.8	Gestion du backlog	37

1.1.34	Consultation backlog	37
1.1.35	Priorisation de tâche du backlog	38
4.9	Estimation du temps	39
1.1.36	Estimation individuelle du temps	39
1.1.37	Consultation de l'estimation total du temps	40
4.10	Gestion des tâches	41
1.1.38	Recherche de tâche	41
1.1.39	User Story : créer une tâche	42
1.1.40	User Story : modifier une tâche	42
1.1.41	User Story : supprimer une tâche	43
4.11	Suspension temporaire ou définitive d'un utilisateur	44
1.1.42	User Story : suspendre temporairement ou définitivement un utilisateur	44
4.12	Gestion des projets	45
1.1.43	User Story : gérer les utilisateur associés au projet	45
1.1.44	User Story : inviter un utilisateur à rejoindre un projet	45
4.13	Gestion des événements	46
1.1.45	User story : Création d'évènement d'un projet	46
1.1.46	Modification d'un évènement d'un projet	47
1.1.47	User story : Suppression d'un évènement d'un projet	48
4.14	Gestion des événements d'un sprint	49
1.1.48	User story : Création d'évènement d'un sprint	49
1.1.49	User story : Modification d'un évènement d'un sprint	50
1.1.50	User story : Suppression d'un évènement d'un sprint	51
4.15	Récupération des événements d'un planning	52
1.1.51	User story : Récupération des événements	52
4.16	Récupération de listes	53
1.1.52	User Story : récupérer la liste des tâches du sprint	53
1.1.53	User Story : récupérer la liste des tâches du projet	53
1.1.54	User Story : récupérer la liste des users stories d'un projet	54
1.1.55	User Story : récupérer la liste des projets d'une équipe	54
1.1.56	User Story : récupérer la liste des utilisateurs d'une équipe	55
1.1.57	User Story : récupérer la liste des utilisateurs d'un projet	55

2 INTRODUCTION

2.1 Objet du document

Ce document a pour objectif de présenter l'essentiel des questions fonctionnelles liées à la mise en place d'une API pour un système de plateforme de gestion de projets collaboratifs. Cette API est nommée API-SI-GPC.

Ce document présente les différents cas d'utilisation recensés.

2.2 Terminologie

Utilisateur	L'acteur principal du système d'information. Toute personne disposant d'un compte ou non dans le système. Les utilisateurs sans compte sont limités aux fonctions basiques telles que la consultation de certaines données et ne peuvent pas créer des ressources/entrées dans le système.
Compte	Les utilisateurs doivent chacun avoir un compte. Les interactions avec le système se font à travers le compte d'utilisateur. Chaque compte dispose d'un ou plusieurs rôles qui lui sont affectés par l'administrateur.
Equipe	L'ensemble des utilisateurs qui travaillent sur un projet constitue une équipe. Une équipe a un propriétaire unique (le créateur ou la créatrice du groupe) et plusieurs membres.
Rôle	Le rôle peut définir deux choses : le rôle de l'utilisateur dans l'application générale, et le rôle de l'utilisateur dans un projet. Ces deux types de rôles ont le même but : définir les actions que l'utilisateur est autorisé à effectuer dans l'application
Sprint	Période courte délimitée dans le temps, durant laquelle les différents collaborateurs d'un projet vont travailler à la réalisation de tâches définies en amont.
Backlog	Liste de tâches futures destinées à l'équipe de développement. Il est créé à partir des fonctionnalités et/ou user stories.
Document	Un document (texte, image ou autre) qui peut être attaché à une user story, un projet ou une équipe.
Backlog	Liste des user-stories futures destinées à l'équipe de développement. Il peut être rattaché à un sprint ou un projet. Un backlog peut également être rattaché à une epic ou une fonctionnalité
Bug	Anomalie ou dysfonctionnement intervenu dans l'application. Un bug doit être traité pour améliorer les fonctionnalités d'un programme.

Projet	L'entité principale dont dépendent les autres. Un projet correspond à une application à développer/maintenir ou une commande client.
Commentaire	Un commentaire peut être laissé par un compte sur un projet, une user story ou un bug. Un commentaire peut avoir d'autres commentaires en réponse ou non.
User Story	Une user story est un regroupement de tâches interdépendantes à réaliser pour développer une fonctionnalité d'un logiciel. Une user story se décompose en tâches dont la réalisation complète permet d'affirmer que la user-story est achevée.
Tâche	Une tâche est une action "élémentaire" à réaliser pour une user story.
Evènement	Un évènement est un point saillant d'un sprint qui n'est pas directement lié à l'aspect programmation. Il peut s'agir d'une réunion avec le client, une réunion de l'équipe du projet, etc.

3 FOCUS FONCTIONNEL

3.1 Diagramme de cas d'utilisation



4 USER STORIES

4.1 Fonctionnalité : gestion de compte

1.1.1 User story : création d'un compte

4.1.1.1 Description

En tant qu'utilisateur non inscrit, je dois pouvoir créer un compte.

4.1.1.2 Accès : acteurs

N'importe quel utilisateur non inscrit.

4.1.1.3 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'e-mail du compte est unique, aucun compte existant ne possède cet e-mail.
2	Le rôle USER est attribué par défaut.
3	Le mail doit être correctement formaté
4	Le mot de passe doit contenir 8 caractères minimum, au moins une majuscule, une minuscule, un chiffre, un caractère spécial
5	Les champs "password" et "confirmation password" doivent être identiques.
6	Le prénom et le nom doivent être obligatoirement précisés
7	Le prénom et le nom ne doivent pas dépasser 60 caractères
8	Le mot de passe ne peut dépasser 40 caractères
9	Le mot de passe doit être encrypté.

4.1.1.4 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Cet e-mail existe déjà
2	Email invalide
3	Nom et/ou prénom non fournis
4	Prénom et/ou nom trop long
5	Le mot de passe est trop court.
6	Le mot de passe est trop long.
5	Le mot de passe ne respecte pas le pattern
6	Les champs "mot de passe" et "confirmation mot de passe" ne correspondent pas.

1.1.2 User story : Vérification de l'adresse e-mail du compte

4.1.1.5 Description

En tant qu'utilisateur qui vient de s'inscrire, je dois pouvoir vérifier mon e-mail. Cette vérification n'est requise qu'une seule fois.

4.1.1.6 Accès : acteurs

N'importe quel utilisateur qui vient de s'inscrire.

4.1.1.7 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur reçoit un mail à l'adresse e-mail renseignée lors de son inscription.
2	Cet e-mail contient un lien qui inclut un token (UUID auto-généré).
3	Le lien est valable 24 heures.
4	Un clic sur le lien avant son expiration emmène l'utilisateur sur sa page d'accueil et lui affiche une notification que son compte a été vérifié.
5	Le token est supprimé du compte utilisateur
6	L'utilisateur est marqué comme vérifié dans la base de données
7	

4.1.1.8 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le lien a expiré
2	Le token dans le lien est invalide
3	L'utilisateur est déjà vérifié
4	

1.1.3 User story: Authentification

4.1.1.9 Description

En tant qu'utilisateur inscrit, je dois pouvoir m'authentifier, me connecter.

4.1.1.10 Accès: acteurs

Tout utilisateur inscrit (vérifié ou non).

4.1.1.11 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'adresse mail doit être fournie et bien formatée.
2	Le mot de passe doit être fourni.

4.1.1.12 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Données de connexion incorrectes.

1.1.4 User story: Récupération du mot de passe

4.1.1.13 Description

En tant qu'utilisateur inscrit, je dois pouvoir redéfinir mon mot de passe oublié.

4.1.1.14 Accès: acteurs

Utilisateur inscrit ET vérifié.

4.1.1.15 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur saisit le mail du compte dont il a oublié le mot de passe.
2	Si le compte existe et est vérifié, envoyer un mail avec un lien qui permet de redéfinir le mot de passe (lien unique à générer - UUID).
3	Le mot de passe doit être fourni.
4	La confirmation du mot de passe doit être fournie.
5	Crypter le mot de passe.
6	Enregistrer les nouvelles données.

4.1.1.16 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Compte utilisateur non-vérifié.
2	Le mot de passe est trop court ou trop long.
3	Le mot de passe ne respecte pas le pattern.
4	Le mot de passe et sa confirmation ne correspondent pas.

1.1.5 User story: Changement de mot de passe

4.1.1.17 Description

En tant qu'utilisateur connecté et vérifié, je dois pouvoir changer mon mot de passe.

4.1.1.18 Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté et vérifié.

4.1.1.19 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur doit être connecté et vérifié.
2	L'utilisateur doit saisir l'ancien mot de passe, le nouveau et sa confirmation.
3	Une notification doit informer que le mot de passe a été bien changé.
4	Un mail est envoyé aussi pour informer.

4.1.1.20 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	L'ancien mot de passe est incorrect
2	Le nouveau mot de passe est trop court ou trop long.
3	Le nouveau mot de passe ne respecte pas le pattern.
4	Le nouveau mot de passe et sa confirmation ne correspondent pas.
5	Le mail n'a pas été envoyé.

4.2 Fonctionnalité : gestion des équipes / groupes

1.1.6 User story: Création d'une équipe / groupe

4.2.1.1 Description

En tant qu'utilisateur connecté et vérifié, je peux créer une équipe / groupe.

4.2.1.2 Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté et vérifié.

4.2.1.3 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur doit saisir un nom d'équipe (non vide)
2	Le nom d'équipe ne doit pas être trop court ou trop long
3	La description de l'équipe est facultative
4	Si une description est saisie, elle ne doit pas dépasser un certain nombre de caractères
5	Un contact (e-mail) doit être saisi/désigné. Il s'agit nécessairement d'un utilisateur, qui ne fait pas forcément partie de l'équipe.
6	L'utilisateur est automatiquement le propriétaire de l'équipe

4.2.1.4 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Nom d'équipe non fourni
2	Nom d'équipe trop court ou trop long
3	Description saisie mais trop longue
4	Contact non défini

1.1.7 User story: Envoi d'une invitation pour rejoindre un groupe

4.2.1.5 Description

En tant qu'utilisateur connecté et vérifié, je peux envoyer une invitation à rejoindre un groupe.

4.2.1.6 Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté et vérifié.

4.2.1.7 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur qui fait la demande doit être membre du groupe
2	L'e-mail de l'utilisateur invité doit être fourni
3	Un UUID doit être généré automatiquement
4	Une invitation est créée dans la table *requete* avec un type INVITE, un statut OPEN et la date de création.
5	L'invitation est valable pendant 72h, après les 72h sans réponse elle est considérée rejetée.
6	Un e-mail doit être envoyé à l'utilisateur invité avec un lien pour accepter

4.2.1.8 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Vous ne faites pas partie du groupe
2	E-mail utilisateur invité invalide
3	L'utilisateur invité n'existe pas
4	L'invitation n'est plus valide

1.1.8 User Story : Acceptation ou refus d'une invitation à un groupe

4.2.1.9 Description

En tant que qu'utilisateur connecté et vérifié et non-membre d'un groupe, je peux accepter ou refuser une invitation à un groupe

4.2.1.10 Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté, vérifié et non-membre d'un groupe

4.2.1.11 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le groupe doit exister
2	L'invitation doit être encore valide
3	Après le clic sur le lien Accepter, l'invité est ajouté au groupe et un mail est envoyé à l'auteur de l'invitation.
4	L'invitation change de statut dans la table (statut: ACCEPTED) et la date (updated_at) est enregistrée.
5	Après un clic sur le lien Refuser, l'invité n'est pas ajouté au groupe et un mail est envoyé.
6	L'invitation change statut dans la base (status: REJECTED) et la date (updated_at).
7	Enregistrer les changements.
8	Un mail est envoyé au propriétaire du groupe qui a envoyé l'invitation

4.2.1.12 Message d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le groupe n'existe pas
2	L'invitation n'est plus valide
3	Vous ne pouvez pas rejoindre un groupe une 2nde fois

1.1.9 User story: Demande à rejoindre un groupe

4.2.1.13 Description

En tant qu'utilisateur connecté et vérifié, je peux demander à rejoindre un groupe.

4.2.1.14 Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté et vérifié.

4.2.1.15 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le groupe doit exister
2	Un UUID est généré automatiquement
3	Une demande est créée dans la table *requete* avec un type JOIN, un statut OPEN et la date de création.
4	La demande est valable pendant 72h. Après les 72h sans réponse, elle est considérée rejetée == (72h OK?) ==
5	Un e-mail est envoyé au propriétaire du groupe avec le UUID et un lien pour accepter et l'autre pour refuser
6	Un des propriétaires accepte ou rejette la demande.
7	10. La requête est enregistrée.

4.2.1.16 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le groupe n'existe pas
2	La demande n'est plus valide

1.1.10 User story : Acceptation ou refus d'un utilisateur dans son équipe

4.2.1.17 Description

En tant que propriétaire d'un groupe/équipe, je peux accepter ou refuser un utilisateur dans le groupe

4.2.1.18 Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté, vérifié et propriétaire d'un groupe

4.2.1.19 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le groupe doit exister
2	La personne qui accepte doit être propriétaire du groupe
3	La demande doit être encore valide
4	Si le propriétaire accepte, le statut passe à ACCEPTED.
5	Si le propriétaire refuse, le statut passe à REJECTED et le champ
6	Le champ *updated_at* est mis à jour dans les 2 cas
7	Un mail est envoyé à l'utilisateur/membre qui a fait la demande

4.2.1.20 Message d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le groupe n'existe pas
2	Vous n'êtes pas propriétaire du groupe
3	La demande n'est plus valide

1.1.11 User story: Sortie d'un groupe

4.2.1.21 Description

En tant qu'utilisateur connecté et membre d'un groupe, je peux quitter un groupe.

4.2.1.22 Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté et membre d'un groupe.

4.2.1.23 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le groupe doit exister
2	L'utilisateur doit être connecté et faire partie du groupe
3	Une requête est enregistrée dans la table *requete* avec un type LEAVE, un statut AUTO et la date de création
4	Après la demande, l'utilisateur ne fait plus partie du groupe
5	La requête est enregistrée.
6	Un mail est envoyé aux propriétaires du groupe pour les informer.

4.2.1.24 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le groupe n'existe pas
2	L'utilisateur ne fait pas partie du groupe

1.1.12 User story: Changement des informations d'une équipe

4.2.1.25 Description

En tant qu'utilisateur propriétaire d'une équipe, je peux changer les informations de l'équipe.

4.2.1.26 Accès: acteurs

Le ou les utilisateurs propriétaires d'un groupe.

4.2.1.27 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur est propriétaire de l'équipe
2	Valider tous les champs (nom, description, contact) NON NULL fournis dans le body de la requête
3	Enregistrer les changements
4	Envoyer un message de confirmation des changements

4.2.1.28 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le nom d'équipe est trop long
2	La description est trop longue
3	Le mail du contact est invalide

1.1.13 User story: Suppression d'un membre d'une équipe

4.2.1.29 Description

En tant qu'utilisateur propriétaire d'une équipe, je peux supprimer un membre de l'équipe.

4.2.1.30 Accès: acteurs

Le ou les utilisateurs propriétaires d'un groupe.

4.2.1.31 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur est propriétaire de l'équipe
2	Le membre à supprimer est bien dans l'équipe
3	Le membre à supprimer n'est pas propriétaire
4	Après suppression, le membre ne fait plus partie de l'équipe
5	Envoyer un message de confirmation de la suppression

4.2.1.32 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Vous ne pouvez pas supprimer des membres car vous n'êtes pas propriétaire de l'équipe
2	Le membre que vous voulez supprimer n'est pas l'équipe
3	Vous ne pouvez pas supprimer un propriétaire

1.1.14 User story: Changement de rôle d'un membre de l'équipe

4.2.1.33 Description

En tant qu'utilisateur propriétaire d'une équipe, je peux changer le rôle d'un autre membre de l'équipe.

4.2.1.34 Accès: acteurs

Le ou les utilisateurs propriétaires d'un groupe.

4.2.1.35 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'initiateur est propriétaire de l'équipe
2	On ne peut changer le rôle d'un autre propriétaire ==OK?==
3	L'utilisateur dont on change le rôle doit faire partie de l'équipe et avoir un rôle USER
4	Affecter le nouveau rôle
5	Envoyer un message de confirmation du changement de rôle à l'utilisateur concerné

4.2.1.36 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Vous n'êtes pas propriétaire de l'équipe
2	Vous ne pouvez pas changer le rôle d'un propriétaire
3	L'utilisateur ne fait pas partie de l'équipe

1.1.15 User story : Inviter un membre dans mon équipe

4.2.1.37 Description

En tant qu'utilisateur, je dois pouvoir inviter un nouveau membre dans mon équipe

4.2.1.38 Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

4.2.1.39 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur doit exister
2	L'utilisateur ne doit pas être banni
3	

4.2.1.40 Messages d'erreur

N°	Message d'erreur
1	L'utilisateur n'existe pas
2	L'utilisateur n'est actuellement pas autorisé à utiliser cette application

4.3 Fonctionnalité : gestion des projets

1.1.16 User story : Création d'un projet

4.3.1.1 Description

En tant qu'utilisateur connecté ou un chef d'équipe, je peux créer un projet. S'il s'agit d'un utilisateur connecté non chef d'équipe, le projet ne peut être que personnel. Si il s'agit d'un chef d'équipe, il peut assigner le projet à son équipe

4.3.1.2 Accès : acteurs

N'importe quel utilisateur connecté, ou un chef de projet.

4.3.1.3 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le nom ne doit pas être vide.
2	Le nom ne doit pas dépasser le maximum de caractères autorisés (120)
3	La date de début doit obligatoirement être précisée
4	La date de début ne peut pas être postérieure à la date de fin estimée
5	La description ne doit pas dépasser le maximum de caractères autorisés (512)
6	Le contact doit être une adresse email-valide

4.3.1.4 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le nom ne peut pas être vide
2	Le nom du projet est trop long
3	La date de début ne peut pas être vide
4	La date de début ne peut pas être postérieure à la date de fin estimée
5	La description est trop longue
6	L'adresse e-mail du contact est invalide

1.1.17 User story : ajouter un lien à un projet

4.3.1.5 Description

En tant qu'utilisateur appartenant à un projet, je dois pouvoir rajouter un lien vers une ressource externe dans ce projet afin qu'il puisse être consulté par les autres membres de ce projet

4.3.1.6 Accès : acteurs

Utilisateur connecté appartenant au projet (non-visiteur)

4.3.1.7 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le lien doit être une URL valide
2	Le lien ne peut dépasser le maximum de caractères autorisés (512)

4.3.1.8 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	L'URL est invalide
2	Le lien est trop long

1.1.18 User story : Ajouter un fichier à un projet

4.3.1.9 Description

En tant qu'utilisateur, je dois pouvoir ajouter un fichier à un projet afin qu'il puisse être consulté par les autres membres de ce projet

4.3.1.10 Accès : acteurs

N'importe quel utilisateur connecté et membre du projet (sauf visiteur).

4.3.1.11 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le fichier ne doit pas dépasser la taille limite
2	Le fichier doit être l'un des formats autorisés

4.3.1.12 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le fichier dépasse la taille limite autorisée
2	Le format du fichier n'est pas supporté

1.1.19 User story : Supprimer un document attaché à un projet

4.3.1.13 Description

En tant que membre d'un projet, je dois pouvoir supprimer un fichier rattaché à mon projet

4.3.1.14 Acteurs

Tout utilisateur connecté ayant accès au projet sauf visiteur

4.3.1.15 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le fichier doit obligatoirement exister

4.3.1.16 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le fichier n'existe pas

1.1.20 User story : Ajout d'une équipe à un projet

4.3.1.17 Description

En tant que propriétaire d'un groupe/équipe et d'un projet, je peux ajouter l'équipe à un projet

4.3.1.18 Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté, vérifié et propriétaire d'un groupe et d'un projet

4.3.1.19 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le groupe doit exister
2	L'utilisateur doit être propriétaire du groupe
3	Le projet doit exister
4	L'utilisateur doit être propriétaire du projet
5	Un mail est envoyé aux membres du groupe

4.3.1.20 Message d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le groupe n'existe pas
2	Le projet n'existe pas
3	Vous n'êtes pas propriétaire du groupe
4	Vous n'êtes pas propriétaire du projet
5	Le mail de confirmation n'a pas pu être envoyé

4.4 Fonctionnalité : gestion des commentaires

1.1.21 User story : Ajouter un commentaire à un projet

4.4.1.1 Description

En tant que membre d'un projet, je dois pouvoir ajouter un commentaire à ce projet

4.4.1.2 Acteurs

Tout utilisateur connecté ayant accès au projet (même s'il est visiteur)

4.4.1.3 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le commentaire ne peut pas être une chaîne de caractère vide
2	Le commentaire ne peut pas dépasser la limite de caractères autorisés. (512)

4.4.1.4 Messages d'erreur

N°	Message d'erreur
1	Votre commentaire est trop long

1.1.22 User story : Répondre à un commentaire

4.4.1.5 Description

En tant que membre d'un projet, je dois pouvoir répondre à un commentaire laissé sur un projet

4.4.1.6 Acteurs

Tout utilisateur connecté ayant accès au projet (même s'il est visiteur)

4.4.1.7 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le commentaire ne peut pas être une chaîne de caractère vide
2	Le commentaire ne peut pas dépasser la limite de caractères autorisés. (512)
3	Le commentaire auquel l'utilisateur répond doit exister dans le projet

4.4.1.8 Messages d'erreur

N°	Message d'erreur
1	-
2	Le commentaire est trop long
3	Le commentaire n'existe pas

1.1.23 User story : Ajouter une réaction à un commentaire

4.4.1.9 Description

En tant qu'utilisateur connecté à un projet, je dois pouvoir réagir à un commentaire avec une emoji

4.4.1.10 Acteurs

Tout utilisateur connecté ayant accès au projet

4.4.1.11 Règles métier

N° de la règle	Description
1	La réaction doit ne doit contenir qu'une emoji
2	Si je réagis plusieurs fois, c'est la dernière réaction qui est prise en compte
3	Le rôle affecté doit exister

4.4.1.12 Messages d'erreur

N°	Message d'erreur
1	La réaction n'est pas valide
2	Le rôle n'existe pas

4.5 Fonctionnalité : gestion des user stories

1.1.24 User story : Créer une User Story

4.5.1.1 Description

En tant qu'utilisateur, je dois pouvoir créer une User Story. Celle-ci est automatiquement rattachée au projet sur lequel je travaille

4.5.1.2 Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

4.5.1.3 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le libelle ne peut pas être vide
2	Le libelle ne peut pas dépasser le maximum de caractères autorisés (120)
3	La description ne peut dépasser le maximum de caractères autorisés (2048)

4.5.1.4 Messages d'erreur

N°	Message d'erreur
1	Le libelle doit obligatoirement être précisé
2	Le libelle est trop long
3	La description doit obligatoirement être précisée

1.1.25 User story : Modifier une User Story

4.5.1.5 Description

En tant qu'utilisateur, je dois pouvoir modifier une User Story

4.5.1.6 Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

4.5.1.7 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le libelle ne peut pas être vide
2	Le libelle ne peut pas dépasser le maximum de caractères autorisés (120)
3	La description ne peut dépasser le maximum de caractères autorisés (2048)
4	Les story points doivent se trouver dans les limites autorisées

4.5.1.8 Messages d'erreur

N°	Message d'erreur
1	Le libelle doit obligatoirement être précisé
2	Le libelle est trop long
3	La description doit obligatoirement être précisée
4	Les storys points doivent se trouver dans les limites prédéfinies

1.1.26 User story : Supprimer une User Story

4.5.1.9 Description

En tant qu'utilisateur, je dois pouvoir supprimer une User Story.

4.5.1.10 Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

4.5.1.11 Règles métier

N° de la règle	Description
1	La user story doit obligatoirement exister et être rattachée au projet

4.5.1.12 Messages d'erreur

N°	Message d'erreur
1	Impossible de supprimer cette user story

4.6 Fonctionnalité : gestion des fiches de bug

1.1.27 User story : Créer une fiche de bug

4.6.1.1 Description

En tant qu'utilisateur, je dois pouvoir créer une fiche de bug.

4.6.1.2 Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

4.6.1.3 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le libelle ne doit pas être vide
2	La description ne doit pas être vide
3	Le libelle ne peut excéder la limite de caractères autorisée (60)
4	La description ne peut excéder la limite de caractères autorisée (1024)
5	Le niveau de gravité doit correspondre à l'une des valeurs autorisées
6	L'identifiant de l'utilisateur doit être une adresse email valide

4.6.1.4 Messages d'erreur

N°	Message d'erreur
1	Le libelle doit obligatoirement être précisé
2	La description doit obligatoirement être précisée
3	Le libelle est trop long
4	La description est trop longue
5	Niveau de gravité invalide
6	Identifiant utilisateur invalide

1.1.28 User story : Modifier une fiche de bug

4.6.1.5 Description

En tant qu'utilisateur, je dois pouvoir modifier une fiche de bug.

4.6.1.6 Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

4.6.1.7 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le libelle ne doit pas être vide
2	La description ne doit pas être vide
3	Le libelle ne peut excéder la limite de caractères autorisée (60)
4	La description ne peut excéder la limite de caractères autorisée (1024)
5	Le niveau de gravité doit correspondre à l'une des valeurs autorisées
6	L'identifiant de l'utilisateur doit être une adresse email valide
7	Le correcteur doit être un membre du projet
8	Le temps de correction doit être dans les limites autorisées (0 – 100000)
9	La fiche de bug doit exister et être rattachée à une user story présente dans le projet de l'utilisateur qui la modifie

4.6.1.8 Messages d'erreur

N°	Message d'erreur
1	Le libelle doit obligatoirement être précisé
2	La description doit obligatoirement être précisée
3	Le libelle est trop long
4	La description est trop longue
5	Niveau de gravité invalide
6	Identifiant utilisateur invalide
7	Cet utilisateur ne peut être à l'origine de la correction
8	Temps de correction invalide
9	Impossible de modifier cette fiche de bug

1.1.29 User story : Supprimer une Fiche de bug

4.6.1.9 Description

En tant qu'utilisateur, je dois pouvoir supprimer une fiche de bug.

4.6.1.10 Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

4.6.1.11 Règles métier

N° de la règle	Description
1	La fiche de bug doit exister et être rattachée à une user story présente dans le projet de l'utilisateur qui la supprime

4.6.1.12 Messages d'erreur

N°	Message d'erreur
1	Impossible de supprimer cette fiche de bug

4.7 Gestion des sprints

1.1.30 Création de sprint

4.7.1.1 Description

- En tant que Scrum Master, je veux créer un sprint, afin de planifier les tâches à réaliser.

4.7.1.2 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Avant de créer un sprint, toutes les informations nécessaires doivent être fournies et validées.
2	Un nouveau sprint ne peut pas être créé si les dates de début et de fin chevauchent un sprint existant.
3	La création d'un sprint doit tenir compte de la capacité de l'équipe, en s'assurant que le nombre de tâches assignées ne dépasse pas la capacité estimée de l'équipe pour le sprint.
4	Chaque sprint doit avoir des objectifs clairs et mesurables qui peuvent être évalués.
5	Chaque sprint créé doit être enregistré dans un historique pour permettre un suivi et une analyse des performances des sprints précédents.

4.7.1.3 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Veuillez fournir toutes les informations requises pour créer un sprint (nom, dates, objectifs).
2	Les dates du nouveau sprint chevauchent un sprint existant. Veuillez choisir des dates différentes.
3	La capacité de l'équipe pour ce sprint a été dépassée. Veuillez réduire le nombre de tâches assignées.
4	Chaque sprint doit avoir des objectifs clairs. Veuillez définir des objectifs avant de créer le sprint.
5	Impossible d'enregistrer le sprint dans l'historique. Veuillez réessayer ou contacter l'administrateur.

1.1.31 Modification de sprint

4.7.1.4 Description

En tant que Scrum Master, je veux modifier un sprint, afin d'ajuster le planning pendant le sprint.

4.7.1.5 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Toute modification apportée à un sprint en cours doit être validée pour s'assurer qu'elle respecte les contraintes de temps et de ressources.
2	Les modifications ne peuvent être effectuées que jusqu'à un certain point dans le sprint (par exemple, jusqu'à 50% du temps écoulé).
3	Les modifications ne doivent pas altérer les objectifs initiaux du sprint de manière significative.
4	Un historique des modifications doit être conservé pour permettre un suivi et une évaluation des impacts des ajustements

4.7.1.6 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Les modifications apportées au sprint ne sont pas valides. Veuillez vérifier les informations saisies.
2	Vous ne pouvez pas modifier le sprint après avoir dépassé 50% du temps écoulé. Veuillez planifier les modifications plus tôt.
3	Les modifications apportées altèrent significativement les objectifs du sprint. Veuillez ajuster les modifications.
4	Impossible d'enregistrer les modifications apportées au sprint. Veuillez réessayer ou contacter l'administrateur.

1.1.32 Suppression de sprint

4.7.1.7 Description

En tant que Scrum Master, je veux supprimer un sprint, afin de pouvoir réinitialiser le planning.

4.7.1.8 Règles métier

N° de la règle	Description
1	La suppression d'un sprint doit avoir une confirmation poussée pour éviter les suppressions accidentelles.
2	Avant de supprimer un sprint, toutes les tâches associées doivent être réaffectées ou annulées pour éviter la perte de travail.
3	La suppression d'un sprint doit être enregistrée dans l'historique pour permettre un suivi des sprints supprimés.
4	Un sprint ne peut être supprimé que s'il n'est pas en cours d'exécution ou s'il a été annulé.

4.7.1.9 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Veuillez confirmer la suppression du sprint avant de procéder.
2	Toutes les tâches associées au sprint doivent être réaffectées ou annulées avant de pouvoir supprimer le sprint.
3	Vous ne pouvez pas supprimer un sprint qui est actuellement en cours. Veuillez d'abord l'annuler.
4	Impossible d'enregistrer la suppression du sprint. Veuillez réessayer ou contacter l'administrateur.

1.1.33 User story : Consulter le burndown chart

4.7.1.10 Description

En tant qu'utilisateur connecté à un projet, je dois pouvoir consulter le burndown chart.

4.7.1.11 Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet

4.7.1.12 Règles métier

N° de la règle	Description
1	La fiche de bug doit exister et être rattachée à une user story présente dans le projet de l'utilisateur qui la supprime

4.7.1.13 Messages d'erreur

N°	Message d'erreur n
1	Impossible de supprimer cette fiche de bug

4.8 Gestion du backlog

1.1.34 Consultation backlog

4.8.1.1 Description

En tant que membre, je veux consulter le backlog du sprint, afin de voir les tâches assignées pour le sprint en cours.

4.8.1.2 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Seuls les membres de l'équipe ayant les droits d'accès appropriés peuvent consulter le backlog du sprint.
2	Le backlog doit être mis à jour en temps réel pour refléter les modifications apportées aux tâches et à leur statut.
3	Les membres doivent pouvoir filtrer les tâches par statut (en cours, terminé, à faire) pour faciliter la consultation.
4	Chaque tâche dans le backlog doit afficher des informations essentielles, telles que le titre, l'assignation, la priorité et le statut.
5	Les membres doivent avoir accès à un historique des modifications du backlog pour comprendre les changements récents.

4.8.1.3 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Vous n'avez pas les droits nécessaires pour consulter le backlog du sprint.
2	Le backlog du sprint est actuellement indisponible. Veuillez réessayer plus tard.
3	Impossible de mettre à jour le backlog. Veuillez vérifier votre connexion ou réessayer.
4	Impossible de charger les détails de la tâche. Veuillez réessayer.
5	Impossible de charger l'historique de modification. Veuillez réessayer.

1.1.35 Priorisation de tâche du backlog

4.8.1.4 Description

En tant que Product Owner, je veux prioriser les user stories dans le backlog du sprint, afin de s'assurer que les tâches les plus importantes sont réalisées en premier.

4.8.1.5 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Seul le Product Owner a le droit de prioriser les user stories dans le backlog du sprint.
2	Les user stories doivent être priorisées en fonction de critères définis, tels que la valeur commerciale, l'impact sur l'utilisateur et la complexité technique.
3	Avant de finaliser la priorisation, le Product Owner doit consulter l'équipe pour s'assurer que les priorités sont réalistes et réalisables.
4	Toute modification de la priorisation doit être immédiatement reflétée dans le backlog pour garantir la transparence.
5	Un historique des modifications de priorisation doit être conservé pour permettre un suivi des décisions prises

4.8.1.6 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Vous n'avez pas les droits nécessaires pour prioriser les user stories dans le backlog.
2	Veuillez définir des critères de priorisation avant de modifier l'ordre des user stories.
3	Impossible de mettre à jour la priorisation des user stories. Veuillez réessayer.
4	Veuillez consulter l'équipe avant de finaliser la priorisation des user stories.
5	Impossible d'enregistrer les modifications de priorisation. Veuillez réessayer ou contacter l'administrateur.

4.9 Estimation du temps

1.1.36 Estimation individuelle du temps

4.9.1.1 Description

En tant que membre, je veux estimer le temps nécessaire pour chaque tâche afin de planifier le travail du sprint.

4.9.1.2 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Chaque tâche doit avoir une estimation de temps avant d'être assignée à un sprint.
2	Les membres doivent utiliser une méthode d'estimation convenue (par exemple, points d'effort, heures) pour garantir la cohérence.
3	Les estimations doivent être discutées et validées en équipe pour s'assurer qu'elles sont réalistes et partagées.
4	Les estimations doivent être mises à jour si des changements significatifs surviennent dans la portée ou la complexité de la tâche.
5	Un historique des estimations doit être conservé pour permettre un suivi des changements et des leçons apprises.

4.9.1.3 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Veuillez fournir une estimation de temps pour chaque tâche avant de l'assigner au sprint.
2	La méthode d'estimation utilisée n'est pas valide. Veuillez utiliser la méthode convenue.
3	Impossible de mettre à jour l'estimation de la tâche. Veuillez réessayer.
4	Veuillez consulter l'équipe pour valider l'estimation avant de la finaliser.
5	Impossible d'enregistrer les estimations. Veuillez réessayer ou contacter l'administrateur.

1.1.37 Consultation de l'estimation total du temps

4.9.1.4 Description

En tant que membre, je veux visualiser l'estimation du temps total pour chaque tâche, afin de comprendre la charge de travail du sprint.

4.9.1.5 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Chaque tâche dans le backlog doit afficher clairement son estimation de temps pour permettre une visualisation facile.
2	Les estimations doivent être mises à jour en temps réel pour refléter les modifications apportées aux tâches.
3	Les membres doivent pouvoir filtrer les tâches par statut (à faire, en cours, terminé) pour mieux comprendre la charge de travail.
4	es membres doivent avoir accès à un historique des estimations pour comprendre les changements dans la charge de travail au fil du temps.

4.9.1.6 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Les estimations de temps pour les tâches ne sont pas disponibles. Veuillez vérifier les paramètres du sprint.
2	Impossible de mettre à jour les estimations. Veuillez vérifier votre connexion ou réessayer.
3	Aucune tâche assignée au sprint. Veuillez vérifier le backlog.
4	Impossible de charger les détails des estimations. Veuillez réessayer.

4.10 Gestion des tâches

1.1.38 Recherche de tâche

4.10.1.1 Description

En tant que membre, je veux pouvoir rechercher dans le backlog, afin de retrouver rapidement une user story spécifique.

4.10.1.2 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le système doit offrir une fonctionnalité de recherche permettant aux membres de trouver des user stories par mots-clés, ID, ou autres critères pertinents.
2	Les membres doivent pouvoir appliquer des filtres (par statut, priorité, assignation) pour affiner les résultats de recherche.
3	Les résultats de recherche doivent afficher des informations essentielles sur chaque user story, telles que le titre, le statut et la priorité.
4	Les résultats de recherche doivent être mis à jour en temps réel en fonction des modifications apportées au backlog.

4.10.1.3 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Aucune user story ne correspond à votre recherche. Veuillez essayer avec d'autres mots-clés.
2	Impossible d'effectuer la recherche. Veuillez vérifier votre connexion ou réessayer.
3	Les filtres appliqués ne sont pas valides. Veuillez vérifier vos critères de recherche.
4	Impossible de charger les résultats de la recherche. Veuillez réessayer.

1.1.39 User Story : créer une tâche

4.10.1.4 Description :

En tant qu'utilisateur connecté à un projet, je dois pouvoir modifier une tâche d'une user story de mon projet

4.10.1.5 Acteurs:

Tout utilisateur connecté appartenant à un projet, sauf visiteur

4.10.1.6 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le nom de la tâche ne peut pas être vide
2	Le nom de la tâche ne peut pas excéder 60 caractères

4.10.1.7 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le nom de la tâche est obligatoire
2	Le nom de la tâche est trop long

1.1.40 User Story : modifier une tâche

4.10.1.8 Description :

En tant qu'utilisateur connecté à un projet, je dois pouvoir modifier une tâche d'une user story de mon projet

4.10.1.9 O

Tout utilisateur connecté appartenant à un projet, sauf visiteur

4.10.1.10 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Le nom de la tâche ne peut pas être vide
2	Le nom de la tâche ne peut pas excéder 60 caractères

4.10.1.11 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Le nom de la tâche est obligatoire
2	Le nom de la tâche est trop long

1.1.41 User Story : supprimer une tâche

4.10.1.12 Description :

En tant qu'utilisateur connecté à un projet, je dois pouvoir supprimer une tâche d'une user story de mon projet

4.10.1.13 Acteurs:

Tout utilisateur connecté appartenant à un projet, sauf visiteur

4.10.1.14 Règles métier

N° de la règle	Description
1	La tâche doit exister
2	La tâche doit appartenir à n projet sur lequel l'utilisateur n'est pas un simple visiteur

4.10.1.15 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	La tâche ne semble pas exister
2	La tâche ne semble pas exister

4.11 Suspension temporaire ou définitive d'un utilisateur

1.1.42 User Story : suspendre temporairement ou définitivement un utilisateur

4.11.1.1 Description :

En tant qu'administrateur, j'ai le droit de supprimer temporairement ou définitivement un utilisateur de la plateforme

4.11.1.2 Acteurs:

Administrateur de la plateforme

4.11.1.3 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur doit exister
2	L'utilisateur ne doit pas être déjà bannis définitivement

4.11.1.4 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	L'utilisateur n'existe pas
2	L'utilisateur est déjà banni

4.12 Gestion des projets

1.1.43 User Story : gérer les utilisateur associés au projet

4.12.1.1 Description :

En tant que créateur et ou administrateur d'un projet, je dois pouvoir gérer les membres. Je peux changer leurs rôles et les exclure du projet

4.12.1.2 Acteurs:

Administrateur et / ou créateur du projet

4.12.1.3 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur doit exister
2	L'utilisateur doit être un membre du projet

4.12.1.4 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	L'utilisateur n'existe pas
2	L'utilisateur n'appartient pas au projet

1.1.44 User Story : inviter un utilisateur à rejoindre un projet

4.12.1.5 Description :

En tant que créateur et ou administrateur d'un projet, je dois pouvoir inviter un utilisateur extérieur au projet à le rejoindre

4.12.1.6 Acteurs:

Administrateur et / ou créateur du projet

4.12.1.7 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur doit exister
2	L'utilisateur ne doit pas déjà être un membre du projet

4.12.1.8 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	L'utilisateur n'existe pas
2	L'utilisateur appartient déjà au projet

4.13 Gestion des évènements

1.1.45 User story : Création d'évènement d'un projet

4.13.1.1 Description

En tant que Scrum Master, je veux créer un évènement, afin de planifier les évènements du sprint.

4.13.1.2 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'évènement doit avoir un titre, une date et une description. Si l'un de ces champs est manquant, l'évènement ne peut pas être créé.
2	L'évènement ne peut pas être programmé à une date et une heure qui chevauchent un autre évènement déjà planifié dans le sprint.
3	Seul le Scrum Master ou un utilisateur ayant des droits d'administration peut créer un évènement.

4.13.1.3 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Tous les champs (titre, date, description) doivent être remplis.
2	L'évènement ne peut pas être créé car il y a un conflit avec un autre évènement planifié.
3	Vous n'avez pas les permissions nécessaires pour créer un évènement.

1.1.46 Modification d'un évènement d'un projet

4.13.1.4 Description

En tant que Scrum Master, je veux modifier un évènement, afin d'ajuster le planning pendant le sprint.

4.13.1.5 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Lors de la modification, tous les champs obligatoires (titre, date, description) doivent être fournis. Si l'un de ces champs est manquant, la modification ne peut pas être effectuée.
2	La nouvelle date et heure de l'évènement ne doivent pas chevaucher d'autres évènements déjà planifiés dans le sprint.
3	Seul le Scrum Master ou un utilisateur ayant des droits d'administration peut modifier un évènement.

4.13.1.6 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Tous les champs (titre, date, description) doivent être remplis pour modifier l'évènement.
2	La modification de l'évènement ne peut pas être effectuée en raison d'un conflit avec un autre évènement planifié.
3	Vous n'avez pas les permissions nécessaires pour modifier cet évènement.

1.1.47 User story : Suppression d'un évènement d'un projet

4.13.1.7 Description

En tant que Scrum Master, je veux supprimer un évènement, afin de pouvoir réinitialiser le planning.

4.13.1.8 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'évènement à supprimer doit exister dans le système. Si l'évènement n'existe pas, la suppression ne peut pas être effectuée
2	Seul le Scrum Master ou un utilisateur ayant des droits d'administration peut supprimer un évènement.
3	Une confirmation doit être demandée avant de procéder à la suppression de l'évènement pour éviter les suppressions accidentelles.

4.13.1.9 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	L'évènement que vous essayez de supprimer n'existe pas.
2	Vous n'avez pas les permissions nécessaires pour supprimer cet évènement.
3	La suppression de l'évènement a été annulée. Veuillez confirmer la suppression.

4.14 Gestion des événements d'un sprint

1.1.48 User story : Création d'évènement d'un sprint

4.14.1.1 Description

En tant que Scrum Master, je veux créer un événement, afin de planifier les événements du sprint.

4.14.1.2 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'évènement doit avoir un titre, une date et une description. Si l'un de ces champs est manquant, l'évènement ne peut pas être créé.
2	L'évènement ne peut pas être programmé à une date et une heure qui chevauchent un autre événement déjà planifié dans le sprint.
3	Seul le Scrum Master ou un utilisateur ayant des droits d'administration peut créer un événement.

4.14.1.3 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Tous les champs (titre, date, description) doivent être remplis.
2	L'évènement ne peut pas être créé car il y a un conflit avec un autre événement planifié.
3	Vous n'avez pas les permissions nécessaires pour créer un événement.

1.1.49 User story : Modification d'un évènement d'un sprint

4.14.1.4 Description

En tant que Scrum Master, je veux modifier un évènement, afin d'ajuster le planning pendant le sprint.

4.14.1.5 Règles métier

N° de la règle	Description
1	Lors de la modification, tous les champs obligatoires (titre, date, description) doivent être fournis. Si l'un de ces champs est manquant, la modification ne peut pas être effectuée.
2	La nouvelle date et heure de l'évènement ne doivent pas chevaucher d'autres évènements déjà planifiés dans le sprint.
3	Seul le Scrum Master ou un utilisateur ayant des droits d'administration peut modifier un évènement.

4.14.1.6 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Tous les champs (titre, date, description) doivent être remplis pour modifier l'évènement.
2	La modification de l'évènement ne peut pas être effectuée en raison d'un conflit avec un autre évènement planifié.
3	Vous n'avez pas les permissions nécessaires pour modifier cet évènement.

1.1.50 User story : Suppression d'un évènement d'un sprint

4.14.1.7 Description

En tant que Scrum Master, je veux supprimer un évènement, afin de pouvoir réinitialiser le planning.

4.14.1.8 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'évènement à supprimer doit exister dans le système. Si l'évènement n'existe pas, la suppression ne peut pas être effectuée
2	Seul le Scrum Master ou un utilisateur ayant des droits d'administration peut supprimer un évènement.
3	Une confirmation doit être demandée avant de procéder à la suppression de l'évènement pour éviter les suppressions accidentelles.

4.14.1.9 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	L'évènement que vous essayez de supprimer n'existe pas.
2	Vous n'avez pas les permissions nécessaires pour supprimer cet évènement.
3	La suppression de l'évènement a été annulée. Veuillez confirmer la suppression.

4.15 Récupération des évènements d'un planning

1.1.51 User story : Récupération des évènements

4.15.1.1 Description

En tant que membre, je veux récupérer les évènements d'un planning, afin de planifier les évènements du sprint.

4.15.1.2 Règles métier

N° de la règle	Description
1	L'utilisateur doit avoir accès au planning pour pouvoir récupérer les évènements. Si l'utilisateur n'a pas les droits d'accès, la récupération échoue.
2	Le planning à partir duquel les évènements doivent être récupérés doit exister. Si le planning n'existe pas, la récupération ne peut pas être effectuée
3	Les évènements récupérés doivent être filtrés par date pour ne retourner que ceux qui sont pertinents pour le sprint en cours.

4.15.1.3 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
1	Vous n'avez pas les permissions nécessaires pour accéder à ce planning.
2	Le planning demandé n'existe pas.
3	Aucun évènement trouvé pour le planning spécifié.

4.16 Récupération de listes

1.1.52 User Story : récupérer la liste des tâches du sprint

4.16.1.1 Description :

En tant qu'utilisateur membre d'un projet, je dois pouvoir récupérer la liste des tâches d'un sprint lié à mon projet

4.16.1.2 Acteurs:

Utilisateur connecté membre du projet

4.16.1.3 Règles métier

N° de la règle	Description
----------------	-------------

4.16.1.4 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
----	------------------

1.1.53 User Story : récupérer la liste des tâches du projet

4.16.1.5 Description :

En tant qu'utilisateur membre d'un projet, je dois pouvoir récupérer la liste des tâches d'un projet lié à mon projet

4.16.1.6 Acteurs:

Utilisateur connecté membre du projet

4.16.1.7 Règles métier

N° de la règle	Description
----------------	-------------

4.16.1.8 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
----	------------------

1.1.54 User Story : récupérer la liste des users stories d'un projet

4.16.1.9 Description :

En tant qu'utilisateur membre d'un projet, je dois pouvoir récupérer la liste des users stories d'un projet

4.16.1.10 Acteurs:

Utilisateur connecté membre du projet

4.16.1.11 Règles métier

N° de la règle	Description
----------------	-------------

4.16.1.12 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
----	------------------

1.1.55 User Story : récupérer la liste des projets d'une équipe

4.16.1.13 Description :

En tant qu'utilisateur membre d'une équipe, je dois pouvoir récupérer la liste de ses projets

4.16.1.14 Acteurs:

Utilisateur connecté membre d'une équipe

4.16.1.15 Règles métier

N° de la règle	Description
----------------	-------------

4.16.1.16 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
----	------------------

1.1.56 User Story : récupérer la liste des utilisateurs d'une équipe

4.16.1.17 Description :

En tant qu'utilisateur membre d'une équipe, je dois pouvoir récupérer la liste de ses membres

4.16.1.18 Acteurs:

Utilisateur connecté membre d'une équipe

4.16.1.19 Règles métier

N° de la règle	Description
----------------	-------------

4.16.1.20 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
----	------------------

1.1.57 User Story : récupérer la liste des utilisateurs d'un projet

4.16.1.21 Description :

En tant qu'utilisateur membre d'un projet, je dois pouvoir récupérer la liste de ses membres

4.16.1.22 Acteurs:

Utilisateur connecté membre d'un projet

4.16.1.23 Règles métier

N° de la règle	Description
----------------	-------------

4.16.1.24 Messages d'erreur associés

N°	Message d'erreur
----	------------------