

USER SCRIPT

CREATE AN ACCOUNT

Acteur : Utilisateur (nouvel arrivant)

Objectif : Créer un compte utilisateur

Préconditions :

- L'application est accessible et fonctionnelle

Post conditions :

- Remplir le tableau contenant les différents critères d'enregistrement
- Valider les informations

Scénario nominal :

1. L'utilisateur lance l'application
2. L'utilisateur choisit l'option **REGISTER**
3. Le système renvoie un formulaire d'inscription contenant les informations suivantes :
username, password, pseudo, date of birth
4. L'utilisateur valide le formulaire
5. Le système valide et renvoie l'utilisateur sur la première fenêtre
6. Fin du use case

Scénario alternatif :

1. L'application n'est pas fonctionnelle
 - a. Abandon, fin du use case
2. L'utilisateur a choisi l'option **SIGN**
 - a. L'utilisateur peut revenir en arrière-grâce aux flèches de direction
3. Une erreur est survenue lors de l'affichage du formulaire
 - a. L'utilisateur réitère son action
4. Une erreur quelconque est survenue :
 - a. L'utilisateur n'a pas rempli un champ
 - i. Il remplit le champ manquant
 - b. L'utilisateur a mal encodé un champ
 - i. Il recommence l'encodage
 - c. Le nom d'utilisateur existe déjà
 - i. L'utilisateur en réécrit un nouveau
5. Erreur lors de la validation par le système
 - a. L'utilisateur réitère son action

AUTHENTIFICATION

Acteur : Utilisateur déjà authentifier (player ou admin)

Objectif : Se connecter à l'application

Préconditions :

- L'utilisateur a déjà créer un compte
- L'utilisateur a choisi l'option **SIGN**

Post conditions :

- Remplir le tableau d'identification
- Valider les informations

Scénario nominal :

1. L'utilisateur remplit le formulaire d'identification
2. L'utilisateur valide ses informations
3. Le système valide et le renvoie sur la page d'accueil de l'application
4. Fin du use case

Scénario alternatif :

1. Erreur lors de l'affichage du formulaire
 - a. L'utilisateur réitère son action
2. Une erreur quelconque est survenue à la validation :
 - a. L'utilisateur à mal encodé une information
 - i. L'utilisateur réencode les champs
 - b. L'utilisateur n'a pas rempli tous les champs
 - i. L'utilisateur rempli tous les champs demander
3. Une erreur du système est survenue :
 - a. L'utilisateur est introuvable
 - i. L'utilisateur vérifie ses informations et réitère son action
 - b. Le système ne parvient pas à rediriger l'utilisateur
 - i. L'utilisateur réitère son action
4. Fin du use case

USER MANAGEMENT

Acteur : Administrateur

Objectif : Créer, modifier, lister et supprimer des utilisateurs

Préconditions :

- L'utilisateur possède un compte administrateur
- L'utilisateur a choisi l'option **USER MANAGEMENT**

Post conditions :

- Choisir l'option voulu
- Remplir les informations demandées
- Valider les informations

Scénario nominal :

1. Choisir l'option voulue :
 - a. Player management :
 - i. Choisir une nouvelle option :
 1. New player
 2. Delete player
 3. Modify player
 4. Listing players
 - b. Admin management :
 - i. Choisir une nouvelle option :
 1. New admin
 2. Delete admin
 3. Modify admin
 4. Listing admin
 2. Remplir les informations demandées
 3. Valider les informations
 4. Fin use case

Scénario alternatif :

1. Le système ne redirige pas l'utilisateur
 - a. L'utilisateur revient sur la première page et réitère son action
2. L'utilisateur a mal encodé un champ ou oublié un champ
 - a. L'utilisateur réencode les champs
3. Erreur du système
 - a. L'utilisateur réitère son action
4. Fin du use case

DISPLAY RESERVATIONS AND RENTALS

Acteur : Administrateur

Objectif : Lister les réservations et locations des utilisateurs

Préconditions :

- L'utilisateur possède un compte administrateur
- L'utilisateur a choisi l'option **DISPLAY RESERVATIONS AND RENTALS**

Post conditions :

- Lister les locations et réservations

Scénario nominal :

1. Le système renvoie à l'utilisateur la liste des réservations et des locations avec diverse informations
2. Fin du use case

Scénario alternatif :

1. Erreur lors de l'affichage de l'une des listes
 - a. L'utilisateur réitère son action
2. Fin du use case

VIDEO GAME MANAGEMENT

Acteur : L'utilisateur (admin ou player)

Objectif : ajouter, modifier (uniquement admin), lister et supprimer (uniquement admin) des jeux

Préconditions :

- L'utilisateur est connecté à l'application
- L'utilisateur a choisi l'option **VIDEO GAME MANAGEMENT**

Post conditions :

- Choisir l'option voulu
- Remplir les informations demandées
- Valider les informations

Scénario nominal :

1. L'utilisateur choisi l'option voulu :
 - a. New game
 - b. Delete game (uniquement administrateur)
 - c. Modify game (uniquement administrateur)
 - d. Listing games
2. L'utilisateur rempli les informations demandées
3. L'utilisateur valide les informations
4. Fin du use case

Scénario alternatif :

1. Le système ne redirige pas l'utilisateur
 - a. L'utilisateur revient sur la première page et réitère son action
2. L'utilisateur a mal encodé un champ ou oublié un champ
 - a. L'utilisateur réencode les champs
3. Erreur du système
 - a. L'utilisateur réitère son action
4. Fin du use case

ACCOUNT MANAGEMENT

Acteur : le player

Objectif : voir et modifier ses informations personnelles

Préconditions :

- L'utilisateur possède un compte player
- L'utilisateur a choisi l'option **ACCOUNT MANAGEMENT**

Post conditions :

- Lister les informations de l'utilisateur
- Modifier certaines informations si nécessaire
- Valider les informations

Scénario nominal :

1. Le système renvoie la liste des informations personnelles de l'utilisateur
2. L'utilisateur décide de modifier certaines informations comme son pseudo ou mot de passe
3. L'utilisateur remplit les champs disponibles
4. L'utilisateur valide les nouvelles informations
5. Fin du use case

Scénario alternatif :

1. Erreur du système lors de l'affichage des informations
 - a. L'utilisateur réitère son action
2. Le système ne parvient pas à rediriger l'utilisateur
 - a. L'utilisateur revient en arrière et réitère son action
3. L'utilisateur a mal encodé ou oublié un champ
 - a. L'utilisateur réencode les champs disponibles
4. Erreur du système
 - a. L'utilisateur réitère son action
5. Fin du use case

RENTAL MANAGEMENT

Acteur : le player

Objectif : lister les locations de l'utilisateur, mettre des jeux à disposition d'autre utilisateur

Préconditions :

- L'utilisateur possède un compte player
- L'utilisateur a choisi l'option **RENTAL MANAGEMENT**

Post conditions :

- Lister les locations de l'utilisateur
- Mettre à disposition un jeu pour une futur location

Scénario nominal :

1. Le système renvoie la liste des locations en cours
2. L'utilisateur décide de mettre à disposition l'un de ses jeux
3. L'utilisateur choisi parmi sa bibliothèque de jeux
4. L'utilisateur valide son choix
5. Fin du use case

Scénario alternatif :

1. Erreur du système lors de l'affichage de la liste des locations
 - a. L'utilisateur revient en arrière et réitère son action
2. Le système ne parvient pas à rediriger l'utilisateur
 - a. L'utilisateur réitère son action
3. Une erreur est survenue :
 - a. Erreur du système lors de l'affichage de la liste des jeux
 - i. L'utilisateur revient en arrière et réitère son action
 - b. L'utilisateur ne parvient pas à choisir un précis
 - i. L'utilisateur vérifie que son jeu n'est pas déjà en location
 - ii. L'utilisateur revient en arrière et réitère son action
4. Erreur du système lors de la création de la location
 - a. L'utilisateur réitère son action
5. Fin du use case

RESERVATION MANAGEMENT

Acteur : le player

Objectif : lister les réservations de l'utilisateur, choisir des jeux mis à disposition par d'autre utilisateur

Préconditions :

- L'utilisateur possède un compte player
- L'utilisateur a choisi l'option **RESERVATION MANAGEMENT**
- L'utilisateur possède le solde de crédit suffisant pour sa demande

Post conditions :

- Lister les réservations de l'utilisateur
- Choisir des jeux mis à disposition par d'autre utilisateur

Scénario nominal :

1. Le système renvoie la liste des réservations en cours
2. L'utilisateur décide de faire une nouvelle réservation
3. Le système renvoie la liste des jeux disponible
4. L'utilisateur choisi un jeu
5. Fin du use case

Scénario alternatif :

1. Erreur du système lors de l'affichage de la liste des réservations
 - a. L'utilisateur revient en arrière et réitère son action
2. Le système ne parvient pas à rediriger l'utilisateur
 - a. L'utilisateur réitère son action
3. Erreur du système lors de l'affichage de la liste des jeux disponible
 - a. L'utilisateur réitère son action
4. Une erreur est survenue :
 - a. L'utilisateur ne parvient pas à sélectionner le jeu
 - i. L'utilisateur vérifie que son solde de crédit est suffisant
 - b. Erreur du système lors de la création de la réservation
 - i. L'utilisateur réitère son action
5. Fin du use case