

Groupes D :
Ferhat DADACHE
Tassadit LEROUL
Lydia Sadmi

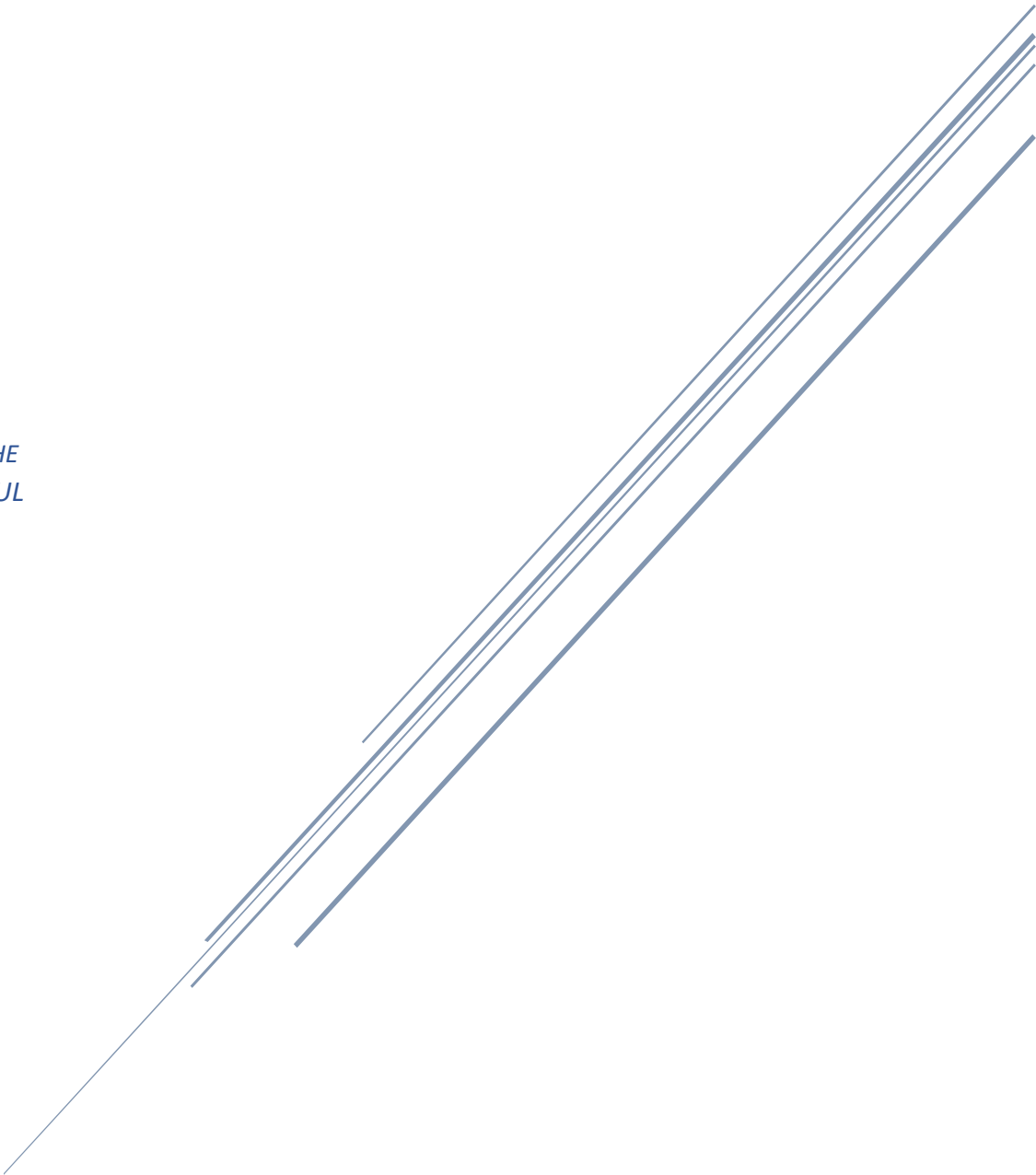


Table des matières

I- Introduction :	2
II- Cas d'utilisation :	3
III –Séquence d'authentification :	5
IV – Scénarios d'authentification :	6
1 – authentification valide :	6
2 – authentification échouée :	7
V – Séquence de création d'événement :	8
VI – Scénarios de création d'événements :	10
1 – Création d'évènement effectuée :	10
1- Création d'évènement échouée :	10
VII- Séquence de recherche de la meilleure adresse	11
VIII – Scénario de recherche de la meilleure adresse :	12
IX – Séquence d'invitation d'ami :	14
X – Scénario d'invitation d'ami à un événement :	15
1- Invitation acceptée :	15
2 – Invitation refusée :	16
XI- Séquence de recherche d'activité :	17
XII-Scénario de recherche d'activité	19
1- Scénario pour la recherche d'un restaurant	19
2- Scénario pour la recherche d'une boîte de nuit	21
3- Scénario pour la recherche d'un cinéma	23

I- Introduction :

Après étude du cahier des charges, nous entamons l'analyse du produit. Ce qui va nous permettre de proposer une application très performante et satisfaisante qui réponde aux différents besoins de l'utilisateur.

Dans ce document, on énoncera les principaux cas d'utilisation sous forme de diagrammes UML.

On représentera graphiquement les différentes interactions entre les acteurs et le système selon un ordre chronologique dans la formulation. On le fera sous forme de diagrammes de séquences.

On énoncera ces interactions avec des scénarios possibles sous forme de diagrammes avec des valeurs réelles.

II- Cas d'utilisation :

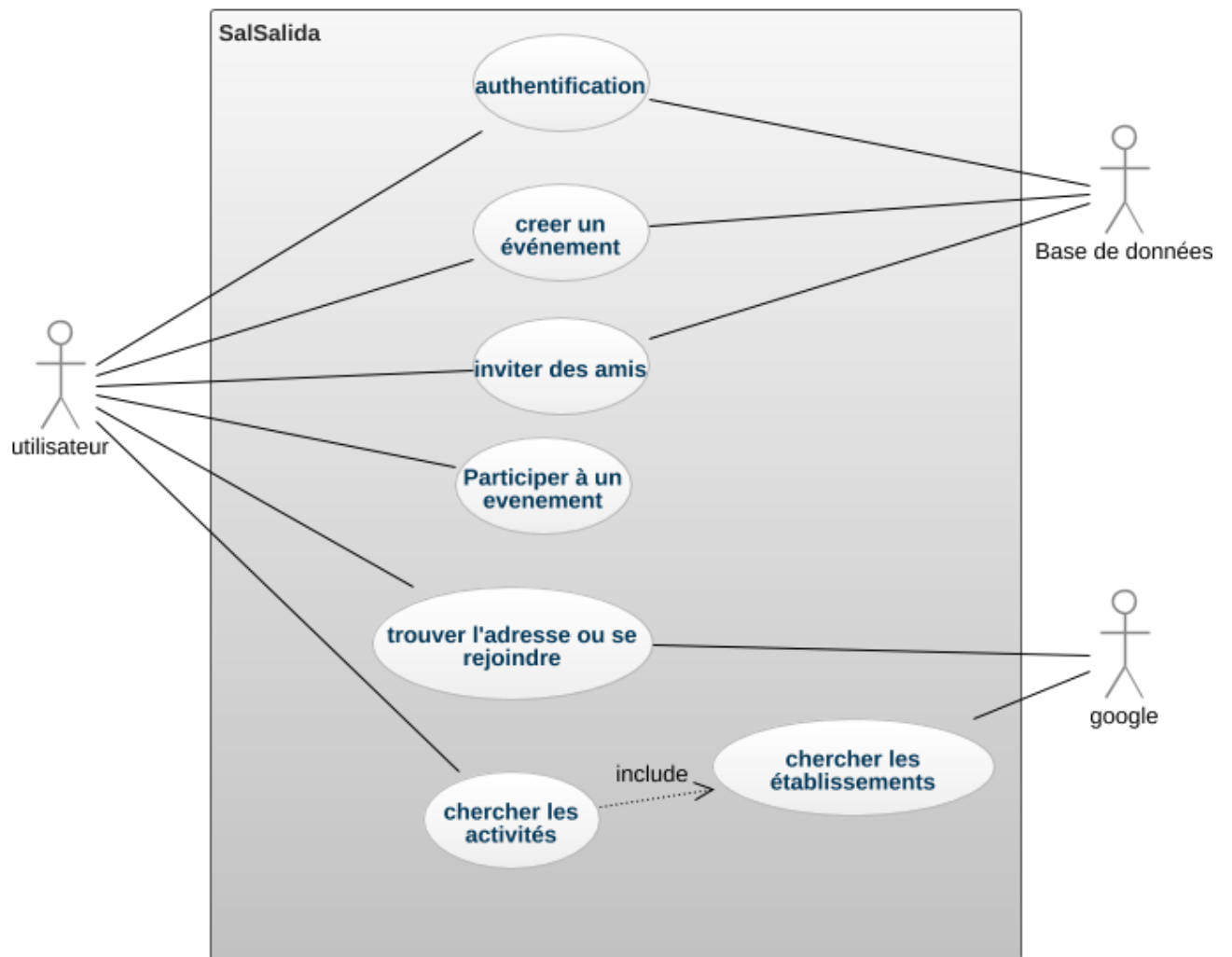


FIGURE 1 - CAS D'UTILISATION DE L'APPLICATION SALSALIDA.

• **Détails :**

Ce diagramme (Figure 1) illustre les différentes actions qui sont possibles dans le system ainsi que les acteurs concernés.

Authentification : Un utilisateur ayant déjà créer un compte sur l'application aura la possibilité de se connecter. Celui-ci saisit les informations nécessaires, l'application qui interagit avec la base de données qui vérifie l'exactitude de ces informations, et donne accès.

Créer un événement : Un utilisateur connecté peut créer un événement en saisissant les informations nécessaires à celui-ci dont les horaires et la date et le nom de l'événement.

Inviter des amis : Un utilisateur connecté peut inviter des amis à un évènement qu'il a déjà créé. L'application s'occupe d'établir ce lien en interagissant avec la base de données.

Participer à un événement : Un utilisateur connecté qui reçoit une invitation à un événement déjà créé par un autre utilisateur peut participer à celui-ci en acceptant l'invitation.

Chercher des activités : Un utilisateur connecté peut ajouter des établissements à un événement qu'il a déjà créé. Des établissements sont suggérés par Google, et le plus optimisé parmi ceux-ci est choisi par l'application, qui le propose ensuite à l'utilisateur.

Trouver l'adresse où se rejoindre : L'application propose aux participants d'un événement un point de rencontre qui les arrangerait le plus possible.

Les Acteurs : Les acteurs intervenant dans cette application sont , l'utilisateur , google , et la base de donnée de l'application.

III –Séquence d’authentification :

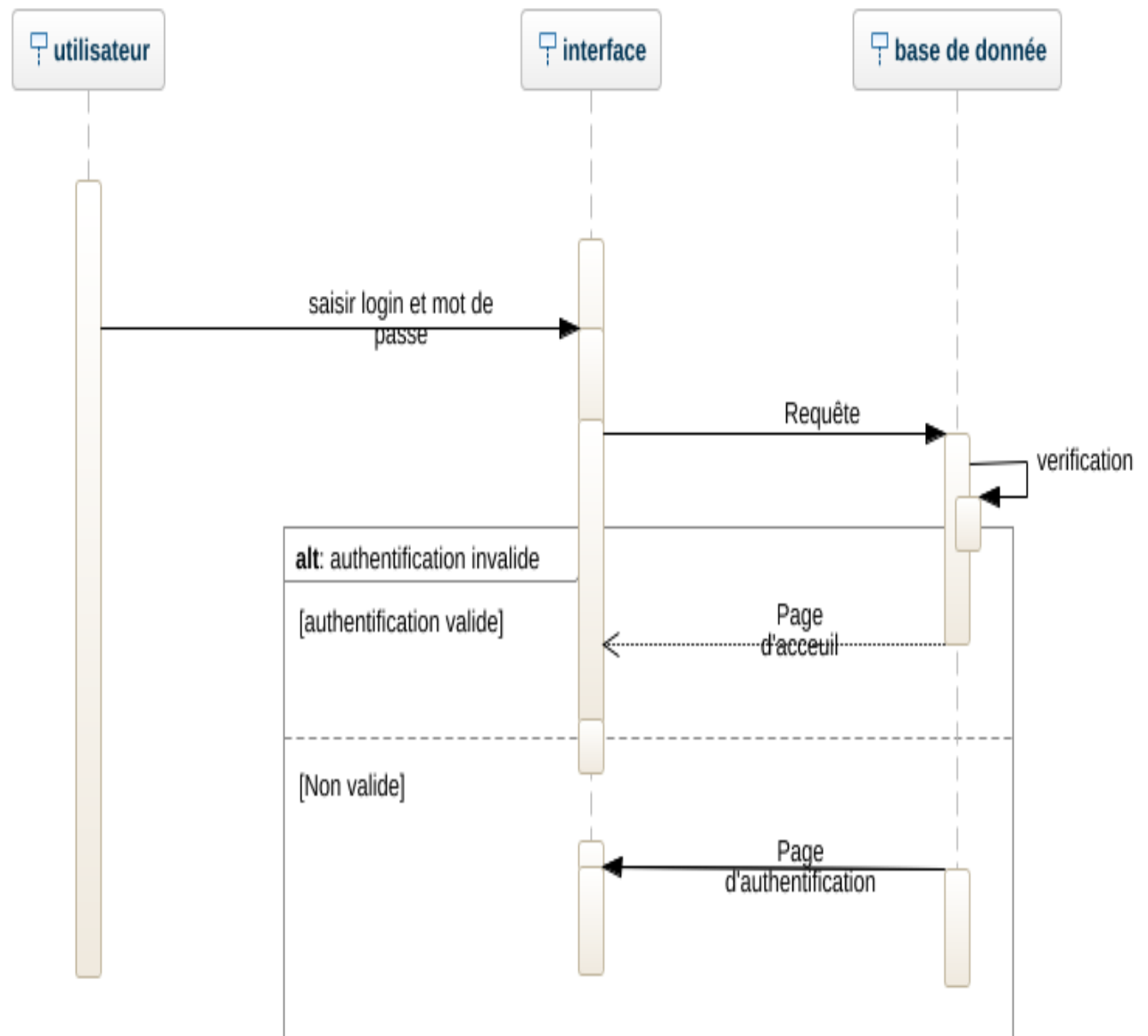


FIGURE 2 DIAGRAMME DE SEQUENCE POUR L'AUTHENTIFICATION

- **Détails :**

Après inscription, un utilisateur a le droit de s'authentifier. Pour cela, comme illustré dans la **Figure 2**, il a besoin de saisir ses identifiants (login & mot de passe) dans un formulaire que propose l'application. Cette dernière envoie une requête à la base de données, qui vérifie l'exactitude de ces informations.

Deux alternatives sont possibles :

1 – authentification valide :

Une page d'accueil est alors renvoyée pour l'utilisateur.

2 – authentification invalide :

L'utilisateur est alors invité à ressaisir ses informations.

IV – Scénarios d'authentification :

Pour ce cas, on propose deux cas de scénarios possibles :

1 – authentification valide :

L'illustration ci-dessous (**Figure 3**) décrit un scénario où l'utilisateur a réussi à s'identifier.

Dans ce cas, il saisit « Granola » comme login, « chocolat » comme mot de passe. L'application envoie une requête à la base de données et vérifie que les informations sont bien valides.

Une page d'accueil s'ouvre pour l'utilisateur avec accès à toutes ses données.

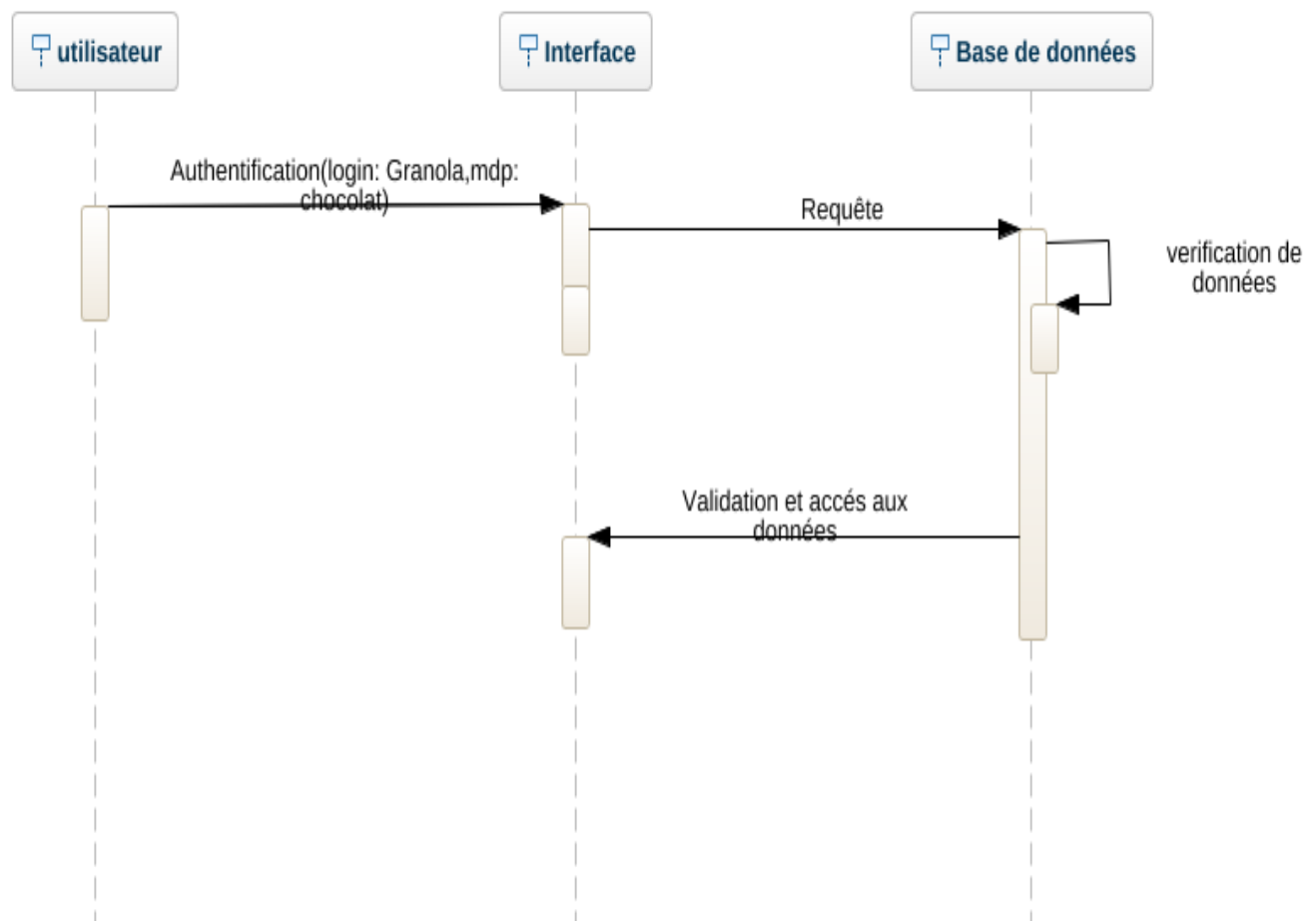


FIGURE 3 - SCENARIO D'AUTHENTIFICATION REUSSIE

2 – authentication échouée :

L'illustration ci-dessous (**Figure 4**) décrit un scénario où l'utilisateur n'a réussi pas à s'identifier.

Dans ce cas, il saisit « Granola » comme login, « caramel » comme mot de passe. L'application envoie une requête à la base de données, Après vérification, le mot de passe ne correspond pas.

Un message demandant de ressaisir les informations est alors affiché à l'utilisateur.

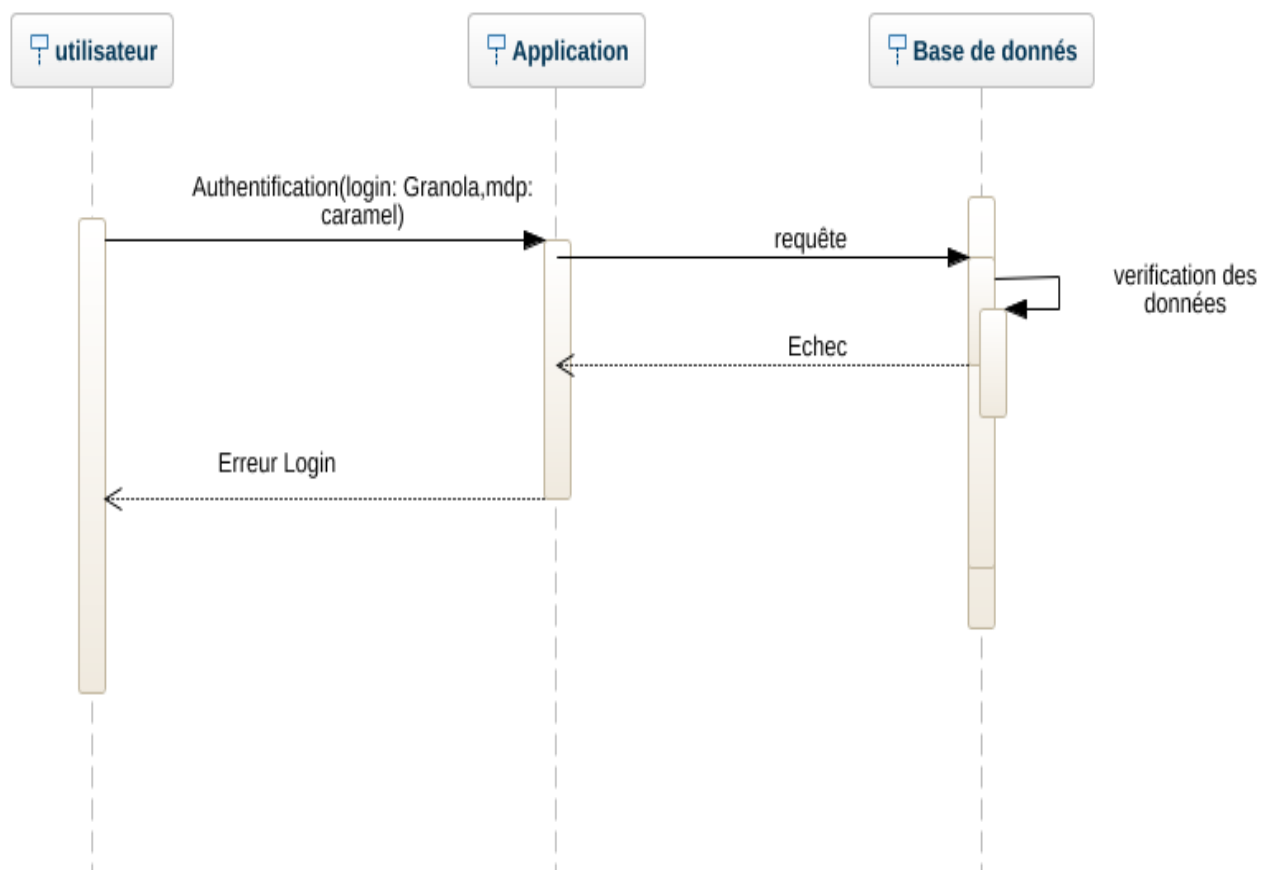


FIGURE 4 - SCENARIO D'AUTHENTIFICATION ECHOUÉE

V – Séquence de création d'événement :

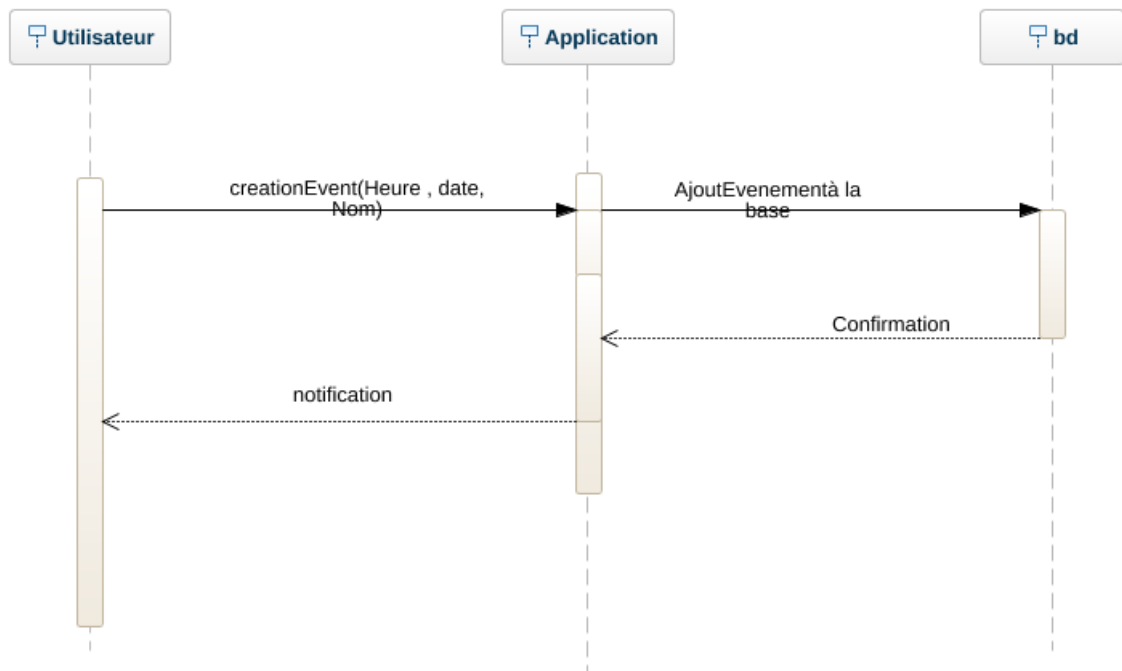


FIGURE 5 - SEQUENCE CREATION D'ÉVÉNEMENT

- **Détails :**

Un utilisateur a la possibilité de créer un événement. Pour cela, il a besoin de donner un nom à celui-ci, une heure et une date. L'application vérifie les informations, l'ajoute à la base de données.

Un message de confirmation ou d'erreur est affiché à l'utilisateur.

Les acteurs qui rentrent en jeu sont : utilisateur et base de données.

VI – Scénarios de création d'événements :

1 – Création d'évènement effectuée :

Ce scénario représente la création d'un évènement « anniversaire » à la date du 04/05/2018 à 20h. L'utilisateur demande à l'application de créer cet évènement, l'application l'ajoute à sa base de données qui vérifie que les informations sont bonnes et qu'il n'y a pas de contrainte violée.

La base de données accepte d'ajouter l'évènement et le confirme à l'application. L'application ajoute l'anniversaire au profil de l'utilisateur, puis notifie l'utilisateur que son évènement a bien été créé.

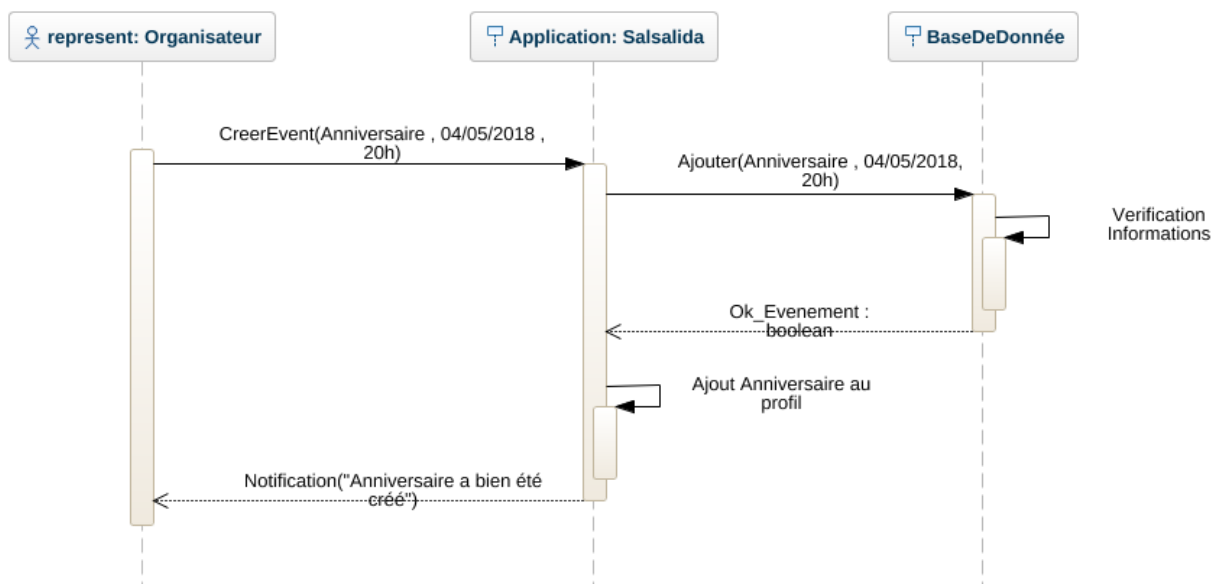


FIGURE 6 - SCENARIO CREATION D'EVENEMENT REUSSI

1- Création d'évènement échouée :

Ce scénario représente le cas d'échec de la création d'évènement. On suppose la création du même évènement « anniversaire » le 04/05/2018 à 20h. L'utilisateur essaye de créer un autre évènement sur le même créneau.

La base de données vérifie les informations pour ajouter cet événement, et trouve qu'un événement est déjà présent pour cette date et cet heure « violation de contrainte ».

Elle retourne alors une erreur à l'application, car la date est occupée.

L'application envoie alors un message à l'utilisateur pour lui demander de choisir une autre date .

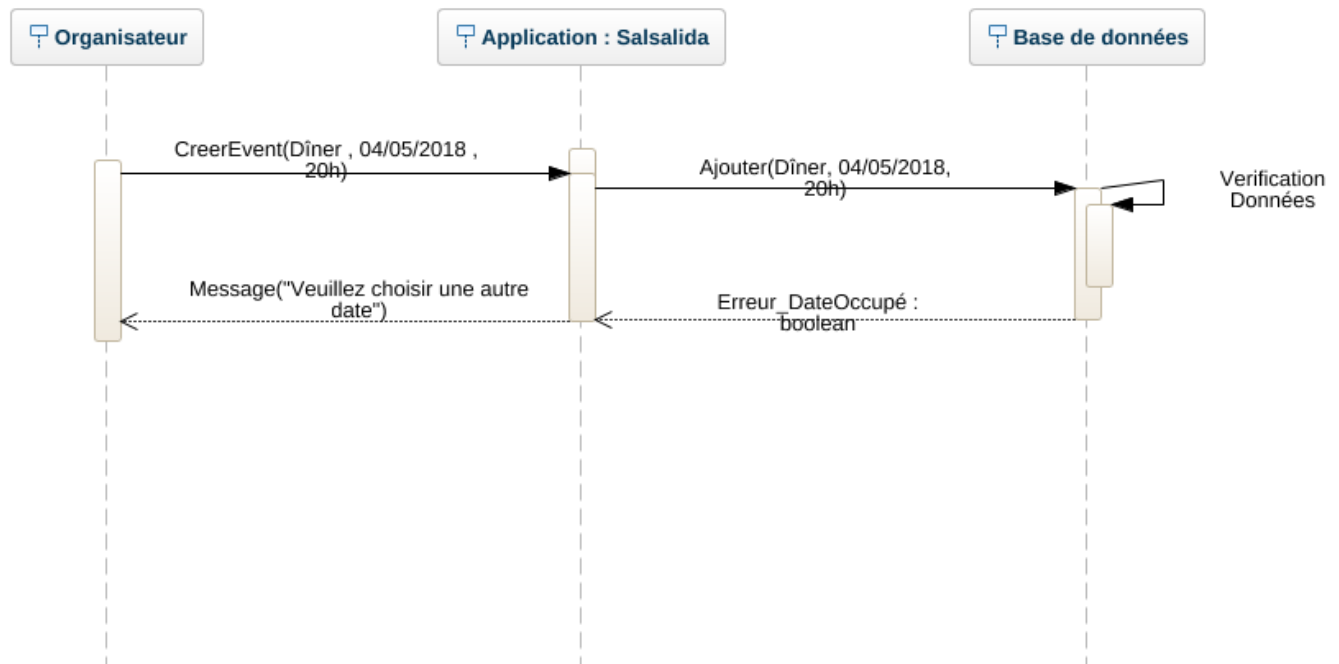


FIGURE 7 - SCENARIO DE CREATION D'EVENEMENT ECHOUÉ

VII- Séquence de recherche de la meilleure adresse

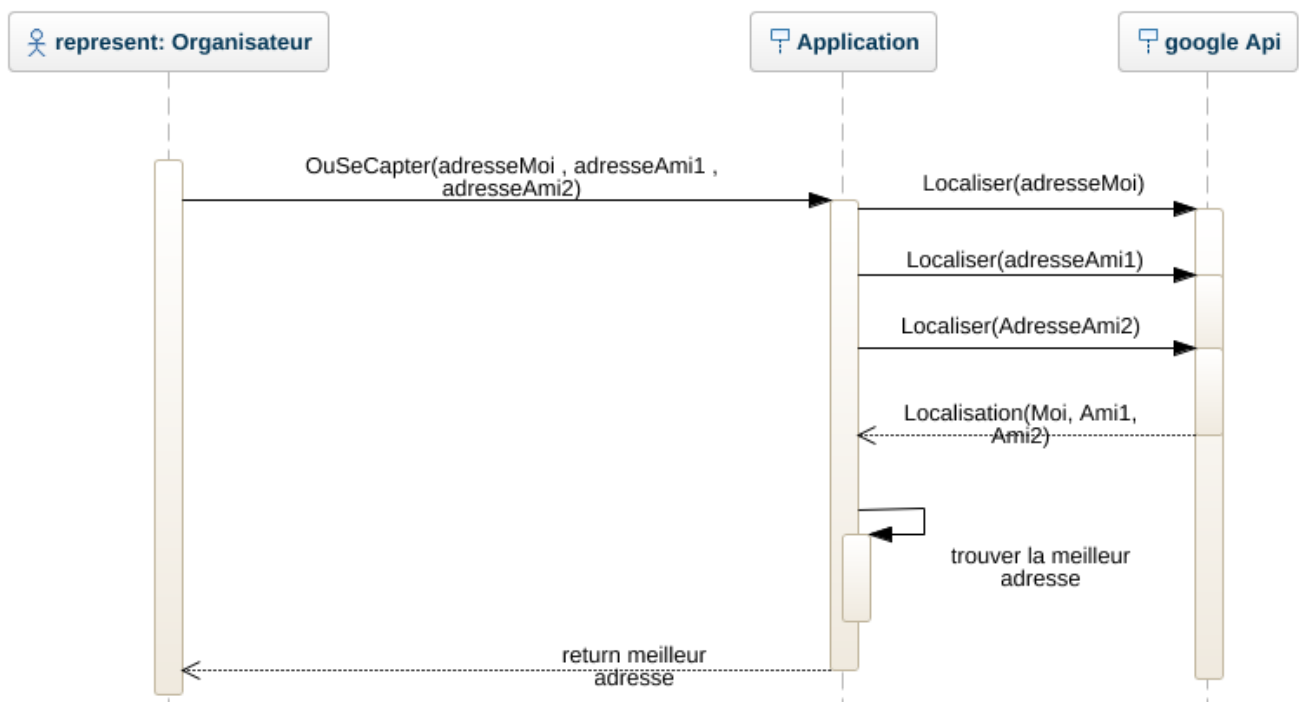


FIGURE 8 DIAGRAMME DE SEQUENCE DE RECHERCHE DE LA MEILLEUR ADRESSE

- **Details :**

Pour trouver la meilleure adresse qui satisfasse les différents amis qui vont se rencontrer, l'organisateur demande à l'application ou se capter en l'informant des différentes adresses des personnes participant à l'événement.

L'application va demander à l'api google de localiser les trois adresses. Grâce à cette localisation, l'appli va trouver la meilleure adresse et l'enverra à l'organisateur.

VIII – Scénario de recherche de la meilleure adresse :

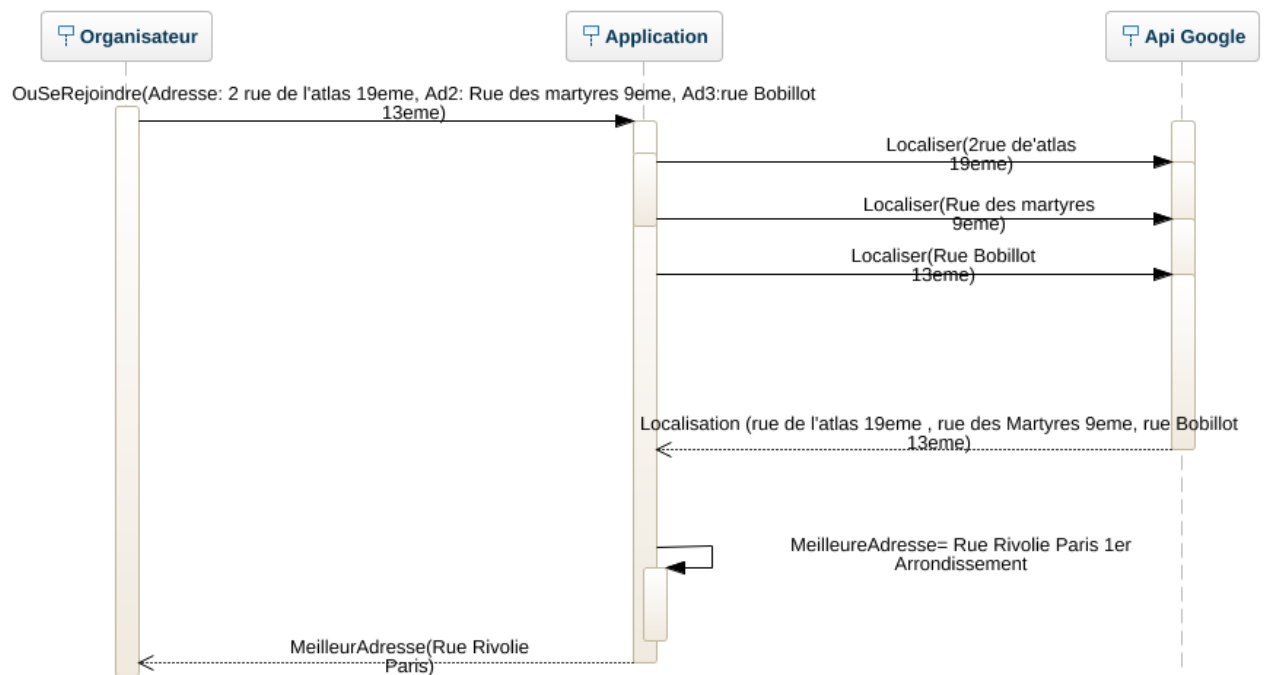


FIGURE 9 : SCENARIO POUR TROUVER LA MEILLEUR ADRESSE DE RENCONTRE

- **Details**

L'organisateur de l'évènement veut savoir ou il peut se rencontrer avec ses amis qui habitent dans le 9eme et le 13eme .

Il rentre leurs adresses et la sienne dans l'appli et demande à l'appli de lui trouver le lieu ou ils peuvent se rejoindre en ayant le moins de trajet à faire tous les trois.

L'application envoie alors des demandes de localisation des trois adresses à l'api google, google localise ces trois adresses et renvoie cette localisation à l'application.

L'application fait un calcule du plus court chemin entre les 3 adresses et calcule le point de rencontre des trois amis qui est à la rue Rivoli dans le 1er Arrondissement de Paris.

IX – Séquence d’invitation d’ami :

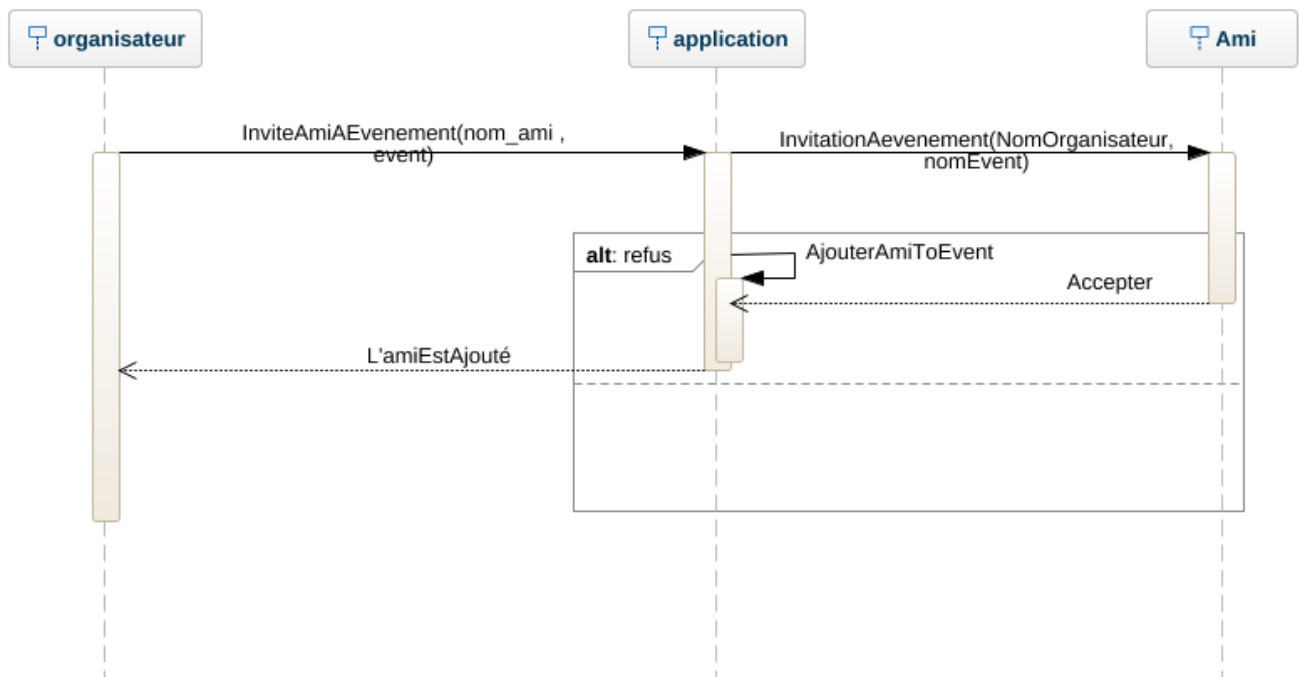


FIGURE 10 DIAGRAMME DE SEQUENCE DE L'INVITATION D'UN AMI A UN EVENEMENT

- **Details :**

Pour inviter un ami à un événement, l'organisateur demande à l'application d'ajouter son ami à son événement.

L'application envoie alors une invitation à l'ami avec le nom de l'organisateur et le nom de son événement. L'ami peut alors accepter l'invitation.

Dans ce cas-là, l'application ajoute l'ami à l'événement et envoie une notification à l'organisateur pour le prévenir que son ami a été ajouté.

Dans le cas d'un refus rien n'est fait.

X – Scénario d’invitation d’ami à un événement :

1- Invitation acceptée :

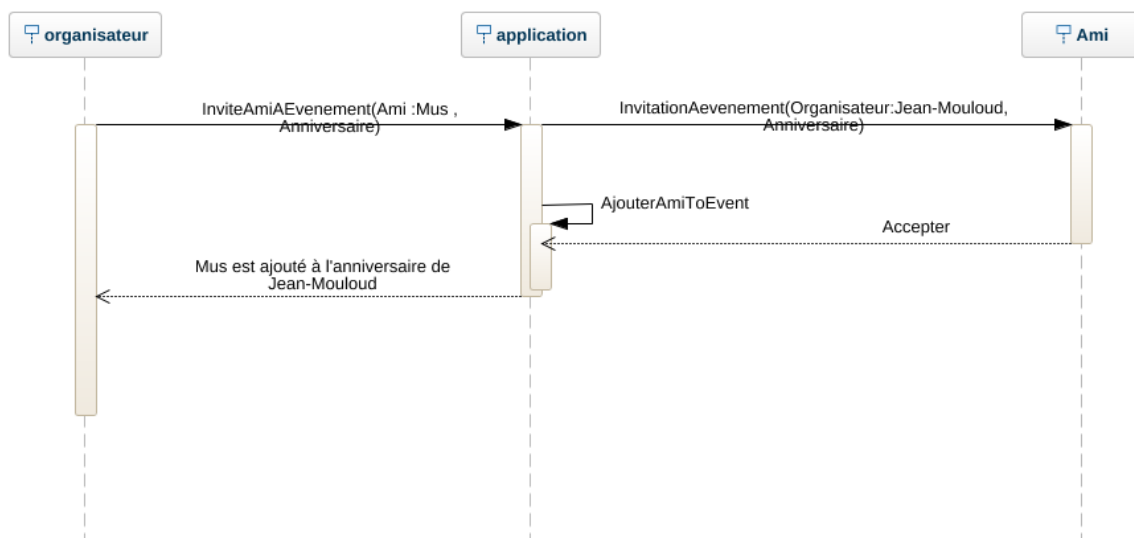


FIGURE 11 :SCENARIO DE L'ACCEPTATION DE L'INVITATION PAR UN AMI

Details :

Jean-Mouloud veut organiser son anniversaire et inviter Mus .
Il envoie une invitation via l’application à Mus .

L’application envoie l’invitation à Mus en lui indiquant que Jean Mouloud organise un évènement Anniversaire auquel il est invité.

Mus accepte l’invitation.

L’application ajoute alors Mus à l’évènement anniversaire. Puis notifie Jean-Mouloud que Mus sera présent à son anniversaire.

2 – Invitation refusée :

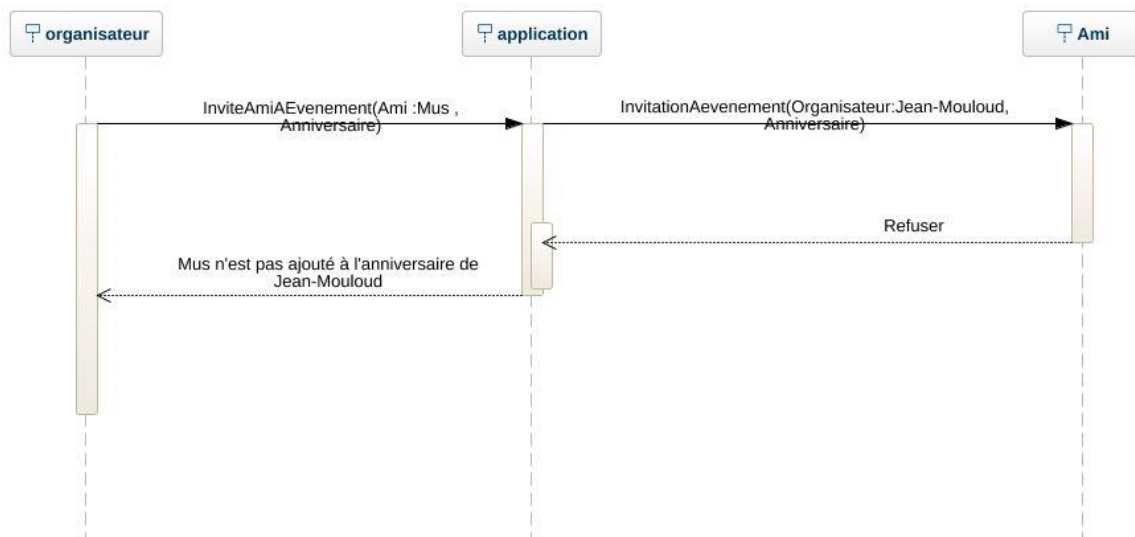


FIGURE 12 SCENARIO DU REFUS D'UN AMI DE PARTICIPER A UN EVENEMENT

- **Details**

Dans ce cas Mus refuse l'invitation.

L'application ne fait rien et notifie Jean Mouloud que Mus n'a pas accepté son invitation.

XI- Séquence de recherche d'activités :

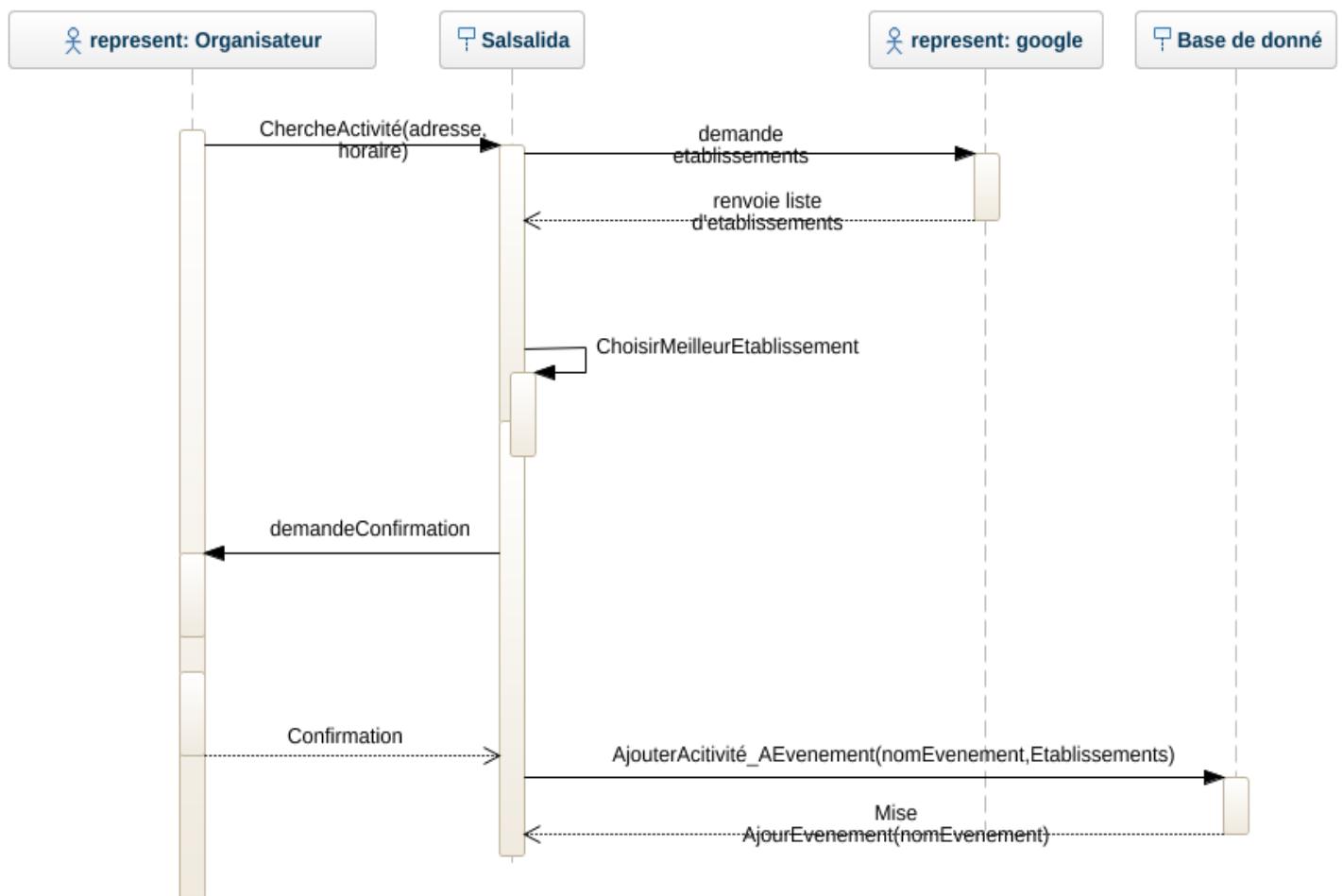


FIGURE 13DIAGRAMME DE SEQUENCE POUR LA RECHERCHE D'ACTIVITES

- **Details :**

Pour rechercher une activité à faire, l'organisateur de l'événement , demande à l'application de lui chercher des établissements liés à l'activité voulu tel que la restauration en lui donnant une adresse et un horaire .

L'application demande à l'api google de trouver les établissements liés à cette activité.

L'api google renvoie la liste des établissements à l'application.

L'application choisie ensuite le meilleur établissement grâce à des paramètres qu'on aura programmés.

Quand l'établissement est choisi, il est proposé à l'organisateur à qui on demande une confirmation.

S'il confirme on ajoute l'établissement à l'événement dans la base de données de l'application.

L'événement est ainsi mis à jour dans l'application avec l'activité à faire.

XII-Scenario de recherche d'activité

1- Scenario pour la recherche d'un restaurant

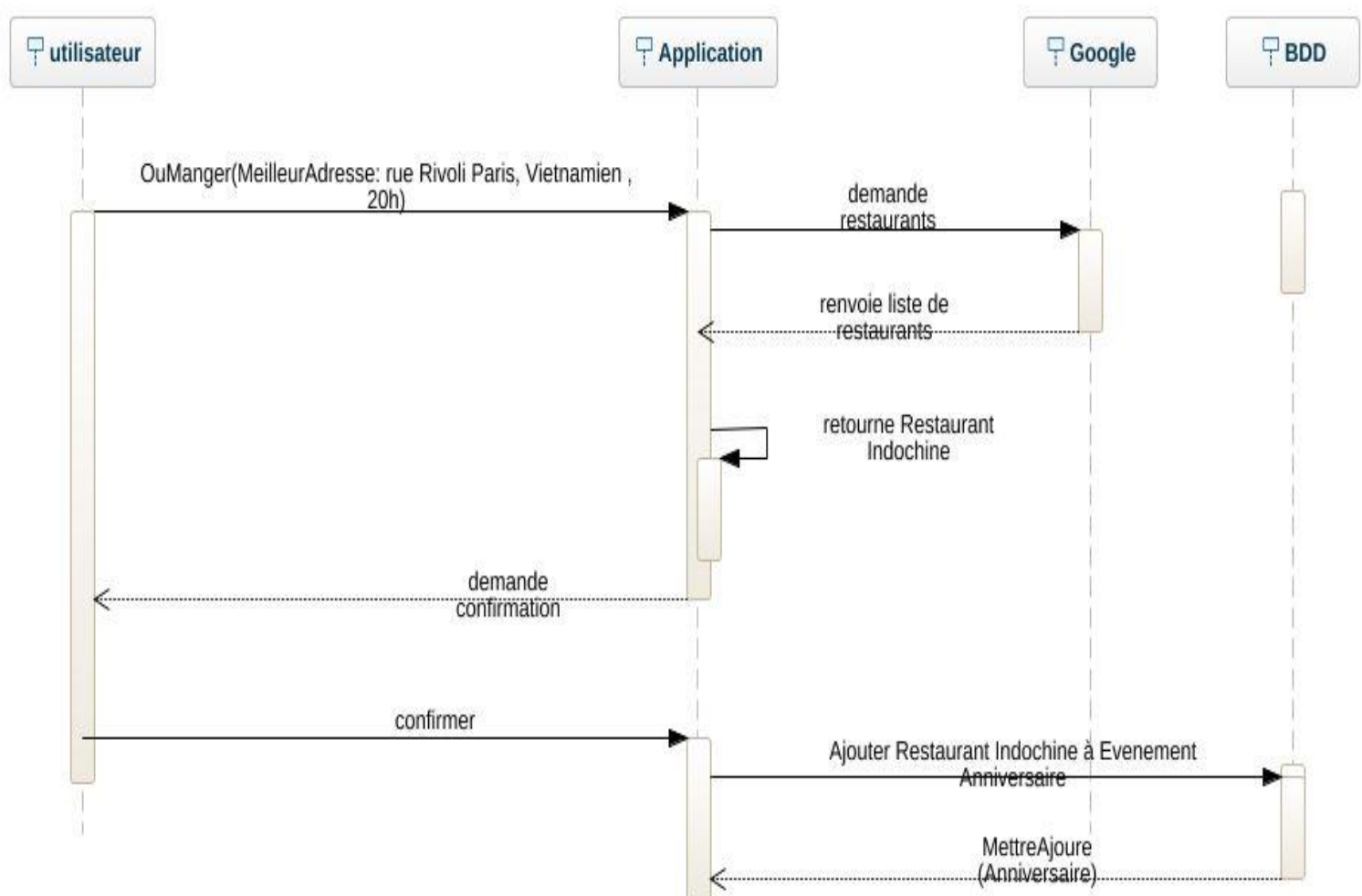


FIGURE 14 SCENARIO RECHERCHE D'UN RESTAURANT

- **Details :**

L'utilisateur demande à l'application de lui trouver un établissement ou manger avec la meilleure adresse fournie précédemment par l'application pour se rejoindre lui et ses amis qui est rue Rivoli à Paris, ses préférences alimentaires qui ne sont pas très compliqué mais juste un restaurant vietnamien, et tout ça à 20H.

L'application demande à google de lui fournir tous les restaurant vietnamiens à cette adresse ouvert à cette heure-là, et google-lui envoie une liste de restaurants.

L'application choisi le meilleur restaurant qui est « restaurant Indochine » et lui propose de le confirmer.

L'utilisateur confirme ce restaurant.

L'application envoie alors une requête à la base de données pour ajouter ce restaurant à l'évènement anniversaire créé précédemment.

L'évènement est mis à jour.

2- Scenario pour la recherche d'une boîte de nuit

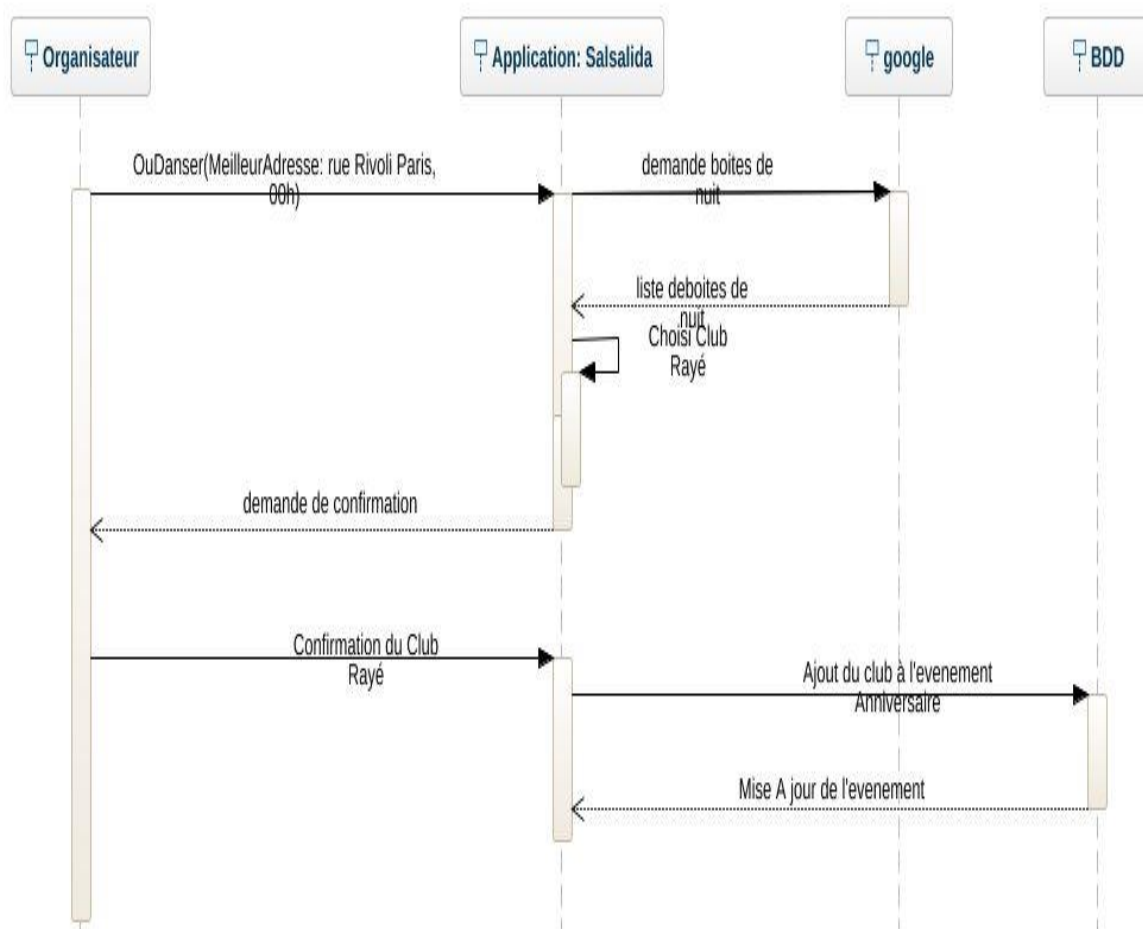


FIGURE 15 SCENARIO DE RECHERCHE D'UNE BOITE DE NUIT

Details

Nos trois amis qui ont maintenant bien manger à Indochine, veulent aller danser dans une boîte de nuit proche.

Ce scenario montre comment notre application a tout préparé pour eux.

L'utilisateur demande à l'application une boîte de nuit ou danser, l'application fait une requête à google pour lui trouver des boites de nuit et renvoie une liste de boîtes de nuit.

L'application choisit club rayé, et demande une confirmation à l'utilisateur(organisateur).

L'organisateur confirme.

L'application dans ce cas demande à la base de données de rajouter le club à l'événement Anniversaire.

Cela met à jour l'événement qui aura ainsi deux activités : restaurant et boîte de nuit.

Dans le cas où l'organisateur ne confirme pas, l'application lui propose un autre choix qui pourrait mieux convenir à l'utilisateur et lui demande de confirmer ou d'abandonner.

3- Scenario pour la recherche d'un cinéma

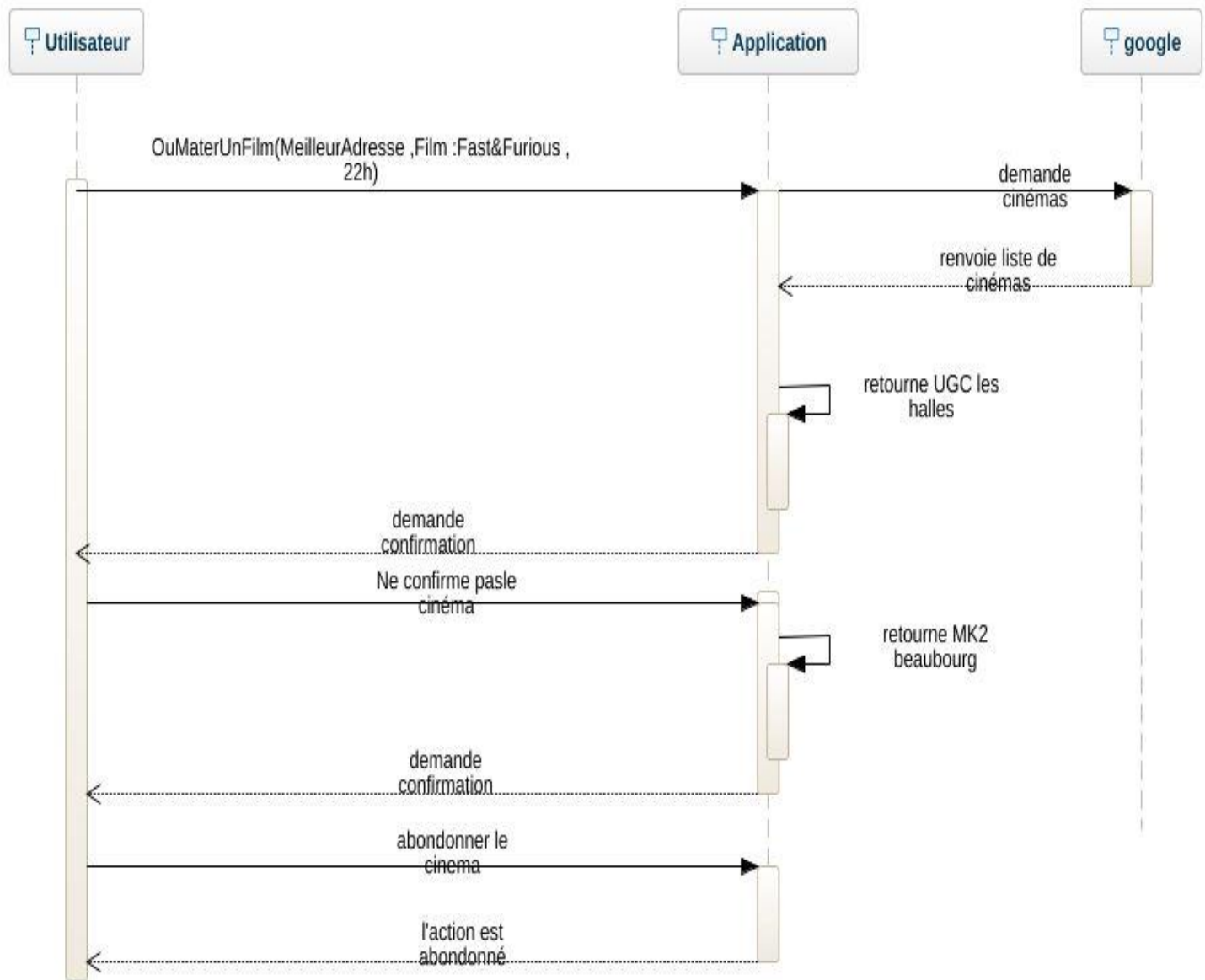


FIGURE 16 SCENARIO RECHERCHE D'UN CINEMA

- **Details**

L'organisateur a voulu à un moment donné voir le film « fast & furious » avec ses amis lors de cet évènement (soirée).

Il demande alors à l'application de lui trouver un cinéma à l'adresse « rue Rivoli » à 22h .

L'application fait une requête à google pour avoir tous les cinémas présents à cette adresse et programmant ce film.

Google lui renvoie une liste de cinéma.

L'application cherche le meilleur cinéma pour l'utilisateur et lui renvoie UGC les Halles.

L'application demande à l'utilisateur de confirmer UGC les Halles, il refuse de confirmer.

Elle lui cherche alors un autre cinéma et lui propose MK2 Beaubourg.

Il refuse de confirmer une deuxième fois, elle lui propose alors d'abandonner cette activité.

Il abandonne et l'application ne met donc pas à jour son évènement.