**AL 31 | Groupe 3**

**Cahier des charges**

GAMING LAB’

Représentants :

Christopher GOUVEIA

Kévin LY

Alexis MASSON

Brahima TRAORE

Guillaume NADRAULT

Glossaire

**Joueur :**

Utilisateur principal du site ayant accès aux fonctionnalités de bases (lancer une partie de jeu, passer des commandes dans la boutique, communiquer dans le forum).

**Panier :**

Une commande qui n’a pas encore été validée par l’utilisateur.

**Catalogue :**

La liste des produits disponible à l’achat dans la boutique du site.

**Forum :**

Espace de discussion publique. Les discussions y sont archivées ce qui permet une communication asynchrone.

Table des matières

**Pages**

[1. Présentation 5](#_Toc509476044)

[1.1 Présentation de la start-up 5](#_Toc509476045)

[1.2 Contexte du projet 5](#_Toc509476046)

[2. Présentation générale du projet 6](#_Toc509476047)

[1.1 Cibles du projet 6](#_Toc509476048)

[1.2 Périmètre et localisation du projet 6](#_Toc509476049)

[1.3 La solution attendue 6](#_Toc509476050)

[1.3.1 Analyse de l’existant 6](#_Toc509476051)

[3. Fonctionnalités générales de l’application 7](#_Toc509476052)

[3.1 Gestion des utilisateurs 7](#_Toc509476053)

[3.2 Gestion des jeux vidéo 7](#_Toc509476054)

[3.3 Gestion du catalogue 8](#_Toc509476055)

[3.4 Gestion du panier 8](#_Toc509476056)

[3.5 Gestion des commandes 9](#_Toc509476057)

[3.6 Gestion de la communication 9](#_Toc509476058)

[4. Description des cas d’utilisation 10](#_Toc509476059)

[4.1 Liste des cas d’utilisation 10](#_Toc509476060)

[4.2 Spécifications Fonctionnelles Détaillées des cas d’utilisation 11](#_Toc509476061)

[4.2.1 UC\_01 : Créer un compte utilisateur 11](#_Toc509476062)

[4.2.2 UC\_02 : Modifier un compte utilisateur 12](#_Toc509476063)

[4.2.3 UC\_03 : Supprimer un compte utilisateur 13](#_Toc509476064)

[4.2.4 UC\_04 : S’identifier 14](#_Toc509476065)

[4.2.5 UC\_05 : Consulter le catalogue de produits 15](#_Toc509476066)

[4.2.6 UC\_06 : Ajouter des produits à son panier 16](#_Toc509476067)

[4.2.7 UC\_07 : Retirer des produits de son panier 17](#_Toc509476068)

[4.2.8 UC\_08 : Valider une commande 18](#_Toc509476069)

[4.2.9 UC\_09 : Modifier une commande 19](#_Toc509476070)

[4.2.10 UC\_10 : Annuler une commande 20](#_Toc509476071)

[4.2.11 UC\_11 : Consulter détails d’une commande 21](#_Toc509476072)

[4.2.12 UC\_12 : Consulter son panier 22](#_Toc509476073)

[4.2.13 UC\_13 : Consulter liste jeux vidéo 22](#_Toc509476074)

[4.2.14 UC\_14 : Ajouter un jeu vidéo 23](#_Toc509476075)

[4.2.15 UC\_15 : Supprimer un jeu vidéo 23](#_Toc509476076)

[4.2.16 UC\_16 : Consulter forum 24](#_Toc509476077)

[4.2.17 UC\_17 : Créer un sujet 25](#_Toc509476078)

[4.2.18 UC\_18 : Supprimer un sujet 25](#_Toc509476079)

[4.2.19 UC\_19 : Ajouter un message 26](#_Toc509476080)

[4.2.20 UC\_20 : Supprimer un message 26](#_Toc509476081)

[4.2.21 UC\_21 : Noter un sujet/message 27](#_Toc509476082)

[4.2.22 UC\_22 : Consulter historique de commandes 28](#_Toc509476083)

[4.2.23 UC\_23 : Lancer une partie de jeu vidéo 28](#_Toc509476084)

[4.2.24 UC\_24 : Commenter dans un jeu vidéo 29](#_Toc509476085)

[4.2.25 UC\_25 : Signaler un abus d’un utilisateur 29](#_Toc509476086)

[4.2.26 UC\_26 : Consulter la liste des utilisateurs 29](#_Toc509476087)

[4.2.1 UC\_27 : Consulter la liste des produits 29](#_Toc509476088)

[4.2.2 UC\_28 : Consulter la liste des commandes 30](#_Toc509476089)

[4.2.3 UC\_29 : Consulter la liste des demande d’ajouts de jeux vidéo 30](#_Toc509476090)

[4.2.4 UC\_30 : Accepter/Refuser l’ajout d’un jeu vidéo 31](#_Toc509476091)

[4.2.5 UC\_31 : Ajouter un produit au catalogue 31](#_Toc509476092)

[4.2.6 UC\_32 : Mettre à jour un produit du catalogue 32](#_Toc509476093)

[4.2.7 UC\_33 : Retirer un produit du catalogue 32](#_Toc509476094)

[4.2.8 UC\_34 : Supprimer/Suspendre un compte utilisateur 33](#_Toc509476095)

[4.2.9 UC\_35 : Consulter les demandes de suspension 34](#_Toc509476096)

[5. Dictionnaire de données 35](#_Toc509476097)

[6. Annexes 38](#_Toc509476098)

[6.1 Diagramme des cas d’utilisations 38](#_Toc509476099)

[6.2 Diagrammes d’entités 39](#_Toc509476100)

[6.3 Diagramme d’activité 41](#_Toc509476101)

# Présentation

## Présentation de la start-up

Gaming Lab est une start-up qui a été créée en 2018 par 5 étudiants passionnés de jeux-vidéos. Gaming Lab propose aux jeunes développeurs de partager leurs jeux-vidéos HTML, de dialoguer sur le forum et de promouvoir leur univers en y vendant des articles à l’image de leurs jeux.

Gaming Lab est avant tout une communauté de partage et d’aide pour les curieux du développement.

Un membre connu peut aussi déployer son jeu vidéo HTML sur une page dédiée et discuter en commentaires avec d’autres membres de ses difficultés, futurs projets liés, etc. Si un jeu marche bien et si le développeur le souhaite, il peut proposer aux administrateurs d’ajouter à la boutique Gaming Lab un produit à son effigie et permettre à la communauté de les soutenir.

Soutien et partage sont les valeurs phares de Gaming Lab.

## Contexte du projet

Notre économie devient de plus en plus numérisée, nous partageons, vendons et achetons en ligne de manière courante. Pour des raisons diverses, la reconversion professionnelle est un phénomène grandissant et l’orientation scolaire semble difficile. De plus en plus d’entreprises s’orientent vers l’enseignement en ligne. On retrouve notamment beaucoup de jeunes apprendre en autonomie l’informatique, en commençant souvent par des technologies web comme le HTML, le CSS et JavaScript.

De plus, les jeux vidéo continuent de rester populaires chez les jeunes et des frameworks JavaScript tels que P5js permettent à des jeunes de découvrir l’algorithme et des bases de la programmation objet tout en exprimant leur créativité. D’autres logiciels permettent de créer en simplicité des jeux vidéo (ex : Construct).

On voit ainsi de plus en plus de pays changer leurs cursus éducatifs pour intégrer l’étude de l’algorithmique et de la programmation informatique.

Toute cette communauté a besoin de soutien pour persévérer dans son apprentissage et d’exposition pour de futurs projets professionnels et scolaires (admission en école d’ingénieur, etc.).

# Présentation générale du projet

## Cibles du projet

Les principales cibles du projet sont les jeunes développeurs ; Gaming Lab s’adresse tout de même à tout passionné de jeux vidéo et/ou de programmation.

Tous ceux qui ont besoin de visibilité sur leur jeu HTML peuvent le déployer sur Gaming Lab et se rémunérer grâce à leur univers de jeu.

## Périmètre et localisation du projet

Gaming Lab est en langue française, et les livraisons des achats de la boutique se font en France Métropolitaine en priorité.

## La solution attendue

### Analyse de l’existant

Actuellement, on peut retrouver des sites de jeux html de professionnels, des forums de développement et des sites d’e-commerce vendant des produits « geek » ; nous proposons un site réunissant ces univers dans un but collaboratif, éducatif et bienfaisant.

# Fonctionnalités générales de l’application

## Gestion des utilisateurs

Le site est constitué de deux types d’utilisateurs qui ont des rôles bien distincts :

- Le joueur : acteur principal de l’application, il a la possibilité de consulter les différents jeux, jouer, publier un nouveau jeu vidéo, effectuer des achats dans la boutique ou encore partager et communiquer directement avec d’autres passionnés. Son accès est limité à ces fonctionnalités.

- L’administrateur : il a une vue globale sur l’ensemble de l’application, et peut consulter la liste des différents membres inscrits, les demandes d’ajouts des jeux vidéo et la liste des commandes et du catalogue. Sa principale responsabilité est de veiller à ce que l’application respecte le contenu « tous publics » il est donc le garant du forum de discussion et des jeux vidéo présentés dans le site ; il peut également consulter la liste des abus du forum et suspendre un compte utilisateur en spécifiant une durée.

L’utilisateur suspendu ne peut pas créer de sujets ou poster des messages dans le forum de discussion.

Un utilisateur non identifié peut créer son compte et devenir alors client du site. En tant que client, il peut consulter et modifier les données de son compte. Il a aussi la possibilité de supprimer son compte.

## Gestion des jeux vidéo

La principale fonctionnalité de l’application est de permettre à des développeurs débutants de jeux vidéo de partager leur(s) création(s) en le(s) postant directement sur le site.

L’utilisateur (identifié ou non) pourra jouer à tous les jeux du site.

L’utilisateur identifié peut partager son jeu vidéo en spécifiant diverses informations ; chaque demande d’ajout d’un jeu vidéo sera en attente de validation de la part de l’administrateur. L’utilisateur pourra envoyer des commentaires dans une discussion disponible sur la page du jeu.

L’administrateur peut consulter la liste des demandes d’ajout de jeux vidéo et valider ou non son ajout au site selon son contenu.

## Gestion du catalogue

L’utilisateur de l’application (identifié ou non) peut consulter les différents produits de la boutique en ligne répertoriés par catégorie. Chaque produit est caractérisé par sa description et son prix.

Dans la boutique en ligne il peut y avoir deux types d’articles :

* Les articles livrables, ceux nécessitant une livraison physique.
* Les articles téléchargeables, ceux ne nécessitant pas de livraison physique, ils seront livrés directement à l’adresse mail de l’utilisateur (exemple : licence logiciel, livre d’apprentissage format ebook, ...)

Le joueur a également accès aux détails du produit qui renseignent toutes les informations et les caractéristiques du produit. Il peut ajouter le produit à son panier depuis sa fiche ou directement depuis le catalogue.

L’application BackOffice permet à l’administrateur de modifier, ajouter ou retirer un produit du catalogue ; il peut ainsi changer les informations concernant sa description, le stock disponible et son prix.

## Gestion du panier

L’utilisateur de l’application (identifié ou non) peut ajouter différents produits à son panier en spécifiant la quantité pour chaque article.

Le panier conserve en mémoire les produits sélectionnés entre deux visites de l’utilisateur ; il est caractérisé par un nombre d’articles et possède un montant qui correspond au prix total de tous ses articles.

Le panier peut être consulté à n’importe quel moment de la navigation sur le site. Il peut être modifié par l’utilisateur qui peut retirer des produits du panier ou modifier la quantité du produit sélectionné.

La validation induit la vérification des stocks disponibles pour chaque produit. Elle est suivie de la phase de paiement et transforme le contenu du panier en commande en attente de validation de paiement.

## Gestion des commandes

L’utilisateur identifié peut valider sa commande une fois son panier réalisé, pour cela il renseigne (ou vérifie en cas de pré-remplissage) les informations concernant sa commande en cours : état-civil, adresse de livraison, informations de paiement.

Il a également la possibilité de consulter à n’importe quel moment la liste de ses commandes effectuées.

Il peut modifier les informations de livraison pour les commandes non remises au transporteur, et annuler une commande pour celles non déjà validées.

L’administrateur a la possibilité de modifier ou annuler une commande en cours.

## Gestion de la communication

L’application est munie d’un forum de discussion dans lequel les utilisateurs passionnés de jeux vidéo peuvent échanger et partager des conseils et tutoriels autour de différents sujets concernant la création et le développement de jeux.

L’utilisateur non identifié peut consulter les différents sujets et discussions du forum.

L’utilisateur identifié peut créer des sujets de discussion, envoyer des messages dans un sujet et noter un sujet ou un message du forum.

Dans le cas d’un abus concernant un utilisateur du forum (messages à contenu non adapté) il sera signalé directement par les autres utilisateurs de l’application : une requête est envoyée à l’administrateur qui pourra suspendre le compte utilisateur (voir Gestion utilisateurs).

# Description des cas d’utilisation

## Liste des cas d’utilisation

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Réf.** | **Cas d’utilisations** | **Priorité** | **Acteurs** |
| **UC\_01** | Créer un compte utilisateur | 1 | Utilisateur |
| **UC\_02** | Modifier un compte utilisateur | 2 |
| **UC\_03** | Supprimer un compte utilisateur | 2 |
| **UC\_04** | S’identifier | 1 |
| **UC\_05** | Consulter le catalogue de produits | 1 |
| **UC\_06** | Ajouter des produits à son panier | 1 |
| **UC\_07** | Retirer des produits de son panier | 1 |
| **UC\_08** | Valider une commande | 1 |
| **UC\_09** | Modifier une commande | 2 |
| **UC\_10** | Annuler une commande | 2 |
| **UC\_11** | Consulter les détails d’une commande | 2 |
| **UC\_12** | Consulter son panier | 1 |
| **UC\_13** | Consulter la liste de jeux vidéo | 1 |
| **UC\_14** | Ajouter un jeu vidéo | 1 |
| **UC\_15** | Supprimer un jeu vidéo | 2 |
| **UC\_16** | Consulter le forum | 1 |
| **UC\_17** | Créer un sujet | 2 |
| **UC\_18** | Supprimer un sujet | 2 |
| **UC\_19** | Ajouter un message | 1 |
| **UC\_20** | Supprimer un message | 1 |
| **UC\_21** | Noter un sujet/message | 2 |
| **UC\_22** | Consulter l’historique de commandes | 2 |
| **UC\_23** | Lancer une partie de jeu vidéo | 1 |
| **UC\_24** | Commenter dans un jeu vidéo | 3 |
| **UC\_25** | Signaler un abus d’un utilisateur | 3 |
| **UC\_26** | Consulter la liste des utilisateurs | 2 | Admin |
| **UC\_27** | Consulter la liste des produits | 1 |
| **UC\_28** | Consulter la liste des commandes | 2 |
| **UC\_29** | Consulter la liste de demandes d'ajout de jeux vidéo | 2 |
| **UC\_30** | Accepter/Refuser l’ajout d'un jeu vidéo | 2 |
| **UC\_31** | Ajouter un produit au catalogue | 2 |
| **UC\_32** | Mettre à jour un produit du catalogue | 2 |
| **UC\_33** | Retirer un produit du catalogue | 2 |
| **UC\_34** | Supprimer/Suspendre un compte utilisateur | 3 |
| **UC\_35** | Consulter les demandes de suspensions | 3 |

## Spécifications Fonctionnelles Détaillées des cas d’utilisation

### UC\_01 : Créer un compte utilisateur

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_01 |
| **Acteurs** | Utilisateur non connecté |
| **Description** | L’utilisateur se crée un compte joueur sur le site du jeu. |
| **Pré-conditions** | Le cas d'utilisation commence lorsque le joueur se trouve sur la page d’accueil du site et a cliqué sur le bouton « S’inscrire ». |
| **Post -conditions** | L’utilisateur possède un compte utilisateur.  L’utilisateur est identifié par le système.  Le système confirme à l’utilisateur son adhésion et son statut d’utilisateur sur le site. |
| **Scénario nominal** | 1. Si l’utilisateur clique sur le bouton « s’inscrire », le système le redirige vers la page d’inscription. Les informations obligatoires sont : « **pseudo »**, « **adresse mail »**, « **mot de passe »**, « **confirmer le mot de passe »**.    1. L’utilisateur renseigne et valide ses informations.    2. Le système vérifie que tous les champs obligatoires ont été renseignés.    3. Le système vérifie que le pseudo et l’adresse mail n’ont déjà pas été utilisés par un autre utilisateur.    4. Le système enregistre et valide les informations dans la base de données.    5. Le système enregistre la date du jour. |
| **Scénarii alternatifs** | L’utilisateur ne renseigne pas tous les champs obligatoires : **pseudo**, **adresse mail**, **mot de passe**, **confirmer mot de passe :** Le système n’enregistre aucunes informations et demande à l’utilisateur de renseigner tous les champs obligatoires.  Le pseudo et/ou l’adresse mail de l’utilisateur existe déjà dans la base : le système n’enregistre aucunes informations et informe l’utilisateur que le pseudo et/ou l’adresse mail est déjà existante.  L’utilisateur ne valide pas sa création de compte : Le système n’enregistre aucunes informations |
| **Scénarii d’erreurs** | Pseudo déjà connu : le système affiche un message d’erreur.   * Retour à l’étape 1   Adresse mail déjà connu : le système affiche un message d’erreur.   * Retour à l’étape 1   Le mot de passe saisi est différent de la confirmation du mot de passe :   * Le système affiche un message d’erreur. * Retour à l’étape 1 |
|  |  |
|  |  |

### UC\_02 : Modifier un compte utilisateur

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_02 |
| **Acteurs** | L’utilisateur connecté |
| **Description** | Décrire les étapes qui permettent à un joueur de mettre à jour les informations de son profil. |
| **Pré-conditions** | Le système est accessible.  Le joueur est identifié. |
| **Post -conditions** | Le système communique à l’utilisateur la mise à jour de ses informations de profil. |
| **Scénario nominal** | 1. Le joueur peut :    1. Modifier son pseudo.    2. Modifier son adresse mail.    3. Modifier son mot de passe.    4. Et confirmer ce dernier. 2. Le joueur valide ses informations 3. Le système vérifie que le joueur a renseigné tous les champs obligatoires et qu’il n’a pas renseigné un pseudo et/ou une adresse mail déjà existantes dans la base. 4. Le système valide les changements dans le profil. |
| **Scénarii alternatifs** | Le joueur abandonne le processus de mettre à jour son profil. |
| **Scénarii d’erreurs** | Pseudo déjà connu : le système affiche un message d’erreur :   * Retour à l’étape 1   Adresse mail déjà connu : le système affiche un message d’erreur.   * Retour à l’étape 1   Le mot de passe saisi est différent de la confirmation du mot de passe :   * Le système affiche un message d’erreur. * Retour à l’étape 1 |

### UC\_03 : Supprimer un compte utilisateur

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_03 |
| **Acteurs** | L’utilisateur connecté |
| **Description** | Décrire les étapes qui permettent à un joueur de clôturer son adhésion. |
| **Pré-conditions** | Le système est accessible.  Le joueur est identifié. |
| **Post -conditions** | Le système communique au joueur la suppression de son compte.  Le joueur ne peut plus s’identifier et accéder au jeu du site. |
| **Scénario nominal** | 1. Le joueur choisit un motif de suppression :    * 1. Je ne suis plus intéressé(e).      2. Je ne trouve pas l’application utile.      3. Je reçois trop de notifications.      4. Mon profil a été piraté.      5. Autre 2. Le joueur confirme la suppression de son compte. 3. Le système vérifie qu’un motif de suppression a été choisit 4. Le système enregistre la date du jour. 5. Le système valide la suppression du compte. |
| **Scénarii alternatifs** | Le joueur abandonne la suppression de compte. |
| **Scénarii d’erreurs** | Le joueur n’a pas renseigné de motif de suppression de compte. Le processus reprend à l’étape 1. |

### UC\_04 : S’identifier

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_04 |
| **Acteurs** | Utilisateur non connecté |
| **Description** | L’utilisateur s’identifie sur le site du jeu. |
| **Pré-conditions** | Le cas d'utilisation commence lorsque l’utilisateur clique sur le bouton « Se connecter » disponible sur la page d’accueil du site. |
| **Post -conditions** | L’utilisateur est identifié par le système et devient joueur du site. |
| **Scénario nominal** | 1. Le système redirige l’utilisateur vers la page Connexion. 2. L’utilisateur saisit son adresse mail, son mot de passe, la confirmation de son mot de passe et valide. 3. Le système remplace le bouton « Se connecter » par le pseudo de l’utilisateur et le redirige sur sa dernière page d’accueil du site. |
| **Scénarii alternatifs** | L’utilisateur abandonne le processus d’identification. |
| **Scénarii d’erreurs** | * **Adresse mail inconnu :** Le système affiche un message d'erreur. * Retour à l'étape 1 * **Mot de passe inconnu et/ou different de la confirmation du mot de passe  :** Le système affiche un message d'erreur. * Retour à l'étape 1 |

### UC\_05 : Consulter le catalogue de produits

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_05 |
| **Acteurs** | Utilisateur (connecté ou non connecté) |
| **Description** | L’utilisateur consulte le catalogue de produits et affine sa demande. |
| **Pré-conditions** | N/A |
| **Post -conditions** | La liste des annonces apparait sous forme de catalogue. Les annonces sont triées selon les catégories/critères indiqués par l’utilisateur. |
| **Scénario nominal** | 1. L’utilisateur arrive sur la page d’accueil puis clique sur le lien qui contient le catalogue de produits en vente. 2. L’utilisateur sélectionne à partir du menu une catégorie de produits   Exemples de catégories : Peluches, t-shirts, accessoires gaming (casques, tapis de souris, souris, claviers…), etc.   1. Le système filtre les annonces affichées en fonction de la catégorie et affiche la liste de résultats obtenus. 2. L’utilisateur filtre les produits selon un ou plusieurs critères de choix.   Exemple : Tri par date, par prix, etc.   1. Le système filtre les annonces affichées en fonction des critères sélectionnés et affiche la liste de résultats obtenus (avec une photo, le prix, le nom du produit etc). 2. L’utilisateur peut sélectionner un produit parmi ceux affichés. 3. Le système affiche les informations détaillées du produit sélectionné avec la description du produit. 4. L’utilisateur peut quitter la fiche produit détaillée. 5. Le système retourne à l’affichage des produits de la catégorie ultérieurement sélectionnée. |
| **Scénarii alternatifs** | * **Le client réalise une recherche par mot clé depuis le champ « Recherche » :** Le système recherche dans les annonces affichées les annonces contenant ce mot clé et affiche la liste de résultats obtenus. * **Aucune annonce ne correspond à la recherche de l’utilisateur :** Le système affiche un message d’erreur indiquant l’absence de produits correspondants aux critères demandés et invite l’utilisateur a ré-effectuer sa recherche. |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_06 : Ajouter des produits à son panier

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_06 |
| **Acteurs** | Utilisateur (connecté ou non connecté) |
| **Description** | L’utilisateur ajoute un ou des produits à son panier. |
| **Pré-conditions** | Le cas d'utilisation commence lorsque l’utilisateur clique sur le lien « Ajouter au panier » depuis la page Catalogue ou depuis la fiche détaillée d’un produit. |
| **Post -conditions** | Le panier de l’utilisateur est bien créé et est incrémenté du nombre de produits sélectionnés. |
| **Scénario nominal** | 1. Le système propose à l’utilisateur de choisir la quantité de produit souhaitée. 2. L’utilisateur sélectionne la quantité souhaitée et clique sur l’un de deux boutons « Ajouter au panier » (cas 1) ou « Offrir à un ami » (cas 2). 3. Le système ajoute le ou les produits au panier et incrémente le nombre de produits de l’icône « Panier » du nombre de produits ajoutés. Le contenu du panier est sauvegardé jusqu’à ce que l’utilisateur quitte le site.   Le système redirige l’utilisateur sur :   * Cas 1 : la page « Panier » * Cas 2 : une pop-up proposant à l’utilisateur de rentrer le pseudo de son ami. |
| **Scénarii alternatifs** | **L’utilisateur est un client connu du système :** Si le cas nominal est réalisé entièrement, le contenu du panier est sauvegardé jusqu’à ce qu’une commande soit passée. |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_07 : Retirer des produits de son panier

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_07 |
| **Acteurs** | Utilisateur (connecté ou non connecté) |
| **Description** | L’utilisateur supprime un ou des produits de son panier créé. |
| **Pré-conditions** | Le cas d'utilisation commence lorsque l’utilisateur est dans son panier et veut modifier les quantités ou supprimer un ou des produits de son panier. |
| **Post -conditions** | Le(s) produit(s) que l’utilisateur a décidé de supprimer n’apparait/n’apparaissent plus dans son panier.  L’utilisateur a pu modifier la quantité de produits de son panier. |
| **Scénario nominal** | 1. L’utilisateur clique sur l’icône « Panier » 2. Le système redirige l’utilisateur sur la page Panier 3. Le système affiche le contenu du panier de l’utilisateur 4. Pour supprimer un produit de son produit :  * L’utilisateur clique sur le bouton « supprimer » * Le système supprime le produit du panier de l’utilisateur  1. Pour modifier une quantité d’un produit :  * L’utilisateur clique sur le bouton « + » ou « - » du produit concerné pour modifier la quantité. |
| **Scénarii alternatifs** | **L’utilisateur est un client connu du système :** Si le cas nominal est réalisé entièrement, le contenu du panier est sauvegardé jusqu’à ce qu’une commande soit passée.  **L’utilisateur clique sur le bouton « Continuer mes achats » :**   * Retour à la page Catalogue * Le contenu du panier est sauvegardé |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_08 : Valider une commande

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_08 |
| **Acteurs** | Client |
| **Description** | Le client effectue une commande. |
| **Pré-conditions** | Le cas d'utilisation commence lorsque le client clique sur le bouton « Passer la Commande » accessible depuis la page Panier. Le client s’est authentifié (UC\_04). Le panier contient au moins un produit. |
| **Post -conditions** | La commande du client est enregistrée. |
| **Scénario nominal** | 1. Le système redirige le client sur la page Paiement. 2. Le client vérifie ses coordonnées de paiement et son adresse de livraison puis valide. 3. Le système enregistre la commande et redirige le client sur la page de détail de la commande. |
| **Scénarii alternatifs** | * **L’utilisateur n’est pas authentifié :** le système redirige l’utilisateur sur la page Connexion qui donne la possibilité de s’authentifier ou de se créer un compte. * UC\_01 ou UC\_04 puis retour à l’étape 2 * **Le client n’a pas de coordonnées bancaires et/ou d’adresse de livraison renseignées dans le système ou souhaite les modifier :** le système redirige l’utilisateur sur la page Compte qui donne la possibilité d’ajouter ces données. * UC\_02 puis retour à l’étape 2. |
| **Scénarii d’erreurs** | * **Le client a des coordonnées bancaires erronées :** Le système affiche un message d'erreur. * Retour à l'étape 1 * **Champs de saisie d’informations obligatoires vides :** Le système affiche un message d'erreur. * Retour à l'étape 1 |

### UC\_09 : Modifier une commande

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_09 |
| **Acteurs** | Client |
| **Description** | Le client visualise modifie une de ses commandes passées et qui n’a pas encore été préparée. |
| **Pré-conditions** | Le cas d'utilisation commence lorsque le client clique sur le bouton « Détails de la commande » d’une commande accessible depuis la page Historique Commande.  Le client s’est authentifié (UC\_04).  Au moins une commande a été réalisée.  La commande ne doit pas avoir été expédiée. |
| **Post -conditions** | Le client modifie l’une de ses commandes. |
| **Scénario nominal** | 1. Le **système** propose à l’utilisateur de consulter ses commandes en cours. 2. L’utilisateur choisit l’une des commandes qu’il a passées. 3. Le système affiche le détail de la commande :  * Liste des produits commandés * La quantité de chaque produit * Le prix de chaque produit * Le montant total de la commande  1. Si la commande n’a pas été expédiée :  * L’utilisateur clique sur le bouton « Modifier la commande » * L’utilisateur peut modifier la quantité ou supprimer un ou des produit(s) commandé(s) * L’utilisateur valide ses modifications en cliquant sur le bouton « Valider » * Retour au scénario 1 |
| **Scénarii alternatifs** | **L’utilisateur n’a aucune commande en cours :**  Le système affiche que l’utilisateur n’a aucune commande  **La commande a été expédiée :**  Le système n’affiche pas le bouton qui permet de modifier la commande. |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_10 : Annuler une commande

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_10 |
| **Acteurs** | Client |
| **Description** | Le client visualise annule une de ses commandes passées et qui n’a pas encore été préparée/expédiée. |
| **Pré-conditions** | Le cas d'utilisation commence lorsque le client clique sur le bouton « Détails de la commande » d’une commande accessible depuis la page Historique Commande.  Le client s’est authentifié (UC\_04).  Au moins une commande a été réalisée.  La commande ne doit pas avoir été expédiée. |
| **Post -conditions** | Le client annule l’une de ses commandes. |
| **Scénario nominal** | 1. Le **système** propose à l’utilisateur de consulter ses commandes en cours. 2. L’utilisateur choisit l’une des commandes qu’il a passées. 3. Le système affiche le détail de la commande :  * Liste des produits commandés * La quantité de chaque produit * Le prix de chaque produit * Le montant total de la commande  1. Si la commande n’a pas été expédiée :  * L’utilisateur clique sur le bouton « Annuler la commande » * Le système affiche une pop-up de confirmation * L’utilisateur peut soit cliquer sur « Valider » pour annuler la commande soit sur « Annuler » pour arrêter le processus. Dans les deux cas, retour au scénario 1. |
| **Scénarii alternatifs** | **L’utilisateur n’a aucune commande en cours :**  Le système affiche que l’utilisateur n’a aucune commande  **La commande a été expédiée :**  Le système n’affiche pas le bouton qui permet de modifier la commande. |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_11 : Consulter détails d’une commande

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_11 |
| **Acteurs** | Client |
| **Description** | Le client visualise l’état de ses commandes passées. |
| **Pré-conditions** | Le cas d'utilisation commence lorsque le client clique sur le bouton « Détails de la commande » d’une commande accessible depuis la page « Historique des commandes ».  Le client s’est authentifié (UC\_04).  Au moins une commande a été réalisée. |
| **Post -conditions** | Le client visualise le détail de sa commande. |
| **Scénario nominal** | 1. Le **système** propose à l’utilisateur de consulter ses commandes en cours. 2. L’utilisateur consulte ses commandes en cours 3. Le système affiche les commandes que l’utilisateur a passé 4. L’utilisateur choisit une commande et affiche les détails de ce dernier avec toutes les informations :  * Numéro de commande * Produits commandés * Leur quantité * Le prix total * Le statut de la commande (« En cours de préparation », « Expédiée », « Livrée », « Annulée », … |
| **Scénarii alternatifs** | **L’utilisateur n’a aucune commande en cours :**  Le système affiche que l’utilisateur n’a aucune commande |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_12 : Consulter son panier

### UC\_13 : Consulter liste jeux vidéo

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_13 |
| **Acteurs** | Utilisateur (connecté ou non connecté) |
| **Description** | L’utilisateur consulte le catalogue des jeux vidéo et parcourt les différentes catégories pour affiner sa recherche. |
| **Pré-conditions** | N/A |
| **Post -conditions** | La liste des jeux vidéo apparait sous forme de catalogue. Les annonces sont triées selon les catégories/critères. |
| **Scénario nominal** | 1. L’utilisateur arrive sur la page d’accueil puis clique sur le lien qui contient le catalogue des jeux vidéo. 2. L’utilisateur sélectionne un jeu vidéo dans la liste des catégories   Exemples de catégories : Jeux les plus joués, Jeux d’action, Jeux de stratégie, Jeux d’arcade, Jeux de sport, Jeux éducatifs, Projets scolaires, etc.   1. L’utilisateur arrive sur la page du jeu vidéo 2. L’utilisateur peut quitter la page du jeu vidéo |
| **Scénarii alternatifs** | * **Le client réalise une recherche par mot clé depuis le champ « Recherche » :** Le système recherche dans le catalogue les jeux vidéo contenant ce mot clé et affiche la liste de résultats obtenus. * **Aucun jeu vidéo ne correspond à la recherche de l’utilisateur :** Le système affiche un message d’erreur indiquant l’absence de jeux vidéo correspondants aux critères demandés et invite l’utilisateur a ré-effectuer sa recherche. |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_14 : Ajouter un jeu vidéo

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_14 |
| **Acteurs** | Membre |
| **Description** | Un membre connecté poste son jeu vidéo. Il devra être validé par un administrateur pour pouvoir être publié sur la plateforme. |
| **Pré-conditions** | N/A |
| **Post -conditions** | Le membre doit remplir un formulaire et répondre aux champs obligatoires pour pouvoir poster son jeu vidéo. |
| **Scénario nominal** | 1. Le membre accède à son tableau de bord 2. Le membre accède au formulaire d’ajout de jeu vidéo 3. Il remplit les champs obligatoires et télécharge son jeu vidéo pour sa version 1 4. Il valide l’envoi de la demande d’ajout du jeu vidéo 5. Le système envoie la demande aux administrateurs et redirige le membre à la page du jeu vidéo ajouté ; lui seul peut la voir dans l’attente de validation d’un administrateur. |
| **Scénarii alternatifs** | N/A |
| **Scénarii d’erreurs** | Le membre ne remplit pas le formulaire correctement. Le système affiche un message d’erreur et lui explique les champs manquants pour le succès de l’opération. |

### UC\_15 : Supprimer un jeu vidéo

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_15 |
| **Acteurs** | Membre |
| **Description** | Un membre supprime un jeu vidéo. |
| **Pré-conditions** | Le membre doit être le développeur du jeu vidéo |
| **Post -conditions** | Le membre confirme vouloir supprimer définitivement le jeu vidéo |
| **Scénario nominal** | 1. Le membre accède à son tableau de bord 2. Le membre accède à sa liste de jeux publiés et se rend sur la page du jeu vidéo à supprimer 3. Il clique sur Modifier 4. A la fin du formulaire, il clique sur Supprimer 5. Le membre confirme vouloir supprimer son jeu vidéo |
| **Scénarii alternatifs** | Le membre décide de ne pas supprimer son jeu vidéo |
| **Scénarii d’erreurs** | Le membre n’est pas le développeur du jeu vidéo ou n’est pas administrateur. |

### UC\_16 : Consulter forum

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_16 |
| **Acteurs** | Utilisateur (connecté ou non connecté) |
| **Description** | L’utilisateur accède au forum de la communauté et parcourt les différentes catégories pour affiner sa recherche d’un sujet de discussion qui l’intéresse. |
| **Pré-conditions** | N/A |
| **Post -conditions** | Le forum est trié par catégories, dans lesquelles on trouve des sujets de discussion, comportant des commentaires de membres |
| **Scénario nominal** | 1. L’utilisateur arrive sur la page d’accueil et accède au forum grâce à un lien. 2. L’utilisateur arrive sur la catégorie principale du forum 3. L’utilisateur choisit une catégorie du forum. Exemple de catégories : Tutoriel P5js, Tutoriel Construct2, Conseils développement, Graphisme Pixel Art, etc. 4. L’utilisateur accède à la page de la catégorie, il y sélectionne un sujet de discussion. 5. Dans la page de discussion, il peut y voir le sujet principal du créateur de la discussion, ainsi que la liste des commentaires associés. 6. L’utilisateur peut revenir à la catégorie précédemment sélectionnée ou parcourir d’autres horizons du forum |
| **Scénarii alternatifs** | * **Le client réalise une recherche par mot clé depuis le champ « Recherche » :** Le système recherche la liste des discussions contenant ce mot clé et affiche la liste de résultats obtenus. * **Aucune discussion ne correspond à la recherche de l’utilisateur :** Le système affiche un message d’erreur indiquant l’absence de discussions correspondants aux critères demandés et invite l’utilisateur a ré-effectuer sa recherche. |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_17 : Créer un sujet

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_17 |
| **Acteurs** | Membre |
| **Description** | Un membre ajoute un sujet de discussion à une catégorie du forum |
| **Pré-conditions** | Le membre a déjà accédé à la catégorie appropriée à la discussion |
| **Post -conditions** | Le membre rempli les champs obligatoires du formulaire de lancement d’une discussion |
| **Scénario nominal** | 1. Dans la catégorie souhaitée, le membre clique sur le lien vers le formulaire de création d’une discussion 2. Le membre rempli correctement le formulaire. 3. Le membre valide la création de la discussion et la publie pour toute la communauté. 4. Le membre est redirigé vers la page de la discussion. |
| **Scénarii alternatifs** | N/A |
| **Scénarii d’erreurs** | Le membre ne remplit pas les champs obligatoires. Le système affiche un message d’erreur et lui explique les champs manquants pour le succès de l’opération. |

### UC\_18 : Supprimer un sujet

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_18 |
| **Acteurs** | Membre |
| **Description** | Le membre supprime un sujet de discussion |
| **Pré-conditions** | Le membre doit avoir créé la discussion |
| **Post -conditions** | Le membre confirme vouloir supprimer définitivement la discussion |
| **Scénario nominal** | 1. Le membre accède à son tableau de bord depuis l’accueil 2. Le membre accède à la liste des sujets créés 3. Le membre accède à la page de la discussion à supprimer 4. Le membre déclare vouloir supprimer cette discussion du forum 5. Le membre confirme vouloir la supprimer 6. Le système supprime la discussion et redirige le membre vers la page de la catégorie du forum où il avait posté la discussion |
| **Scénarii alternatifs** | * Le membre accède à la page de discussion par le forum * Le membre accède à la page de discussion grâce à la recherche |
| **Scénarii d’erreurs** | Le membre n’est pas le créateur du sujet de discussion ou n’est pas administrateur |

### UC\_19 : Ajouter un message

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_19 |
| **Acteurs** | Membre |
| **Description** | Le membre ajoute un commentaire dans une discussion, qu’elle soit dans une catégorie du forum ou sur la page d’un jeu vidéo. |
| **Pré-conditions** | Le membre accède à la page de discussion. |
| **Post -conditions** | Le membre a bien rempli le champ de texte du commentaire, soit à la suite des commentaires de la discussion, soit en répondant à un autre commentaire. |
| **Scénario nominal** | 1. Le membre accède à la page de discussion 2. Le membre clique sur « Réagir à la discussion » 3. Il remplit un champ de texte 4. Il valide la publication du commentaire dans le fil de commentaires de la discussion 5. Le système recharge la page avec le commentaire fraichement écrit par le membre |
| **Scénarii alternatifs** | * Le membre répond au commentaire d’un autre membre en cliquant sur « Répondre » |
| **Scénarii d’erreurs** | Le membre n’a pas entré de données avant de valider l’envoi du commentaire. |

### UC\_20 : Supprimer un message

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_20 |
| **Acteurs** | Membre |
| **Description** | Le membre supprime un commentaire. |
| **Pré-conditions** | Le membre est l’auteur du commentaire. |
| **Post -conditions** | Le membre confirme vouloir supprimer le commentaire |
| **Scénario nominal** | 1. Le membre accède à son tableau de bord depuis l’accueil 2. Le membre accède à sa liste de commentaires 3. Le membre accède à la page où se situe son commentaire 4. Le membre clique sur « Supprimer » au niveau de son commentaire 5. Le membre confirme la suppression. |
| **Scénarii alternatifs** | Le membre accède à son commentaire par une autre voie (forum, jeux, recherche…), selon l’endroit où il a laissé le commentaire. |
| **Scénarii d’erreurs** | Le membre n’est pas l’auteur du commentaire ou n’est pas administrateur. |

### UC\_21 : Noter un sujet/message

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_21 |
| **Acteurs** | Membre |
| **Description** | Un membre vote positivement ou négativement pour un sujet ou un commentaire du forum, pour participer à la mise en avant/arrière des sujets de discussion ou la pertinence des commentaires. |
| **Pré-conditions** | N/A |
| **Post -conditions** | Le membre a bien voté. |
| **Scénario nominal** | 1. Le membre accède au Forum depuis l’accueil 2. Le membre accède à la catégorie souhaitée 3. Le membre vote positivement ou négativement pour un sujet 4. Le système enregistre le choix du membre et recharge la page avec un nombre de points du sujet de discussion actualisé. |
| **Scénarii alternatifs** | * Le membre vote pour un commentaire d’une discussion du forum * Le membre vote pour un commentaire de la discussion d’une page d’un jeu vidéo |
| **Scénarii d’erreurs** | Le membre a déjà voté pour ce sujet. |

### UC\_22 : Consulter historique de commandes

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_22 |
| **Acteurs** | Client |
| **Description** | Le client visualise son historique de commande. |
| **Pré-conditions** | Le cas d'utilisation commence lorsque le client clique sur le bouton pour accéder à la page « Historique des commandes ».  Le client s’est authentifié (UC\_04).  Au moins une commande a été réalisée. |
| **Post -conditions** | Le système affiche l’historique des commandes de l’utilisateur. |
| **Scénario nominal** | 1. Le client clique sur le lien « Historique des commandes ». 2. Le système redirige le client sur la page « Historique Commande » affichant l’ensemble des commandes passées par le client et classées par date de commande. |
| **Scénarii alternatifs** | * **Le client n’a pas effectué de commande :** * L’historique de commande est vide |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_23 : Lancer une partie de jeu vidéo

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_23 |
| **Acteurs** | Utilisateur (connecté ou non connecté). |
| **Description** | L’utilisateur peut jouer au jeu vidéo sur la page dédiée. |
| **Pré-conditions** | Consulter le catalogue de jeux vidéo. |
| **Post -conditions** | Le jeu vidéo est lancé. |
| **Scénario nominal** | 1. L’utilisateur arrive sur la page du jeu vidéo, il peut y consulter les informations relatives au jeu, ainsi que la liste des commentaires de la discussion autour de ce jeu. 2. L’utilisateur lance le jeu vidéo 3. L’utilisateur peut quitter la page du jeu vidéo à tout moment |
| **Scénarii alternatifs** | * **L’utilisateur ne lance pas de partie du jeu vidéo** |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_24 : Commenter dans un jeu vidéo

### UC\_25 : Signaler un abus d’un utilisateur

### UC\_26 : Consulter la liste des utilisateurs

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_26 |
| **Acteur(s)** | L’administrateur |
| **Description** | L’administrateur consulte la liste des utilisateurs inscrits. |
| **Pré-condition(s)** | L’administrateur est connecté. |
| **Post –condition(s)** | N/A |
| **Scénario nominal** | 1. L’administrateur est sur sa page d’accueil 2. L’administrateur clique sur le bouton permettant d’afficher la liste de membres 3. L’administrateur est redirigé vers la page contenant la liste des utilisateurs. |
| **Scénario alternatif** | N/A |
| **Scénario d’erreurs** | N/A |

### UC\_27 : Consulter la liste des produits

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_27 |
| **Acteurs** | L’administrateur |
| **Description** | L’administrateur consulte la liste des produits du catalogue. |
| **Pré-condition(s)** | N/A |
| **Post –condition(s)** | N/A |
| **Scénario nominal** | 1. L’administrateur est sur sa page d’accueil 2. L’administrateur clique sur le bouton permettant d’afficher la liste de produits. 3. L’administrateur est redirigé vers la page contenant la liste des produits. |
| **Scénario alternatif** | N/A |
| **Scénario d’erreurs** | N/A |

### UC\_28 : Consulter la liste des commandes

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_28 |
| **Acteur** | L’administrateur |
| **Description** | L’administrateur visualise la liste des commandes effectuées sur le site par les clients. |
| **Pré-condition(s)** | Administrateur identifié |
| **Post –condition(s)** | N/A |
| **Scénario nominal** | 1. L’administrateur est sur sa page d’accueil 2. L’administrateur clique sur le bouton permettant d’afficher la liste de commandes. 3. L’administrateur est redirigé vers la page contenant la liste des commandes. |
| **Scénario alternatif** | N/A |
| **Scénario d’erreurs** | N/A |

### UC\_29 : Consulter liste demande d’ajout de jeux vidéo

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_29 |
| **Acteurs** | L’administrateur |
| **Description** | L’administrateur visualise la liste des demandes d’ajout de jeux vidéo faites par les utilisateurs. |
| **Pré-conditions** | Au moins une demande d’ajout de jeux vidéo a été faite. |
| **Post -conditions** | Administrateur identifié |
| **Scénario nominal** | 1. L’administrateur est sur sa page d’accueil 2. L’administrateur clique sur le bouton permettant d’afficher la liste des ajouts de jeux vidéo. 3. L’administrateur est redirigé vers la page contenant la liste des ajouts de jeux vidéo. |
| **Scénarii alternatifs** | N/A |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_30 : Accepter/Refuser ajout d’un jeu vidéo

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_30 |
| **Acteurs** | L’administrateur |
| **Description** | L’administrateur accepte / refuse une demande d’ajout de jeux vidéo faite par un utilisateur. |
| **Pré-conditions** | L’administrateur est situé sur la page présentant la liste des demandes d’ajout de jeux vidéo faites par les utilisateurs. |
| **Post -conditions** | **Cas d’un ajout :** le jeu concerné est ajouté à la liste des jeux disponibles pour les utilisateurs ; cette disponibilité est immédiate. **Dans les deux cas**, le jeu n’apparaît plus dans la liste des demandes d’ajout de jeux vidéo faites par les utilisateurs. |
| **Scénario nominal** | 1. L’administrateur est connecté et situé sur la page contenant la liste des ajouts de jeux vidéo. 2. L’administrateur clique sur le bouton de sélection d’un jeu présent dans la liste. 3. L’administrateur est redirigé vers la description du jeu 4. **Deux cas se présentent alors par clic sur le bouton ajout/refus :** 🡪 l’administrateur accepte la proposition : le jeu est ajouté à la liste des jeux disponibles pour les utilisateurs. 🡪 l’administrateur refuse la proposition : le jeu n’est pas ajouté à la liste des jeux disponibles pour les utilisateurs. 5. Le jeu disparaît de la liste des demandes d’ajout. |
| **Scénarii alternatifs** | N/A |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_31 : Ajouter un produit au catalogue

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_31 |
| **Acteur(s)** | Administrateur |
| **Description** | L’administrateur ajoute un produit au catalogue proposé à la clientèle. |
| **Pré-condition(s)** | Administrateur identifié |
| **Post -condition(s)** | Le catalogue contient bien le produit nouvellement ajouté, à l’endroit désiré. |
| **Scénario nominal** | 1. L’administrateur se connecte en tant que tel. 2. L’administrateur se rend dans l’onglet catalogue. 3. L’administrateur clique sur le bouton dédié à l’ajout d’un produit au catalogue. 4. L’administrateur renseigne les champs et l’image correspondant au produit. 5. L’administrateur clic sur le bouton d’ajout au catalogue. 6. Une fenêtre sous forme de pop-up s’ouvre, lui proposant une prévisualisation du produit et de ses détails, dans un but de vérification avant une validation. La prévisualisation est conforme à la façon dont sera présenté le produit dans le catalogue, s’il y a validation. 7. L’administrateur peut choisir où positionner l’objet dans le catalogue. 8. L’administrateur valide l’ajout. 9. Le système retourne à l’affichage des produits de la catégorie ultérieurement sélectionnée. |
| **Scénario alternatif** | **L’administrateur ne souhaite finalement pas ajouter l’objet :** jusqu’à l’étape 8, l’administrateur peut quitter le mode d’ajout d’un produit au catalogue en cliquant sur le bouton d’annulation. |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_32 : Mettre à jour produit du catalogue

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_32 |
| **Acteur(s)** | L’administrateur |
| **Description** | L’administrateur modifie un produit du catalogue proposé à la clientèle. |
| **Pré-condition(s)** | Administrateur identifié |
| **Post –condition(s)** | Les modifications du produit sont effectives et conformes aux saisies de l’administrateurs : le produit est mis à jour dans le catalogue, et la prise en compte est immédiate pour les utilisateurs. |
| **Scénario nominal** | 1. L’administrateur se connecte en tant que tel. 2. L’administrateur se rend dans l’onglet catalogue. 3. L’administrateur sélectionne le produit à mettre à jour. 4. L’administrateur clique sur le bouton dédié à la mise à jour d’un produit du catalogue. 5. Une fenêtre proposant une modification du produit et de ses détails s’ouvre (sous forme de pop-up) 6. L’administrateur met à jour le produit en cliquant sur le bouton valider. 7. Une fenêtre s’ouvre invitant l’administrateur à confirmer son intention de mettre à jour le produit du catalogue. 8. L’administrateur valide la mise à jour. 9. Le système retourne à l’affichage des produits ; l’affichage est celui précédent l’engagement de la procédure de modification du produit du catalogue, avec prise en compte de la mise à jour. |
| **Scénario alternatif** | L’administrateur peut décider jusqu’à l’étape 7 incluse, d’avorter la procédure en cliquant sur le bouton abandonner. L’affichage est alors celui précédent l’engagement de la procédure de modification du produit du catalogue. |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_33 : Retirer produit du catalogue

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_33 |
| **Acteur(s)** | Administrateur |
| **Description** | L’administrateur retire un produit au catalogue proposé à la clientèle. |
| **Pré-condition(s)** | Administrateur identifié |
| **Post -condition(s)** | Le catalogue ne contient plus le produit que l’administrateur désirait supprimer. |
| **Scénario nominal** | 1. L’administrateur se connecte en tant que tel. 2. L’administrateur se rend dans l’onglet catalogue. 3. L’administrateur sélectionne le produit à retirer du catalogue. 4. L’administrateur clique sur le bouton dédié à la suppression d’un produit du catalogue. 5. Une fenêtre proposant une visualisation du produit et de ses détails s’ouvre (sous forme de pop-up), invitant l’administrateur à confirmer son intention de retirer le produit du catalogue. 6. L’administrateur valide la suppression. 7. Le système retourne à l’affichage des produits de la catégorie ultérieurement sélectionnée ; l’affichage est celui précédent l’engagement de la procédure de retrait du produit du catalogue, à celui-ci près. |
| **Scénario alternatif** | **L’administrateur ne souhaite finalement pas retirer l’objet :** jusqu’à l’étape 5, l’administrateur peut quitter le mode de suppression d’un produit au catalogue en cliquant sur le bouton d’annulation. |
| **Scénarii d’erreurs** | N/A |

### UC\_34 : Supprimer/Suspendre un compte utilisateur

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_34 |
| **Acteur(s)** | Administrateur |
| **Description** | L’administrateur suspend ou supprime une compte utilisateur. |
| **Pré-condition(s)** | L’administrateur a reçu une demande de suspension de la part d’un utilisateur, ou décide de sa propre initiative de suspendre / supprimer un compte utilisateur. |
| **Post -condition(s)** | Le compte a suspendre/supprimer est bien clôturé temporairement/définitivement : l’accès par l’utilisateur a son compte n’est plus possible. |
| **Scénario nominal** | 1. L’administrateur est situé sur la page présentant la liste des demandes de modération. 2. L’administrateur clique sur le bouton de sélection d’une demande de modération présente dans la liste. 3. L’administrateur est redirigé vers la description de la demande de modération : commentaire éventuel, et message(s) incriminé(s). 4. Trois cas se présentent alors par clic sur le bouton supprimer le compte/suspendre le compte/ignorer: 🡪 l’administrateur supprime le compte utilisateur : le compte est supprimé de la liste des utilisateurs, et le joueur incriminé n’a plus accès à son compte. 🡪 l’administrateur modère le compte utilisateur : le compte est supprimé de la liste des utilisateurs et ajouté à la liste des joueurs suspendus ; le joueur incriminé n’a plus accès à son compte. 🡪 l’administrateur refuse la proposition : passage à l’étape suivante. 5. La proposition de modération disparaît de la liste des demandes de modération. 6. L’administrateur est redirigé sur la page présentant la liste des demandes de modération. |
| **Scénario alternatif** | **L’administrateur décide de lui même de supprimer/suspendre un compte.**   1. Deux cas se présentent alors par clic sur le bouton supprimer le compte/suspendre le compte: 🡪 l’administrateur supprime le compte utilisateur : le compte est supprimé de la liste des utilisateurs, et le joueur incriminé n’a plus accès à son compte. 🡪 l’administrateur modère le compte utilisateur : le compte est supprimé de la liste des utilisateurs et ajouté à la liste des joueurs suspendus ; le joueur incriminé n’a plus accès à son compte. 2. La proposition de modération disparaît de la liste des demandes de modération. 3. L’administrateur est redirigé sur la page sur laquelle il était précédemment. |
| **Scénario d’erreurs** | N/A |

### UC\_35 : Consulter demandes de suspension

|  |  |
| --- | --- |
| **Référence** | UC\_35 |
| **Acteur(s)** | Administrateur |
| **Description** | L’administrateur consulte la liste présentant les demandes de suspensions |
| **Pré-condition(s)** | Administrateur identifié |
| **Post -condition(s)** | N/A |
| **Scénario nominal** | 1. L’administrateur est sur sa page d’accueil. 2. L’administrateur clique sur le bouton proposant la redirection vers la liste des demandes de suspensions. 3. L’administrateur est redirigé sur la page présentant la liste des demandes de modération. |
| **Scénario alternatif** | N/A |
| **Scénario d’erreurs** | N/A |

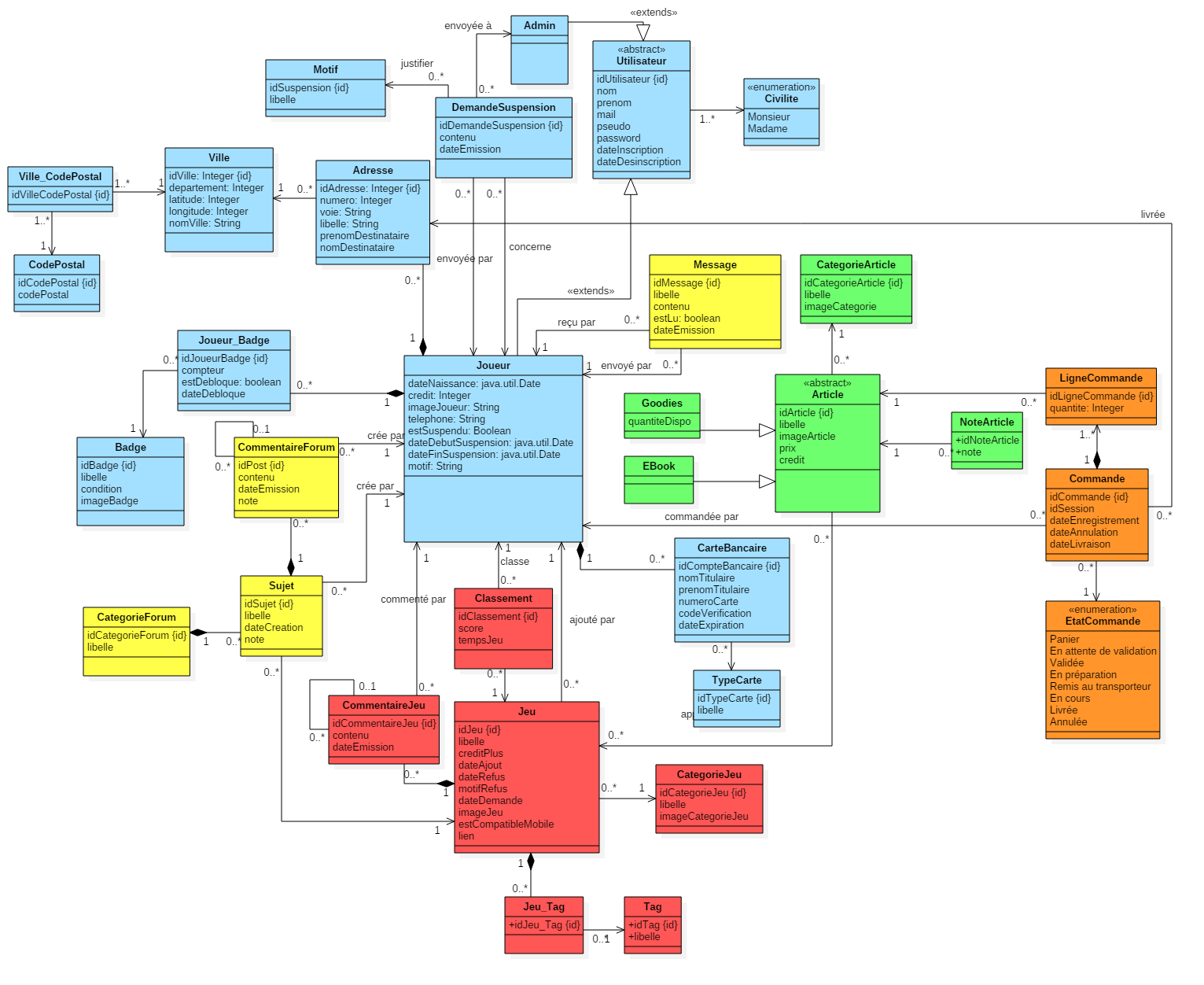
# Dictionnaire de données

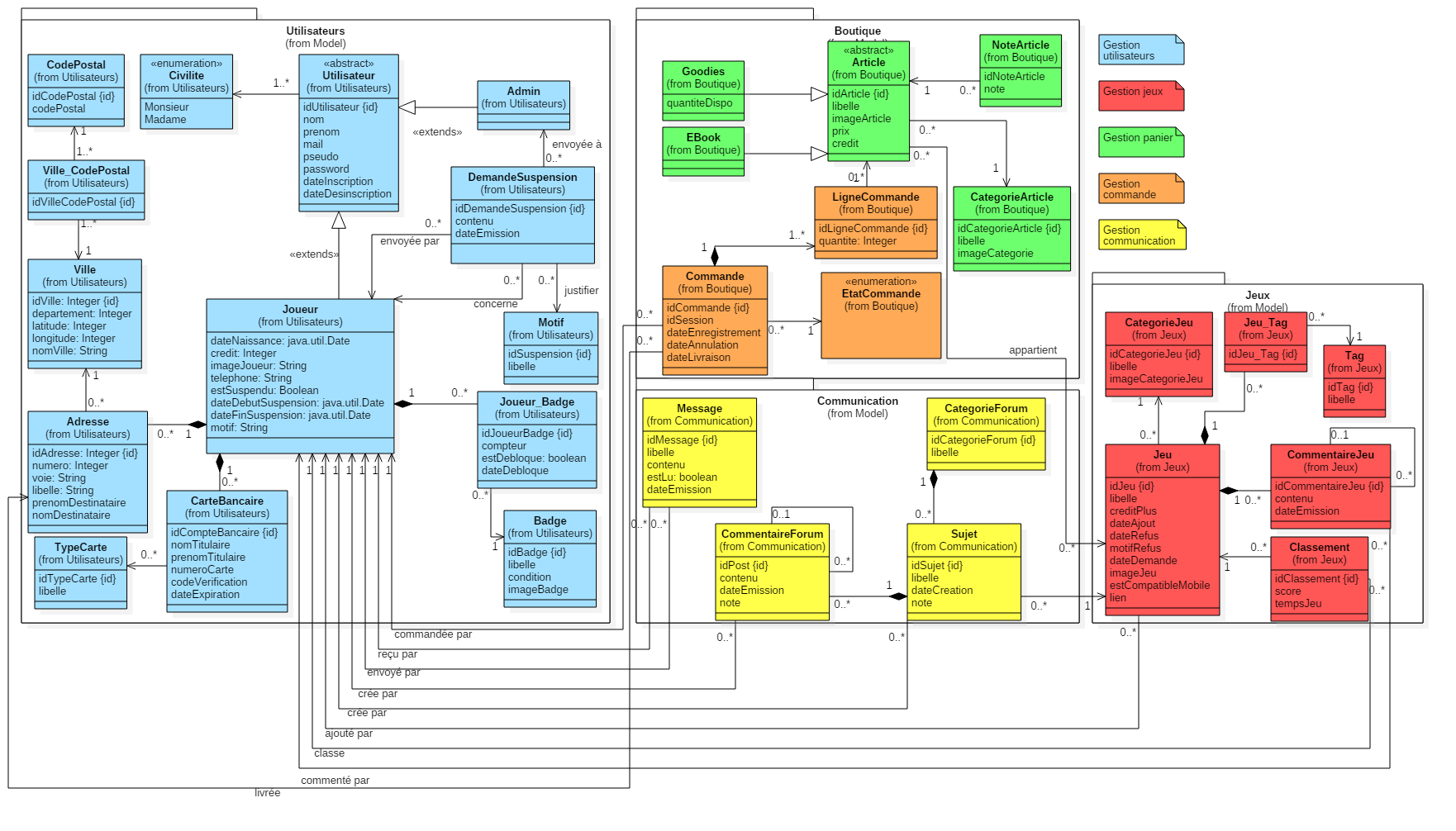
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Package** | **Entités** | **Définitions** | **Caractéristiques** |
| **Utilisateur** | <<abstract>>  Utilisateur | La classe des utilisateurs | - identifiant - nom - prénom - mail - pseudo - mot de passe - date d'inscription - date de désinscription |
| Admin hérite Utilisateur | La classe des administrateurs |  |
| Joueur hérite Utilisateur | La classe des joueurs | - date de naissance - nombre de crédit - chemin image du joueur - numéro de téléphone - est suspendu : booléen - date début suspension - date fin suspension - motif de suspension |
| <<énumération>>  Civilité | La civilité des utilisateurs | Monsieur  Madame |
| Motif | La classe des motifs de suspension | - identifiant - libellé |
| DemandeSuspension | Les demandes de suspensions des joueurs | - identifiant - contenu - date d'émission |
| Adresse | Les adresses de livraison du joueur | - identifiant - numéro - voie - libellé - nom du destinataire - prénom du destinataire |
| Ville | Les villes de livraison | - identifiant - département - latitude - longitude - libellé de la ville |
| CodePostal | Les codes postaux de livraison | - identifiant - code postal |
| Ville\_CodePostal | Table association entre villes et code postaux | - identifiant |
| Badge | La liste des badges | - identifiant - libellé - condition pour débloquer - chemin image du badge |
| Joueur\_Badge | La liste des badges du joueur | - identifiant - compteur - est débloqué : booléen - date à laquelle le joueur a débloqué le badge |
| CarteBancaire | Les cartes bancaires du joueur (cryptage) | - identifiant - nom du titulaire - prénom du titulaire - numéro de carte - code de vérification - date d'expiration |
| TypeCarte | La liste des types de cartes bancaire (MasterCard, Visa,..) | - identifiant - libellé |
| **Boutique** | <<abstract>>  Article | La liste des articles de la boutique en ligne | - identifiant - libellé - image de l'article - le prix d'achat - le nombre de crédit pour l'achat |
| Ebook hérite Article | La liste des articles sans livraison |  |
| Goodies hérite Article | La liste des articles avec livraison | - quantité disponible |
| CategorieArticle | La liste des catégories d'articles | - identifiant - libellé - chemin image de la catégorie |
| NoteArticle | La liste des notes de l’article | - identifiant - une note (ex : 0 à 5) |
| Commande | La liste des commandes du joueur | - identifiant - date d'enregistrement - date d'annulation - date de livraison |
| LigneCommande | La liste des articles de la commande | - identifiant - la quantité |
| <<énumération>> EtatCommande | Indique l'état de la commande | Panier En cours de validation Validée En préparation Remis au transporteur En cours Livrée Annulée |
| **Communication** | Message | La liste des messages reçus et envoyés par le joueur | - identifiant - libellé - contenu - est lu : booléen - date d'émission |
| CategorieForum | La liste des catégories du forum | - identifiant - libellé |
| Sujet | La liste des sujets du forum | - identifiant - libellé - date de création |
| CommentaireForum | La liste des commentaires d’un sujet du forum | - identifiant - contenu - date d'émission |
| **Jeux** | Jeu | La liste des jeux de l'application | - identifiant - libellé - le nombre de crédit gagné par le joueur pour une partie de jeu - date d'ajout - date de refus d'ajout - motif de refus d'ajout - date de demande - chemin image du jeu - est compatible mobile : booléen - un lien vers une page de donation du développeur |
| CategorieJeu | La liste des catégories de jeu | - identifiant - libellé - chemin image de la catégorie de jeu |
| CommentaireJeu | La liste des commentaires du jeu | - identifiant - contenu - date d'émission |
| Classement | Le classement du joueur à un jeu | - identifiant - le score - le temps de jeu |

# Annexes

## Diagramme des cas d’utilisations

## Diagrammes d’entités



****

## Diagramme d’activité

Le diagramme ci-dessous correspond au diagramme d’activité d’achat dans la boutique en ligne.

