

**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 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Sommaire

### Table des matières

[1 Sommaire 2](#_Toc184037112)

[1.1.1 Table des matières 2](#_Toc184037113)

[2 Introduction 4](#_Toc184037114)

[2.1 Objet du document 4](#_Toc184037115)

[2.2 Terminologie 4](#_Toc184037116)

[3 Focus fonctionnel 6](#_Toc184037117)

[3.1 Diagramme de cas d’utilisation 6](#_Toc184037118)

[3.2 Fonctionnalité : création de compte 7](#_Toc184037119)

[1.1.1 User story : création d’un compte 7](#_Toc184037120)

[1.1.2 User story : Vérification de l’adresse e-mail du compte 8](#_Toc184037121)

[1.1.3 User story: Récupération du mot de passe 9](#_Toc184037122)

[1.1.4 User story: Changement de mot de passe 10](#_Toc184037123)

[1.1.5 User story: Création d'une équipe 11](#_Toc184037124)

[1.1.6 User story: Envoi d'une invitation pour rejoindre un groupe 12](#_Toc184037125)

[1.1.7 User story: Demande à rejoindre un groupe 13](#_Toc184037126)

[1.1.8 User story: Sortie d'un groupe 14](#_Toc184037127)

[1.1.9 User story: Changement des informations d'une équipe 15](#_Toc184037128)

[1.1.10 User story: Suppression d'un membre d'une équipe 16](#_Toc184037129)

[1.1.11 User story: Changement de rôle d'un membre de l'équipe 17](#_Toc184037130)

[1.1.12 User story : Création d’un projet 18](#_Toc184037131)

[1.1.13 User story : ajouter un lien à un projet 19](#_Toc184037132)

[1.1.14 User story : Ajouter un fichier à un projet 20](#_Toc184037133)

[1.1.15 User story : Supprimer un document attaché à un projet 21](#_Toc184037134)

[1.1.16 User story : Ajouter un commentaire à un projet 22](#_Toc184037135)

[1.1.17 User story : Répondre à un commentaire 23](#_Toc184037136)

[1.1.18 User story : Ajouter une réaction à un commentaire 24](#_Toc184037137)

[1.1.19 User story : Inviter un membre dans mon équipe 25](#_Toc184037138)

[1.1.20 User story : Créer une User Story 26](#_Toc184037139)

[1.1.21 User story : Modifier une User Story 27](#_Toc184037140)

[1.1.22 User story : Supprimer une User Story 28](#_Toc184037141)

[1.1.23 User story : Créer une fiche de bug 29](#_Toc184037142)

[1.1.24 User story : Modifier une fiche de bug 30](#_Toc184037143)

[1.1.25 User story : Supprimer une Fiche de bug 31](#_Toc184037144)

[1.1.26 User story : Consulter le bundown chart 32](#_Toc184037145)

[3.3 Gestion des sprints 33](#_Toc184037146)

[1.1.27 Création de sprint 33](#_Toc184037147)

[1.1.28 Modification de sprint 34](#_Toc184037148)

[1.1.29 Suppression de sprint 35](#_Toc184037149)

[3.4 Gestion du backlog 36](#_Toc184037150)

[1.1.30 Consultation backlog 36](#_Toc184037151)

[1.1.31 Priorisation de tâche du backlog 37](#_Toc184037152)

[3.5 Estimation du temps 38](#_Toc184037153)

[1.1.32 Estimation individuelle du temps 38](#_Toc184037154)

[1.1.33 Consultation de l’estimation total du temps 39](#_Toc184037155)

[3.6 Gestion des tâches 40](#_Toc184037156)

[1.1.34 Recherche de tâche 40](#_Toc184037157)

# 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

Utilsateur 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 deux 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.

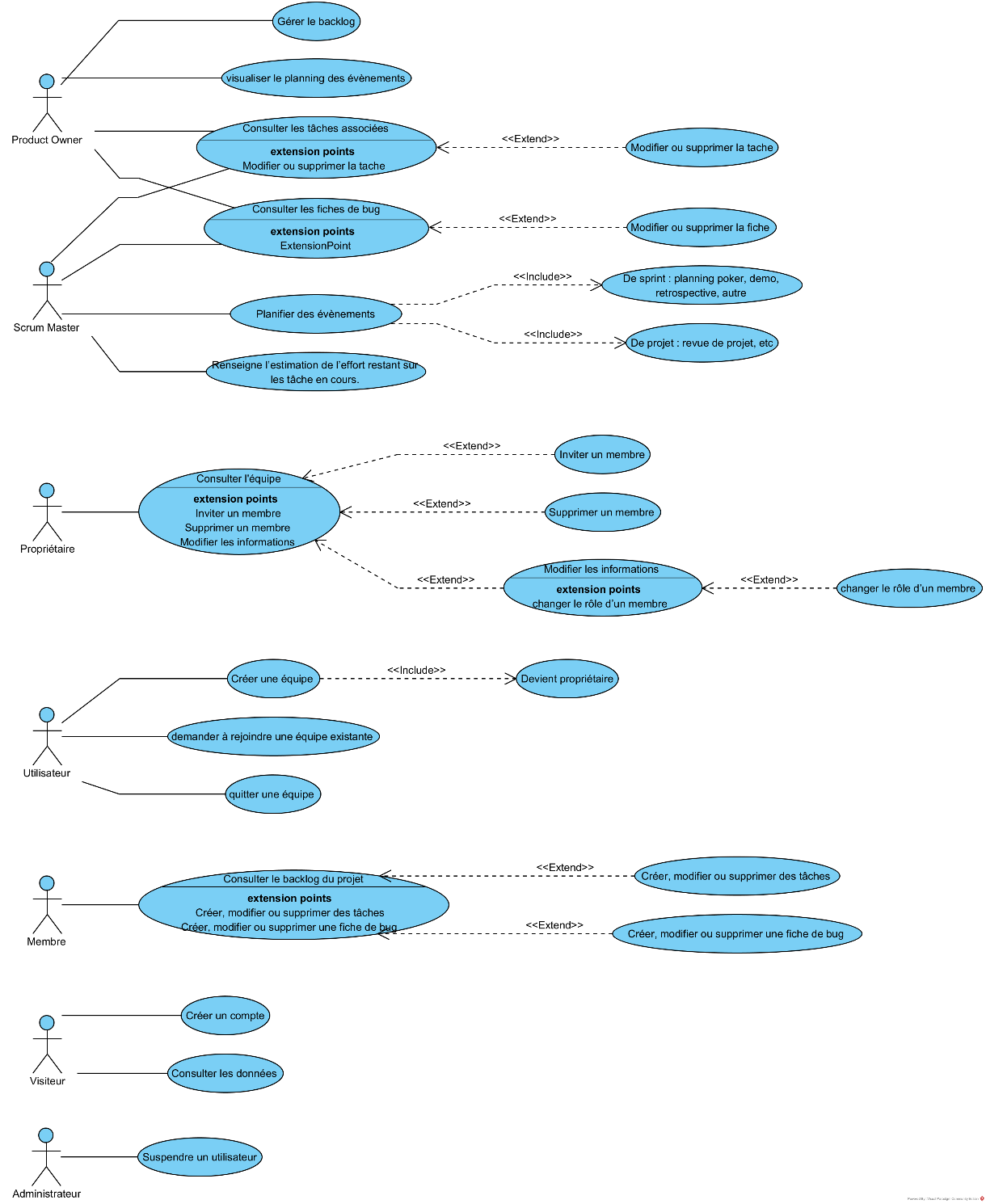
User Story Une user story est un regroupement de tâches interdépendantes à réaliser pour développer une fonctionnalité d’un logiciel. Une user story se décompose en tâches dont la réalisation complète permet d’affirmer que la user-story est achevée.

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.

# Focus fonctionnel

## Diagramme de cas d’utilisation



## Fonctionnalité : création de compte

### User story : création d’un compte

#### Description

En tant qu’utilisateur non inscrit, je dois pouvoir 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 | Le rôle USER est attribué par défaut. |
| 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 | 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. |

#### 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 | 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. |

### User story : Vérification de l’adresse e-mail du compte

#### 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.

#### Accès : acteurs

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

#### 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 |  |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Message d’erreur |
| 1 | Le lien a expiré |
| 2 | Le token dans le lien est invalide |
| 3 | L’utilisateur est déjà vérifié |
| 4 |  |

### User story: Récupération du mot de passe

#### Description

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

#### Accès: acteurs

Utilisateur inscrit ET vérifié.

#### 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. |

#### Messages d'erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | 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. |

### User story: Changement de mot de passe

#### Description

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

#### Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté et vérifié.

#### 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. |

#### Messages d'erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | 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. |

### User story: Création d'une équipe

#### Description

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

#### Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté et vérifié.

#### 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 |

#### Messages d'erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | 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 |

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

#### Description

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

#### Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté et vérifié.

#### 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. ==(72h OK?)== |
| 6 | Un e-mail doit être envoyé à l'utilisateur invité avec un lien pour accepter ==et un lien pour refuser ?==. |
| 7 | Après le clic sur le lien Accepter, l'invité est ajouté au groupe et un mail est envoyé à l'auteur de l'invitation. |
| 8 | L'invitation change de statut dans la table (statut: ACCEPTED) et la date (updated\_at) est enregistrée. |
| 9 | Après un clic sur le lien Refuser, l'invité n'est pas ajouté au groupe et un mail est envoyé. |
| 10 | L'invitation change statut dans la base (status: REJECTED) et la date (updated\_at). |
| 11 | Enregistrer les changements. |

#### Messages d'erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | 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 |

### User story: Demande à rejoindre un groupe

#### Description

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

#### Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté et vérifié.

#### 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 | Si le propriétaire accepte, le statut passe à ACCEPTED. |
| 8 | Si le propriétaire refuse, le statut passe à REJECTED et le champ |
| 9 | Le champ \*updated\_at\* est mis à jour dans les 2 cas |
| 10 | 10. La requête est enregistrée. |

#### Messages d'erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Message d’erreur |
| 1 | Le groupe n'existe pas |
| 2 | La demande n'est plus valide |

### User story: Sortie d'un groupe

#### Description

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

#### Accès: acteurs

Tout utilisateur connecté et membre d'un groupe.

#### 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. |

#### Messages d'erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Message d’erreur |
| 1 | Le groupe n'existe pas |
| 2 | L'utilisateur ne fait pas partie du groupe |

### User story: Changement des informations d'une équipe

#### Description

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

#### Accès: acteurs

Le ou les utilisateurs propriétaires d'un groupe.

#### 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 |

#### Messages d'erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Message d’erreur |
| 1 | Le nom d'équipe est trop long |
| 2 | La description est trop longue |
| 3 | Le mail du contact est invalide |

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

#### Description

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

#### Accès: acteurs

Le ou les utilisateurs propriétaires d'un groupe.

#### 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 |

#### Messages d'erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | 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 |

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

#### Description

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

#### Accès: acteurs

Le ou les utilisateurs propriétaires d'un groupe.

#### 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 |

#### Messages d'erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | 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 |

### User story : Création d’un projet

#### 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

#### 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 du contact est invalide |

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

#### 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

#### Accès : acteurs

Utilisateur connecté appartenant au projet (non-visiteur)

#### 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

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

#### Accès : acteurs

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

#### 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 |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Message d’erreur |
| 1 | Le fichier dépasse la taille limite autorisée |
| 2 | Le format du fichier n’est pas supporté |

### User story : Supprimer un document attaché à un projet

#### Description

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

#### Acteurs

Tout utilisateur connecté ayant accès au projet sauf visiteur

#### Règles métier

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

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | Le fichier n’existe pas |

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

#### Description

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

#### Acteurs

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

#### Règles métier

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

#### Messages d’erreur

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | Votre commentaire est trop long |

### User story : Répondre à un commentaire

#### Description

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

#### Acteurs

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

#### Règles métier

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | Le commentaire ne peut pas être une chaine 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 |

#### Messages d’erreur

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | - |
| 2 | Le commentaire est trop long |
| 3 | Le commentaire n’existe pas |

### User story : Ajouter une réaction à un commentaire

#### Description

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

#### Acteurs

Tout utilisateur connecté ayant accès au projet

#### 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 |

#### Messages d’erreur

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | La réaction n’est pas valide |
| 2 | - |
| 3 | Le rôle n’existe pas |

### User story : Inviter un membre dans mon équipe

#### Description

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

#### Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

#### Règles métier

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

#### Messages d’erreur

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | L’utilisateur n’existe pas |
| 2 | L’utilisateur n’est actuellement pas autorisé à utiliser cette application |

### User story : Créer une User Story

#### Description

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

#### Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

#### 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) |

#### Messages d’erreur

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | Le libelle doit obligatoirement être précisé |
| 2 | Le libelle est trop long |
| 3 | La description doit obligatoirement être précisée |

### User story : Modifier une User Story

#### Description

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

#### Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

#### 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 |

#### Messages d’erreur

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

### User story : Supprimer une User Story

#### Description

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

#### Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

#### Règles métier

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

#### Messages d’erreur

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | Impossible de supprimer cette user story |

### User story : Créer une fiche de bug

#### Description

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

#### Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

#### 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’utililsateur doit être une adresse email valide |

#### Messages d’erreur

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

### User story : Modifier une fiche de bug

#### Description

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

#### Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

#### 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 |

#### Messages d’erreur

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

### User story : Supprimer une Fiche de bug

#### Description

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

#### Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet sauf visiteur

#### 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 |

#### Messages d’erreur

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | Impossible de supprimer cette fiche de bug |

### User story : Consulter le bundown chart

#### Description

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

#### Acteurs

Tout utilisateur connecté à un projet

#### 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 |

#### Messages d’erreur

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 1 | Impossible de supprimer cette fiche de bug |

## Gestion des sprints

### Création de sprint

#### Description

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

#### 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. |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 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. |

### Modification de sprint

#### Description

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

#### 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 |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 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. |

### Suppression de sprint

#### Description

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

#### 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. |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 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. |

## Gestion du backlog

### Consultation backlog

#### Description

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

#### 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. |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 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. |

### Priorisation de tâche du backlog

#### 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.

#### 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 |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 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. |

## Estimation du temps

### Estimation individuelle du temps

#### Description

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

#### 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. |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 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. |

### Consultation de l’estimation total du temps

#### 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.

#### 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. |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 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. |

## Gestion des tâches

### Recherche de tâche

#### Description

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

#### 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. |

#### Messages d’erreur associés

|  |  |
| --- | --- |
| N° de la règle | Description |
| 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. |

A FAIRE A LA FIN SUR WORD (le vrai)

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