

PROJET GENIE LOGICIEL (SINFO015) :

Rapport de modélisation

Auteurs:

Adrien Fievet
Claire D'Haene
Julien Ladeuze
Maxime Dupuis

2022-2023

Titulaire

Tom MENS

Enseignants

Sébastien BONTE

Jeremy DUBRULLE

Pierre HAUWEELE

Equipe 7

Adrien (220625) extension

Claire (220323) extension

Julien (220101) extension

Maxime (matricule) extension

Table des matières

1	Use cases diagrams	3
1.1	Points communs	3
1.2	Client	4
1.3	Fournisseur	5
2	interaction overview diagrams	6
2.1	Introduction	6
2.2	Points communs	7
2.3	Accès à l'application pour les clients	8
2.4	Accès à l'application pour les fournisseurs	11
3	Diagramme des classes pour le serveur.	14
3.1	Le package api :	14
3.2	Le package database.	15
3.3	Le package dataObject.	16
3.4	La classe App.	16
4	Interface	18
4.1	Introduction	18
4.2	Système de logs	19
4.3	Points communs	21
4.4	Interface client	22
4.5	Interface fournisseur	27

1 Use cases diagrams

1.1 Points communs

Etant donnée la nature des deux applications, de nombreux points communs sont à souligner dans les use cases tels que les logs, gestion des notifications et gestion des paramètres.

Concernant le système de log, cela peut s'apparenter à une application "classique" contenant des utilisateurs avec des fonctionnalités telles que créer un compte, s'authentifier, se déconnecter et réinitialiser le mot de passe.

Pour la gestion des notifications, l'utilisateur aura la possibilité de voir les détails des notifications qu'il aura reçues, de les marquer comme lues et aura le choix de les accepter ou de les refuser. De plus, l'utilisateur pourra rafraichir la page pour voir apparaitre de nouvelles notifications (de même que mentionné dans l'énoncé).

En ce qui concerne la gestion des paramètres, l'utilisateur aura notamment la possibilité de modifier son mot de passe en ayant reçu un mail de confirmation au préalable. Au sujet de la gestion des langues, ce dernier aura le droit d'en ajouter, d'en choisir une qui sera sa langue favorite et de changer la langue actuelle de l'application.

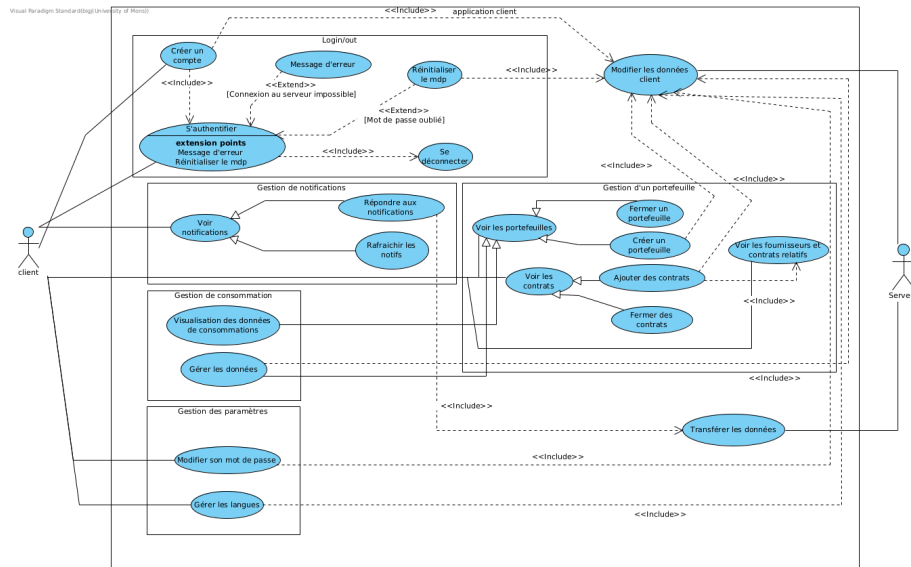
Nous pouvons observer que le serveur est un acteur qui enregistrera toutes les informations utiles et qu'il jouera le rôle de correspondant entre le client et le fournisseur par le biais du use case : "transférer les données". Pour permettre une meilleure lisibilité et compréhension de notre diagramme, nous avons décidé d'impliquer le serveur uniquement dans certaines actions. De ce fait, celui-ci n'est pas relié aux Use cases portant par exemple le nom de « Fermer un portefeuille ».

1.2 Client

Les deux points principaux à noter sont les Use cases « Voir les portefeuilles » et « Voir les contrats ». En effet, c'est à partir de ces derniers que la logique même des fonctionnalités disponibles pour le client repose.

Lorsque le client est sur la section « Voir les portefeuilles », il pourra créer un portefeuille, fermer un portefeuille, voir les données de consommation et gérer ces données. Il convient de signaler que nous avons décidé de créer une sous-catégorie supplémentaire "Gestion de consommation" afin d'apporter une meilleure lisibilité et séparation des sections.

Quant à la section « Voir les contrats », il aura la capacité d'ajouter ou fermer des contrats. En vue d'ajouter des contrats, le client devra forcément voir les fournisseurs et contrats relatifs. Nous avons choisi que cette option devra également être disponible sans se rendre dans la section mentionnée précédemment.

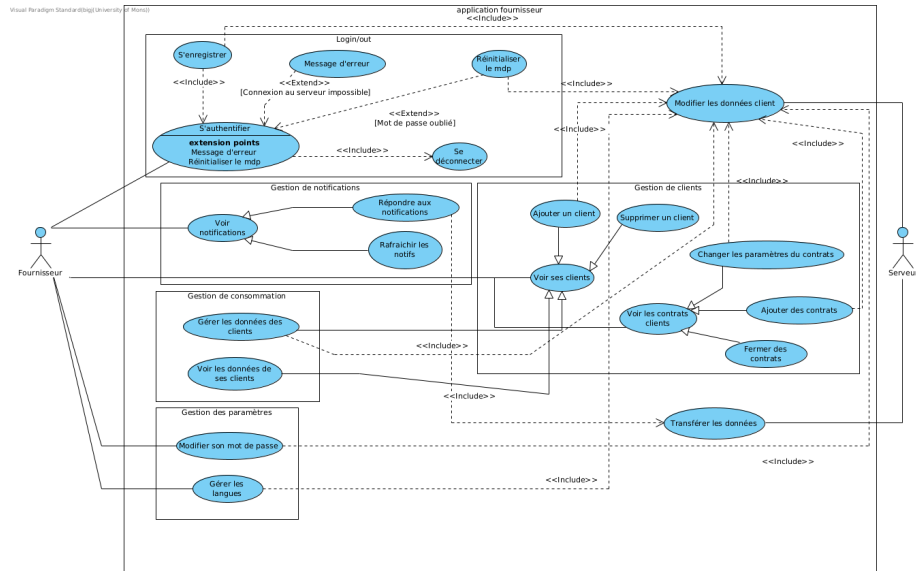


1.3 Fournisseur

Pour le fournisseur, les principales différences résident dans le fait qu'il n'y aura plus les sections « Voir les portefeuilles » et « Voir les contrats » mais « Voir ses clients » et « Voir les contrats clients ».

Dans la même optique que pour la gestion d'un portefeuille chez le client, le fournisseur une fois sur la section « Voir ses clients » sera apte à ajouter ou supprimer un client, voir les données de ses clients ainsi que les gérer.

Ce dernier aura, de plus, la possibilité d'ajouter ou fermer des contrats et changer les paramètres des contrats sur « Voir les contrats clients ».



2 interaction overview diagrams

2.1 Introduction

Nous avons réalisé nos interaction overview diagrams sur base de nos use cases diagrams. Ce qui nous a permis de détailler la structure de ces diagrammes intuitivement.

Ces derniers permettront d'obtenir une idée globale du parcours des utilisateurs sur l'application ainsi que les fonctionnalités leur étant disponibles.

Nous décrirons donc deux applications, l'application « client » et l'application « fournisseur » et de nouveau, nous verrons apparaître des points communs entre ces dernières.

2.2 Points communs

1. Système de logs :

Une fois que l'utilisateur arrivera sur l'application, plusieurs choix s'offriront à lui. Soit ce dernier est nouveau et il peut donc s'enregistrer en respectant les conditions qui lui sont imposées telles qu'une adresse mail valide, vérifiée par une demande de confirmation, et inexistante sur l'application, la mention de son rôle sur l'application (client ou fournisseur), un mot de passe ayant un niveau de sécurité convenable et le choix de sa langue, soit, il possède déjà un compte et se connecte.

Cependant, celui-ci pourra réinitialiser son mot de passe à l'aide d'un mail de confirmation ou réessayer de se connecter si lors de la vérification des données, les identifiants sont invalides.

De plus, lorsque l'utilisateur sera connecté sur l'application, il aura la possibilité de se déconnecter s'il le souhaite.

2. Menu représenté par un « grand » fork :

Une fois connecté, l'utilisateur aura accès à un menu reprenant la déconnexion, l'accès aux paramètres, les notifications et les éléments lui étant propres en fonction qu'il soit fournisseur ou client.

Cette façon de penser nous semblait suffisamment intuitive pour que l'utilisateur puisse naviguer sur l'application facilement. Nous avons également choisi de permettre un « retour » à ce menu lorsque nous sommes dans les sections le composant.

3. Accès aux paramètres :

Une fois sur l'onglet des paramètres, plusieurs choix s'offrent à lui :

- a) Gérer les langues : plus précisément, il pourra en ajouter, en choisir une qui sera sa langue favorite et de changer la langue actuelle de l'application comme expliqué précédemment dans les Use cases diagrams.
- b) Modifier son mot de passe : pour ce faire, l'utilisateur recevra un mail de confirmation permettant de le changer en toute sécurité.

4. Les notifications :

Une fois sur cette section, l'utilisateur pourra répondre à ses notifications, c'est-à-dire, marquer comme lues les contrats, les accepter, les refuser ou encore de voir leurs détails à savoir les données relatives à ces derniers.

De surcroît, s'il le désire, ce dernier aura le droit de rafraichir ses notifications par lui-même sans attendre que cela se réalise automatiquement.

2.3 Accès à l'application pour les clients

Lorsque d'un client voudra **voir ses portefeuilles**, il retrouvera plusieurs fonctionnalités :

1. Créer un portefeuille
2. Fermer un portefeuille
3. Visualisation des données de consommation
4. Gérer les données

- Créer un portefeuille :

Cette première option permettra au client comme son nom l'indique de créer un portefeuille.

Dans cette optique, il devra rentrer le nom et l'adresse du portefeuille, le code EAN et ajouter les contrats liés.

- Fermer un portefeuille :

Cela donnera la possibilité au client de clôturer un portefeuille, une fois qu'il n'en aura plus d'utilité.

- Visualisation des données de consommation :

Le client pourra observer les valeurs associées à sa consommation, ainsi que les contrats étant liés à ces dernières.

- Gérer les données :

Il sera également apte à les modifier, c'est-à-dire, renouveler ses données de consommation et ajouter, modifier ou supprimer les contrats étant associés à un portefeuille.

Grâce à cette option, ce dernier aura pleinement la main sur ses portefeuilles et aura la faculté de les reformer à sa guise.

Le menu offre en outre la possibilité de **voir les contrats** ou plus précisément de voir ses contrats, l'utilisateur sera donc en mesure de, d' :

1. Ajouter des contrats
2. Fermer des contrats

- **Ajouter des contrats :**

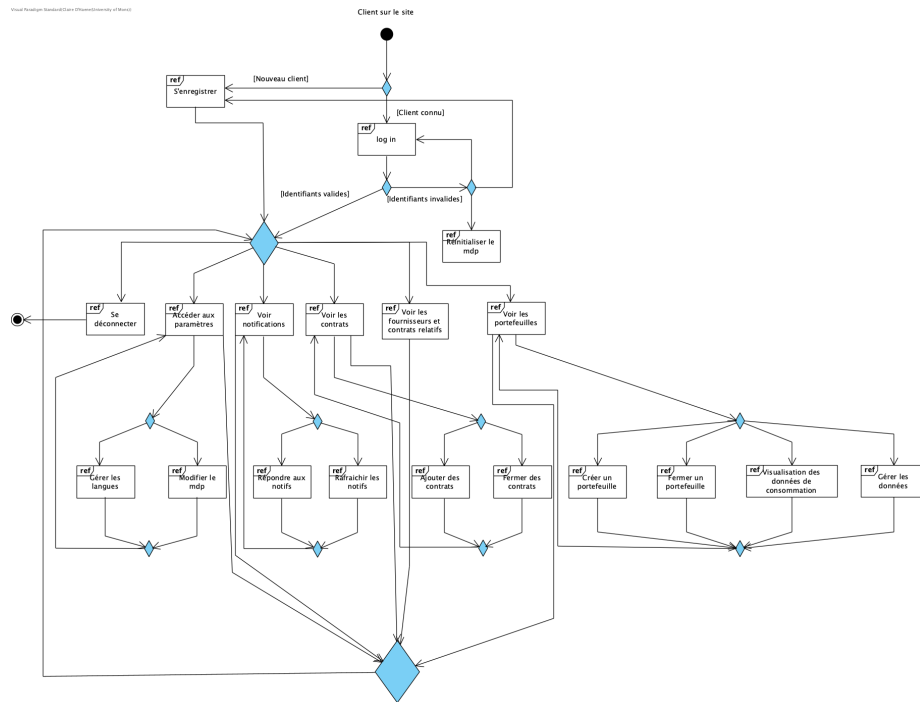
Le client se retrouvera alors sur la page des **fournisseurs et contrats relatifs** répertoriant tous les contrats qu'il ne possède pas encore et les verra en plus amples détails avant de les ajouter s'il le désire.

- **Fermer des contrats :**

Cela lui donnera la possibilité de clôturer un contrat s'il trouve cela plus judicieux.

L'ajout et la fermeture de contrats impliquera une **notification** sur l'application du fournisseur en question.

Nous avons décidé de laisser la possibilité au client de voir les fournisseurs et contrats relatifs sans forcément passer par la liste de ses contrats afin de lui permettre un accès plus rapide.



2.4 Accès à l'application pour les fournisseurs

Au moment où le fournisseur accèdera à l'onglet
« **Voir les contrats clients** », plusieurs choix s'offriront à lui :

1. Ajouter des contrats
2. Fermer des contrats
3. Changer les paramètres des contrats

- **Ajouter des contrats :**

Cette option permettra au fournisseur d'ajouter de nouveaux contrats qu'il aura créés aux contrats déjà existants en spécifiant les valeurs leur relatives (prix, type de fourniture et compteurs).

- **Fermer des contrats :**

Cela lui donnera la possibilité de clôturer un contrat, une fois qu'il n'en aura plus d'utilité.

- **Changer des contrats :**

Le fournisseur sera apte à changer les termes du contrat s'il trouve cela approprié.

Évidemment comme pour la fermeture de contrats, le changement sera notifié au client.

De plus, le fournisseur sera à même de « **Voir ses clients** » de manière distincte, plus précisément, ce dernier retrouvera une liste de ses clients avec les contrats leur étant associés :

1. Ajouter un client
2. Supprimer un client
3. Voir les données de ses clients
4. Gérer les données de ses clients

- **Ajouter un client :**

Ce dernier aura la capacité d'ajouter un client en l'associant à un de ses contrats en particulier.

- **Supprimer un client :**

Cela donnera la possibilité au fournisseur de clôturer tous les contrats actifs avec un client, s'il est d'avis que cela est nécessaire.

- **Visualisation des données de ses clients :**

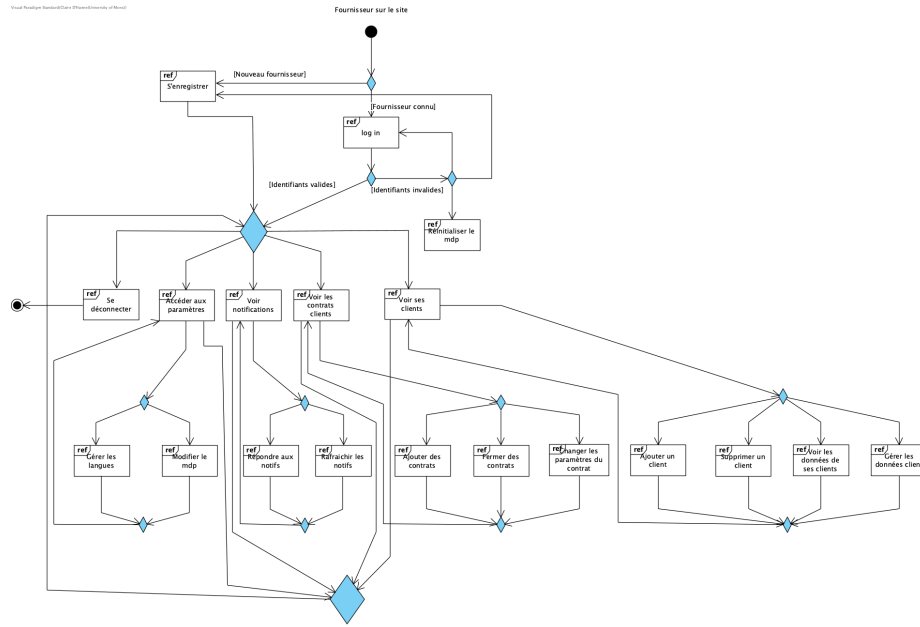
Celui-ci pourra observer les valeurs associées aux contrats de ses clients, ainsi que leur consommation.

- **Gérer les données de ses clients :**

Le fournisseur aura également la capacité de les modifier, c'est-à-dire, modifier, ajouter ou supprimer les contrats étant associés à un client.

Grâce à cette option, ce dernier aura pleinement la main sur ses clients et aura la faculté de les gérer à sa guise.

L'ajout, la modification et la fermeture de contrats impliquera une notification sur l'application du client en question.



3 Diagramme des classes pour le serveur.

Étant donné la taille du projet, nous avons évidemment décidé de séparer le projet en plusieurs parties. Au niveau du serveur, nous pouvons compter 3 grandes parties.

- Le package api
- Le package database
- Le package dataObject

En outre, il y a également la classe de base nommé App. Nous en reparlerons par après.

3.1 Le package api :

Ce package contient toute la partie logique de l'ApiRest. Pour créer le serveur api nous avons décidé d'utiliser le framework Vertx, nous expliquerons notre choix dans le rapport sur l'implementation. Pour créer une ApiRest, nous avons d'abord besoin d'une classe (MyApi) qui hérite de AbstractVerticle (une classe abstraite venant du package vertx). MyApi permet de lancer le serveur à l'aide de la méthode start.

Avant de la lancer, il faut d'abord configurer les routes de notre api. Notre api étant conséquente, nous avons décidé de la séparer en 4 sous-routes (parties distinctes).

a) **LogApi :**

Celle-ci va être utilisée pour toutes les opérations liées au login. Autrement dit, pouvoir se connecter ou se déconnecter, créer un compte et réinitialiser son mot de passe en cas d'oubli. Nous avons aussi rajouter une méthode getCode pour envoyer un code de vérification par mail lorsque l'utilisateur veut créer un compte ou pour réinitialiser son mot de passe.

b) **ClientApi :**

Celle-ci va être utilisée pour toutes les requêtes liées aux clients lorsqu'ils seront connectés. Ils pourront effectuer toutes les opérations qu'ils souhaitent au niveau du portefeuille ainsi que voir tous leurs contrats et pour finir voir toutes les propositions des fournisseurs ou une en particulier. Le client pourra évidemment proposer de conclure un contrat en fonction des propositions précédemment vue.

c) **ProviderApi :**

Celle-ci va être utilisée pour toutes les requêtes liées aux fournisseurs lorsqu'ils seront connectés. Ils pourront effectuer toutes les opérations qu'ils souhaitent au niveau des leurs propositions mais également voir tous les clients de l'application, tous leurs clients ou un client en particulier. Contrairement au client, il a la possibilité de supprimer une ou toutes les données de consommations liées à un contrat. De plus, tout comme le client, il pourra proposer

de conclure un contrat à n'importe quelle client à partir de l'une de ces propositions.

d) **CommonApi :**

Celle-ci va être utilisée pour toutes les requêtes qui sont communes aux clients et aux fournisseurs lorsqu'ils seront connectés. On y trouve les méthodes pour les langues, pour les notifications et pour les données de consommations. Il y a également une méthode pour voir un contrat en particulier et une qui permet de changer de mot de passe.

Chacune de ces parties vont donc créer une sous-route grâce à la méthode `getSubRouter` car elles implémentent toutes l'interface `Router`. Et c'est donc dans la méthode `start` de `MyApi` que toutes ces sous-routes vont être rassemblées pour finalement lancer le serveur api.

Notez que toutes les méthodes qui vont être appelées par l'api sont en privé car seul le serveur api peut les appeler et elles ont le même argument (`routingContext`) car c'est cette variable qui contient la requête de l'utilisateur ainsi que le corps de la requête. Et c'est également par cette variable que nous pourrions répondre à l'utilisateur.

Nous constatons également que ces quatre parties héritent d'une classe abstraite nommée `AbstractToken`. Comme son nom l'indique, elle va gérer les tokens. Autrement dit, lorsqu'un utilisateur se connecte, on va créer un token et c'est grâce à ce token qu'il pourra envoyer des requêtes aux classes `clientApi`, `ProviderApi` et `CommonApi`. Le token se supprimera automatiquement après un certain délai ou lorsque quand l'utilisateur se déconnectera. Notez que si le token est expiré, l'utilisateur devra se reconnecter.

3.2 Le package database.

Le package database contient toutes les méthodes qui vont communiquer avec la base de données. Une grande partie de celles-ci ont exactement le même nom que dans le package api puisqu'elles sont contenues dans la suite du programme. L'utilisateur envoie une requête à l'api, en fonction de la requête, la bonne méthode est appelée et appellera la méthode de database portant le même nom pour accéder aux données. Pour séparer le programme, nous avons divisé cette partie en trois. Nous retrouvons donc une classe mère et deux classes filles.

`CommonDB` est la classe mère de ce package, elle reprend toutes les méthodes communes aux clients et aux fournisseurs comme son nom l'indique. Outre les méthodes de l'api, nous retrouvons également les méthodes `createNotification`, `deleteNotification` et `createContract` car elles devront être appelées à la suite d'une requête et non directement. Nous avons aussi décidé d'ajouter les méthodes `createId`, `getDataOfTable` et `deleteDataOfTable` car ce sont des actions qui seront souvent utilisées et que nous pouvons donc généraliser.

ClientDB et ProviderDB sont les deux classes enfants, elles s'occupent respectivement du côté client et du côté fournisseur comme leurs noms l'indiquent. Elles héritent de la classe CommonDB pour avoir accès à certaines méthodes comme par exemple createId, getDataOfTable et deleteDataOfTable. Notez qu'au niveau du client nous avons rajouté une méthode walletIsEmpty qui permet de savoir si un portefeuille du client est vide.

3.3 Le package dataObject.

Le package dataObject contient toutes les classes représentant un objet, c'est-à-dire :

- Les portefeuilles.
- Les contrats.
- Les clients (du point de vue des fournisseurs).
- Les propositions (que les fournisseurs ont créées).
- Les notifications.

Notez également que nous avons rajouter une classe TypeEnergy pour énumérer tout les types d'énergies.

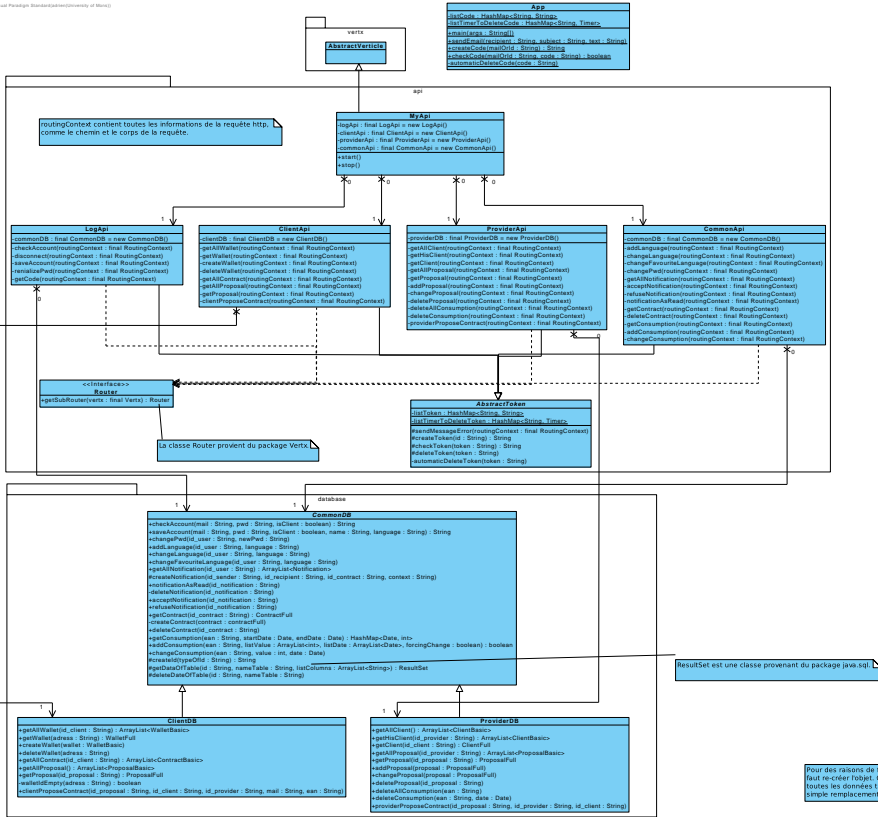
Nous avons décidé de créer ces objets pour transférer facilement les données. En effet toutes les classes ne contiennent que des attributs avec des assesseurs à quelques exceptions près. Notez que nous aurions donc pu mettre les variables en final mais nous avons préféré laisser comme ça car dans le cas contraire nous aurions eu des constructeurs vraiment longs. Ces classes seront donc instanciées lorsque nous recevrons un objet par l'api ou quand nous prendrons des données de la base de données pour facilement les envoyer à l'utilisateur en format json.

À l'exception de la classe notification, nous avons choisi de séparer chaque sorte d'objets en deux parties, une partie basique avec les informations primaires et une partie complète avec le reste des informations. Cela nous permet, lorsque l'utilisateur souhaite par exemple voir tous ces portefeuilles, d'envoyer seulement le nécessaire au lieu d'envoyer toutes les données en une fois. Ce n'est que lorsque l'utilisateur cliquera sur un portefeuille en particulier que nous enverrons toutes les données correspondant à celui-ci.

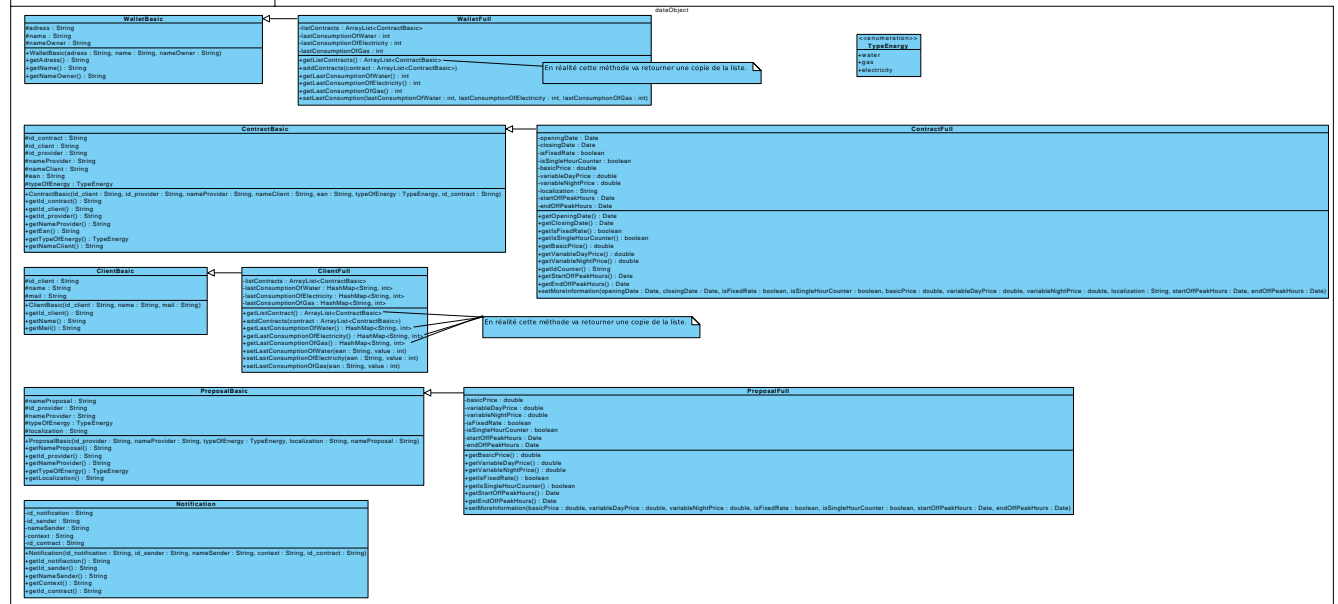
3.4 La classe App.

La classe App est le début du programme. C'est elle qui est chargée de lancer le programme comme toutes applications java grâce à la méthode nommée "main". En effet, cette méthode va lancer l'api de la classe Myapi. Notez que nous n'avons pas directement lié ces deux classes entre elles car l'api se lance indirectement par le framework Vertx.

La classe App contient également quelques méthodes statiques utilisées par les autres parties du projet. Ce sont ces méthodes qui s'occupent de la partie mail du projet, notamment "sendEmail" qui enverra une mail à un utilisateur qui souhaite créer un compte, réinitialiser son mot de passe ou bien le changer. Les autres méthodes s'occupent du "code". En effet, nous avons décidé que lorsqu'un utilisateur souhaite réaliser une des tâches précédentes, nous allons lui envoyer un code par mail avec quelques explications. Nous avons donc besoin d'une méthode pour générer le code, une pour vérifier que l'utilisateur a entré le bon code et pour finir une pour supprimer le code si l'utilisateur a mis trop de temps pour l'envoyer.



Pour des raisons de facilité, on ne peut pas modifier la plupart des variables des objets. Il faut le créer l'objet. Car si on veut modifier un objet, il faut d'abord le créer en recherchant toutes les données (tels que si on peut en créer directement un autre et effectuer un simple remplacement par après.



En réalité cette méthode va retourner une copie de la liste.

En réalité cette méthode va retourner une copie de la liste.

4 Interface

4.1 Introduction

Nous avons réalisé notre interface principalement sur base de nos usecases et overview diagrams ainsi que les choix effectués concernant la base de données et le class diagram.

Cette manière de procéder nous a permis de structurer nos idées afin de fournir l'interface la plus intuitive possible.

De plus, nous avons décidé de séparer l'interface en **trois parties** :

1. Le système de logs
2. L'interface client
3. L'interface fournisseur

ce qui nous semblait plus approprié étant donné que nous devons obtenir deux applications distinctes, une pour le fournisseur et l'autre pour le client.

4.2 Système de logs

Sur la page principale de connexion, l'utilisateur devra préciser s'il est client ou fournisseur en cochant la case appropriée et pourra également changer de langue s'il le souhaite.

Il pourra dès lors entrer ses informations et **se connecter**.

Cependant s'il a **oublié son mot de passe**, un bouton sera prévu à cet effet. Ce dernier enverra l'utilisateur sur une nouvelle page où il devra inscrire le code qu'il aura reçu par mail et son nouveau mot de passe.

Un bouton "Submit" aura pour but de confirmer ce que l'utilisateur a entré et un bouton "Back" sera présent si jamais ce dernier veut retourner en arrière.

S'il n'a pas encore de compte, l'utilisateur aura la possibilité d'en **créer un nouveau**. Le système fonctionnera comme la connexion expliquée précédemment.

La seule différence réside lorsque ce dernier appuiera sur le bouton "Create an account". L'utilisateur sera alors envoyé sur une nouvelle page où on lui demandera de confirmer la création de son compte en entrant le code qu'il aura reçu par mail pour plus de sécurité.

Pour finir, de la même manière que pour le changement de mot de passe, un bouton "Finish" aura pour but de confirmer ce que l'utilisateur a entré et un bouton "Back" sera présent si jamais ce dernier veut retourner en arrière.

En outre, l'utilisateur pourra demander qu'on lui renvoie un mail si le précédent n'est pas reçu.

log

BABA WALLET

☒ Client ☐ Provider
☐ French ☒ English

Mail :

Password :

[Forgotten password](#)

Login

Create an
account

Create Account

BABA WALLET

☒ Client ☐ Supplier
☐ Français ☒ English

Mail :

Password :

Repeated Password :

Create an
account

BACK

Create Account

BABA WALLET

An email is sent :
Follow the instructions

Mail Code :

SEND A NEW CODE

FINISH

BACK

Password

Password

An email is sent :
Follow the instructions

Mail Code :

New Password :

Repeated Password :

Submit

SEND A NEW CODE

BACK

4.3 Points communs

Les points communs entre l'interface client et fournisseur sont

1. **Les notifications :**

L'utilisateur verra le fournisseur ou client en question, le contexte et le contrat lié à la notification.

Il pourra également observer plus en détail le contrat avec le bouton "See", marquer comme lue les notifications grâce au bouton "OK" et les accepter ou refuser dans le cadre d'une demande.

En outre, la possibilité d'actualiser lui-même s'il le désire lui est laissée.

2. **Les paramètres :**

Concernant le changement de mot de passe, cela se déroule exactement de la même manière que dans le système de logs. Pour la langue, l'utilisateur pourra en ajouter, choisir sa préférée et changer celle étant active.

Dans tous les cas, ce dernier sera conduit sur une page où il aura la possibilité de chercher une langue et ensuite soit de la télécharger, soit de la choisir en fonction du contexte.

4.4 Interface client

Lorsqu'un client se connectera, il arrivera sur la page d'accueil ou plus précisément "Home".

Ce dernier aura alors les possibilités suivantes :

1. Voir ses portefeuilles ("Wallets")
2. Voir ses contrats ("Your contracts")
3. Voir ses notifications
4. Voir les fournisseurs et contrats relatifs ("See new contracts")
5. Se déconnecter
6. Aller sur la page des paramètres

Il est important de noter que ce n'est qu'à partir de ces six pages que le client pourra revenir sur la page "Home" étant donné le choix effectué dans notre overview diagram.

Néanmoins, ce dernier aura la possibilité de revenir en arrière à l'aide du bouton "Back" lorsqu'il sera sur des "sous-pages" de ces six sections principales.

Nous pouvons maintenant commencer par l'option "**Voir ses portefeuilles**" ("**Wallets**") :

Le client pourra à partir d'ici voir une liste reprenant tous les portefeuilles qu'il aura créé précédemment.

Chaque rectangle représentant un portefeuille comprend :

1. Le nom du portefeuille
2. Le nom du propriétaire du portefeuille
3. L'adresse associée au portefeuille

Le bouton "Go" permettra de voir plus en détail un portefeuille et le bouton "+" sur le rectangle vide donnera la possibilité au client d'ajouter un nouveau portefeuille.

Lorsqu'il souhaitera **voir plus en détail un portefeuille**, le client aura accès au nom du portefeuille, au nom du propriétaire du portefeuille et à l'adresse associée au portefeuille comme sur la page précédente.

Toutefois d'autres actions lui seront possibles :

1. Voir ses dernières consommations
2. Voir les contrats associés
3. Voir les contrats associés en détail (Bouton "Go")
4. Ajouter des consommations (Bouton "Add consumptions")
5. Fermer définitivement le portefeuille (Bouton "Close the Wallet")

Le bouton "Go" concernant les contrats associés l'amènera sur une page montrant les contrats que nous expliquerons prochainement.

Le bouton "**Add consumptions**" l'entraînera vers une page où il pourra voir ses données de consommations en graphique ou en tableau à l'aide des deux boutons placés en haut de la page.

Le rectangle gris les représentent et il pourra également sélectionner dans ce dernier s'il souhaite voir les données mensuellement, hebdomadairement,...

Le client pourra également s'il le désire exporter ses données. Nous pouvons noter que ce dernier exportera les données présentent dans le tableau gris au moment où il appuiera sur le bouton "Export".

En ce qui concerne le changement et l'ajout de consommation, celui-ci devra entrer la date correspondante, le type d'énergie et la valeur associée et devra ensuite confirmer ses modifications grâce aux boutons "Change" et "Add".

Le bouton "+" mentionné précédemment servant à ajouter un nouveau portefeuille est connecté à une page qui lui demandera d'écrire le nom et l'adresse du nouveau portefeuille.

Cette manière de procéder est liée au fait que nous avons décidé qu'un portefeuille doit être créé avant d'associer un contrat à ce dernier.

La deuxième option est la suivante : **"Voir ses contrats" ("Your contracts")**

Une fois sur cette page, le client aura accès à sa liste de contrats et il pourra rechercher un contrat spécifique en tapant le code "EAN" ou le nom du fournisseur.

Les informations basiques qu'il verra sur chaque ligne de la liste sont le fournisseur et le type d'énergie.

Lorsqu'il cliquera sur le **bouton "Go"** la nouvelle page lui offrira les informations suivantes : Le type d'énergie et le fournisseur de la même manière que sur la page précédente.

Les nouvelles actions disponibles sont les suivantes :

1. Le nom du contrat
2. Le portefeuille associé (Le code "EAN" ainsi que l'adresse)
3. La localisation (du contrat)
4. Le prix basique
5. Le prix dépendant du jour et la nuit
6. Le taux fixe ou variable
7. La date d'ouverture du contrat
8. La date de fermeture du contrat

Il pourra aussi fermer le contrat par le bouton "Close the contract".

La troisième et dernière section est **”Voir les fournisseurs et contrats relatifs (”See new contracts”)”**

Sur cette page, le client pourra voir une liste reprenant les noms des fournisseurs, les types d’énergies et la localisation pour chaque contrat.

Pour lui rendre la tâche de recherche plus facile, nous avons mis à sa disposition une sélection sur le côté droit. Cette dernière permettra de choisir le type d’énergie souhaité (Electricité, gaz et eau) ainsi que la localisation.

Le bouton **”Go”** l’amènera sur les informations liées à un nouveau contrat :

1. Le fournisseur
2. Le type d’énergie
3. La localisation (du contrat)
4. Le prix basique
5. Le prix dépendant du jour et la nuit
6. Le taux fixe ou variable
7. Le type de compteur

Pour confirmer sa demande de contrat, le client devra entrer le nom du portefeuille auquel il souhaite l’associer ainsi que le code ”EAN” et appuyer sur le bouton ”Submit”.

Nous ne reviendrons pas sur les points ”Voir les notifications” et ”Les paramètres”, ces derniers étant expliqués dans les points communs.

Home

Wallets

Your contracts

Notifications

Disconnect

Settings

Wallets

Home

Your contracts

Home

Notifications

Home

Settings

Home

Name (Wallet)

BACK

ADD CONSUMPTIONS

CLOSE THE WALLET

Contract name

BACK

CLOSE THE CONTRACT

Consumptions

BACK

CLOSE THE WALLET

New Contracts

Home

Add a wallet

BACK

ADD

Contract information

BACK

Language

BACK

Choose language

BACK

Password

BACK

Add language

BACK

4.5 Interface fournisseur

Lorsqu'un client se connectera, il arrivera sur la page d'accueil ou plus précisément "Home".

Ce dernier aura alors les possibilités suivantes :

1. Voir ses clients ("Your clients")
2. Voir ses contrats ("Your contracts")
3. Voir ses notifications
4. Se déconnecter
5. Aller sur la page des paramètres

Tout comme pour l'interface client, il est important de noter que ce n'est qu'à partir de ces six pages que le client pourra revenir sur la page "Home" étant donné le choix effectué dans notre overview diagram.

Néanmoins, ce dernier aura la possibilité de revenir en arrière à l'aide du bouton "Back" lorsqu'il sera sur des "sous-pages" de ces six sections principales.

La première section est **Voir ses clients ("Your clients")**

Le fournisseur pourra à partir d'ici voir une liste reprenant tous les noms de ses clients ainsi que leurs adresses mails.

Le bouton "Go" lui permettra de voir plus en détail un client, il aura accès à :

1. Son nom
2. Son adresse mail
3. Les contrats lui étant associés (Nom du contrat, code "EAN", le type d'énergie, la dernière consommation) :
Le bouton "Go" lui donnera la possibilité de voir plus en détail le contrat de la même manière que lorsqu'un client souhaite voir ses contrats.
Il aura la faculté de supprimer un contrat et voir les consommations.
Contrairement au client, il ne pourra pas ajouter de nouvelles données de consommations mais simplement les modifier et ne pourra pas exporter les données mais en importer.
4. La suppression d'un client (Bouton "Delete Client")

Le **bouton "Add clients"** le mènera sur une page où il pourra sélectionner un contrat à envoyer à un possible nouveau client.

Passons à la deuxième section : **Voir ses contrats ("Your contracts")**

Le fournisseur pourra à partir d'ici voir une liste reprenant tous les noms de ses contrats, leurs types d'énergie ainsi que leurs localisations.

Le bouton "Go" lui donnera la possibilité de voir plus en détails ses contrats avec :

1. Le nom du contrat
2. Le type d'énergie
3. La localisation (du contrat)
4. Le prix basique
5. Le prix dépendant du jour et la nuit
6. Le taux fixe ou variable
7. Le type de compteur

Ce dernier aura également accès à la suppression du contrat et au changement du contrat fonctionnant comme **l'ajout de contrats (Bouton "Add contracts")** que nous allons expliquer ci-dessous.

Lorsqu'un fournisseur souhaitera ajouter un contrat il devra entrer :

1. Le nom du contrat
2. Le type d'énergie
3. La localisation (du contrat)
4. Le prix basique
5. Le prix dépendant du jour et la nuit
6. Le taux fixe ou variable
7. Le type de compteur

Le bouton "Add" lui servira à valider la création du nouveau contrat.

Home

Your clients

Your contracts

Notifications

Disconnect

Settings

Your clients

Name, Mail

Name, Mail

Name, Mail

Home

ADD CLIENTS

Your contracts

Contract (name), Type of energy, location

Contract (name), Type of energy, location

Contract (name), Type of energy, location

Home

ADD CONTRACTS

Notifications

Client, Context, Contract

Client, Context, Contract

Client, Context, Contract

Home

Settings

Change password

Language

Home

Name (client)

Mail : Contracts :

1. Contract, Ean Code, Type of Energy Last consumption :

2. Contract, Ean Code, Type of Energy Last consumption :

BACK

DELETE CLIENT

Contract name

Type of energy :

Basic price price depends on the day : price depends on the night : Variable or fixed rate :

Bi-hourly or single-hour counter :

BACK

CHANGE THE CONTRACT

DELETE THE CONTRACT

Contract name

Information :

Client : Mail : Type of energy : Location :

Basic price price depends on the day : price depends on the night : Variable or fixed rate :

Consumptions :

Date of opening : Date of closure :

BACK

DELETE THE CONTRACT

Add a contract

Name :

Type of energy :

Location :

Basic Price :

Night Price :

Day Price :

Bi-hourly counter ☐ Mono-hourly counter ☒ Fixed rate ☐ Variable rate ☒

BACK

ADD

Consumptions

Table Import Graphic

Change Consumptions : Date/Type/Value

BACK

CHANGE

Add clients

Contract (name) : Name

Contract (name) : Name

Contract (name) : Name

BACK

Language

Add language Preferred language Change language

BACK

Choose language

Language :

Language

Language

Language

BACK

Add language

Language :

Language

Language

Language

BACK

Password

An email is sent : Follow the instructions

Mail Code :

New Password :

Repeated Password :

Submit

SEND A NEW CODE

BACK