*USE CASE Gestion des armes répertoriées*

Nom : Gérer une arme répertoriée

Acteurs : Agent.

Données d’entrée : L’agent a cliqué sur le lien “ Armes “ depuis la page d’accueil.

Scénario principal : Sélectionner une arme

1. Le système affiche la page avec la liste des armes connues dans un tableau paginé.
2. L’agent saisie un ou plusieurs mots-clés pour affiner l’affichage de cette liste en fonction.
3. Le système affiche les résultats correspondants au(x) mot(s) saisi(s).
4. L’agent double-clique sur la ligne du tableau correspondant à l’arme qu’il recherche.
5. Le système affiche l’ensemble des données de l’arme choisie sur la partie droite de la page.

Scénario d’erreur : Entrer un mot-clé ne renvoyant aucun résultat

2a. L’agent saisie un mot-clé qui ne correspond à aucun attribut des différentes armes.

3a. Le système affiche dans le tableau un message indiquant qu’aucun résultat n’a été trouvé. Retour à l’étape 2.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nom : Modifier une arme répertoriée

Acteurs : Agent autorisé

Données d’entrée : L’agent a sélectionner une arme.

Scénario principal : Modifier un ou plusieurs attributs d’une arme

6. L’agent clique sur un champ de son choix et modifie sa valeur. Il peut en modifier autant qu’il veut. Enfin il clique sur “Valider”.

7. Le système indique “ Modification prise en compte “. Il modifie aussi cette arme dans toutes les affaires dont elle faisait partie.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nom : Supprimer une arme répertoriée

Acteurs : Agent autorisé

Données d’entrée : L’agent a sélectionné une arme.

Scénario principal : Supprimer une arme

6a. L’agent clique sur le bouton “ Supprimer “.

7a. Le système demande confirmation de la suppression par une boîte de dialogue.

8a. L’agent clique sur “ Valider/Oui “.

9a. Le système supprime cette arme de la base de données, elle n’est plus visible dans le tableau. Il supprime aussi la présence de cette arme dans toutes les affaires où elle était enregistrée.

Scénario alternatif : Annuler la suppression

8b. L’agent clique sur “ Annuler/Non “ .

9b. Le système ferme la boîte de dialogue, l’arme est toujours visible sur la page.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nom : Créer une arme

Acteurs : Agent autorisé

Données d’entrée : L’agent décide de rentrer une nouvelle arme dans le système.

Scénario principal : Ajouter une arme

1. Le système est sur la page de gestion des armes.
2. L’Agent ou l’Admin clique sur le bouton “ + “.
3. Le système vide les champs de droite.
4. L’Agent ou l’Admin renseigne les informations dont il dispose sur l’arme, en particulier il associe directement l’arme à au moins une affaire existante.
5. Le système demande confirmation et valide la création de l’arme et l’ajoute à une ou plusieurs affaires.

Scénario alternatif : Ajouter une arme sans l’associer à une affaire

4a. L’Agent ou l’Admin renseigne les informations dont il dispose sur une arme trouvée. Il ne sait pas si elle est associée à une affaire.

5a. Le système le renvoie à la page des affaires, création d’affaire en pré-remplissant le champ Arme(s) de la page Affaires.

6a. Passage à l’étape 4 du scénario “ Ajouter une affaire “.

=> question : d’après quoi nomme-t-on une arme ? surtout quel attribut lui donne-t-on dans une affaire ? Son numéro de série ou “ inconnue “ si elle n’en a pas ?