

**Dossier des spécifications API**

>> diginamic.fr

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Révision** | **Rédacteurs** | **Date** | **Objet** |
| 1 | J. DUPONT | 17/02/2021 | Création du document |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Introduction

## 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.

## Terminologie

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.

Rôle Le(s) rôle(s) d’un compte sont attribués par l’administrateur. Ils délimitent le rayon d’action de l’utilisateur : en fonction du rôle, certaines actions sont possibles ou non pour l’utilisateur. Les rôles disponibles sont les suivants: ADMIN, USER. SCRUM\_MASTER, PRODUCT\_OWNER, DEFAULT.

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.

Sprint Période courte délimitée dans le temps, durant laquelle les différents collaborateurs d’un projet vont travailler sur un objectif détaillé et atteignable.

TERMES A DEFINIR [@Gildas MONTCHO](mailto:gmontcho@diginamic-formation.fr)

BACKLOG

DOCUMENT

BUG

UTILISATEUR

PROJET

COMMENTAIRE

USER STORY

TACHE

EVENEMENT

Métier Livres, disques, DVD & vidéo, jeux vidéo & logiciels, loisirs créatifs, beaux-arts, papeterie.  
Tout produit est lié à un métier. Le métier permet de déterminer le gabarit d’affichage de la fiche produit.

Rayon Le rayon est un élément de la nomenclature des produits. La nomenclature des produits est organisée en niveaux.

Secteur Le secteur est un rayon de niveau 1 dans la nomenclature des produits. Il est différent du métier.

# Sommaire

### Table des matières

[1 Introduction 2](#_Toc183176570)

[1.1 Objet du document 2](#_Toc183176571)

[1.2 Terminologie 2](#_Toc183176572)

[2 Sommaire 3](#_Toc183176573)

[2.1.1 Table des matières 3](#_Toc183176574)

[3 Focus fonctionnel 4](#_Toc183176575)

[3.1 Diagramme de cas d’utilisation 4](#_Toc183176576)

[3.2 Cas d’utilisation n°1 : Lister les articles 5](#_Toc183176577)

[3.2.1 Présentation de la fonctionnalité 5](#_Toc183176578)

[3.3 Cas d’utilisation n°2 : Créer un article 6](#_Toc183176579)

[3.3.1 Présentation de la fonctionnalité 6](#_Toc183176580)

[3.4 Cas d’utilisation n°3 : Modifier un article 7](#_Toc183176581)

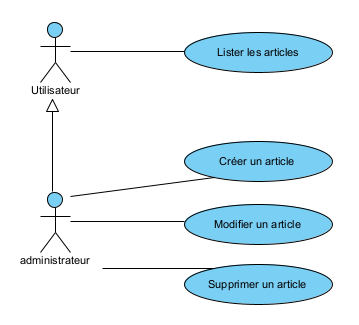
[3.4.1 Présentation de la fonctionnalité 7](#_Toc183176582)

[3.5 Cas d’utilisation n°3 : Supprimer un article 9](#_Toc183176583)

[3.5.1 Présentation de la fonctionnalité 9](#_Toc183176584)

# Focus fonctionnel

## Diagramme de cas d’utilisation



## Fonctionnalité : création de compte

### User story : création d’un compte

#### Description

Ce cas d’utilisation permet à un utilisateur de créer un compte.

#### Accès : acteurs

N’importe quel utilisateur non inscrit.

#### Règles métier

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | L’e-mail du compte est unique, aucun compte existant ne possède cet e-mail. |
| 2 | Un rôle doit être attribué. Le rôle par défaut est USER. |
| 3 | Le mail doit être correctement formatté |
| 4 | Le mot de passe doit contenir 8 caractères minimum, au moins une majuscule, une minuscule, un chiffre, un caractère spécial |
| 5 | Le prénom et le nom doivent être obligatoirement précisés |
| 6 | Le prénom et le nom ne doivent pas dépasser 60 caractères |
| 7 | Le mot de passe ne peut dépasser 255 caractères |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | 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 | Mot de passe ne respecte pas le pattern |

### User story : modification d’un article existant

#### Description

Ce cas d’utilisation permet à un utilisateur connecté de modifier un article existant.

#### Accès : acteurs

N’importe quel utilisateur connecté.

#### Règles métier

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | Il n’est pas possible de modifier un article qui n’existe plus |
| 2 | Le nom de l’article est obligatoire |
| 3 | La référence de l’article est obligatoire |
| 4 | Le prix de l’article est un nombre réel strictement positif |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Message d’erreur |
| 1 | Cet article n’existe pas ou a déjà été supprimé |
| 2 | Le nom de l’article est obligatoire |
| 3 | La référence de l’article est obligatoire |
| 4 | Le prix de l’article doit être un nombre réel strictement positif. |

### User story : Création d’un projet

#### Description

Ce cas d’utilisation permet à un utilisateur connecté ou un chef d’équipe de 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

#### Accès : acteurs

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

#### 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 |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | 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 est invalide |

### User story : ajouter un lien à un projet

#### Description

Ce cas d’utilisation permet d’ajouter un lien vers un ressource externe à un projet.

#### Accès : acteurs

Utilisateur connecté appartenant au projet

#### 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) |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Message d’erreur |
| 1 | L’URL est invalide |
| 2 | Le lien est trop long |

### User story : Ajouter un fichier à un projet

#### Description

Ce cas d’utilisation permet à un utilisateur connecté d’ajouter un fichier à l’un de ses projets

#### Accès : acteurs

N’importe quel utilisateur connecté.

#### Règles métier

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | Il n’est pas possible de modifier un article qui n’existe plus |
| 2 | Le nom de l’article est obligatoire |
| 3 | La référence de l’article est obligatoire |
| 4 | Le prix de l’article est un nombre réel strictement positif |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Message d’erreur |
| 1 | Cet article n’existe pas ou a déjà été supprimé |
| 2 | Le nom de l’article est obligatoire |
| 3 | La référence de l’article est obligatoire |
| 4 | Le prix de l’article doit être un nombre réel strictement positif. |

A FAIRE A LA FIN SUR WORD (le vrai)

* Mettre le sommaire avant l’introduction
* Editer / corriger la liste des rédacteurs.