

Rapport A5

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

1. Domaine de l'Application Informatique envisagée	4
1.1 Genre d'application / service ciblé	4
1.2 Public cible	4
1.3 Contexte d'utilisation	4
1.3.1 Tâche supportée par l'application	4
1.3.2 Ressources nécessaires	5
1.3.3 Contexte spatial et temporel	5
1.4 Contraintes juridiques	5
2. Étude de l'existant	7
2.1 Existant informatique et veille concurrentielle	7
2.2 Outils informatiques significatifs avec lesquels l'application informatique envisagée est à interfaçer	15
3. Argumentaire	16
3.1 Résumé condensé	16
3.2 Les bonnes raisons	16
3.3 Justification	16
4. Eléments de Cahier des Charges Fonctionnel	17
4.1 Fonctionnalités identifiées et acteurs	17
4.2 Diagramme des cas d'utilisation UML	18
4.3 Scénarios nominaux, alternatifs et exceptionnels de chaque CU, ainsi que les maquettes associées	19
Se connecter	20
Visualiser des médias	22
Visualiser les tendances	25
Rechercher un évènement	27
Lire les messages d'un salon	29
Aimer un média	31
Rejoindre un évènement	33
Quitter un évènement	35
Envoyer un message dans un salon	37
Ajouter du contenu multimédia	39
Modifier son profil	42
Supprimer son compte	45
Créer un événement	47
Modifier un événement	49
Supprimer un événement	51
5. Présentation de la Structure de Découpage du Projet (i.e. WBS)	53
5.1 Description et argumentation du WBS de S2 :	53
5.2 Description et argumentation du WBS de S3 :	53
5.3 Description et argumentation du WBS de S4 :	54

5.4 Explication de la méthode suivie	55
6. Présentation de la planification	56
6.1 Planification de S2 et analyse critique des échéances	56
6.2 Planification prévisionnelle de S3	56
6.3 Planification prévisionnelle de S4	57
7. Outils de la Gestion de Projet	58
Outil pour la communication interne :	58
Outils destinés à un partage collaboratif de l'espace de travail :	58
Outils de collaboration en ligne :	58
Outils de communication avec le tuteur :	58
Outils destinés à la planification prévisionnelle :	59
8. Coûts associés (ressources et aspects budgétaires)	60

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 événements sportifs. Pas de compétences avancées requises.

1.3 Contexte d'utilisation

1.3.1 Tâche supportée par l'application

Liée aux évènements :

- Création, modification et suppression d'évènements publics
- Rejoindre ou quitter un évènement
- Salon de discussion lié à un évènement
- Génération d'un planisphère montrant les évènements en cours
- Possibilité de publier un média sur un évènement

Liée à la publication des images :

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

Le système de retour sur les publications :

- Possibilité d'ajouter un "J'aime" sur une photo
- Système de référencement (grâce à une mise en tendances)

La gestion de son compte utilisateur :

- Modifier son profil
- Supprimer son compte

Système de modération :

- Possibilité de supprimer du contenu indésirable
- Possibilité de sanctionner un utilisateur

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 directement 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.

Une fois ces deux applications choisies, nous avons décidé de prendre comme exemple trois géants du réseau social : Instagram, Snapchat et Twitter. S'intéresser à leurs fonctionnalités est pour nous très intéressant puisque cela permet de comprendre pourquoi ces applications fonctionnent (ergonomie, pratique, format, solutions proposées...), et s'inspirer de leur direction impose une base solide pour notre projet.

Dropevent

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

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

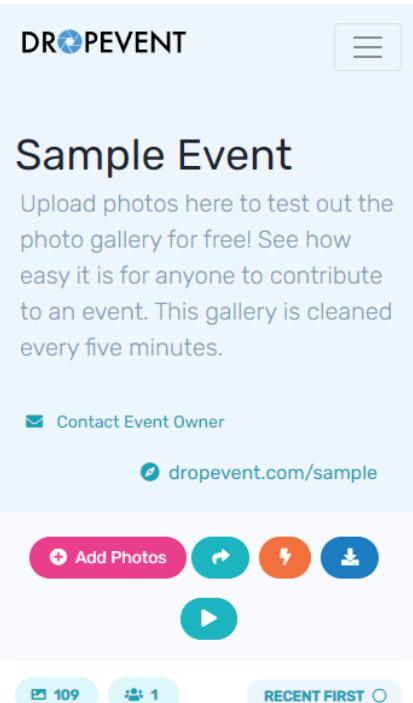


Figure 1.1 : Exemple de page d'événement

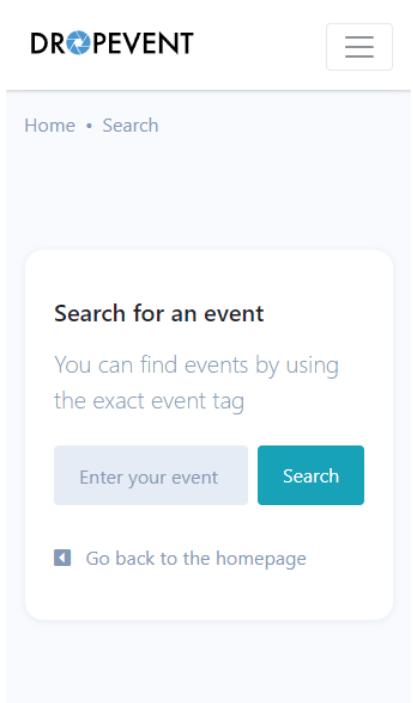
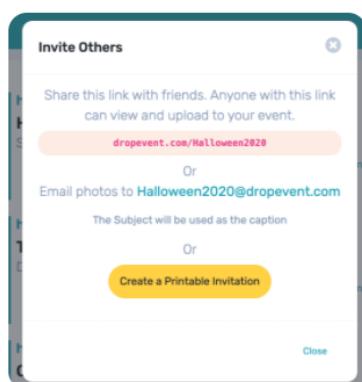


Figure 1.2 : Barre de recherche d'événements



INVITE

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

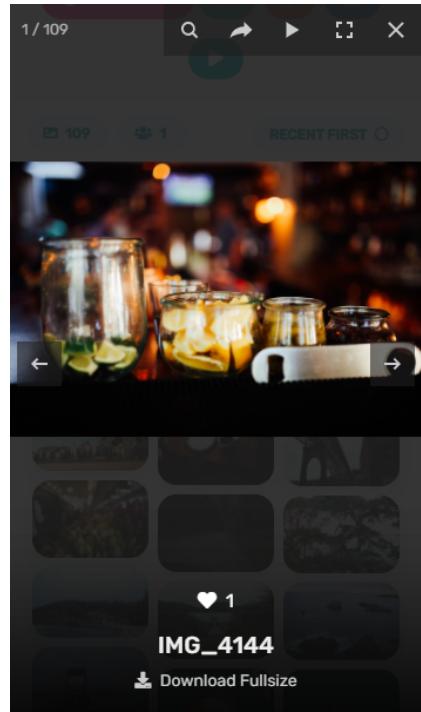


Figure 1.3 : Page d'explication du fonctionnement de l'application

Figure 1.4 : Visionneur d'image de l'événement

Eventer

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

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 (figure 2.1) sous les publications (figure 2.2), de **localiser** les événements en cours près de chez soi, et de **créer** des événements gratuitement (figure 2.4).



Figure 2.1 : Système de commentaire

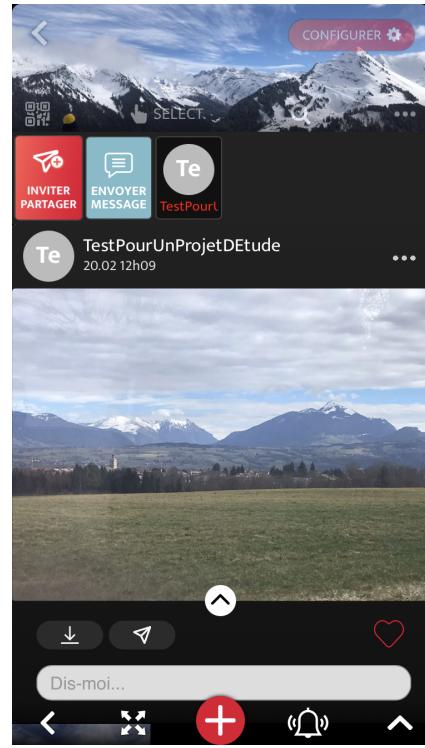


Figure 2.2 : Publication d'image



Figure 2.3 : Page d'accueil



Figure 2.4 : Page de création d'événement

Autres applications populaires

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

Bilan de la veille concurrentielle :

	Dropevent	Eventer	Snapchat	Instagram	Twitter	Pictyde
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 évènement 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 :

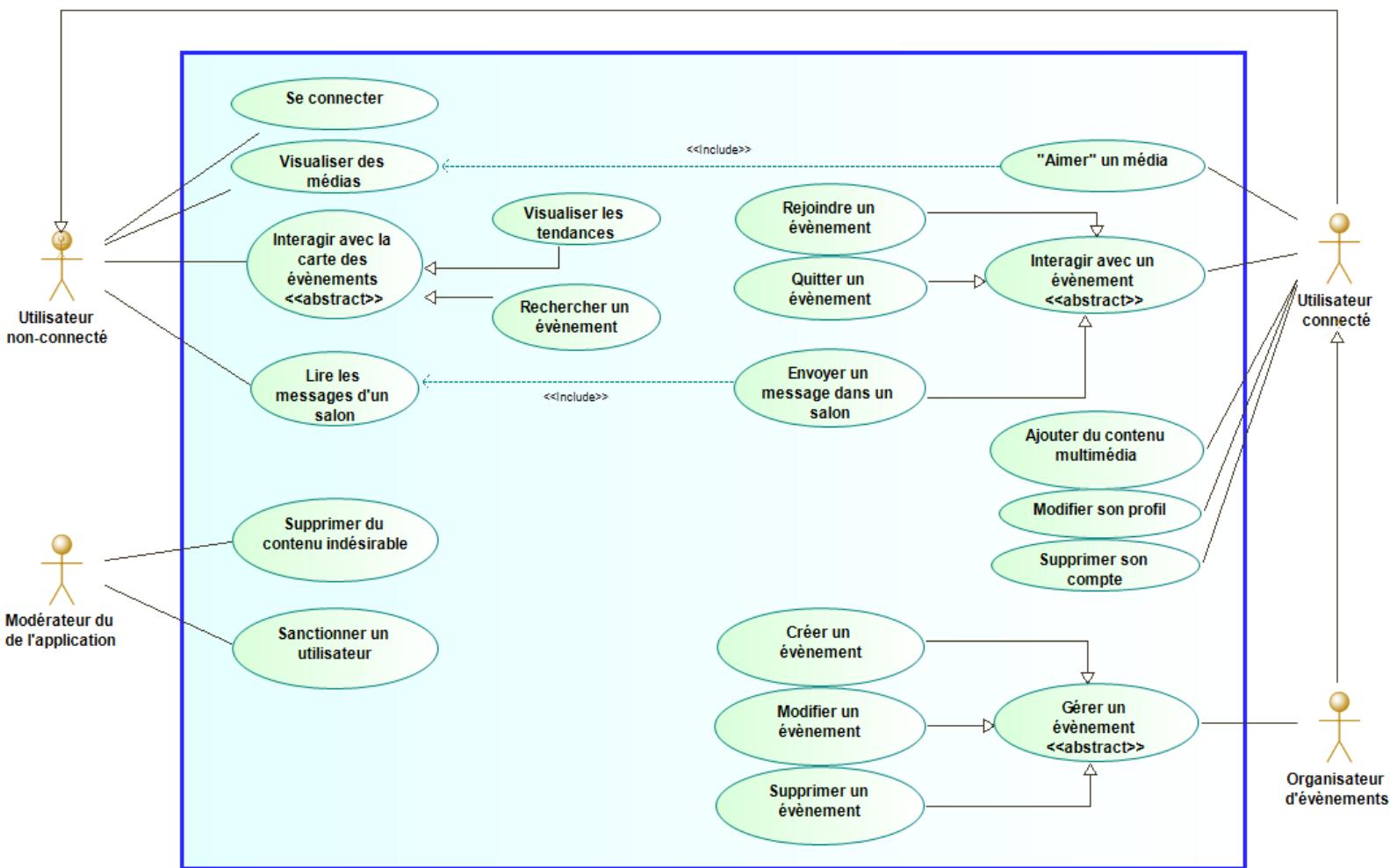
- Gérer un évènement :
 - Créer un évènement
 - Modifier un évènement
 - Supprimer un évènement

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" :

Sommaire d'identification

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

Description des scénarios

Préconditions :

L'utilisateur a accès à l'application web et est non-

Scénario nominal :

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.

/

Figure A1

Figure A1

Enchaînements alternatifs :

A1 : L'utilisateur doit d'abord créer un compte avant de se connecter

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.

Figure A1

Figure A3

Figure A3

Figure A1

A2 : L'utilisateur a oublié son mot de passe

L'enchaînement A2 commence au point 2 du scénario nominal.

3. L'utilisateur indique au système qu'il a oublié son mot de passe.

Figure A1

4. Le système lui demande de saisir le courriel ou le nom d'utilisateur du compte auquel il souhaite se

Figure A2

5. L'utilisateur saisit ses informations. Si le compte n'existe pas, le système le lui indique en direct.

Figure A2

6. Le système envoie un courriel au compte associé.

Figure A2

7. L'utilisateur réinitialise son mot de passe.

Figure A2

Le scénario nominal reprend au point 2.

Figure A1

Commentaires :

L'utilisateur peut aussi bien choisir de continuer en tant qu'invité, et bénéficiera donc des cas d'utilisations de

Il n'y a pas d'enchaînement d'erreur

Maquettes de "Se connecter" :

The image displays two side-by-side mobile phone screens. The left screen, labeled 'Figure A1 : Page de connexion', shows a standard login form with fields for 'Nom d'utilisateur' (Username) and 'Mot de passe' (Password), a 'Se connecter' (Connect) button, and links for 'Mot de passe oublié ?' (Forgot password?) and 'Créer un compte'. The right screen, labeled 'Figure A2 : Réinitialisation de mot de passe', shows a password reset interface with a lock icon, a link for 'Problèmes de connexion ?' (Connection problems?), and fields for 'Courriel ou nom d'utilisateur' (Email or username) and a 'Réinitialiser le mot de passe' (Reset password) button.

Figure A1 : Page de connexion

Figure A2 : Réinitialisation de mot de passe

The image shows a single mobile phone screen labeled 'Figure A3 : Page de création de compte'. It displays a form for creating a new account with fields for 'Nom' (Name), 'Prénom' (First name), 'Date de naissance' (Birth date), 'Nom d'utilisateur' (Username), 'Courriel' (Email), 'Mot de passe' (Password), and 'Confirmer le mot de passe' (Confirm password). A note states that personal information will never be displayed to other users. A red error message at the bottom says 'Le mot de passe doit être identique !' (The password must be identical!). A 'Créer le compte' (Create account) button is at the bottom.

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.

/

Figure B1

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

Variable

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

Figure B2

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

Figure B2

6. Le système affiche la page précédente

Variable

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

Variable

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

Figure B1

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

Figure B1

6. Le système affiche la page précédente

Variable

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

Variable

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

Figure B3

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

Figure B3

6. Le système affiche la page précédente

Variable

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

Variable

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

Figure B1

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

Figure B1

6. Le système affiche la page précédente

Variable

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

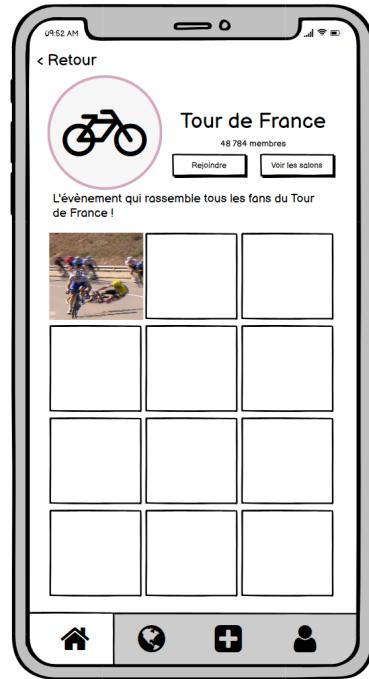


Figure B2 : Page de profil d'un événement

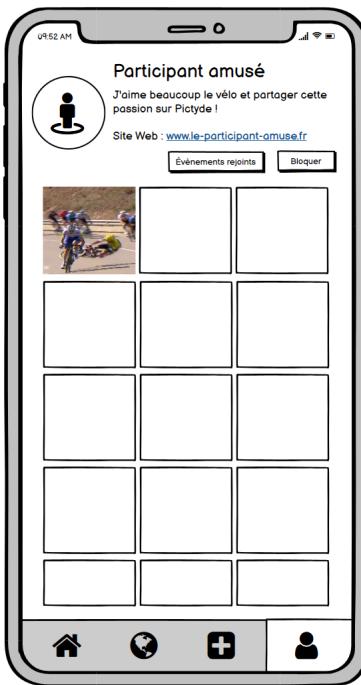


Figure B3 : Page de profil utilisateur

Remarque : Lorsque l'utilisateur appuie sur la localisation d'un média, le système affiche la carte des événements 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		Figure C1
2. L'utilisateur sélectionne l'icône de tendance sous la forme d'une flamme		Figure C1
	3. Le système affiche une liste de tous les évènements en tendance par ordre de pertinence	Figure C2
4. L'utilisateur choisit un évènement		Figure C2
	5. Le système affiche la page de l'évènement	Figure B2
Enchaînements alternatifs :		
A1: <i>L'utilisateur souhaite retourner à la carte</i>		
L'enchainement A1 commence au point 3 du scénario nominal.		
4. L'utilisateur sélectionne le bouton Retour		Figure C2
5. Le système affiche la page de carte d'évènement		Figure C1
Le scénario nominal reprend au point 1.		Figure C1

Maquettes de “Visualiser les tendances” :

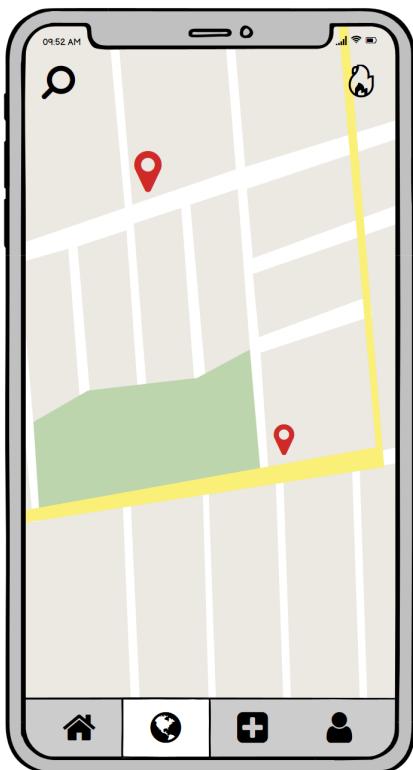


Figure C1 : Carte des évènements

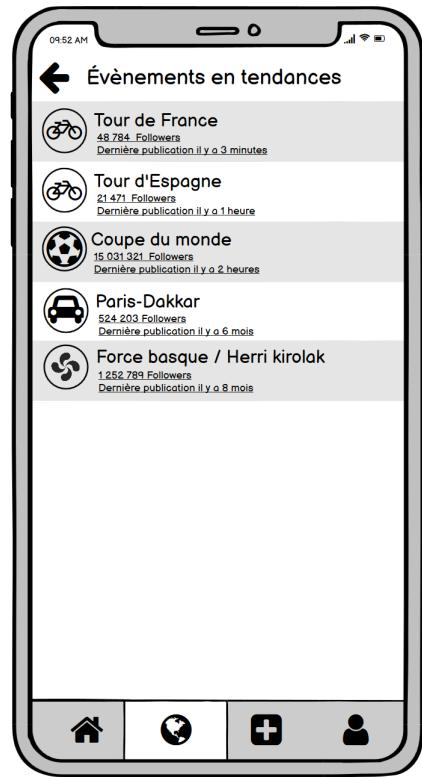


Figure C2 : Visualisation des tendances

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		Figure D1
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	Figure D2
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	Figure D2
5. L'utilisateur choisit un évènement	6. Le système affiche la page de l'évènement	Figure D2

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"

Figure B2

Le scénario nominal reprend au point 5.

Figure D2

Figure D2

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"

Figure D2

5. Le système affiche la carte des évènements

Figure D1

Le scénario nominal reprend au point 1.

Figure D1

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

Maquettes de “Rechercher un évènement” :

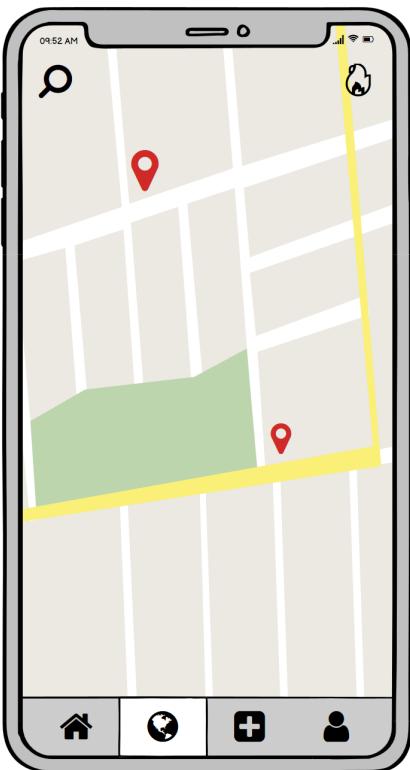


Figure D1 : Carte des évènements



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

Figure E1

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")

Figure E2

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

Figure E2

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"

Figure E2

4. Le système affiche le salon de discussion

Figure E3

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

Figure E3

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

Figure E2

A2 : L'utilisateur souhaite signaler un message

L'enchaînement A2 commence au point 5 du scénario alternatif A1.

3. L'utilisateur interagit avec le message pour le signaler

Figure E3

4. Le système affiche un message de confirmation

Figure E4

5. L'utilisateur annule ou confirme le signalement

Figure E4

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

Figure E3

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

Figure E2 : Salon des annonces

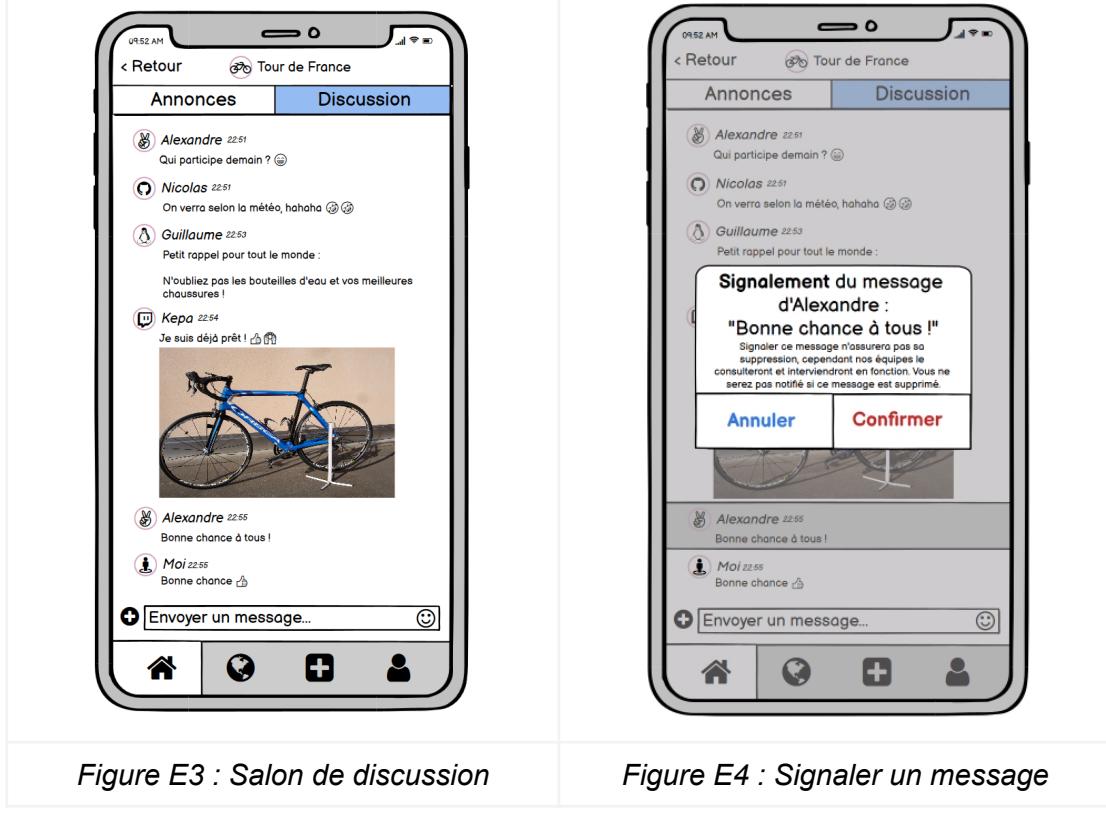


Figure E3 : Salon de discussion

Figure E4 : Signaler un message

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 : 1.1

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 souhaite aimer un média qu'il visualise		Figure F1
2. L'utilisateur double tape sur un média		Figure F1
	3. Le système ajoute 1 "j'aime" au compteur total des "j'aime" du média en question.	Figure F1
	4. Le système met à jour l'interface pour prévenir l'utilisateur qu'il a "aimé" le média.	Figure F2

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.

Figure F2

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

Figure F1

Commentaires :

Il n'y a pas de scénario d'erreur

Maquettes de “Aimer un média” :

The image displays two side-by-side mobile phone screens, labeled F1 and F2, illustrating a user interface for a social media application. Both phones show a feed of cycling-related posts under the heading "Tous les événements".

Figure F1 (Left): Shows a post for the "Tour de France" (41 minutes ago) with 54 likes. Below it is a post for the "Tour d'Espagne" (1 hour ago) with 54 likes. A third post, "La chute spectaculaire de Kevin Deltrucha" (Burgos, Castille-et-León, Espagne), is partially visible at the bottom.

Figure F2 (Right): Similar to F1, but the second post ("Tour d'Espagne") now has 55 likes, indicated by a red heart icon next to the like count. The other elements (Tour de France post and the third post) remain the same.

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" :

Sommaire d'identification

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

Description des scénarios

Préconditions :

L'utilisateur a accès à l'application web, est connecté, et n'a pas 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 rejoindre		Variable
3. L'utilisateur indique qu'il veut rejoindre l'évènement	2. Le système affiche la page de profil de l'évènement 4. Le système ajoute l'utilisateur à l'évènement, lui accorde les droits d'écriture dans le salon "Discussion"	Figure G1
	5. Le système actualise l'affichage, pour indiquer à l'utilisateur qu'il a bien rejoint l'évènement avec succès.	Figure G1
		Figure G2
Commentaires : Il n'y a pas d'enchaînement alternatif ou d'erreur		

Maquettes de “Rejoindre un évènement” :

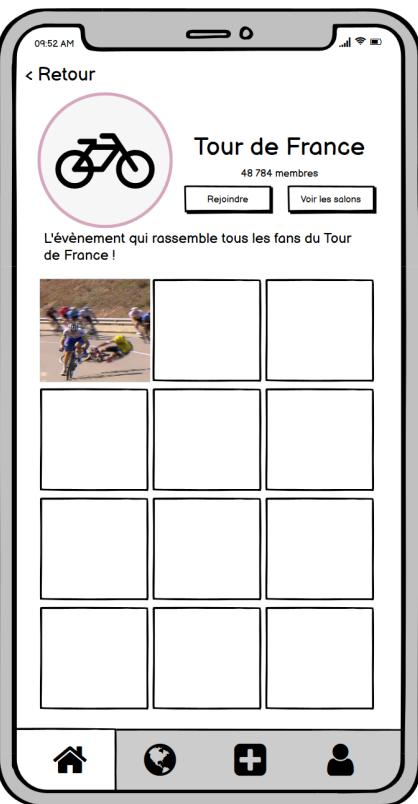


Figure G1 : Page d'un évènement que l'on a quitté/pas rejoint

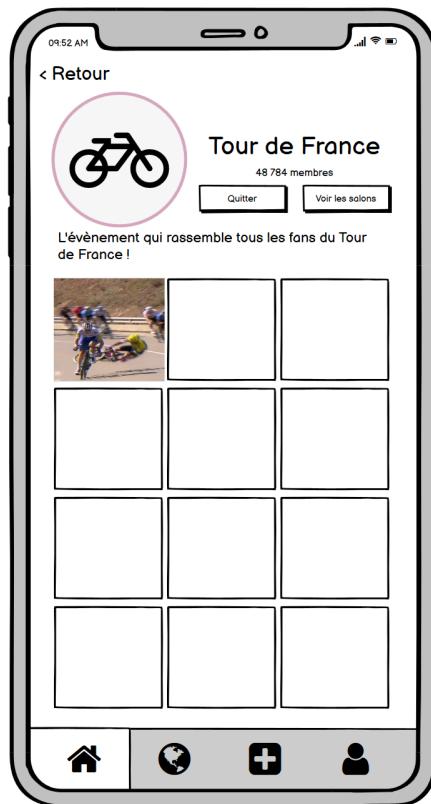


Figure G2 : Page de profil d'un événement rejoint

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		Variable
3. L'utilisateur indique qu'il veut quitter l'évènement	2. Le système affiche la page de profil de l'évènement 4. Le système retile l'utilisateur de l'évènement, lui retire les droits d'écriture dans le salon "Discussion"	Figure H1
	5. Le système actualise l'affichage, pour indiquer à l'utilisateur qu'il a bien quitté l'évènement avec succès.	Figure H2
Commentaires : Il n'y a pas d'enchaînement alternatif ou d'erreur		

Maquettes de “Quitter un évènement” :

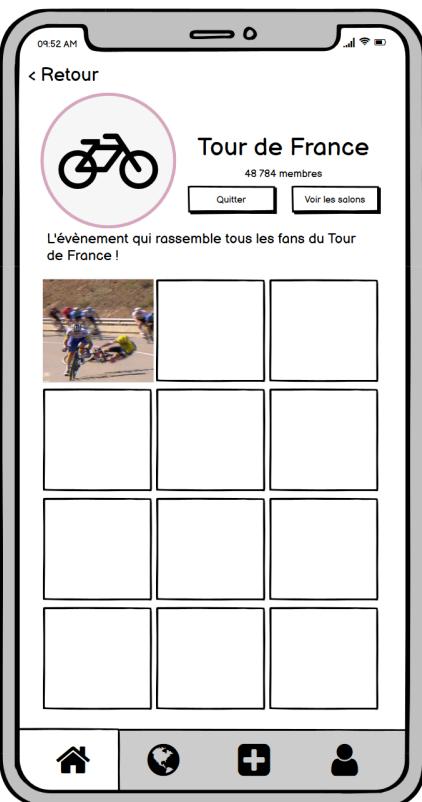


Figure H1 : Page de profil d'un évènement rejoint

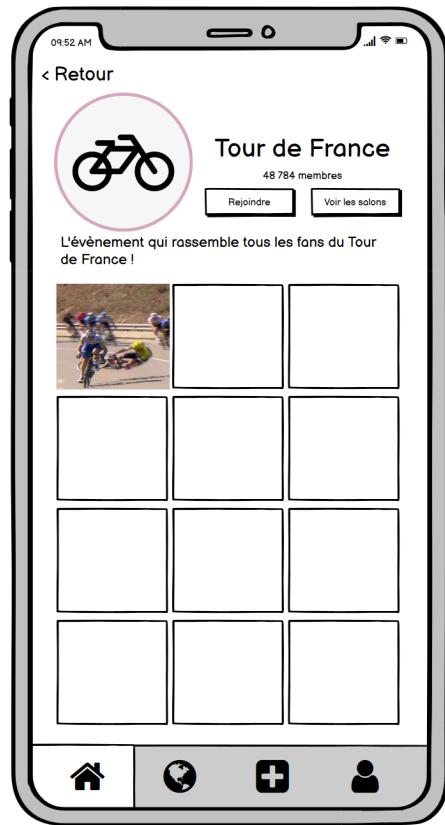


Figure H2 : Page d'un évènement que l'on a quitté/pas rejoint

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 (cf. scénario "Lire les messages d'un salon")		Figure I2
	2. Le système affiche le salon de discussion	Figure I3
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)		Figure I3
	4. Le système publie le message	Figure I3

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” :

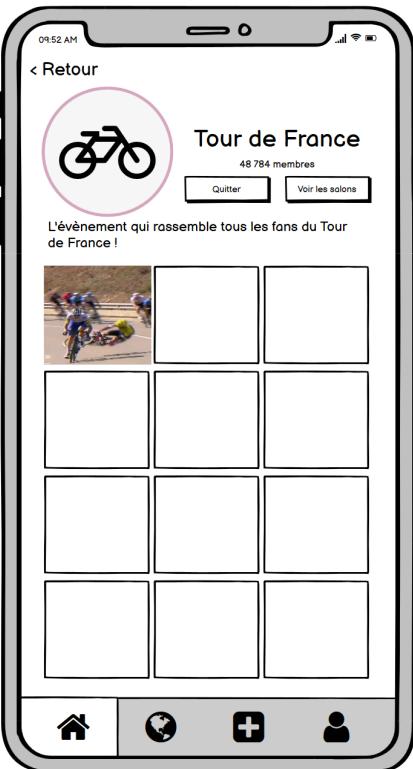


Figure I1 : Page de profil d'un événement

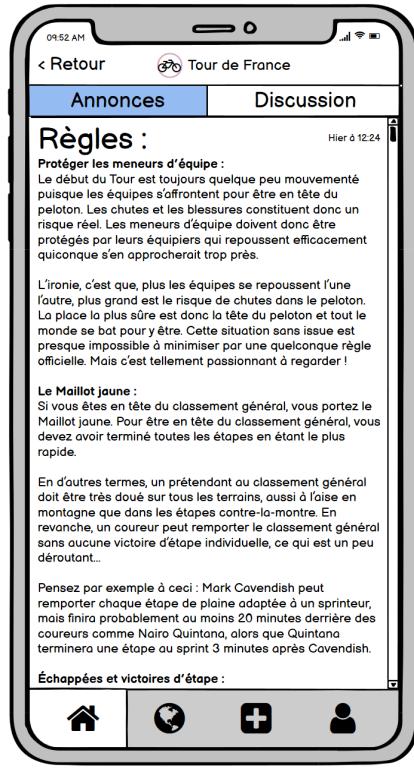


Figure I2 : Page du salon “Announces” (l’utilisateur n’est pas l’organisateur)



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” :

<u>Sommaire d'identification</u>	
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
<u>Description des scénarios</u>	
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	Variable
2. L'utilisateur clique sur l'icône "+" permettant l'importation	Variable
	3. Le système affiche en surcouche un panneau lui proposant de prendre une photo ou d'importer une photo
4. L'utilisateur choisit la photo qu'il veut publier (utilisation de l'API du téléphone)	Dépend de l'API
	5. Le système affiche un formulaire de publication de média
6. L'utilisateur remplit le formulaire, associe un évènement et confirme que sa publication respecte les Conditions Générales d'Utilisation	Figure J4
	7. 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	Variable
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

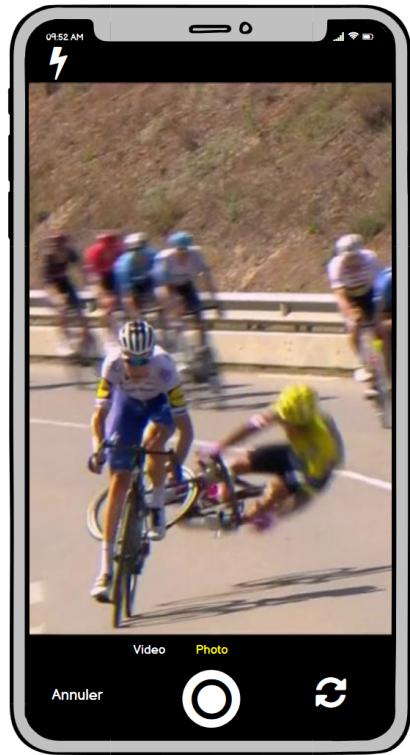


Figure J2 : API de l'appareil photo



Figure J3 : API de l'appareil photo



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

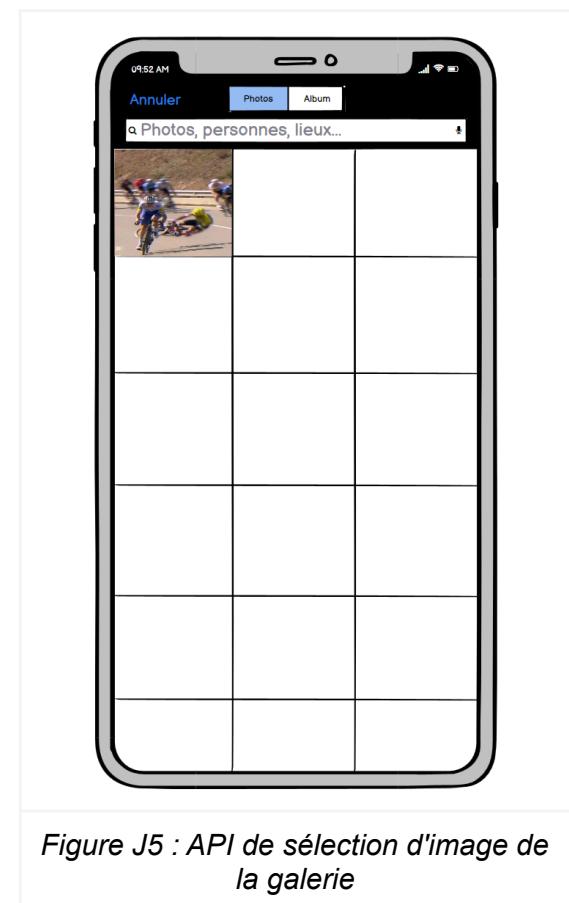


Figure J5 : API de sélection d'image de la galerie

Modifier son profil

Scénario de “Modifier son profil” :

<u>Sommaire d'identification</u>		
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	
<u>Description des scénarios</u>		
Préconditions : L'utilisateur est connecté et est sur sa page de profil		
Scénario nominal :		
1. Ce cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur demande à modifier son profil		Figure K1
	2. Le système affiche un formulaire pré-rempli de modification du profil	Figure K2
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.	Figure K2
5. L'utilisateur valide la modification du profil	6. Le système modifie les informations du profil	Figure K2
	7. Le système affiche la page de profil de l'utilisateur	Figure K1
Commentaires : 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.		
Enchaînement alternatifs :		
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		Figure K2
4. Le système affiche un nouveau formulaire avec une demande de mot de passe actuel et le nouveau mot de passe		Figure K3
5. L'utilisateur rentre son mot de passe, et le nouveau mot de passe qu'il souhaite avoir		Figure K3
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.		Figure K3
7. Le système vérifie le mot de passe qu'a rentré l'utilisateur		Figure K3
8. Le système change les informations de l'utilisateur		Figure K3
9. Retour étape 2 du scénario nominal		Figure K2
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.		

A2 : L'utilisateur annule la modification de son mot de passe

L'enchaînement A2 commence :

au point 4 du scénario alternatif A1.

6. L'utilisateur annule la modification du mot de passe

Figure K3

7. Retour étape 2 du scénario nominal

Figure K2

A3 : L'utilisateur rentre un mot de passe invalide

L'enchaînement A3 commence :

au point 6 du scénario alternatif A1.

8. Le système détecte que le mot de passe est invalide

Figure K3

9. Le système prévient l'utilisateur que le mot de passe est invalide

Figure K3

10. Retour étape 5 de l'enchaînement alternatif A1

Figure K3

Scénario d'erreur :

E1 : L'utilisateur annule la modification du profil

L'enchaînement E1 commence au point 2 du scénario nominal.

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

Figure K2

4. Le système affiche la page de profil de l'utilisateur et le cas d'utilisation termine en échec

Figure K1

Maquettes de “modifier son profil” :



Figure K1 : Page de profil de l'utilisateur (vu par lui-même)



Figure K2 : Page de modification du profil

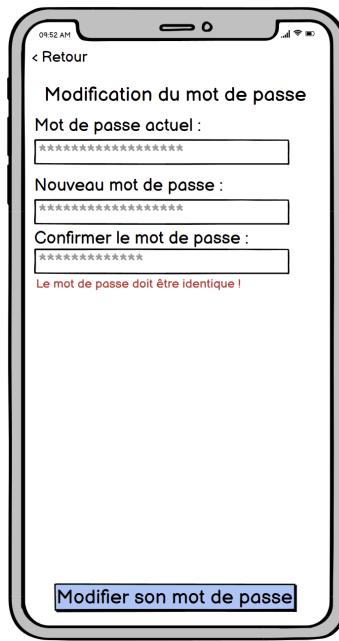


Figure K3 : Modification du mot de passe

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

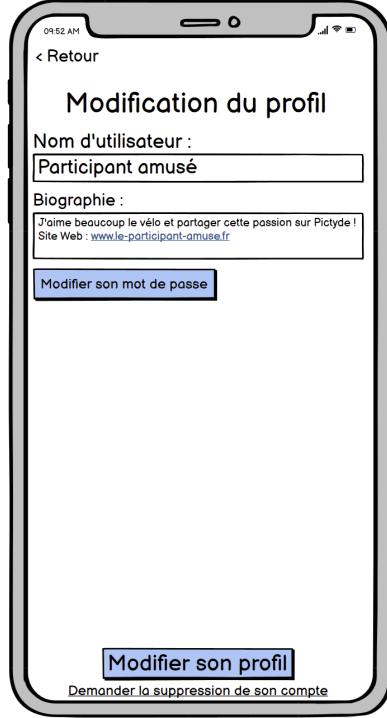
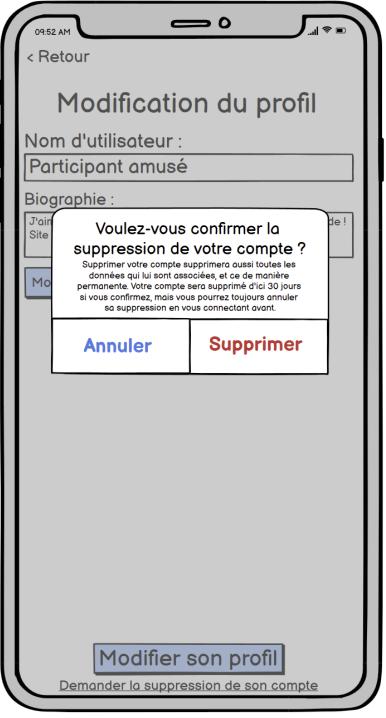
Préconditions :	
L'utilisateur est connecté et est sur la page de modification de son profil (cf. scénario "Modifier son profil")	
Scénario nominal :	
1. Ce cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur demande la suppression de son compte	Figure L1
2. Le système affiche en surcouche un message de confirmation	Figure L2
3. L'utilisateur confirme la suppression de son compte	Figure L2
4. Le système renvoie l'utilisateur sur la page de connexion.	Figure A1

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	

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	Figure A1
6. Le système révoque la demande de suppression du compte de l'utilisateur	
9. Retour étape 1 du scénario nominal	Figure L1

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"	Figure L1
4. Le système affiche la page de profil de l'utilisateur	Figure B2

Maquettes de "Supprimer son compte" :

	
<p><i>Figure L1 : Page de profil utilisateur</i></p>	<p><i>Figure L2 : confirmation de suppression</i></p>

Créer un événement

Scénario de “Créer un événement” :

A	B	C
Sommaire d'identification		
Titre : Créer un évènement		
Résumé : L'utilisateur souhaite créer 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 sur la page de la liste d'évènement qu'il a rejoint		
Scénario nominal :		
1. Ce cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur demande à créer un évènement		/
	2. Le système affiche un formulaire pour saisir les informations de l'évènement.	Figure M2
3. L'utilisateur rentre les informations de l'évènement et choisie si il souhaite que l'évènement est un salon discussion		Figure M2
	4. Le système créer l'évènement	Figure M2
	5. Le système affiche la page de profil de l'évènement	Figure B2
Enchaînement alternatifs :		
A1: L'utilisateur souhaite créer un évènement officiel/		
L'enchaînement A1 commence :		
au point 2 du scénario nominal.		
3. L'utilisateur demande à ce que l'évènement soit officiel		Figure M2
4. Le système affiche un champ de saisie en plus pour que l'utilisateur rentre un preuve du caractère officiel de l'évènement.		Figure M2
5. L'utilisateur rentre les informations de l'évènement et choisie si il souhaite que l'évènement est un salon discussion		Figure M2
6. Le système affiche la page de profil de l'évènement		Figure B2
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		Figure M2
4. Le système masque le champ de saisie pour que l'utilisateur rentre un preuve du caractère officiel de l'évènement.		Figure M2
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		Figure M1

Maquettes de "Créer un événement" :

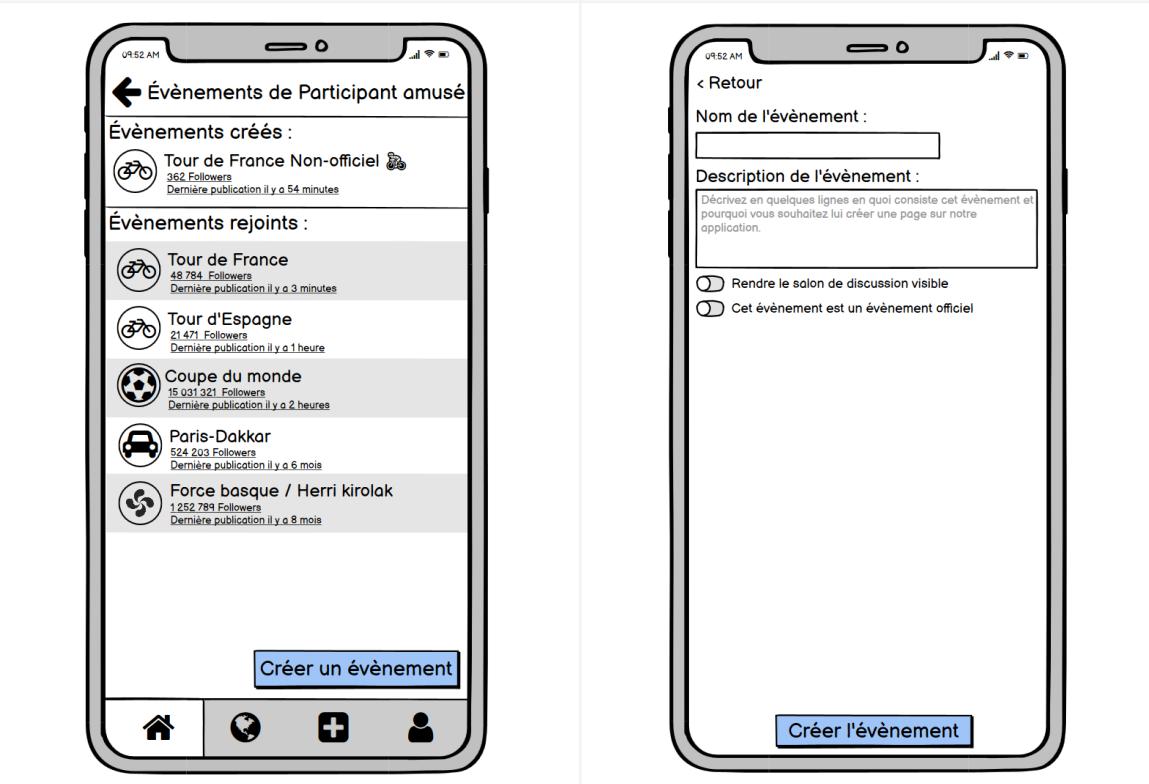


Figure M1 : Liste des événements de l'utilisateur

Figure M2 : Description de l'événement



Figure M3 : Si l'utilisateur souhaite soumettre son événement à l'officialisation

Figure M4 : Page de l'événement après sa création

Modifier un événement

Scénario de “Modifier un événement” :

Sommaire d'identification

Titre : Modifier un événement

Résumé : L'utilisateur souhaite modifier un événement

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

Maquette

Préconditions :

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

Scénario nominal :

1. Ce cas d'utilisation commence lorsque l'utilisateur demande à modifier un événement	/
	2. Le système affiche un formulaire pré rempli avec les informations de l'événement déjà fourni
3. L'utilisateur modifie les informations de l'événement	Figure N2
4. L'utilisateur valide les modifications	Figure N2
	5. Le système met à jour les informations de l'événement
	6. Le système affiche la page de l'événement
	Figure B2

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 profile page for an event. At the top, there's a circular profile picture placeholder with a bicycle icon. Below it, the event name is "Tour de France Non-officiel" with a small bicycle icon. It shows 362 followers. There are "Éditer" (Edit) and "Voir les salons" (View Salons) buttons. A descriptive text below 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 smaller image placeholders arranged in four rows of three. At the bottom are navigation icons for Home, Global, Create, and Profile.

Figure N2 : Page de modification de l'évènement

This screen shows the edit page for the event. It has a back button "< Retour". The event name "Nom de l'évènement" is listed with a text input field. The "Description de l'évènement" section contains a text area with 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 labeled "Rendre le salon de discussion visible" (Make the discussion salon visible) is shown. At the bottom are "Modifier l'évènement" (Edit event) and "Supprimer l'évènement" (Delete event) buttons.

Supprimer un événement

Scénario de “Supprimer un événement” :

<u>Sommaire d'identification</u>		
Titre : Supprimer un évènement		
Résumé : L'utilisateur souhaite supprimer un évènement		
Acteurs : Utilisateur connecté		
Date de création : 01/05/2022	Date de dernière modification : 01/05/2022	
Version : 1.0	Responsable : Guillaume Tritsch	
<u>Description des scénarios</u>		
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 demande une confirmation	Figure O3
3. L'utilisateur confirme la suppression	4. Le système supprime l'évènement	Figure O3
	5. Le système affiche la page d'accueil de l'utilisateur	Figure B3
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		Figure O3
4. Le système masque la demande de confirmation		Figure O3

Maquettes de "supprimer un événement" :

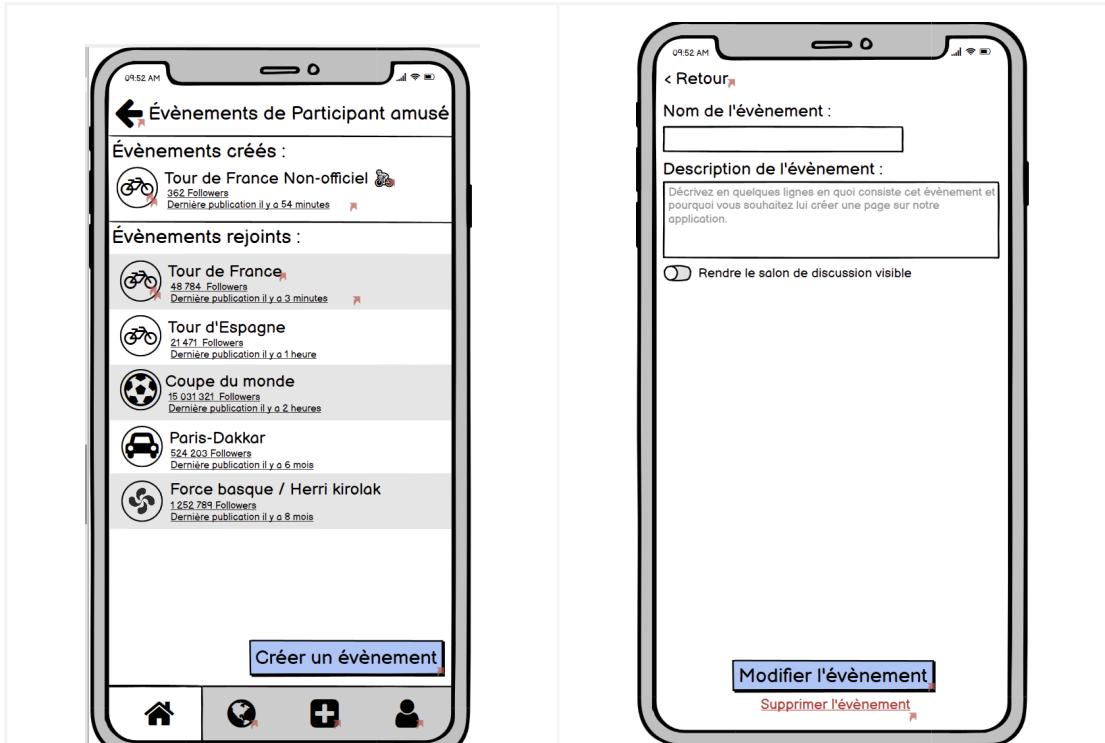


Figure O1 : Liste des événements suivis par l'utilisateur

Figure O2 : Modifier un événement

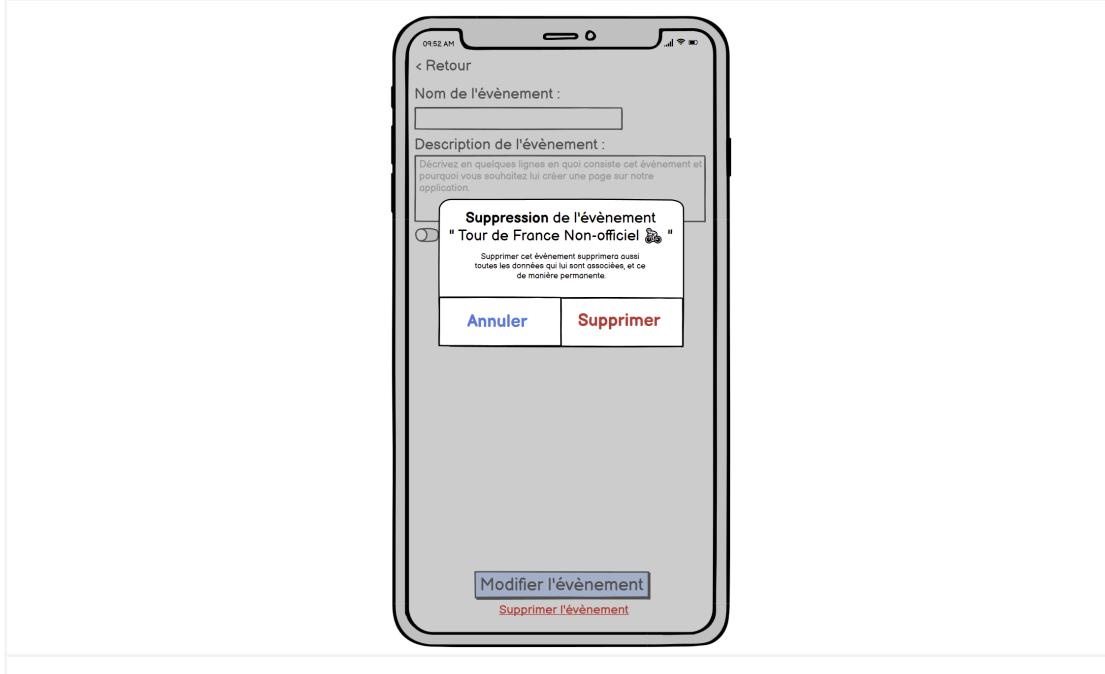
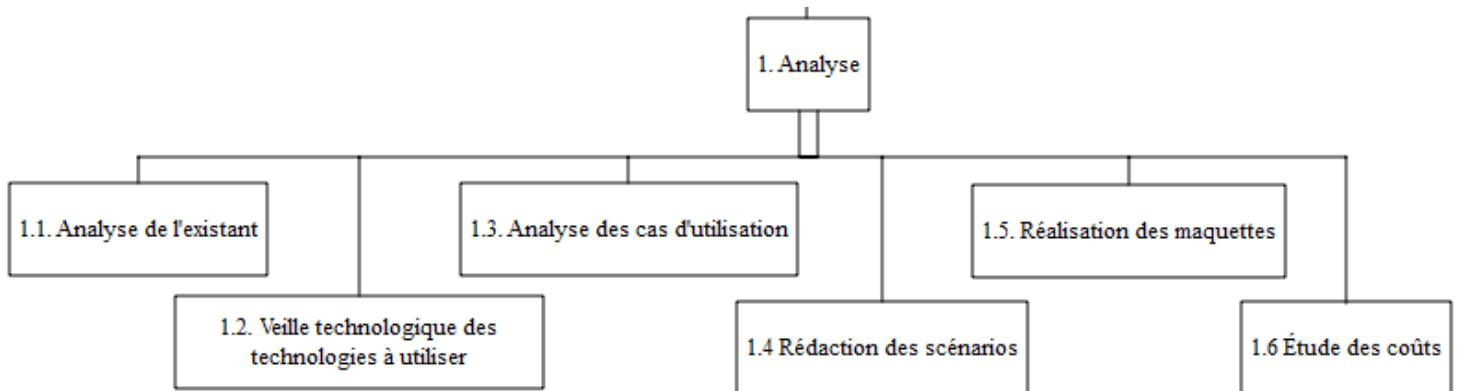


Figure O3 : confirmation de suppression

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.

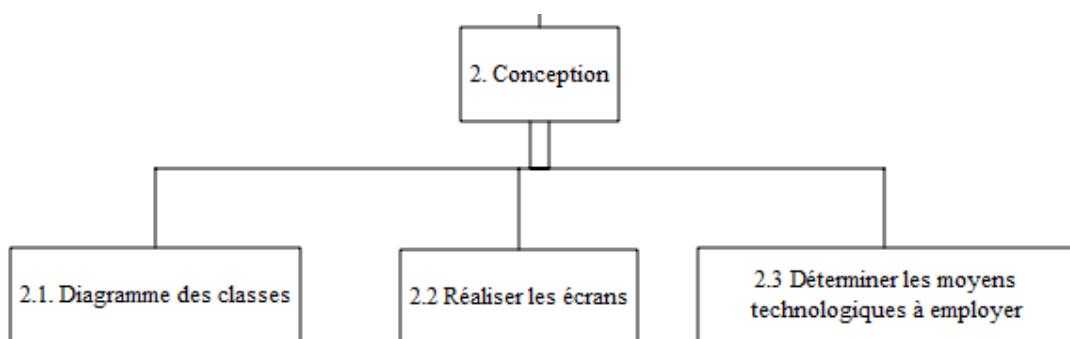
5. Présentation de la Structure de Découpage du Projet (i.e. WBS)

5.1 Description et argumentation du WBS de S2 :



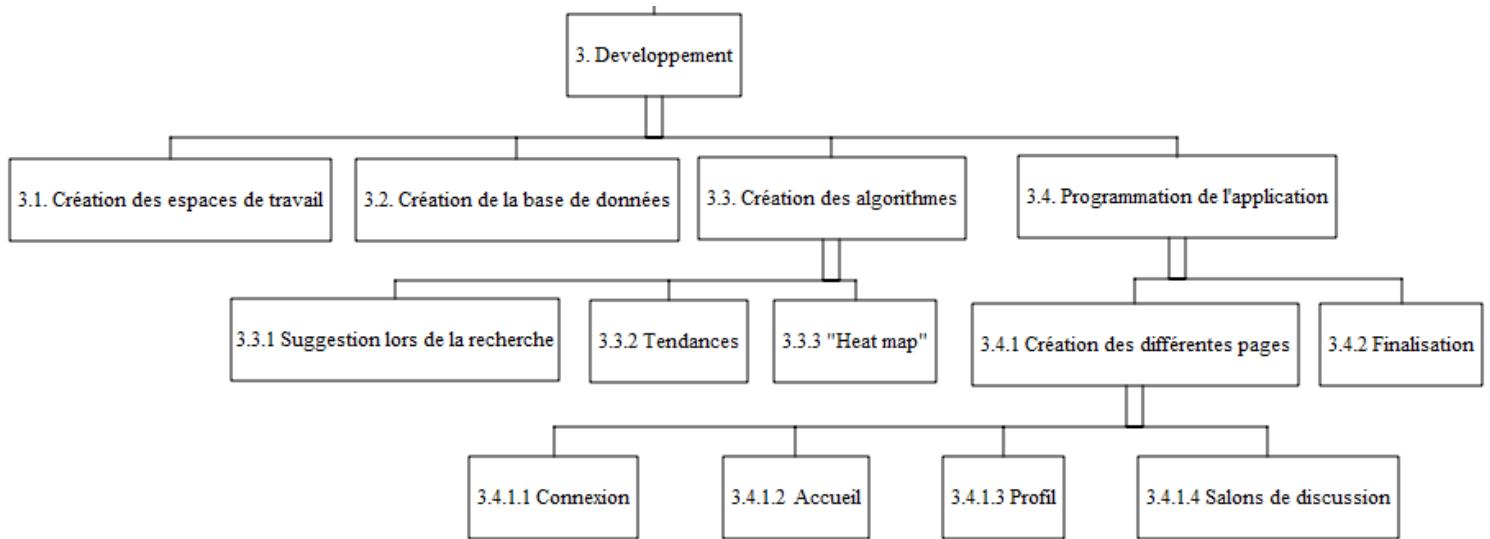
L'analyse est une partie de la création de l'application indispensable pour créer un produit qui répond aux besoins du client. Cette analyse se décompose en différentes parties. Tout d'abord nous avons effectué une analyse de l'existant pour s'assurer que notre projet n'existe pas tel que nous l'imaginons, et qu'il représente bien une réelle plus value comparée aux applications déjà existantes. Nous avons ensuite poursuivi par une esquisse des cas d'utilisations de notre application; cela nous a permis de prévoir les logiciels, outils et langages que nous pensons devoir utiliser, durant la phase d'analyse, mais également pour les phases suivantes : le développement et les tests. Nous avons ensuite fait un approfondissement des cas d'utilisation et créé les scénarios et les maquettes de notre application. Tout cela nous a permis de déterminer le coût de réalisation de notre projet.

5.2 Description et argumentation du WBS de S3 :

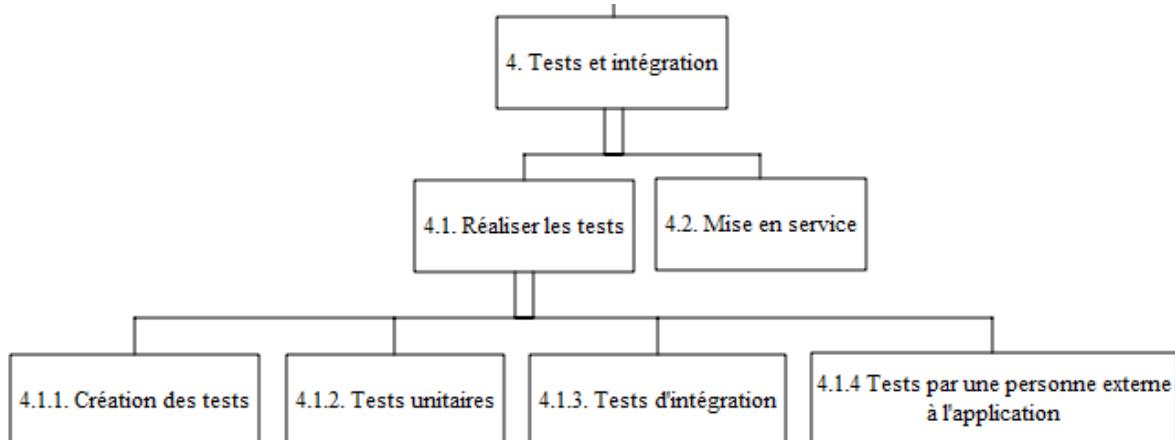


Vient alors la phase de conception, elle garantit un fonctionnement optimal et fiable pour notre application, cela permettra qu'elle soit évolutive. La conception passe par la création du diagramme de classe pour optimiser le fonctionnement du back-end de l'application. Mais elle passe également par la réalisation des mockup, pour avoir une application ergonomique et facile à utiliser par le grand public. La phase de conception nous a également permis de déterminer les technologies à utiliser pour le développement et les tests.

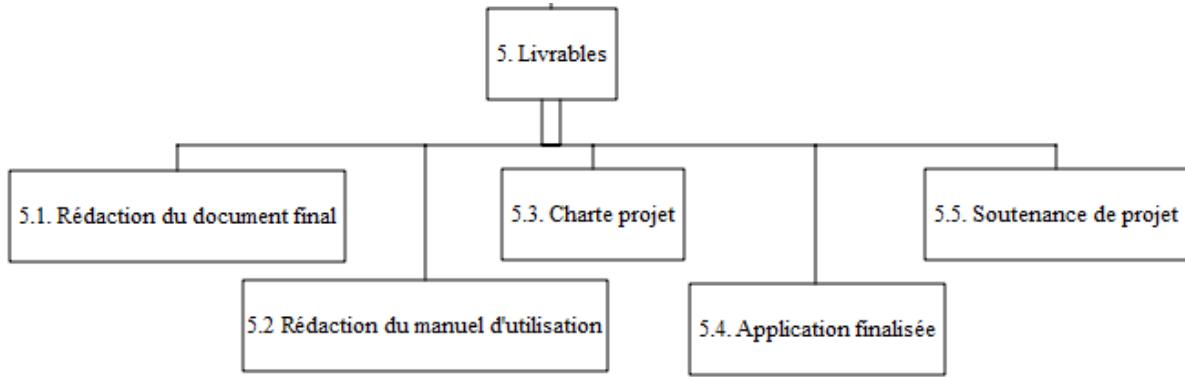
5.3 Description et argumentation du WBS de S4 :



La phase de développement commence par la création des espaces de travail, puis la création de la base de données. Nous allons ensuite élaborer les algorithmes principaux de l'application comme le système de recherche, les tendances ou la "Heat map". Puis enfin arrive la partie de programmation de l'application.



Une fois la programmation terminée nous devrons tester l'application. Nous allons d'abord réaliser des tests unitaires pour vérifier les différentes fonctionnalités séparément, puis les tests d'intégration, pour vérifier l'application dans son ensemble. Nous pensons que les tests seront finalisés par l'essai de l'application par une personne externe, qui serait potentiellement à même de l'utiliser dans son quotidien.



Pour finir, la phase de tests sera suivie par la rédaction des livrables, les livrables comprennent le document final qui reprend le projet dans son ensemble, le manuel d'utilisation, la charte projet et la soutenance du projet.

5.4 Explication de la méthode suivie

Pour réaliser le WBS nous avons découpé le projet en phase que nous avons vu au cours de nos deux premiers semestres : l'analyse, la conception, le développement, et les tests. Pour affiner les découpages par phase nous avons demandé conseil à des groupes de projets d'année précédentes. Cela nous a permis d'avoir un premier WBS assez précis, puis les conseils et remarques nous ont aidé à le finaliser. Pour arriver finalement à une version précise qui nous semble proche de la réalité.

6. Présentation de la planification

6.1 Planification de S2 et analyse critique des échéances

Choses à faire	Qui le fait ?	Problèmes rencontrés	Date début prévue	Date début effective	Date fin prévue	Date fin effective	Taux d'avancement
1. Analyse							
1.1. Analyse de l'existant	Alexandre, Guillaume	Recherche trop globale	10/02/2022	10/02/2022	15/02/2022	12/02/2022	100%
1.2. Veille technologique des technologies à utiliser	Alexandre, Guillaume		10/02/2022	10/02/2022	15/02/2022	12/02/2022	100%
1.3. Analyse des cas d'utilisation	Alexandre, Nicolas	Trop de détails (n'est pas une décomposition fonctionnelle)	12/03/2022	12/03/2022	20/03/2022	25/04/2022	100%
1.4. Rédaction des scénarios	Tout le monde	Très tardif et fait de manière peu homogène	18/03/2022	18/03/2022	10/04/2022	01/05/2022	
1.5. Réalisation des maquettes	Tout le monde	Maquette de base bancale + collaboration difficile	10/04/2022	12/03/2022	30/04/2022	29/04/2022	100%
1.6 Étude des coûts	Nicolas	Trop peu d'informations	20/05/2022	06/06/2022	25/05/2022	07/06/2022	100%
Bilan		Date du rendu final : 13/06/2022				Avancement total : 100,00%	

Nous avons pris beaucoup de retard sur le diagramme des cas d'utilisation à cause de changements énoncés pendant la réalisation des autres étapes, ce qui nous a beaucoup ralenti sur la suite du projet.

Globalement, nous commençons les étapes à temps, et en finissons parfois certaines en avance. Malgré cela, les étapes majeures restent sous-évaluées et pénalisent le reste de la planification.

6.2 Planification prévisionnelle de S3

Choses à faire	Qui le fait ?	Problèmes rencontrés	Date début prévue	Date début effective	Date fin prévue	Date fin effective	Taux d'avancement
2. Conception							
2.1. Diagramme des classes	Alexandre, Guillaume, Nicolas		Début S3		Moitié de S3		0,00%
2.2 Réaliser les mockup	Guillaume, Kepa		Début S3		Moitié de S3		0,00%
2.3 Déterminer les moyens technologiques à employer	Tout le monde		Début S3		Moitié de S3		0,00%
Bilan						Avancement total : 0,00%	

6.3 Planification prévisionnelle de S4

Choses à faire	Qui le fait ?	Problèmes rencontrés	Date début prévue	Date début effective	Date fin prévue	Date fin effective	Taux d'avancement
			3. Développement				
3.1. Création des espaces de travail	Tout le monde		Début S4				0,00%
3.2. Création de la base de données	Alexandre, Guillaume, Nicolas		Début S4				0,00%
3.3. Création des algorithmes	Alexandre, Guillaume		Début S4				0,00%
3.3.1 Suggestion lors de la recherche	Alexandre, Guillaume		Début S4				0,00%
3.3.2 Tendances	Alexandre, Guillaume		Début S4				0,00%
3.3.3 "Heat map"	Alexandre		Début S4				0,00%
3.4. Programmation de l'application	Tout le monde		Début S4				0,00%
3.4.1 Création des différentes pages	Tout le monde		Début S4				0,00%
3.4.1.1 Connexion	Guillaume		Début S4				0,00%
3.4.1.2 Accueil	Guillaume, Alexandre		Milieu S4				0,00%
3.4.1.3 Profil	Kepa, Nicolas		Milieu S4				0,00%
3.4.1.4 Salons de discussion	Alexandre, Guillaume, Nicolas		Milieu S4				0,00%
3.4.2 Finalisation	Tout le monde		Milieu S4				0,00%
4. Tests et intégration							
4.1. Réaliser les tests	Tout le monde		Milieu S4				0,00%
4.1.1. Crédit des tests	Tout le monde		Milieu S4				0,00%
4.1.2. Tests unitaires	Tout le monde		Milieu S4				0,00%
4.1.3. Tests d'intégration	Tout le monde		Milieu S4				0,00%
4.1.4 Tests par une personne externe à l'application	X		Fin S4				0,00%
4.2. Mise en service			Fin S4				0,00%
5. Livrables							
5.1. Rédaction du document final	Tout le monde		Fin S4				0,00%
5.2 Rédaction du manuel d'utilisation	Tout le monde		Fin S4				0,00%
5.3. Charte projet	Tout le monde		Fin S4				0,00%
5.4. Application finalisée	Tout le monde		Fin S4				0,00%
5.5. Soutenance de projet	Tout le monde		Fin S4				0,00%
Bilan						Avancement total : 0,00%	

7. Outils de la Gestion de Projet

Outil pour la communication interne :

Discord (discord.com) :

- Avantages : tous les membres du groupes avaient déjà un compte, possibilité d'épingler un message, appels vidéos et partages d'écrans disponibles
- Désavantages : difficile de retrouver un message en particulier

Nous aurions pu utiliser l'application Microsoft Team mais Discord répondait déjà à tous nos besoins.

Outils destinés à un partage collaboratif de l'espace de travail :

Git (<https://git-scm.com>) : logiciel de gestion de versions décentralisé, destiné à la gestion de l'espace de travail mis en commun pour le groupe.

Github (<https://github.com>) : service web d'hébergement et de gestion de développement de logiciels pour centraliser les ressources et permettre à chaque membre de pouvoir contribuer au projet et y faire des modifications.

Gitkraken (<https://www.gitkraken.com>) : logiciel facilitant la collaboration, la rendant ainsi plus rapide et plus fiable.

Remarque : la gestion de version n'est pas idéale pour certains types de fichiers binaires (PDF, .docx ou .xlxs, fichiers générés par Balsamiq ou Modelio), et un outil en ligne aurait potentiellement été plus approprié (pour éviter les *conflicts*, *merge*, ou *rebase* fastidieux qui ont été un peu trop nombreux, alors que nos connaissances de l'outil était assez limitée...).

Outils de collaboration en ligne :

Google Docs (<https://docs.google.com>) : pour rédiger les livrables de manière synchronisée.

- Avantages : permet à tous les membres du groupe de manière synchronisée
- Désavantages : ne permet pas d'insérer une table des figures (on ne peut faire qu'une table des matières avec des titres...)

Nous aurions pu utiliser ici Microsoft Word (<https://www.office.com/launch/word>), qui propose aussi une rédaction synchronisée sur sa version Web, mais Google Docs permettait de créer très facilement un lien d'invitation au groupe.

Outils de communication avec le tuteur :

Teams (<https://microsoft.com/fr-fr/microsoft-teams>, visioconférence) :

- Avantages : possibilité de créer des salons, mais nous n'en avons pas eu l'utilité
- Désavantages : un bug récurrent concernant la visibilité de certains participants dans les réunions (Nicolas et Kepa ne pouvaient pas avoir accès au groupe alors qu'ils étaient bien dedans)

Zoom (<https://zoom.us>, visioconférence) :

L'alternative à Teams que nous avons alors trouvé fut Zoom

- Avantages : rejoindre une réunion est extrêmement facile

Partage-Renater (<https://partage.univ-pau.fr>, e-mail) :

- Avantages : archivage des messages envoyés, groupement par dossiers, possibilité d'ajouter des membres en CC, pièces-jointes...

Outils destinés à la planification prévisionnelle :

Excel (<https://www.office.com/launch/excel>) : pour ne pas prendre du retard sur les jalons, connaître et répartir les tâches à réaliser.

Nous aurions dû utiliser une solution plus adaptée, car Excel générant des fichiers binaires, il n'est pas possible de collaborer correctement en utilisant Github comme cité plus haut. À contrario, Gantter (<https://google.gantter.com/>) permet de réaliser et de visualiser la gestion globale du projet, et aurait été un outil plus adapté à notre utilisation.

8. Coûts associés (ressources et aspects budgétaires)

Calcul des coûts horaires :

Sem. Form.	Sem. Civile	du Lundi	au Samedi	Précérences		Marquesuzà					Pas d'enseignant					Remarques planification	séances par étudiant				
				Cours-Td	Td-Tp	Cours 1.5h	TD 1h	TD 1.5h	TP 1.5h	TP-TD 1.5h	Cours 1.5h	TD 1h	TD 1.5h	TP 1.5h	TP-TD 1.5h		Cours 1.5h	TD 1h	TD 1.5h	TP 1.5h	TP-TD 1.5h
18	4	24/01/2022	29/01/2022	Nr v	Nr v												0	0	0	0	0
19	5	31/01/2022	05/02/2022	Nr v	Nr v			3									0	0	1	0	0
20	6	07/02/2022	12/02/2022	Nr v	Nr v			3									0	0	1	0	0
21	7	14/02/2022	19/02/2022	Nr v	Nr v									5			0	0	0	1	0
	8	21/02/2022	26/02/2022																		
22	9	28/02/2022	05/03/2022	Nr v	Nr v	1											1	0	0	0	0
23	10	07/03/2022	12/03/2022	Nr v	Nr v												0	0	0	1	0
24	11	14/03/2022	19/03/2022	Nr v	Nr v								3				0	0	0	0	1
25	12	21/03/2022	26/03/2022	Nr v	Nr v												0	0	0	1	0
26	13	28/03/2022	02/04/2022	Nr v	Nr v							5					0	0	0	1	0
27	14	04/04/2022	09/04/2022	Nr v	Nr v							3					0	0	0	1	1
28	15	11/04/2022	16/04/2022	Nr v	Nr v												0	0	0	1	0
	16 ⚠️	18/04/2022	23/04/2022																		
	17 ⚠️	25/04/2022	30/04/2022																		
29	18 ⚠️	02/05/2022	07/05/2022	Nr v	Nr v								3				0	0	0	0	1
30	19	09/05/2022	14/05/2022	Nr v	Nr v			3									0	0	1	0	0
31	20	16/05/2022	21/05/2022	Nr v	Nr v							5					0	0	0	2	0
32	21 ⚠️	23/05/2022	28/05/2022	Nr v	Nr v												0	0	0	1	0
33	22	30/05/2022	04/06/2022	Nr v	Nr v												0	0	0	1	0
34	23 ⚠️	06/06/2022	11/06/2022	Nr v	Nr v												0	0	0	0	0
	24	13/06/2022	18/06/2022																		

Dans le semestre 2 : 43,25 heures

- 9 séances ont été encadré par un enseignant pour un total de 13.5 heures
- 8 séances ont été disposés en autonomie pour les groupes pour un total de 12 heures
- 5 réunions avec l'enseignant tuteur chacune d'environ 1h15 pour un total de 5.75 heures
- 4 séances de travail hors emplois du temps chacune de 3h pour un total de 12h

Dans le semestre 3 : 45 heures

- 17 séances ont été encadré par un enseignant pour un total de 25.5 heures
- 5 réunions avec l'enseignant tuteur chacune d'environ 1h30 pour un total de 7.5 heures
- 4 séances de travail hors emplois du temps chacune de 3h pour un total de 12h

Dans le semestre 4 : 45 heures

- 17 séances ont été encadré par un enseignant pour un total de 25.5 heures
- 5 réunions avec l'enseignant tuteur chacune d'environ 1h30 pour un total de 7.5 heures
- 4 séances de travail hors emplois du temps chacune de 3h pour un total de 12h

Étant 4 membres dans le groupe cela fait 533 heures pour les 3 semestres.

Nous avons décidé qu'un jour homme équivaut à 8h. Il nous faudra donc 63 jours / homme (533/8) pour ce projet composé de 4 membres. Le coût d'un jour/homme d'un développeur informatique est 500€ en partant du principe qu'il est en début de carrière d'après le site starofservice.com.

Le coût d'un travailleur sera donc de $500 \times 63 = 31500\text{€}$ multipliant par 4 pour tous les membres du projet donc 126000€ de rémunération pour tous les développeurs.

Ajoutons les licences des différents logiciels :

Microsoft 365 Apps for enterprise	12.80€ * 4 soit 51,2€/ mois, soit 128€ (sur la durée du projet)
Balsamiq	83.23 €*4 soit 332.92€/mois, soit 832€ (sur la durée du projet)
Licence Oracle SQLServer	17,500€
Total :	18460€

Remarque : En temps réel, nous considérerons que le projet dure 2 mois et demi (donc le coût par mois doit être multiplié par 2,5).

Le coût total du développement de l'application serait alors de :

$$126\,000\text{€} + 18\,460\text{€} = \textcolor{red}{144\,460\text{€}}$$