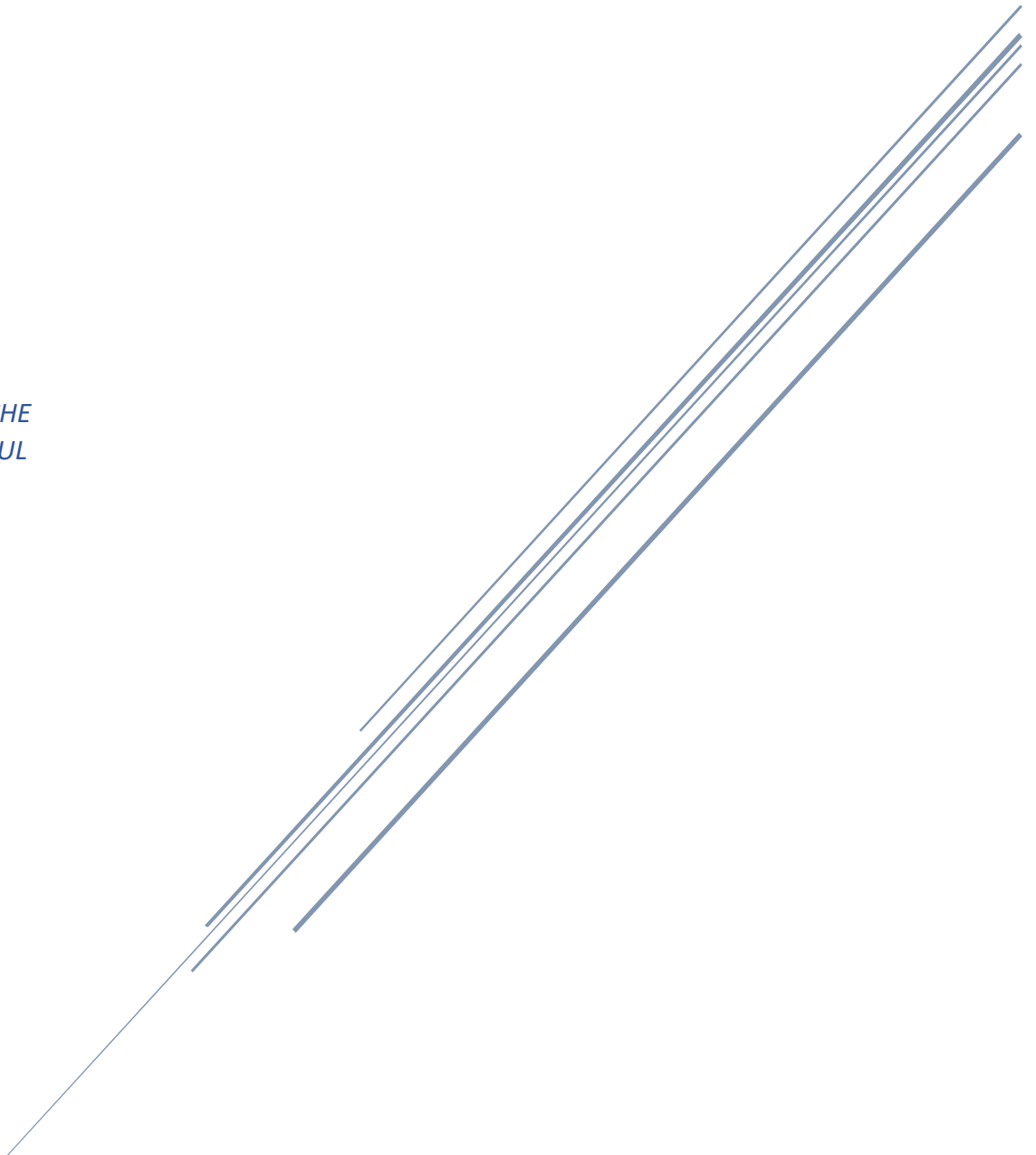


**Groupes D :**

*Lydia SADMI*

*Ferhat DADACHE*

*Tassadit LEROUL*



## 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

## 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 :

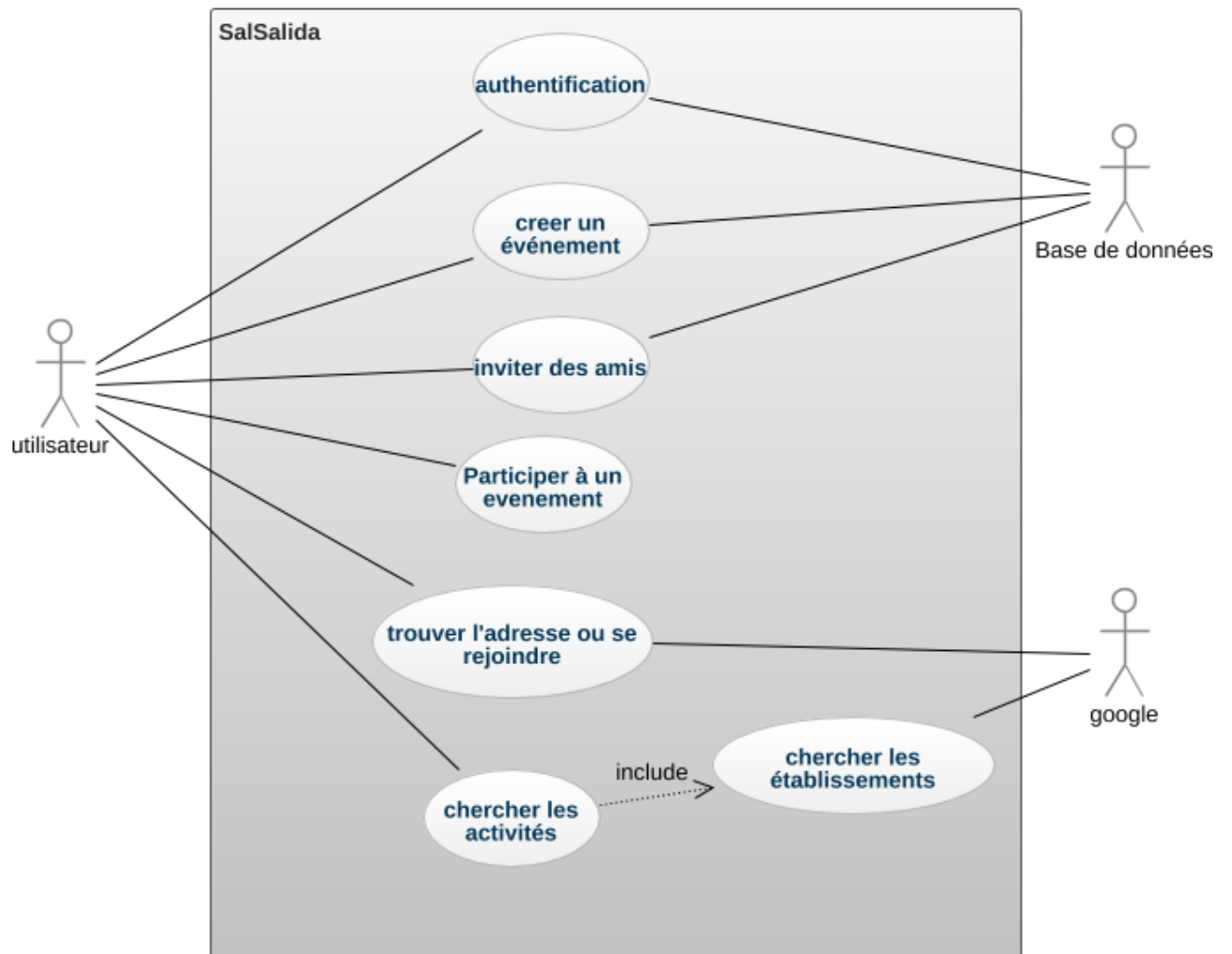


FIGURE 1 - CAS D'UTILISATION DE L'APPLICATION SALSALIDA.

## • **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.

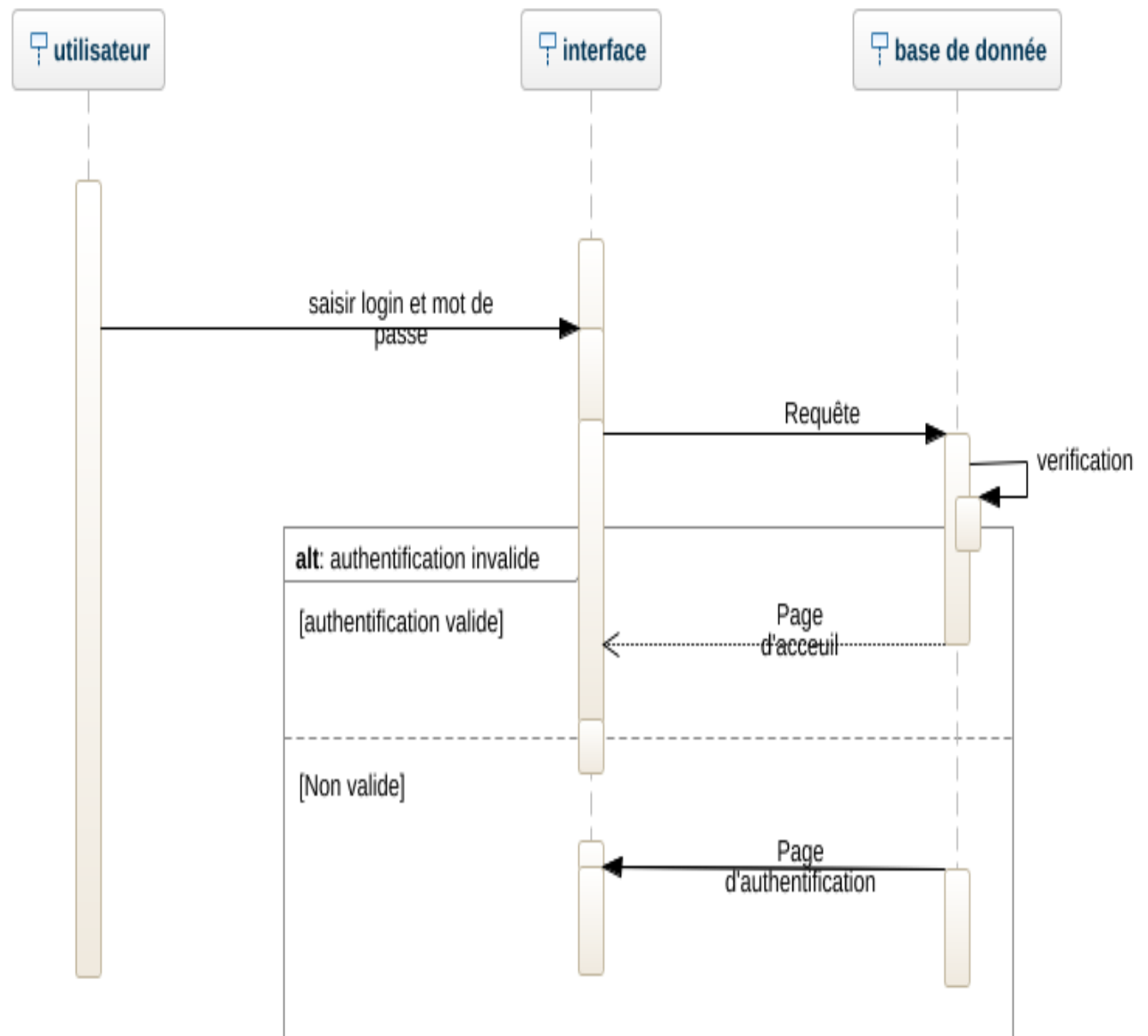
**Inviter des amis** : Un utilisateur connectté peut inviter des amis à un évènement qu'il a déjà créé. L'application s'occupe d'établir ce lien en interagissant avec la base de données.

**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.

### 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 :

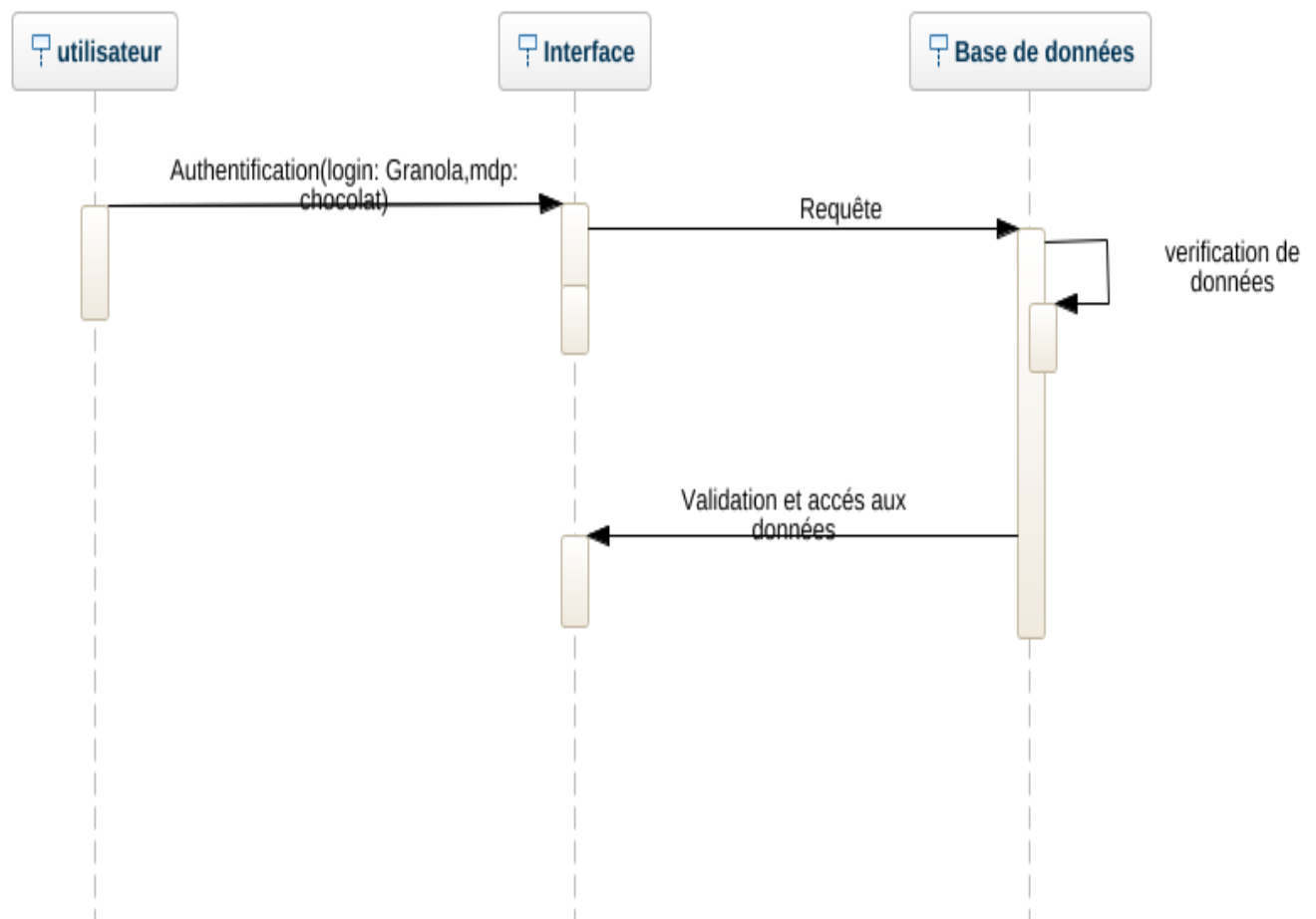
Pour ce cas, on propose deux cas de scénarios possibles :

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**

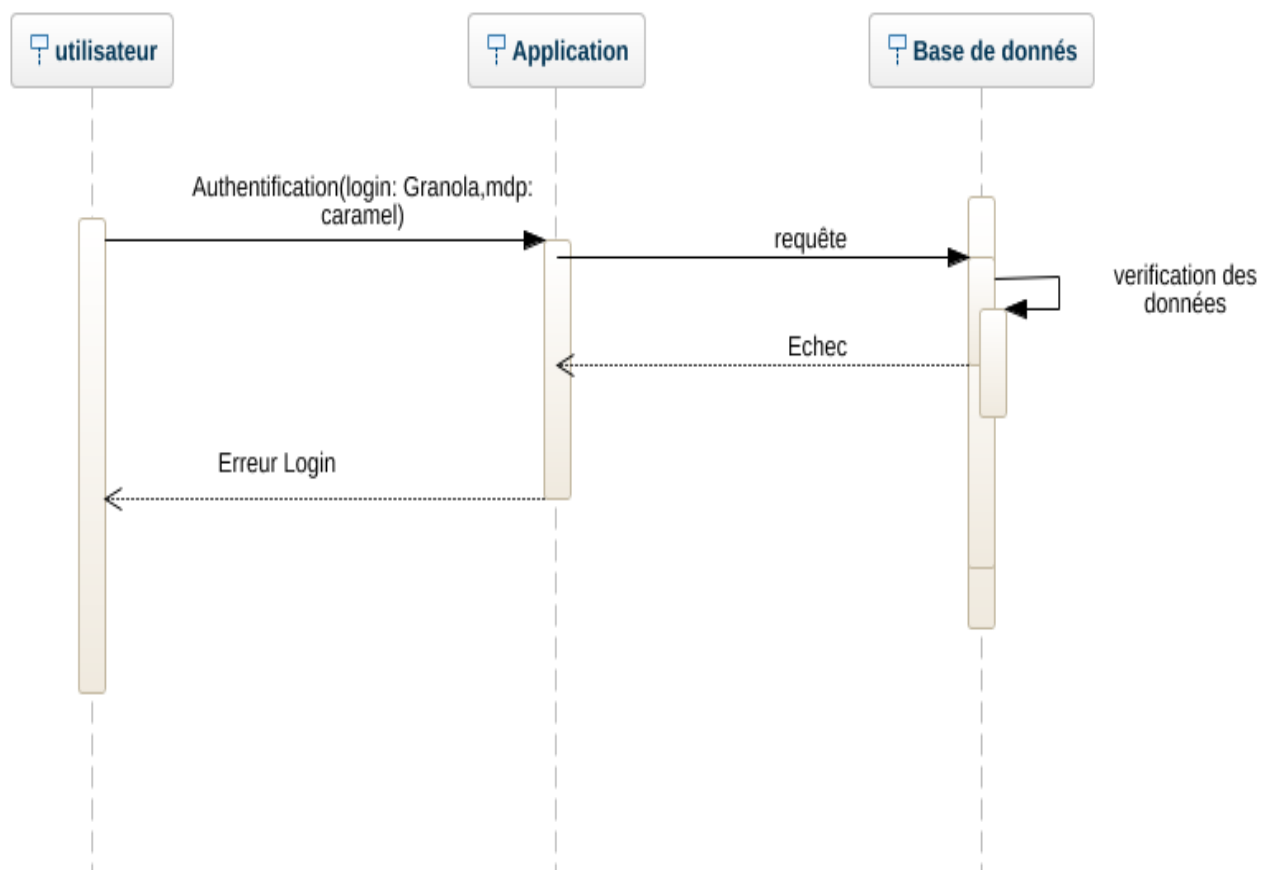
## 2 – authentification échouée :

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 :

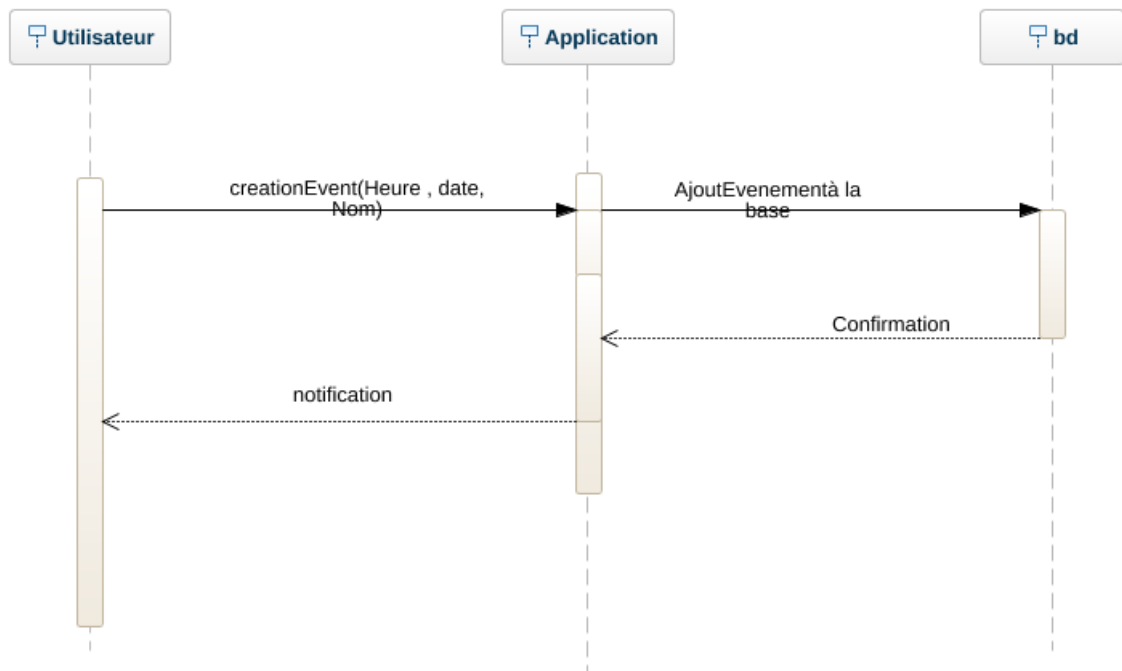


FIGURE 5 - SEQUENCE CREATION D'ÉVÉNEMENT

- **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 donnée qui vérifie que les informations sont bonnes et qu'il n'y a pas de contrainte violé.

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.

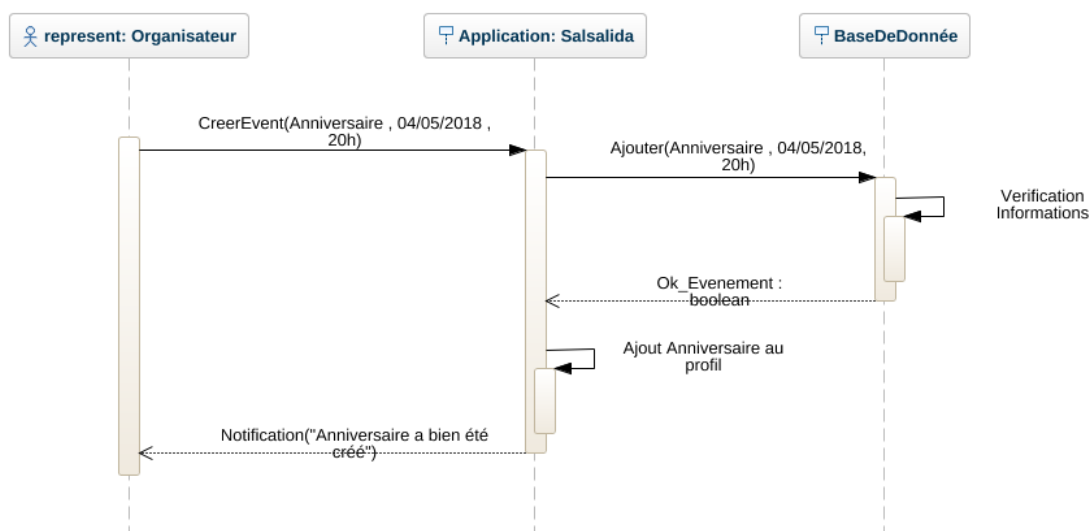


FIGURE 6 - SCENARIO CREATION D'EVENEMENT REUSSI

### 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 évènement , et trouve qu'un évènement 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 .

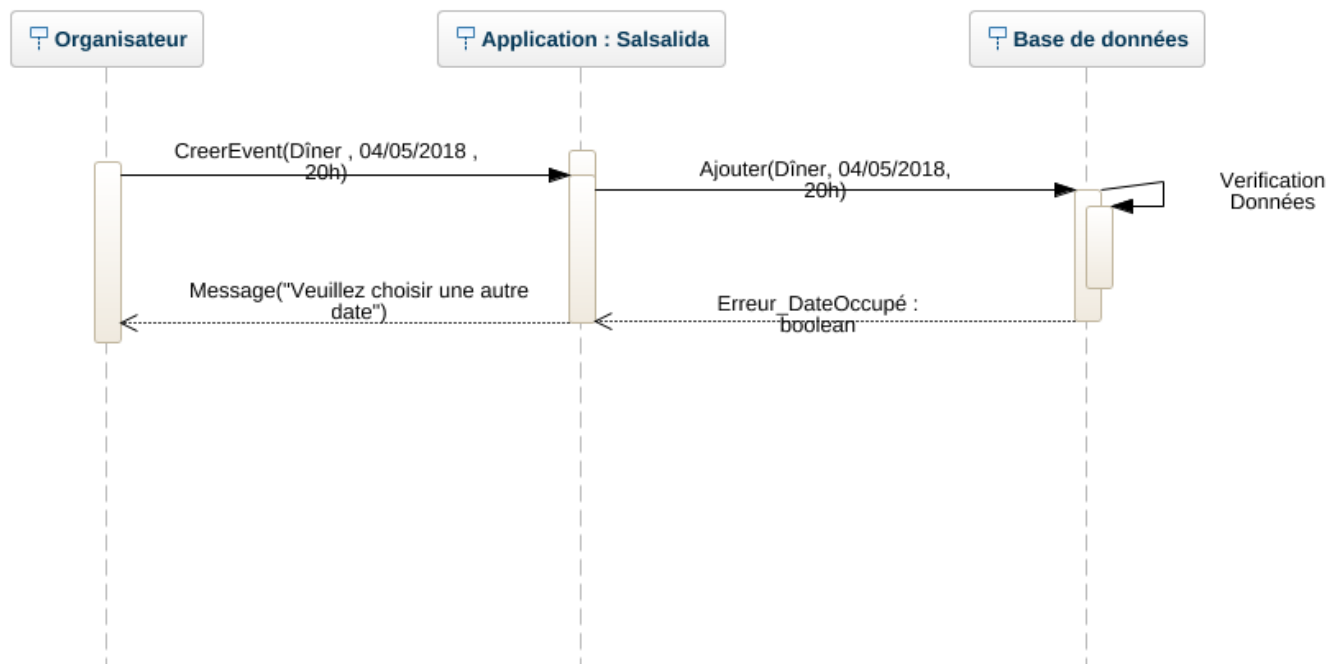
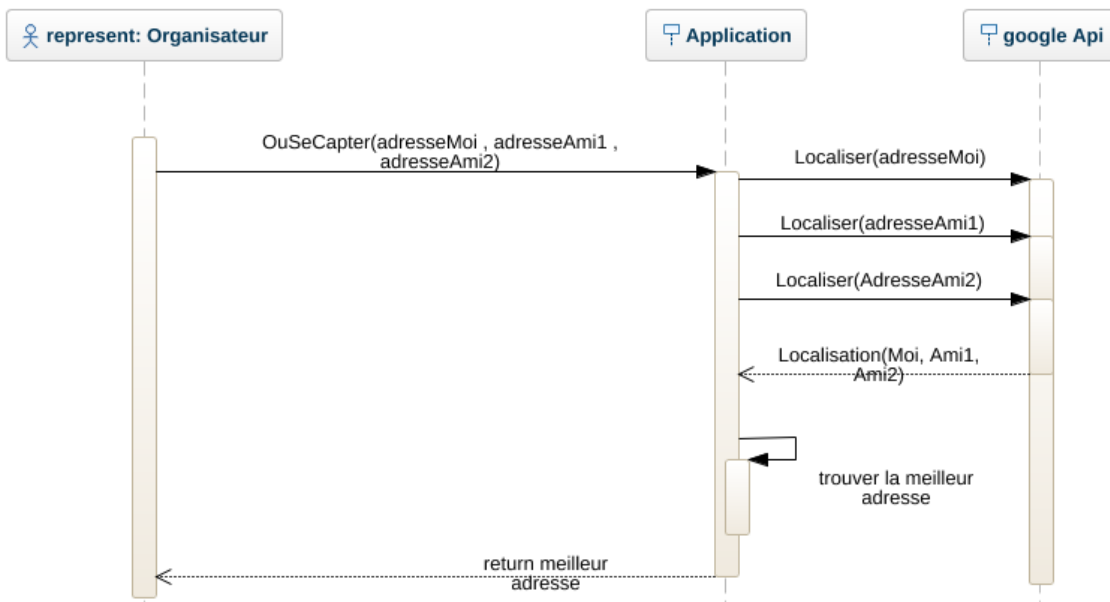


FIGURE 7 - SCENARIO DE CREATION D'EVENEMENT ECHOU

## VII – Séquence de recherche de la meilleure adresse :



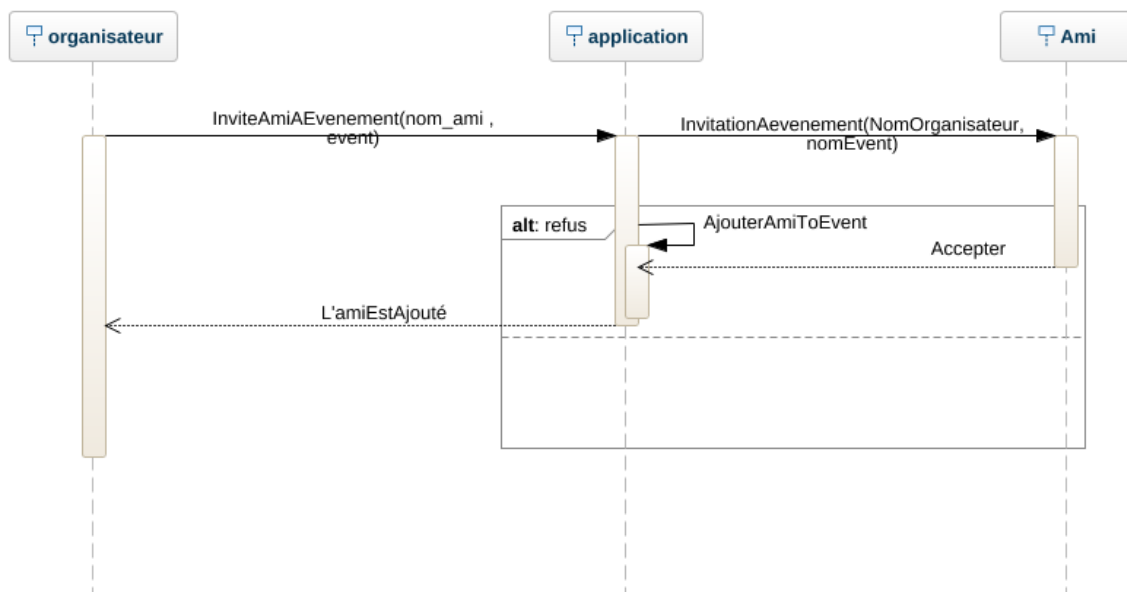
- Details :

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 meilleur adresse et l'enverra à l'organisateur.

## VIII – Scénario de recherche de la meilleure adresse :

## IX – Séquence d'invitation d'ami :



- **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 :

2 – Invitation refusée :