

## Rapport A3

# S.A.É. 2.05 : Gestion d'un projet

**B.U.T. Informatique : semestre 2 (2022)**

**I.U.T. de Bayonne et du Pays Basque**

Tuteur : M. Chbeir – Projet : 13

Pictyde : Application Web Responsive de partage d'événements  
*outdoor* et *indoor*

DARGAZANLI Nicolas, EYHERABIDE Kepa, MAURICE Alexandre, TRITSCH Guillaume  
en TD I, TP 1.

# Table des matières

<b>1. Domaine de l'Application Informatique envisagée</b>	<b>3</b>
1.1 Genre d'application / service ciblé	3
1.2 Public cible	3
1.3 Contexte d'utilisation	3
1.3.1 Tâche supportée par l'application	3
1.3.2 Ressources nécessaires	3
1.3.3 Contexte spatial et temporel	4
1.4 Contraintes juridiques	4
<b>2. Étude de l'existant</b>	<b>5</b>
2.1 Existant informatique et veille concurrentielle	5
2.2 Outils informatiques significatifs avec lesquels l'application informatique envisagée est à interfaçer	13
<b>3. Argumentaire</b>	<b>14</b>
3.1 Résumé condensé	14
3.2 Les bonnes raisons	14
3.3 Justification	14
<b>4. Eléments de Cahier des Charges Fonctionnel</b>	<b>15</b>
4.1 Fonctionnalités identifiées et acteurs	15
4.2 Diagramme des cas d'utilisation UML	16

# 1. Domaine de l'Application Informatique envisagée

## 1.1 Genre d'application / service ciblé

Communiquant / Réseau social pour les particuliers (et éventuellement pour le monde professionnel).

## 1.2 Public cible

Les *Digital natives* (nés après 1980), et les plus de 13 ans, principalement intéressés par les évènements (festivals, conventions...). Pas de compétences avancées requises.

## 1.3 Contexte d'utilisation

### 1.3.1 Tâche supportée par l'application

Création et gestion d'évènements :

- Création, modification, administration et suppression d'évènements publics (créés en collaboration avec les organisateurs)
- Rejoindre ou quitter un évènement
- Création de salons de discussion liés à un évènement

Publication d'images :

- Importation d'images depuis la galerie pour le partage
- Sélection manuelle du lieu et/ou de l'évènement
- Possibilité de flouter certaines parties de l'image (cf. [1.4 - Contraintes juridiques](#))
- Possibilité d'archiver des publications

Système de retour sur les publications :

- Possibilité d'ajouter un "J'aime" sur une photo
- Système de référencement (grâce à une mise en tendances)
- Génération d'un planisphère montrant les évènements en cours

### 1.3.2 Ressources nécessaires

Pour l'utilisateur : Il serait nécessaire de disposer d'un site web pour pouvoir mettre en ligne les images (donc d'un téléphone, un ordinateur ou un appareil compatible).

Pour les développeurs : Il faut également des serveurs pour héberger la base de données et les images.

### 1.3.3 Contexte spatial et temporel

L'application serait utilisable partout (site web), pour une utilisation assez courte (le temps d'une publication ou d'une simple consultation), mais pourrait durer plus longtemps avec une consultation prolongée des messages publiés sur le salon d'un événement par exemple. La fréquence d'utilisation pourrait être régulière, à raison d'une connexion journalière, mais une telle application ne saurait trouver un très grand public l'utilisant au quotidien.

## 1.4 Contraintes juridiques

Après plusieurs recherches, nous savons maintenant que l'application et ses développeurs ne devraient pas encourir de risque devant la justice si nous respectons bien ce qui est demandé par le droit national.

La loi prévoit trois temps dans lesquels nous sommes contraints d'intervenir dans la limite de nos moyens :

- Prévention : mention des risques encourus par les utilisateurs dans les Conditions Générales d'Utilisation (CGU).
- Contrôle : vérification manuelle ou par un algorithme lors de la publication.
- Réaction : pour une sécurité mise en place après la publication, l'implémentation d'un système de signalement et suppression du contenu si nécessaire.

On ajoute à cela une action qui devrait s'interposer entre la prévention et le contrôle, qui devrait être réalisée par les utilisateurs qui seraient de flouter les visages ou autre contenu dit "à risque" sur une photo.

Les mesures prises et sanctions sont appliquées en fonction d'un jugement qui serait en grande partie subjectif, mais devront toujours être justifiées.

Les renseignements concernant la légalité ont été effectués au préalable pendant la période de conception, mais devraient être assurés dans l'idéal par une autre partie que les développeurs. Nous abordons uniquement le sujet dans ce document pour évoquer la prise de conscience de ces éventuels risques, mais nous considérons cette étape (consistant en l'intégration logicielle de ces contraintes) comme acquise après mention des obligations susnommées.

## **2. Étude de l'existant**

### 2.1 Existant informatique et veille concurrentielle

De nombreuses applications permettent déjà de réaliser quelque chose de similaire, donc nous avons décidé de mettre celles qui se rapprochaient le plus du besoin client. Nous avons aussi ajouté certaines applications extrêmement populaires sur lesquelles se partagent souvent des évènements, car étudier leur cas peut être pertinent pour mieux comprendre comment pourrait fonctionner notre application (en proposant de meilleures fonctionnalités par exemple).

Pour trouver les deux premiers “concurrents” qui sont eux réellement liés à l'évènementiel, nous avons procédé par recherche de mots-clés tels que “application partage évènement” et autres. Nous avons alors relevé les applications les plus pertinentes en termes de qualité au niveau de l'ergonomie, de l'utilisation et des avis des utilisateurs. Dropevent est une application qui reste sommaire mais qui répond très précisément au besoin, avec un système de galerie et un tableau de bord que nous jugeons très pratique. Eventer fonctionne de manière similaire, mais se trouve être proposée principalement comme un outil pour les professionnels, et donc propose des options d'animation d'évènement et de communication de pair à pair. Cette solution a déjà été utilisée par plus de 80 000 personnes pour 9 500 évènements, on peut la considérer comme l'application référence dans le domaine.

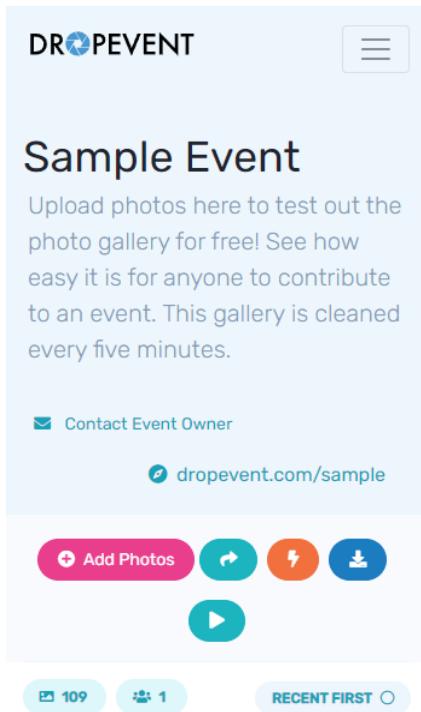
L'objectif est donc de garder une grande partie des avantages de toutes les applications, sans avoir les mêmes inconvénients, car notre application sera exclusivement destinée aux évènements, n'ayant pas prévu d'extensions à côté.

# Dropevent

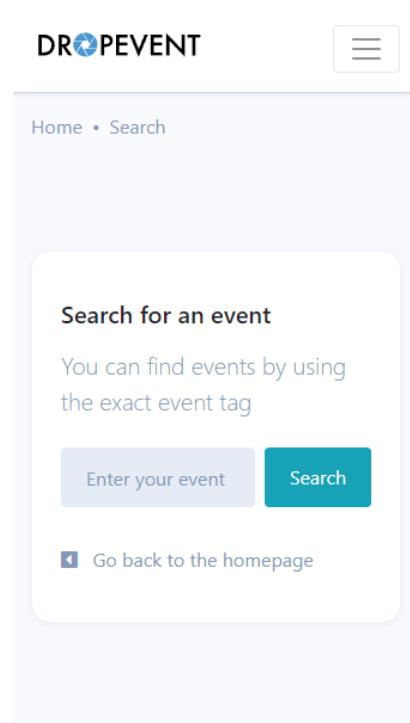
Avantages	Inconvénients
<ul style="list-style-type: none"><li>• Très simple d'utilisation</li><li>• Invitations dans des événements faisant office de groupe privés</li><li>• Aucune limite pour la qualité et le nombre de médias importés</li><li>• Créer un compte n'est pas nécessaire pour publier une image</li><li>• Pas de limitation du nombre d'utilisateur</li><li>• Pas de limitation d'espace de stockage</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Impossible de rendre un événement public</li><li>• Les événements ne durent que 45 jours maximum</li><li>• Les photos sont supprimées une fois que l'événement est terminé</li><li>• Fonctionnalités payantes</li></ul>

Dropevent est une application web permettant la création de galeries photographiques en ligne dans lesquelles les participants peuvent ajouter du contenu sans avoir besoin de se connecter.

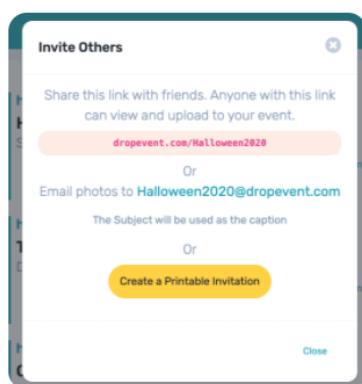
Elle permet de **créer et partager** des événements simplement cf. figure 1.1, de **visualiser** la galerie d'image cf. figure 1.4. Une barre de recherche permet de **trouver** des événements existant grâce à un identifiant cf. 1.2. Le site met également à disposition une page de documentation sur l'utilisation de l'application cf. figure 2.3.



*Figure 1.1 : Exemple de page d'événement*

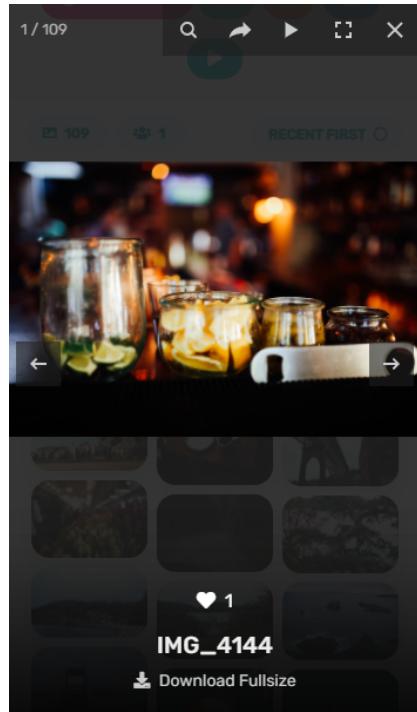


*Figure 1.2 : Barre de recherche d'événements*



#### INVITE

Send everyone the link to the gallery or the unique event email address and start collecting photos.



*Figure 1.3 : Page d'explication du fonctionnement de l'application*

*Figure 1.4 : Visionneur d'image de l'événement*

## Eventer

Avantages	Inconvénients
<ul style="list-style-type: none"><li>• Simple d'utilisation</li><li>• Invitations dans des événements faisant office de groupe privés</li><li>• Aucune limite pour la qualité et le nombre de médias importés</li><li>• Créer un compte n'est pas nécessaire pour publier une image</li><li>• Pas de limitation du nombre d'utilisateur</li><li>• Pas de limitation d'espace de stockage</li><li>• Possibilité de compiler les médias dans une vidéo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Application peu esthétique</li><li>• De nombreuses fonctionnalités très onéreuses</li><li>• Des animations gourmandes et pas nécessaires</li><li>• Rappels pour obtenir la version payante de l'application très fréquents</li><li>• Commentaire limité à 128 caractères</li></ul>

Eventer est une application mobile et en ligne gratuite d'utilisation, mais avec des fonctionnalités payantes. Elle représente beaucoup d'avantages pour les événements privés, mais est peu adaptée aux événements publics. Les fonctionnalités payantes comprennent la modération automatique, les filtres sur les images, ou des diaporamas automatiques.

L'application permet de **poster** des commentaires cf. figure 2.1 sous les publications cf. figure 2.2, de **localiser** les événements en cours près de chez soi, et de **créer** des événements gratuitement cf. figure 2.4.

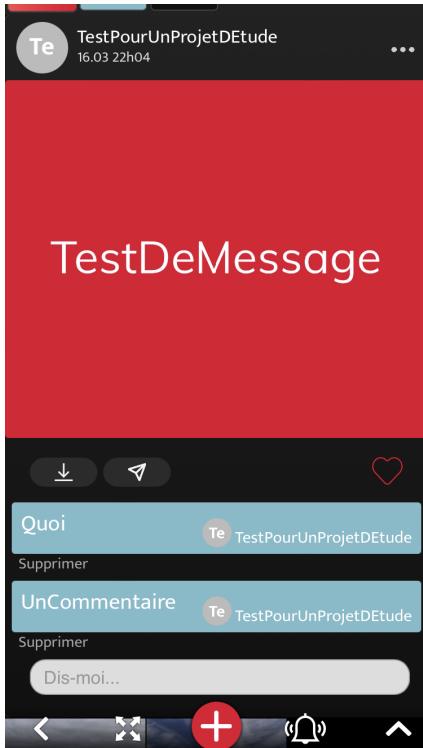


Figure 2.1 : Système de commentaire

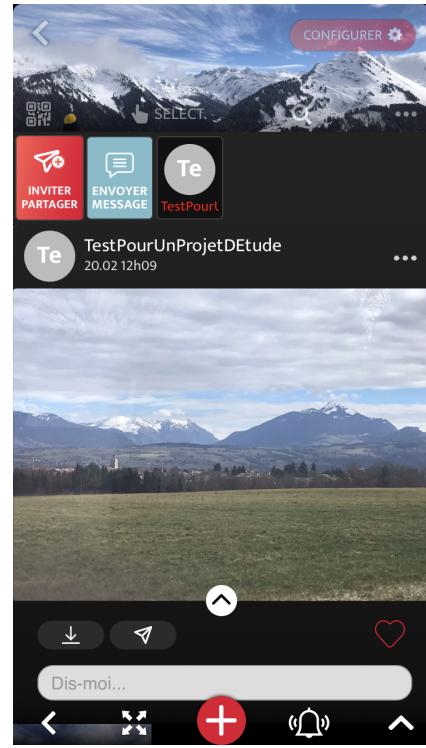


Figure 2.2 : Publication d'image



Figure 2.3 : Page d'accueil



Figure 2.4 : Page de création d'événement

## Autres applications populaires

Nom	Avantages	Inconvénients
<a href="#"><u>Snapchat</u></a>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Permet de visualiser une carte des évènements</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les images prises sont temporaires</li><li>• Uniquement sur smartphone aussi</li></ul>
<a href="#"><u>Instagram</u></a>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hashtags qui permettent de regrouper les évènements</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pas spécialisé dans l'évènementiel</li><li>• Moins fiable pour ce qui est de la recherche d'un évènement en particulier</li></ul>
<a href="#"><u>Twitter</u></a>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Système de tendance</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Réellement inadapté à l'évènementiel</li><li>• Contenu trop varié</li></ul>

Bilan de la veille concurrentielle :

	Dropevent	Eventer	Snapchat	Instagram	Twitter	<b>Pictyde</b>
Simple d'utilisation	X	X	X	X	X	X
Groupes privés	X	X	X			
Aucune limite pour la qualité	X	X				X
Les publications sont permanentes		X		X	X	X
Aucune limite pour le nombre de publications	X	X	X	X	X	X
Compte nécessaire pour publier un média		X	X	X	X	X
Possibilité de compiler les médias dans une vidéo		X				

	Dropevent	Eventer	Snapchat	Instagram	Twitter	Pictyde
Présence d'une carte des évènements		X	X			X
Système de tendances			X	X	X	X
Disponible sur tous les supports	X	X		X	X	X
Disponibilité d'une version "premium"		X				
Visuellement agréable	X		X	X	X	X
TOTAL	6	10	7	7	7	9

## 2.2 Outils informatiques significatifs avec lesquels l'application informatique envisagée est à interfaçer

Nous aurons besoin de gérer une base de données en SQL pour les images, comptes, messages et événements privés ou publics. Nous utiliserons les langages HTML et CSS pour la partie interface, et probablement JavaScript et/ou PHP. D'autres langages pourraient être nécessaires en fonction des besoins du projet.

### **3. Argumentaire**

#### 3.1 Résumé condensé

Notre application web responsive se positionne en tant que nouveau réseau social à disposition de tous. Cet outil sera utile pour pouvoir partager facilement des images d'évènements *indoor* et *outdoor* (conventions, festivals...), pour ses proches, mais aussi éventuellement aux autres participants de l'évènement ou extérieurs à l'évènement. Cette application serait destinée aux habitués de ces évènements, pour une utilisation mensuelle ou hebdomadaire, ou bien plus occasionnelle. On disposerait alors d'un système de création d'évènement, public ou privé (dans lequel on invitera les participants), d'une messagerie, et d'un système de tendances. L'application se positionne principalement sur la notion de partage d'images et d'émotions. Nous souhaitons offrir à tous la possibilité de partager leurs moments forts des évènements auxquels ils participent.

#### 3.2 Les bonnes raisons

- Permet de discuter avec d'autres personnes d'un évènement public et de partager des images.
- Permet de partager facilement des images d'un évènement / lieu depuis plusieurs angles de vue.
- Les images originales sont conservées pour garder une bonne qualité d'image, mais nous permettrons d'enregistrer une copie pour que l'originale reste privée.
- Permettre d'obtenir une banque d'images d'un évènement précis très facilement.
- Mise à disposition d'une carte pour localiser les évènements à travers le monde.

#### 3.3 Justification

L'interface de l'application doit être simple et ergonomique pour rester dans le standard des réseaux sociaux actuels.

Le système de carte permet de localiser les événements publics en cours et permet ainsi de savoir quels événements sont en cours.

Cette application permettrait de rester informé de ce qu'il se passe et de communiquer avec d'autres utilisateurs de l'application, renforçant ou créant ainsi des liens.

## 4. Eléments de Cahier des Charges Fonctionnel

### 4.1 Fonctionnalités identifiées et acteurs

Nous avons identifié trois acteurs différents pour l'application : les utilisateurs non-connectés et connectés, les organisateurs d'évènements et les modérateurs de l'application.

Il y a un lien d'héritage important entre les utilisateurs non-connectés, connectés et les organisateurs d'événements : le dernier hérite de toutes les fonctionnalités du précédent et ainsi de suite. Nous considérons alors qu'un organisateur d'évènement est un utilisateur qui est connecté, et qui a juste la particularité d'avoir organisé

Les fonctionnalités de l'application que nous avons identifiées pour les utilisateurs **non-connectés** sont les suivantes :

- Visualiser des médias
- Interagir avec la carte des évènements :
  - Visualiser les tendances
  - Rechercher un événement précis
- Lire les messages d'un salon

Les fonctionnalités de l'application que nous avons identifiées pour les utilisateurs **connectés** sont les suivantes :

- "Aimer" un média
- Interagir avec un évènement :
  - Rejoindre un évènement
  - Quitter un évènement
  - Envoyer un message dans un salon
- Ajouter du contenu multimédia
- Modifier son profil
- Supprimer son compte

Les fonctionnalités de l'application que nous avons identifiées pour les **organisateurs d'évènements** sont les suivantes :

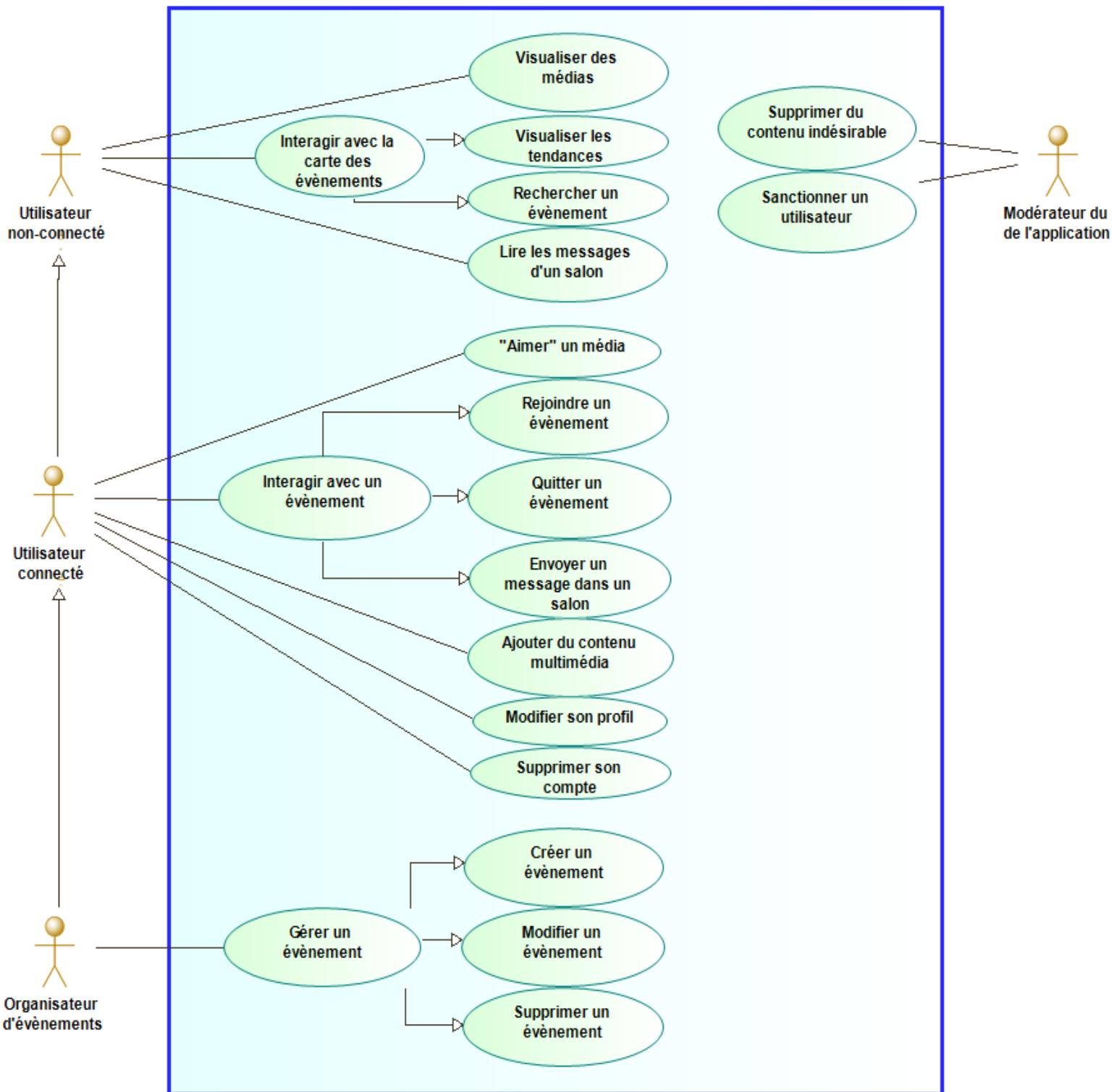
- Gérer un évènement :
  - Créer un évènement
  - Modifier un évènement
  - Supprimer un évènement

Les fonctionnalités de l'application que nous avons identifiées pour les utilisateurs **modérateurs de l'application** sont les suivantes :

- Supprimer du contenu indésirable
- Sanctionner un utilisateur

Bien que la présence de modérateurs sur l'application soit primordiale, ils ne sont pas en rapport direct avec la partie fonctionnelle de l'application, ces tâches de modération peuvent être réalisées en interne, et n'ont donc pas été modélisées.

## 4.2 Diagramme des cas d'utilisation UML



4.3 Scénarios nominaux, alternatifs et exceptionnels de chaque CU, ainsi que les maquettes associées

Remarques générales concernant l'application :

Pour les utilisateurs connectés : les quatre boutons présents en bas de l'écran sur la plupart des écrans permettent respectivement d'accéder à la page d'accueil, à la carte, à la publication d'un média, et enfin à son profil.

Pour les utilisateurs non connectés : le bouton de publication est grisé car un utilisateur non connecté ne peut pas publier (ou ajouter) du contenu. Le bouton profil, lui, ne renvoie plus au profil de l'utilisateur mais renvoie à une page de connexion.

Ce sont des scénarios alternatifs qui n'ont pas été précisés dans les scénarios rédigés car ils sont récurrents sur toutes les pages où ils sont visibles.

# Se connecter

Scénario de "Se connecter" (non présent dans le diagramme des cas d'utilisation puisqu'il ne constitue pas un réel objectif utilisateur) :

<u>Sommaire d'identification</u>	
Titre : Se connecter	
Résumé : l'utilisateur souhaite se connecter à l'application Web	
Acteurs : Utilisateur non-connecté	
Date de création : 01/05/2022	Date de dernière modification : aucune
Version : 1.0	Responsable : Alexandre Maurice
<u>Description des scénarios</u>	
<b>Préconditions :</b> L'utilisateur a accès à l'application web et est non-connecté	
<b>Scénario nominal :</b>	
1. Ce cas d'utilisation commence quand l'utilisateur lance l'application pour la première fois, ou bien quand il est en état "déconnecté"	
3. L'utilisateur tente de se connecter en saisissant ses identifiants. S'il tente de valider alors qu'ils sont incorrects, le système le lui indique. Il valide finalement avec ses identifiants corrects.	2. Le système affiche la page de connexion 4. Le système affiche la page d'accueil de l'application.
<b>Enchaînements alternatifs :</b>	
A1 : <i>L'utilisateur doit d'abord créer un compte avant de se connecter</i> L'enchaînement A1 commence au point 2 du scénario nominal. 3. L'utilisateur demande au système de lui afficher le formulaire de création de compte 4. Le système affiche le formulaire 5. L'utilisateur saisit ses informations. S'il tente de les valider alors que celles-ci ne respectent pas les critères, le système le lui indique. Le scénario nominal reprend au point 2.	
A2 : <i>L'utilisateur a oublié son mot de passe</i> L'enchaînement A2 commence au point 2 du scénario nominal. 3. L'utilisateur indique au système qu'il a oublié son mot de passe. 4. Le système lui demande de saisir le courriel ou le nom d'utilisateur du compte auquel il souhaite se connecter. 5. L'utilisateur saisit ses informations. Si le compte n'existe pas, le système le lui indique en direct. 6. Le système envoie un courriel au compte associé. 7. L'utilisateur réinitialise son mot de passe. Le scénario nominal reprend au point 2.	
<b>Commentaires :</b> L'utilisateur peut aussi bien choisir de continuer en tant qu'invité, et bénéficiera donc des cas d'utilisations de l'utilisateur non- <b>Il n'y a pas d'enchaînement d'erreur</b>	

Maquettes de "Se connecter" :

The image displays two side-by-side mobile phone screens illustrating the login process for the Pictyde application.

**Figure A1 : Page de connexion (Left Screen)**

This screen shows the main login interface. It features the Pictyde logo at the top, followed by two input fields: "Nom d'utilisateur" (Username) and "Mot de passe" (Password). Below these fields is a blue button labeled "Se connecter" (Connect). Underneath the password field, there is a link "Mot de passe oublié ?" (Forgot password?). At the bottom of the screen, there is a link "Continuer en tant qu'invité" (Continue as guest).

**Figure A2 : Réinitialisation de mot de passe (Right Screen)**

This screen is titled "Problèmes de connexion ?" (Connection problems?). It features a lock icon inside a circle. Below the icon, there is explanatory text: "Entrez votre adresse e-mail, votre numéro de téléphone ou votre nom d'utilisateur, et nous vous enverrons un lien pour récupérer votre compte." (Enter your email address, phone number, or username, and we will send you a link to recover your account.) There are two input fields: "Courriel ou nom d'utilisateur" (Email or username) and "Réinitialiser le mot de passe" (Reset password). At the bottom, there is a link "Continuer en tant qu'invité" (Continue as guest).

Figure A1 : Page de connexion

Figure A2 : Réinitialisation de mot de passe

This image shows a mobile phone screen displaying the account creation form for Pictyde.

The screen is titled "Création d'un compte" (Create account). It contains several input fields:

- "Nom :" (Name) with value "Dubois"
- "Prénom :" (First name) with value "Jean"
- "Date de naissance :" (Birth date) with placeholder "JJ/MM/AAAA"
- A note below the birth date field states: "Vos informations personnelles ne seront jamais affichées aux yeux des autres utilisateurs" (Your personal information will never be visible to other users).
- "Nom d'utilisateur :" (Username) with value "Dujean"
- "Courriel :" (Email) with value "dupont.jean@perso.fr"
- "Mot de passe :" (Password) with placeholder consisting of 12 asterisks
- "Confirmer le mot de passe :" (Confirm password) with placeholder consisting of 12 asterisks
- A red error message at the bottom states: "Le mot de passe doit être identique !" (The password must be identical!).
- A blue button at the bottom labeled "Créer le compte" (Create account).

Figure A3 : Page de création de compte

## Visualiser des médias

Scénario de "Visualiser des médias" :

### Sommaire d'identification

Titre : Visualiser des médias

Résumé : L'utilisateur souhaite visualiser des médias

Acteurs : Utilisateur connecté ou non

Date de création : 01/05/2022

Date de dernière modification : 01/05/2022

Version : 1.0

Responsable : Guillaume Tritsch

### Description des scénarios

#### Préconditions :

L'utilisateur a accès à l'application web

#### Scénario nominal :

1. Ce cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur vient de se connecter ou qu'il demande au système d'afficher la page d'accueil

2. Le système affiche le contenu sur l'écran de l'utilisateur avec pour chaque média (image ou vidéo) les informations tel que le lieu, la description, l'utilisateur à l'origine de l'image, l'évènement où se déroule le média, le nombre de "j'aime" et la date.

#### Commentaires :

L'utilisateur peut défiler son fil d'actualité, avec le plus récent en haut de la page. Pour chaque média le système affiche également les informations liées.

Il n'y a pas de scénario d'erreur

#### Enchaînement alternatifs :

##### A1 : L'utilisateur souhaite afficher la page de profil d'un évènement

L'enchaînement A1 commence :

au point 2 du scénario nominal.

au point 4 de l'enchaînement alternatif A2.

au point 4 de l'enchaînement alternatif A4.

3. L'utilisateur demande à visualiser la page de profil d'un évènement

4. Le système affiche la page de profil de l'évènement

5. L'utilisateur demande à revenir sur la page précédente (bouton retour)

6. Le système affiche la page précédente

#### Commentaires :

L'utilisateur peut défiler la page de profil d'un évènement pour pouvoir voir la miniature de chaque média

## A2 : L'utilisateur souhaite afficher tout les médias liés à un évènement

L'enchaînement A2 commence :

au point 4 de l'enchaînement alternatifs A1.

3. L'utilisateur appuie sur la miniature d'un média

4. Le système affiche un fil similaire à la page d'accueil, mais avec uniquement les médias liés à l'évènement

5. L'utilisateur demande à revenir sur la page précédente (bouton retour)

6. Le système affiche la page précédente

### Commentaires :

L'utilisateur peut défiler le fil d'actualité de l'évènement, avec le plus récent en haut de la page. Pour chaque média le système affiche également les informations liées.

## A3 : L'utilisateur souhaite afficher la page de profil d'un utilisateur

L'enchaînement A3 commence :

au point 2 du scénario nominal.

au point 4 de l'enchaînement alternatifs A4.

au point 4 de l'enchaînement alternatifs A2.

3. L'utilisateur demande à visualiser la page de profil d'un utilisateur

4. Le système affiche la page de profil de l'utilisateur

5. L'utilisateur demande à revenir sur la page précédente (bouton retour)

6. Le système affiche la page précédente

### Commentaires :

L'utilisateur peut défiler la page de profil de l'utilisateur pour pouvoir voir la miniature de chaque média qu'il a publié sans leur informations

## A4 : L'utilisateur souhaite afficher tout les médias liés à un utilisateur

L'enchaînement A4 commence :

au point 4 de l'enchaînement alternatifs A3.

3. L'utilisateur appuie sur la miniature d'un média

4. Le système affiche un fil similaire à la page d'accueil, mais avec uniquement les médias liés à l'utilisateur qui les publie

5. L'utilisateur demande à revenir sur la page précédente (bouton retour)

6. Le système affiche la page précédente

### Commentaires :

L'utilisateur peut défiler le fil d'actualité des publications de l'utilisateur, avec le plus récent en haut de la page. Pour chaque média le système affiche également les informations liées.

Maquettes de “Visualiser des médias” :

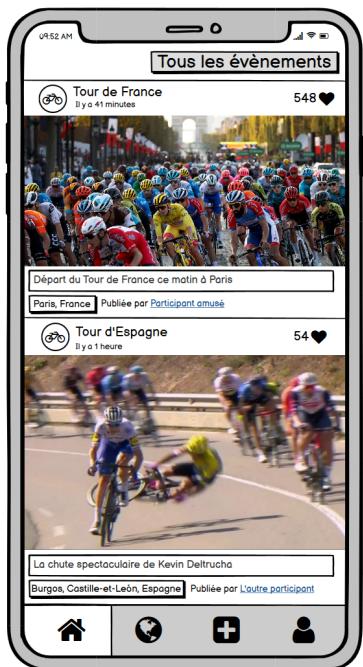


Figure B1 : Page d'accueil



Figure B2 : Page de profil d'un événement



Figure B3 : Page de profil utilisateur

Remarque : Lorsque l'utilisateur appuie sur la localisation d'un média, le système affiche la carte des évènements centrée sur son emplacement géographique.

# Visualiser les tendances

Scénario de “Visualiser les tendances” :

## Sommaire d'identification

Titre : Visualiser les tendances

Résumé : Permettre à l'utilisateur de visualiser les évènements en tendance sur l'application

Acteurs : Utilisateur (non-connecté, connecté, organisateur d'évènements)

Date de création : 01/05/2022

Date de dernière modification : aucune

Version : 1.0

Responsable : Nicolas Dargazanli

## Description des scénarios

### Préconditions :

L'utilisateur se trouve sur la page de la carte des évènements

### Scénario nominal :

1. Ce cas d'utilisation commence quand l'utilisateur est sur la carte et qu'il souhaite visualiser les évènements en tendance

3. Le système affiche une liste de tous les évènements en tendance par ordre de pertinence

2. L'utilisateur sélectionne l'icône de tendance sous la forme d'une flamme

4. L'utilisateur choisit un évènement

5. Le système affiche la page de l'évènement

### Enchaînements alternatifs :

A1: *L'utilisateur souhaite retourner à la carte*

L'enchaînement A1 commence au point 3 du scénario nominal.

4. L'utilisateur sélectionne le bouton Retour

5. Le système affiche la page de carte d'évènement

Le scénario nominal reprend au point 1.

Maquettes de “Visualiser les tendances” :

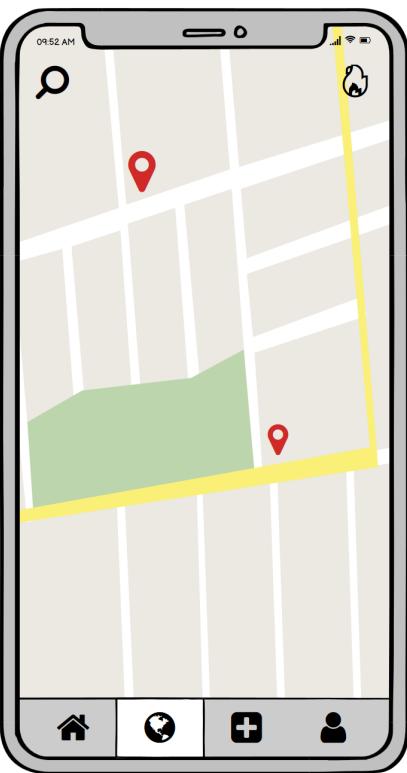


Figure C1 : Carte des évènements



Figure C2 : Visualisation des tendances

# Rechercher un évènement

Scénario de “Rechercher un évènement” :

## Sommaire d'identification

Titre : Rechercher un évènement

Résumé : Permettre à l'utilisateur de rechercher un évènement dans l'application

Acteurs : Utilisateur (non-connecté, connecté, organisateur d'évènements)

Date de création : 01/05/2022

Date de dernière modification : aucune

Version : 1.2

Responsable : Nicolas Dargazanli

## Description des scénarios

### Préconditions :

L'utilisateur se trouve sur la page de la carte des évènements

### Scénario nominal :

1. Ce cas d'utilisation commence quand l'utilisateur est sur la page de la carte et qu'il souhaite rechercher un évènement

2. L'utilisateur demande à rechercher un évènement

3. Le système affiche une ligne d'entrée textuelle dans laquelle l'utilisateur peut saisir du texte

4. L'utilisateur commence à saisir le nom de l'évènement qu'il recherche

4. Le système affiche une liste de résultats trié par ordre de pertinence

5. L'utilisateur choisit un évènement

6. Le système affiche la page de l'évènement

### Enchaînements alternatifs :

A1 : L'utilisateur souhaite retourner à la liste des résultats

L'enchaînement A1 commence au point 6 du scénario nominal.

7. L'utilisateur sélectionne la flèche "retour"

Le scénario nominal reprend au point 5.

A2: L'utilisateur souhaite annuler la recherche

L'enchaînement A2 commence au point 3 du scénario nominal.

4. L'utilisateur clique sur le bouton "Annuler"

5. Le système affiche la carte des évènements

Le scénario nominal reprend au point 1.

### Commentaires :

La pertinence d'un évènement est déterminée en fonction de si l'utilisateur a rejoint ou non l'évènement, puis est triée par ordre de participants

**Il n'y a pas d'enchaînement alternatif ou d'erreur**

Maquettes de “Rechercher un évènement” :

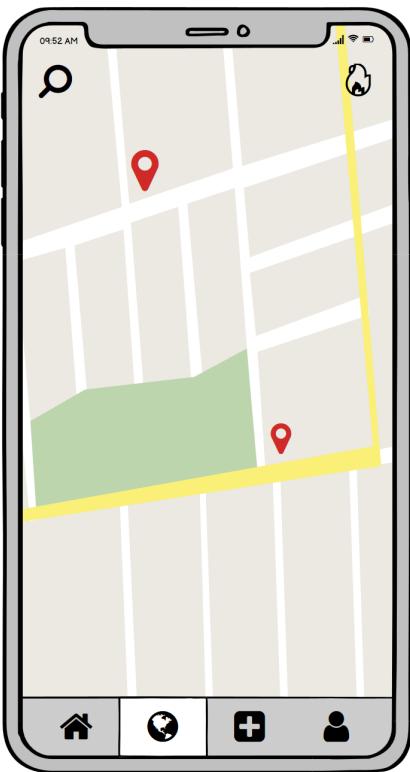


Figure D1 : Carte des évènements



Figure D2 : Recherche d'un évènement

# Lire les messages d'un salon

Scénario de "Lire les messages d'un salon" :

## Sommaire d'identification

Titre : Lire les messages d'un salon

Résumé : l'utilisateur souhaite consulter les messages publiés sur un salon

Acteurs : Utilisateur (non-connecté, connecté, organisateur d'évènements)

Date de création : 01/05/2022

Date de dernière modification : aucune

Version : 1.0

Responsable : Alexandre Maurice

## Description des scénarios

### Préconditions :

L'utilisateur a accès à l'application web

### Scénario nominal :

1. Ce cas d'utilisation commence quand l'utilisateur est sur l'application et qu'il souhaite consulter les messages publiés sur un salon
2. Après avoir accédé à la page d'un évènement (cf. scénario "Rechercher un évènement"), l'utilisateur indique au système qu'il souhaite consulter l'un des deux salons ("annonces" ou "Discussion")

2. Le système affiche par défaut le salon "Annonces". L'utilisateur peut alors lire les messages envoyés dans ce salon.

### Enchaînements alternatifs :

#### A1 : L'utilisateur souhaite consulter les messages du salon "Discussion"

- L'enchaînement A1 commence au point 2 du scénario nominal.
3. L'utilisateur clique sur le volet du haut en sélectionnant l'onglet "Discussion"

4. Le système affiche le salon de discussion

5. L'utilisateur consulte les messages envoyés dans le salon de discussion.

Le scénario nominal reprend au point 2 si l'utilisateur sélectionne le salon "Annonces" sur le volet du haut.

#### A2 : L'utilisateur souhaite signaler un message

L'enchaînement A2 commence au point 5 du scénario alternatif

3. L'utilisateur interagit avec le message pour le signaler
4. Le système affiche un message de confirmation
5. L'utilisateur annule ou confirme le signalement

Le scénario nominal reprend au point 4. du scénario alternatif A1.

### Commentaires :

Il n'y a pas d'enchaînement d'erreur

Maquettes de “Lire les messages d'un salon” :

**Figure E1 : Page de profil d'un événement**

The screenshot shows a mobile application interface for an event profile. At the top, there's a large circular icon with a bicycle logo. Below it, the event name "Tour de France" is displayed, along with a member count of "48 784 membres". There are two buttons: "Rejoindre" (Join) and "Voir les ad ons" (View ads). A descriptive text follows: "L'événement qui rassemble tous les fans du Tour de France !". Below this is a grid of 12 small thumbnail images, likely event photos or videos. At the bottom are standard navigation icons: Home, News, Plus, and Profile.

**Figure E2 : Salon des annonces**

This screenshot shows the "Announcements" tab of a salon. The title "Règles :" is at the top. The first rule discusses team leaders' protection. The second rule, "Le Maillot jaune :" (Yellow Jersey), describes how it's won by being the first to finish all stages. The third rule discusses stage wins and sprints. At the bottom, there's a section titled "Échappées et victoires d'étape :" (Breakaways and stage wins). The interface is identical to Figure E1 at the bottom.

**Figure E3 : Salon de discussion**

This screenshot shows the "Discussion" tab of a salon. It displays a list of messages from users Alexandre, Nicolas, Guillaume, and Kepa. Alexandre's message includes a photo of a blue bicycle. The interface includes a text input field "Envoyer un message..." at the bottom.

**Figure E4 : Signaler un message**

This screenshot shows a modal dialog box titled "Signalement du message d'Alexandre" (Report of Alexandre's message). The message content is quoted: "Bonne chance à tous !". The dialog explains that reporting the message does not guarantee its suppression and asks if the user wants to proceed. Two buttons are present: "Annuler" (Cancel) and "Confirmer" (Confirm).

# Aimer un média

Scénario de “Aimer un média” :

## Sommaire d'identification

Titre : Aimer un média

Résumé : L'utilisateur souhaite aimer un média

Acteurs : Utilisateur connecté uniquement

Date de création : 01/05/2022

Date de dernière modification : 01/05/2022

Version : 1.0

Responsable : Guillaume Tritsch

## Description des scénarios

### **Préconditions :**

L'utilisateur a accès à l'application web et est connecté

### **Scénario nominal :**

1. Ce cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur double tape sur un média

2. Le système ajoute 1 "j'aime" au décompte total des "j'aime" du média.  
3. Le système met à jour l'interface pour prévenir l'utilisateur qu'il a "aimé" le média.

### **Commentaires :**

Il n'y a pas de scénario d'erreur

### **Enchaînement alternatifs :**

#### **A1 : L'utilisateur a déjà mis un "j'aime" au média**

L'enchaînement A1 commence :

au point 1 du scénario nominal.

4. Le système retire 1 "j'aime" au décompte total des "j'aime" du média.

5. Le système met à jour l'interface pour prévenir l'utilisateur qu'il n'a pas "aimé" le média.

## Maquettes de “Aimer un média” :



**Figure F1 : Page d'accueil sans que l'utilisateur ait "aimé"**



**Figure F2 : Page d'accueil avec un "j'aime" sur la deuxième image**

## Rejoindre un évènement

Scénario de “Rejoindre un évènement” :

<u>Sommaire d'identification</u>	
Titre : Rejoindre un évènement	
Résumé : l'utilisateur souhaite rejoindre un évènement	
Acteurs : Utilisateur connecté	
Date de création : 01/05/2022	Date de dernière modification : aucune
Version : 1.0	Responsable : Alexandre Maurice
<u>Description des scénarios</u>	
<b>Préconditions :</b> L'utilisateur a accès à l'application web, est connecté, et n'a pas rejoint l'évènement qu'il consulte	
<b>Scénario nominal :</b> 1. Ce cas d'utilisation commence quand l'utilisateur consulte un évènement (cf. scénario "Rechercher un évènement) et qu'il souhaite le rejoindre	2. Le système affiche la page de profil de l'évènement
3. L'utilisateur indique qu'il veut rejoindre l'évènement	4. Le système ajoute l'utilisateur à l'évènement, lui accorde les droits d'écriture dans le salon "Discussion"
	5. Le système actualise l'affichage, pour indiquer à l'utilisateur qu'il a bien rejoint l'évènement avec succès.
<b>Commentaires :</b> <b>Il n'y a pas d'enchaînement alternatif ou d'erreur</b>	

## Maquettes de “Rejoindre un évènement” :



Figure G1 : Listes des évènements rejoint pour un utilisateur



Figure G2 : Page de profil d'un évènement n'ayant pas été rejoint

## Quitter un évènement

Scénario de “Quitter un évènement” :

### Sommaire d'identification

Titre : Quitter un évènement

Résumé : l'utilisateur souhaite rejoindre un évènement

Acteurs : Utilisateur connecté

Date de création : 01/05/2022

Date de dernière modification : aucune

Version : 1.0

Responsable : Alexandre Maurice

### Description des scénarios

#### **Préconditions :**

L'utilisateur a accès à l'application web, est connecté et a rejoint l'évènement qu'il consulte

#### **Scénario nominal :**

1. Ce cas d'utilisation commence quand l'utilisateur consulte un évènement (cf. scénario "Rechercher un évènement") et qu'il souhaite le quitter

2. Le système affiche la page de profil de l'évènement

3. L'utilisateur indique qu'il veut quitter l'évènement

4. Le système retire l'utilisateur de l'évènement, lui retire les droits d'écriture dans le salon "Discussion"

5. Le système actualise l'affichage, pour indiquer à l'utilisateur qu'il a bien quitté l'évènement avec succès.

#### **Commentaires :**

Il n'y a pas d'enchaînement alternatif ou d'erreur

Maquettes de “Quitter un évènement” :



Figure H1 : Page de profil d'un événement rejoint

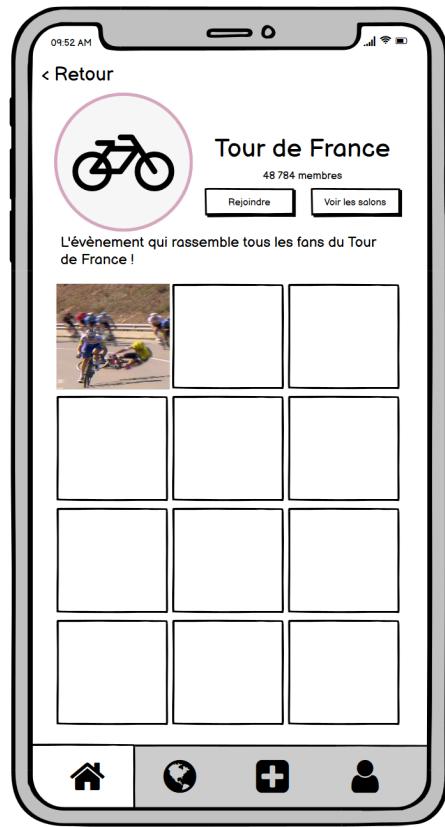


Figure H2 : Page d'un évènement que l'on a quitté

# Envoyer un message dans un salon

Scénario de “Envoyer un message dans un salon” :

## Sommaire d'identification

Titre : Envoyer un message dans un salon

Résumé : l'utilisateur souhaite publier un message sur un salon

Acteurs : Utilisateur (connecté, organisateur d'évènements)

Date de création : 01/05/2022

Date de dernière modification : aucune

Version : 1.0

Responsable : Alexandre Maurice

## Description des scénarios

### **Préconditions :**

L'utilisateur a accès à l'application web, est connecté, et a rejoint l'évènement qu'il consulte

### **Scénario nominal :**

1. Ce cas d'utilisation commence quand l'utilisateur est sur le salon de discussion d'un évènement qu'il a rejoint

2. Le système affiche le salon

3. L'utilisateur peut envoyer du contenu dans le salon.

a. S'il souhaite envoyer un message, il saisit le texte et l'envoie.

b. S'il souhaite envoyer en plus un média, il doit l'importer avant de l'envoyer (en faisant appel à l'API du téléphone)

4. Le système publie le message

### **Commentaires :**

Un utilisateur ne peut pas supprimer un message une fois envoyé, ceci peut être fait par les modérateurs si ce message va à l'encontre des Conditions Générales d'Utilisation.

Si l'utilisateur souhaite envoyer un message dans le salon "Annonces", il doit être l'organisateur de cet évènement, auquel cas le champ de saisie n'est pas affiché

**Il n'y a pas d'enchaînement alternatif ou d'erreur**

## Maquettes de “Envoyer un message dans un salon” :

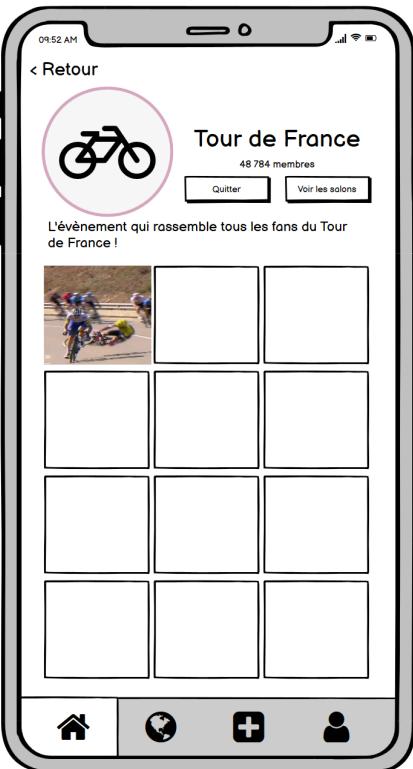


Figure I1 : Page de profil d'un événement

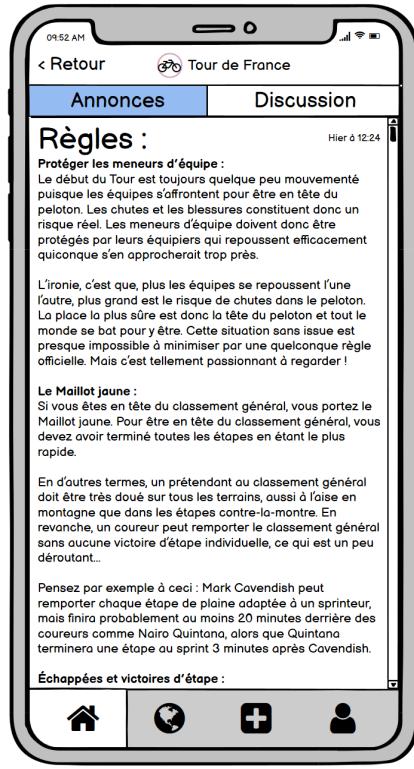


Figure I2 : Page du salon “Announces” (l’utilisateur n’est pas l’organisateur)



Figure I3 : Salon de discussion (l’utilisateur dispose de la possibilité d’envoyer un message puisque qu’il a rejoint l’événement)

## Ajouter du contenu multimédia

Scénario de "Ajouter du contenu multimédia" :

### Sommaire d'identification

Titre : Ajouter du contenu multimédia

Résumé : l'utilisateur souhaite publier un média (image, vidéo ou audio)

Acteurs : Utilisateur connecté

Date de création : 01/05/2022

Date de dernière modification : aucune

Version : 1.0

Responsable : Alexandre Maurice

### Description des scénarios

#### **Préconditions :**

L'utilisateur a accès à l'application web et est connecté

#### **Scénario nominal :**

1. Ce cas d'utilisation commence quand l'utilisateur connecté se trouve sur l'application, et souhaite publier un média	
2. L'utilisateur clique sur l'icône "+" permettant l'importation	2. Le système affiche en surcouche un panneau lui proposant de prendre une photo ou d'importer une photo
3. L'utilisateur choisit la photo qu'il veut publier	4. Le système affiche un formulaire de publication de média
5. L'utilisateur remplit le formulaire, associe un évènement et confirme que sa publication respecte les Conditions Générales d'Utilisation	5. Le système affiche la page présente sous la surcouche au point 2. du scénario nominal

#### **Commentaires :**

Si l'utilisateur importe un média qui est en réalité un audio, l'application convertit cet audio en une trame vidéo noire.

Au point 3. du scénario nominal, l'application fait appel à l'API de l'appareil utilisé pour avoir accès (après avoir demandé l'autorisation) aux photos sélectionnées

Si l'utilisateur annule à n'importe quel moment la publication alors qu'il se trouve sur l'API, l'application revient au point 2. du scénario nominal.

Tout ce qui dépend de l'API est complètement externe à l'application en elle-même et échappe à notre contrôle.

**Il n'y a pas d'enchaînement alternatif ou d'erreur**

Maquettes de “Ajouter du contenu multimédia” :



Figure J1 : Surcouche pour sélectionner la provenance de l'image

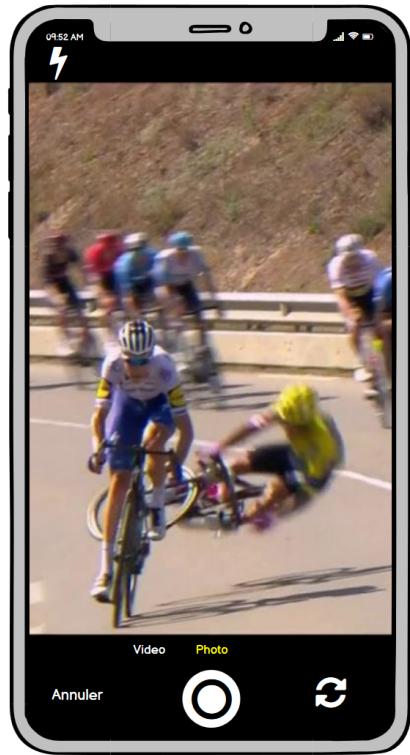


Figure J2 : API de l'appareil photo



Figure J3 : API de l'appareil photo

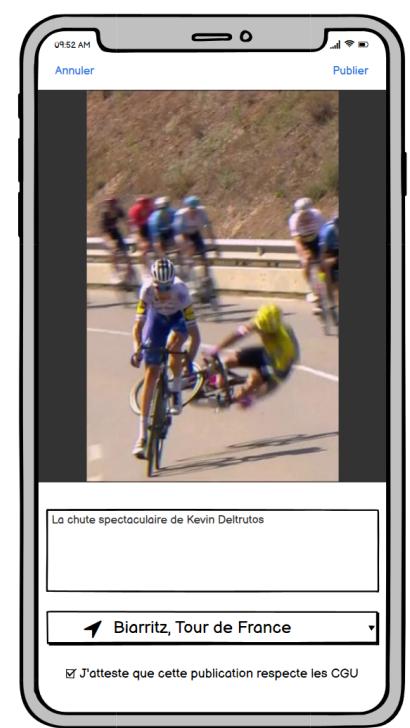
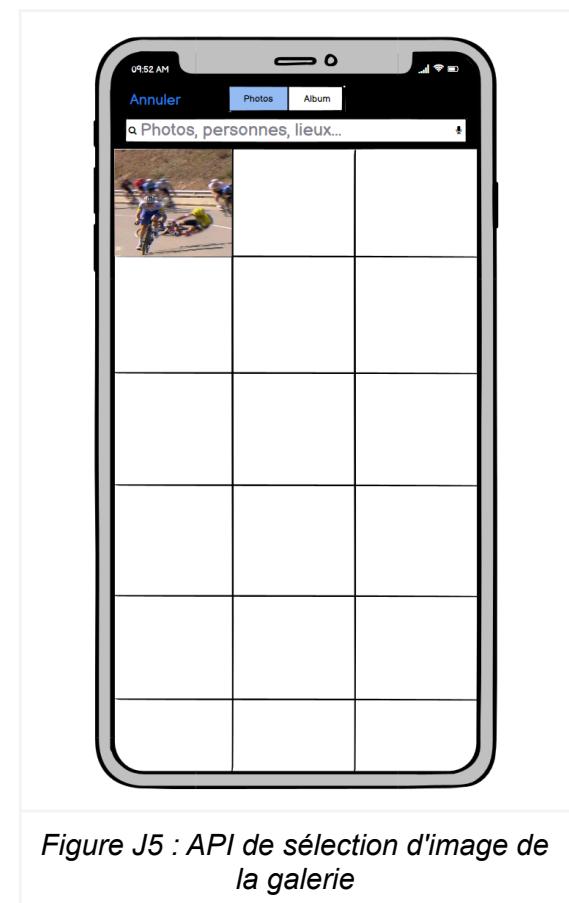


Figure J4 : Formulaire pour entrer les informations de l'image



*Figure J5 : API de sélection d'image de la galerie*

# Modifier son profil

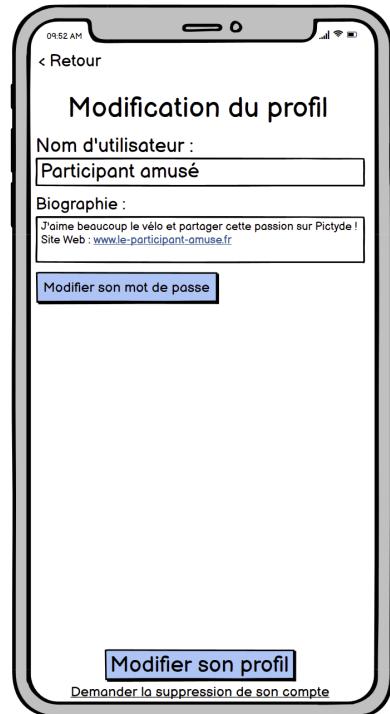
Scénario de “Modifier son profil” :

Sommaire d'identification	
Titre : Modifier son profil	
Résumé : L'utilisateur modifie les informations de son profil	
Acteurs : Utilisateur connecté	
Date de création : 01/05/2022	Date de dernière modification : 01/05/2022
Version : 1.0	Responsable : Guillaume Tritsch
Description des scénarios	
<b>Préconditions :</b> L'utilisateur est connecté et est sur sa page de profil	
<b>Scénario nominal :</b>	
1. Ce cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur demande à modifier son profil	2. Le système affiche un formulaire pré-rempli de modification du profil
3. L'utilisateur remplit le formulaire	4. Le système vérifie en temps réel si le nom d'utilisateur est valide et prévient l'utilisateur si ce n'est pas le cas.
5. L'utilisateur valide la modification du profil	6. Le système modifie les informations du profil 7. Le système affiche la page de profil de l'utilisateur
<b>Commentaires :</b> Si le système détecte que le nom d'utilisateur est invalide (nom d'utilisateur déjà pris, ou caractère non supporté) alors il prévient l'utilisateur et désactive le bouton de validation des modifications.	
<b>Enchaînement alternatifs :</b>	
A1 : <i>L'utilisateur souhaite modifier son mot de passe</i> L'enchaînement A1 commence : au point 2 du scénario nominal.	
3. L'utilisateur demande à modifier son mot de passe	
4. Le système affiche un nouveau formulaire avec une demande de mot de passe actuel et le nouveau mot de passe	
5. L'utilisateur rentre son mot de passe, et le nouveau mot de passe qu'il souhaite avoir	
6. Le système vérifie en temps réel si le contenu des deux champs de saisie du nouveau mot de passe correspondent et prévient l'utilisateur si ce n'est pas le cas.	
7. Le système vérifie le mot de passe qu'a rentré l'utilisateur	
8. Le système change les informations de l'utilisateur	
9. Retour étape 2 du scénario nominal	
<b>Commentaires :</b> Si le système détecte que les deux mots de passe ne correspondent pas alors il prévient l'utilisateur et désactive le bouton de validation de modification de mot de passe.	
A2 : <i>L'utilisateur annule la modification de son mot de passe</i> L'enchaînement A2 commence : au point 4 du scénario alternatif A1.	
6. L'utilisateur annule la modification du mot de passe	
7. Retour étape 2 du scénario nominal	
A3 : <i>L'utilisateur rentre un mot de passe invalide</i> L'enchaînement A3 commence : au point 6 du scénario alternatif A1.	
8. Le système détecte que le mot de passe est invalide	
9. Le système prévient l'utilisateur que le mot de passe est invalide	
10. Retour étape 5 de l'enchaînement alternatif A1	
<b>Scénario d'erreur :</b>	
E1 : <i>L'utilisateur annule la modification du profil</i> L'enchaînement E1 commence au point 2 du scénario nominal.	
3. L'utilisateur annule la modification du profil en appuyant sur "retour"	
4. Le système affiche la page de profil de l'utilisateur et le cas d'utilisation termine en échec	

## Maquettes de “modifier son profil” :



*Figure K1 : Page de profil utilisateur*



*Figure K2 : Page de modification du profil*



*Figure K3 : Modification de mot de passe*

# Supprimer son compte

Scénario de “supprimer son compte” :

## Sommaire d'identification

Titre : Supprimer son compte  
Résumé : L'utilisateur doit pouvoir supprimer son compte relativement facilement avec une confirmation pour éviter la maladresse  
Acteurs : Utilisateur connecté  
Date de création : 01/05/2022 Date de dernière modification : 01/05/2022  
Version : 1.0 Responsable : Alexandre Maurice

## Description des scénarios

### Préconditions :

L'utilisateur est connecté et est sur la page de modification de son profil (cf. scénario "Modifier son profil")

### Scénario nominal :

- |   |   |
|---|---|
| 1. Ce cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur demande la suppression de son compte | 2. Le système affiche en surcouche un message de confirmation |
| 3. L'utilisateur confirme la suppression de son compte                                      | 4. Le système renvoie l'utilisateur sur la page de connexion. |
|   |   |
|   |   |

### Commentaires :

La suppression du compte est opérée dans les 30 jours qui suivent la confirmation, car l'utilisateur doit disposer d'un laps de temps avant cette réalisation. Après, le compte ainsi que toutes les informations associées sont définitivement supprimés de notre base de données.

### Enchaînement alternatifs :

A1 : *L'utilisateur souhaite annuler la suppression de son compte après la confirmation*

L'enchaînement A1 commence : au point 4 du scénario nominal.

5. L'utilisateur saisit ses identifiants

6. Le système révoque la demande de suppression du compte de l'utilisateur

9. Retour étape 1 du scénario nominal

### Commentaires :

Si le système détecte que les deux mots de passe ne correspondent pas alors il prévient l'utilisateur et désactive le bouton de validation de modification de mot de passe.

### Scénario d'erreur :

E1 : *L'utilisateur annule la suppression du compte avant la confirmation*

L'enchaînement E1 commence au point 4 du scénario nominal.

3. L'utilisateur annule la modification du profil en appuyant sur "retour"

4. Le système affiche la page de profil de l'utilisateur

Maquettes de "Supprimer son compte" :

The image displays two wireframe mobile phone screens side-by-side, illustrating a user interface for account management.

**Figure L1 : Page de profil utilisateur** (Left Screen)

This screen shows a "Modification du profil" (Profile Modification) page. It includes fields for "Nom d'utilisateur" (User Name) containing "Participant amusé", "Biographie" (Biography) with the text "J'aime beaucoup le vélo et partager cette passion sur Pictyde ! Site Web : [www.le-participant-amuse.fr](http://www.le-participant-amuse.fr)", and a "Modifier son mot de passe" (Change Password) button. At the bottom are "Modifier son profil" (Edit Profile) and "Demander la suppression de son compte" (Request Account Deletion) buttons.

**Figure L2 : confirmation de suppression** (Right Screen)

This screen shows a confirmation dialog titled "Voulez-vous confirmer la suppression de votre compte ?" (Do you want to confirm the deletion of your account?). It contains a message explaining that deleting the account will also delete all associated data and that it cannot be undone. It features "Annuler" (Cancel) and "Supprimer" (Delete) buttons. The background of this screen is grayed out.

## Créer un événement

Scénario de “Créer un événement” :

<u>Sommaire d'identification</u>	
<b>Titre :</b> Créer un événement	
<b>Résumé :</b> L'utilisateur souhaite créer un événement	
<b>Acteurs :</b> Utilisateur connecté	
<b>Date de création :</b> 01/05/2022	<b>Date de dernière modification :</b> 01/05/2022
<b>Version :</b> 1.0	<b>Responsable :</b> Guillaume Tritsch
<u>Description des scénarios</u>	
<b>Préconditions :</b>	L'utilisateur est connecté et est sur la page de la liste d'événement qu'il a rejoint
<b>Scénario nominal :</b>	
1. Ce cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur demande à créer un événement	
	2. Le système affiche un formulaire pour saisir les informations de l'événement.
3. L'utilisateur rentre les informations de l'événement et choisit si il souhaite que l'événement est un salon discussion	
	4. Le système crée l'événement
	5. Le système affiche la page de profil de l'événement
<b>Enchaînement alternatifs :</b>	
<b>A1 : L'utilisateur souhaite créer un événement officiel</b>	
L'enchaînement A1 commence :	
au point 2 du scénario nominal.	
3. L'utilisateur demande à ce que l'événement soit officiel	
4. Le système affiche un champ de saisie en plus pour que l'utilisateur rentre une preuve du caractère officiel de l'événement.	
5. L'utilisateur rentre les informations de l'événement et choisit si il souhaite que l'événement est un salon discussion	
6. Le système affiche la page de profil de l'événement	
<b>A2 : L'utilisateur souhaite revenir à la création d'un événement non-officiel</b>	
L'enchaînement A2 commence :	
au point 4 de l'enchaînement alternatifs A1.	

A2 : L'utilisateur souhaite revenir à la création d'un évènement non-officiel

L'enchaînement A2 commence :

au point 4 de l'enchaînement alternatif A1.

3. L'utilisateur demande à ce que l'évènement soit non-officiel

4. Le système masque le champ de saisie pour que l'utilisateur rentre un preuve du caractère officiel de l'évènement.

5. Retour à l'étape 3 du scénario nominal.

Scénario d'erreur :

E1 : L'utilisateur annule la création

L'enchaînement E1 commence :

au point 2 du scénario nominal.

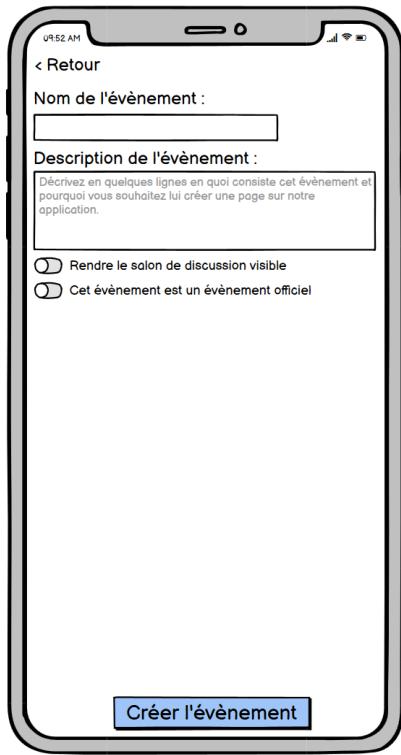
3. L'utilisateur demande à retourner sur la page précédente

4. Le système la liste d'évènement qu'il a rejoint

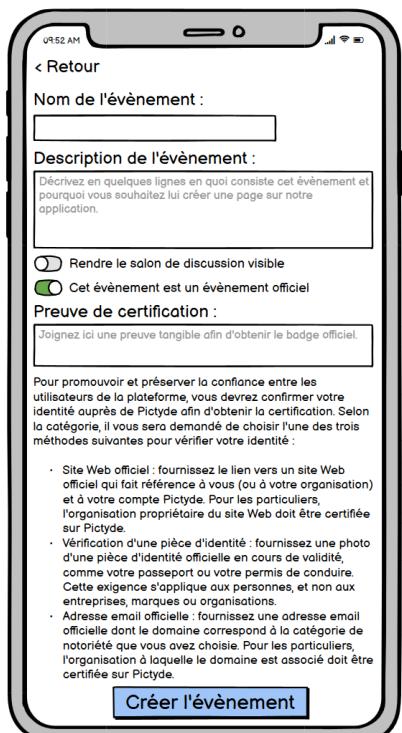
## Maquettes de "Créer un événement" :



*Figure M1 : Liste des événements de l'utilisateur*



*Figure M2 : API de l'appareil photo*



*Figure M3 : API de l'appareil photo*



*Figure M4 : Formulaire pour entrer les informations de l'image*

## Modifier un événement

Scénario de “Modifier un événement” :

### Sommaire d'identification

Titre : Modifier un évènement

Résumé : L'utilisateur souhaite modifier un évènement

Acteurs : Utilisateur connecté

Date de création : 01/05/2022

Date de dernière modification : 01/05/2022

Version : 1.0

Responsable : Guillaume Tritsch

### Description des scénarios

#### **Préconditions :**

L'utilisateur est connecté et est propriétaire de l'évènement qu'il souhaite modifier et qu'il est sur la page de l'évènement

#### **Scénario nominal :**

1. Ce cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur demande à modifier un évènement

2. Le système affiche un formulaire pré rempli avec les informations de l'évènement déjà fourni

3. L'utilisateur modifie les informations de l'évènement

4. L'utilisateur valide les modifications

5. Le système met à jour les informations de l'évènement

6. Le système affiche la page de l'évènement

#### **Scénario d'erreur :**

##### **E1 : L'utilisateur annule la modification**

L'enchaînement E1 commence :

au point 2 du scénario nominal.

3. L'utilisateur demande à retourner sur la page précédente

4. Le système affiche la page précédente

Maquettes de "Modifier un évènement" :

The image displays two wireframes of a mobile application interface for managing events.

**Figure N1 : Page de l'évènement dont l'utilisateur est l'organisateur**

This screen shows a public event page for "Tour de France Non-officiel". The header includes a back button, signal strength, battery level, and the time (09:52 AM). The event title is "Tour de France Non-officiel" with a bicycle icon, and it has 362 followers. There are "Éditer" and "Voir les salons" buttons. A descriptive text states: "L'événement qui rassemble tous les fans du Tour de France ! Ceci est un compte non-officiel, mais tout aussi passionné !" Below this is a grid of 12 placeholder cards for posts or images. The bottom navigation bar features icons for Home, Global, Create, and Profile.

**Figure N2 : Page de modification de l'évènement**

This screen shows the "Edit Event" form. It has a back button, signal strength, battery level, and the time (09:52 AM). The top section asks for the event name and description. The description field contains placeholder text: "Décrivez en quelques lignes en quoi consiste cet évènement et pourquoi vous souhaitez lui créer une page sur notre application." A toggle switch is present with the label "Rendre le salon de discussion visible". At the bottom are "Modifier l'évènement" and "Supprimer l'évènement" buttons.

# Supprimer un événement

Scénario de “Supprimer un événement” :

## Sommaire d'identification

Titre : Supprimer un évènement

Résumé : L'utilisateur souhaite supprimer un évènement

Acteurs : Utilisateur connecté

Date de création : 01/05/2022

Version : 1.0

Date de dernière modification : 01/05/2022

Responsable : Guillaume Tritsch

## Description des scénarios

### Préconditions :

L'utilisateur est connecté et est propriétaire de l'évènement qu'il souhaite supprimer et qu'il est sur la page de modification de l'évènement

### Scénario nominal :

1. Ce cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur demande à supprimer un évènement	2. Le système affiche une confirmation
3. L'utilisateur confirme la suppression	4. Le système supprime l'évènement 5. Le système affiche la page d'accueil de l'utilisateur

### Scénario d'erreur :

E1 : L'utilisateur annule la suppression

L'enchaînement E1 commence :

au point 2 du scénario nominal.

3. L'utilisateur annule la suppression

4. Le système masque la demande de confirmation

## Maquettes de "supprimer un événement" :



Figure O1 : Liste des événements suivis par l'utilisateur



Figure O2 : Modifier un événement



Figure O3 : confirmation de suppression

Remarque : Lors de la suppression d'un événement ou d'un message si le nom de l'événement ou le contenu du message est trop long et dépasse de la boîte de dialogue de confirmation, alors l'application affiche que le début du message ou du nom, suivis de points de suspension.