



République Tunisienne
Ministère de l'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique
Université de Sousse
Institut Supérieur d'Informatique et des
Technologies de Communication



RAPPORT DE MINI PROJET

Dishcovery

Élaboré Par :

ZANINA Sirine
ELFESSI Ikram
NOUREDDINE Arij

Groupe : 2LM TD1

Année Universitaire : 2022 - 2023

Table des matières

Introduction générale	7
I	
Étude préliminaire et Planification générale du projet	8
1 Étude préalable	10
i Introduction	11
ii Présentation du projet	11
ii.1 Étude de l'existant	11
ii.2 Solution proposée	11
ii.3 Objectif	12
iii Méthodologie adopté (SCRUM)	12
iii.1 Définition de la méthodologie SCRUM	12
iii.2 Les avantages de la méthodologie SCRUM	12
iv Conclusion	13
2 Planification générale du projet	14
i Introduction	15
ii Analyse des besoins	15
ii.1 Identification des acteurs	15

Table des matières

ii.2	Besoins fonctionnels	16
ii.3	Besoins non fonctionnels	17
ii.4	Language de modélisation adoptée(UML)	18
iii	Diagramme de cas d'utilisation général	18
iii.1	Définition	18
iii.2	Conclusion	19
iv	Adaptation du cycle de développement Scrum au projet	20
iv.1	Introduction	20
iv.2	Répartition des rôles	20
iv.3	Organisation des Sprints	20
iv.4	Backlog des sprints pour le Release 1	21
v	Les technologies utilisés	23
vi	Conclusion	24
II	Étude des sprints	25
3	Premier Sprint : Gestion des profiles	27
i	Introduction	28
ii	Spécification fonctionnelle	28
ii.1	Diagramme de cas d'utilisation du sprint 1	28
ii.2	Raffinement de cas d'utilisation du sprint 1	29
ii.3	Description textuelle de cas d'utilisation	29
iii	Conception	31
iii.1	Diagramme de séquence pour le cas d'utilisation de Sprint 1.	31
iii.2	Diagramme de classe Sprint 1	33
iv	Les interfaces	35
iv.1	Interface Inscription	35
iv.2	Interface Inscription : Inscription échouée.	35
iv.3	Interface Authentification	36
iv.4	Interface Welcome User	37
v	Conclusion	38

Table des matières

4 Deuxième Sprint : Gestion des recettes	39
i Introduction	40
ii Spécification fonctionnelle	41
ii.1 Diagramme du cas d'utilisation du sprint 2.	41
ii.2 Raffinement du cas d'utilisation du sprint 2	42
ii.3 Description Textuelle du cas d'utilisation du Sprint 2	43
iii Conception	45
iii.1 Diagramme de Classe de Sprint 2	45
iii.2 Diagramme de Séquence de Sprint 2	46
iv Les interfaces	47
iv.1 Interface Page de Menu	47
iv.2 Interface Astuce	48
v Conclusion	49
Conclusion générale	50

Table des figures

iii.1	Diagramme de cas d'utilisation général.	19
iv.1	Organisation des sprints de le Release 1.	21
ii.1	Diagramme de cas d'utilisation du sprint 1.	28
iii.1	Diagramme de séquence «S'authentifier».	32
iii.2	Diagramme de séquence «Inscription».	33
iii.3	Diagramme de classe du sprint 1.	34
iv.1	Interface Inscription.	35
iv.2	Interface Inscription : Mot de passe incorrect.	35
iv.3	Interface Inscription : Adresse mail incorrecte.	36
iv.4	Interface Authentification	36
iv.5	Interface Authentification : Erreur	37
iv.6	Interface Welcome User	37
ii.1	Diagramme du cas d'utilisation Sprint 2	41
ii.2	Raffinement du Diagramme du cas d'utilisation Sprint 2	42
iii.1	Diagramme de classe Sprint 2	45
iii.2	Diagramme de séquence Sprint 2	46
iv.1	Interface Page Menu	47
iv.2	Interface Page Menu	48
iv.3	Interface Page Astuces	49

Liste des tableaux

iv.1	Backlog des produits de le Release 1.	23
ii.1	Description Textuelle «Inscription»	30
ii.2	Description Textuelle «Autentification»	31
ii.1	Description Textuelle du cas d'utilisation du Sprint 2.	45

Introduction générale

Notre projet vise à répondre à un besoin de plus en plus important dans la vie quotidienne, celui de la cuisine rapide, saine et facile à préparer.

En effet, avec des rythmes de vie de plus en plus effrénés, les jeunes adultes ont de plus en plus de mal à trouver le temps et les moyens de cuisiner des repas sains et équilibrés.

Notre projet propose une solution innovante et pratique pour répondre à ce besoin en offrant aux utilisateurs une plateforme en ligne avec une collection de recettes simples, rapides et saines.

Notre objectif est de faciliter la vie des utilisateurs en leur offrant des idées de repas sains et rapides à préparer, tout en leur permettant de découvrir de nouvelles recettes et de partager leurs propres créations culinaires.

Première partie

Étude préliminaire et Planification générale du projet

Chapitre **1**

Étude préalable

Contents

i	Introduction	11
ii	Présentation du projet	11
ii.1	Étude de l'existant	11
ii.2	Solution proposée	11
ii.3	Objectif	12
iii	Méthodologie adopté (SCRUM)	12
iii.1	Définition de la méthodologie SCRUM	12
iii.2	Les avantages de la méthodologie SCRUM	12
iv	Conclusion	13

i Introduction

Le partage de recettes culinaires en ligne est devenu une activité populaire et passionnante pour les amateurs de cuisine du monde entier. Les sites web de partage de recettes culinaires ont permis à des milliers de personnes de partager leurs créations culinaires avec une communauté mondiale et de découvrir de nouvelles idées de cuisine. Cependant, malgré la présence de nombreux sites de partage de recettes culinaires en ligne, il reste encore des opportunités pour améliorer l'expérience utilisateur et créer une communauté plus engagée et active.

ii Présentation du projet

ii.1 Étude de l'existant

En tant que jeunes adultes, nous sommes souvent confrontés à des problèmes lorsque nous voulons préparer des recettes faciles, saines et rapides, en raison de notre manque de temps. C'est pourquoi nous avons décidé de créer une plateforme de partage de recettes culinaires en ligne, qui offre une solution pratique pour les personnes ayant des horaires chargés et qui souhaitent cuisiner des repas sains et délicieux.

ii.2 Solution proposée

Notre projet vise à créer une plateforme en ligne pour les passionnés de cuisine qui cherchent à partager et découvrir de nouvelles recettes. La plateforme sera accessible à tous les utilisateurs inscrits, leur permettant de rechercher et d'enregistrer des recettes, ainsi que de partager leurs propres créations culinaires avec la communauté.

ii.3 Objectif

Notre objectif principal est de créer une plateforme en ligne conviviale et facile à utiliser pour les passionnés de cuisine qui cherchent à partager et découvrir de nouvelles recettes. Nous voulons créer une communauté en ligne dynamique et active qui partage une passion pour la cuisine et l'échange culinaire.

iii Méthodologie adopté (SCRUM)

iii.1 Définition de la méthodologie SCRUM

SCRUM est une méthodologie de gestion de projet agile utilisée pour gérer et réaliser des projets complexes. Elle permet de gérer efficacement les projets en divisant le travail en petites tâches appelées "user stories", en organisant des réunions régulières pour suivre l'avancement du projet et en favorisant une collaboration étroite entre les membres de l'équipe. SCRUM est très populaire pour sa flexibilité, son approche itérative et sa capacité à s'adapter aux changements au cours du projet.

iii.2 Les avantages de la méthodologie SCRUM

Les avantages de SCRUM sont nombreux. Tout d'abord, elle permet une gestion plus efficace du temps et des ressources, grâce à des réunions régulières pour suivre l'avancement du projet et des cycles de développement courts. Ensuite, SCRUM encourage la collaboration et la communication étroite entre les membres de l'équipe, ce qui favorise une compréhension commune des objectifs du projet et une résolution rapide des problèmes. Enfin, SCRUM permet une flexibilité accrue pour s'adapter aux changements de dernière minute ou aux besoins du client, grâce à son approche itérative et à la possibilité de modifier le backlog du produit à tout moment.

iv Conclusion

Dans ce chapitre on a essayé de faire comprendre les exigences et les enjeux de notre projet de plateforme de partage de recettes culinaires en ligne. Nous avons couvert des sujets tels que la méthodologie SCRUM et l'étude de l'existant pour vous aider à mieux cerner les besoins de notre projet.

Chapitre **2**

Planification générale du projet

Contents

i	Introduction	15
ii	Analyse des besoins	15
ii.1	Identification des acteurs	15
ii.2	Besoins fonctionnels	16
ii.3	Besoins non fonctionnels	17
ii.4	Language de modélisation adoptée(UML)	18
iii	Diagramme de cas d'utilisation général	18
iii.1	Définition	18
iii.2	Conclusion	19
iv	Adaptation du cycle de développement Scrum au projet	20
iv.1	Introduction	20
iv.2	Répartition des rôles	20
iv.3	Organisation des Sprints	20
iv.4	Backlog des sprints pour le Release 1	21
v	Les technologies utilisés	23
vi	Conclusion	24

i Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter la présentation générale de notre projet en détaillant les différentes étapes de réalisation et les choix que nous avons faits tout au long du processus.

ii Analyse des besoins

L'analyse des besoins vise à identifier les objectifs du système, les fonctions qu'il doit remplir, les processus métier associés et les contraintes liées au système.

ii.1 Identification des acteurs

- L'identification des acteurs est une étape cruciale dans le processus de modélisation des systèmes d'information. En effet, pour concevoir un système qui répond aux besoins des utilisateurs, il est nécessaire de comprendre les différentes parties prenantes qui interagissent avec celui-ci. L'identification des acteurs permet donc de définir les utilisateurs et les autres parties prenantes du système, ainsi que leurs besoins, leurs exigences et leurs contraintes.
- Voici la liste des acteurs :
 1. **Utilisateur** : C'est l'acteur central, il s'agit d'une personne qui utilise le site pour rechercher des recettes, ajouter des recettes, consulter des astuces culinaires, etc.
 2. **Administrateur** : C'est l'acteur principal, il s'agit d'une personne qui est responsable de la maintenance et de la mise à jour du site web, ainsi que de la sécurité des données des utilisateurs.

ii.2 Besoins fonctionnels

- L'identification des besoins fonctionnels est une étape clé dans le processus de développement de tout système informatique. Cette étape vise à comprendre les fonctionnalités et les services attendus par les utilisateurs du système. Les besoins fonctionnels sont les exigences relatives aux services, aux tâches ou aux fonctions que le système doit fournir pour répondre aux attentes des utilisateurs. Pour identifier ces besoins, il est nécessaire de comprendre les différents processus métier et les activités associées au système à développer.
- Voici la liste des besoins fonctionnels :
 1. **L'utilisateur**
 - (a) Inscription d'un utilisateur sur le site
 - (b) Authentification d'un utilisateur inscrit
 - (c) Recherche de recettes par ingrédient
 - (d) Recherche de recettes par mot-clé
 - (e) Consultation d'astuces culinaires et de conseils
 - (f) Ajout d'une recette par un utilisateur
 2. **L'administrateur**
 - (a) S'authentifier
 - (b) Accepter l'inscription des utilisateurs à l'après avoir vérifier leurs coordonnées pour pouvoir passer à leur espace client.
 - (c) Consulter la liste des utilisateurs.
 - (d) Gérer les recettes : L'admin peut ajouter, supprimer, modifier, consulter, rechercher et exporter les recettes.

ii.3 Besoins non fonctionnels

- Les besoins non fonctionnels sont donc des exigences qui décrivent comment le système doit fonctionner plutôt que ce qu'il doit faire. L'identification des besoins non fonctionnels nécessite une compréhension approfondie des attentes des utilisateurs, de l'environnement d'utilisation du système, des contraintes techniques et des normes et réglementations applicables.

- Voici la liste des besoins non fonctionnels :

1. Sécurité des données des utilisateurs :

Notre site web doit être fortement sécurisé. C'est l'une des exigences principales du client qui veut toujours sécuriser ses ressources et ses données. Ce besoin sera principalement garanti par :

- L'obligation de l'authentification pour accéder aux différents services du site.
- L'administrateur est le seul qui a la main d'accepter les utilisateurs.
- La manipulation des mots de passe est faite avec le principe cryptage / décryptage.

2. Convivialité de l'interface utilisateur :

Assurer une expérience utilisateur agréable et intuitive pour maximiser l'adoption du site et améliorer la satisfaction de l'utilisateur.

3. Performance et rapidité des recherches :

Notre système doit garantir un temps de réponse rapide, même lorsque le site traite de grandes quantités de données, afin de garantir une expérience utilisateur fluide et satisfaisante.

4. Ergonomie et bonne interface :

Le site web doit être adapté à l'utilisateur avec une utilisation simple et facile dans la navigation entre les pages, la mise en textes et les couleurs utilisées.

5. Fiabilité et disponibilité du site web :

Le site web doit fonctionner de manière cohérente et doit être satisfaisante.

6. Facilité de maintenance et de mise à jour :

L'architecture de notre système doit être claire pour assurer la facilité de maintenance ainsi que la réutilisabilité.

ii.4 Language de modélisation adoptée(UML)

- UML (Unified Modeling Language) est un langage de modélisation visuelle standardisé qui permet de représenter graphiquement des systèmes informatiques. Il a été créé pour fournir une méthode de modélisation commune et compréhensible pour les développeurs de logiciels, les architectes système et les analystes.

iii Diagramme de cas d'utilisation général

iii.1 Définition

- Le diagramme de cas d'utilisation générale est un diagramme UML qui permet de représenter les fonctionnalités principales d'un système informatique et les interactions entre les utilisateurs et le système. Il est utilisé pour décrire les objectifs fonctionnels du système et les acteurs impliqués dans les interactions avec le système.

Chapitre 2. Planification générale du projet

- La figure iii.1 présente le diagramme de cas d'utilisation général

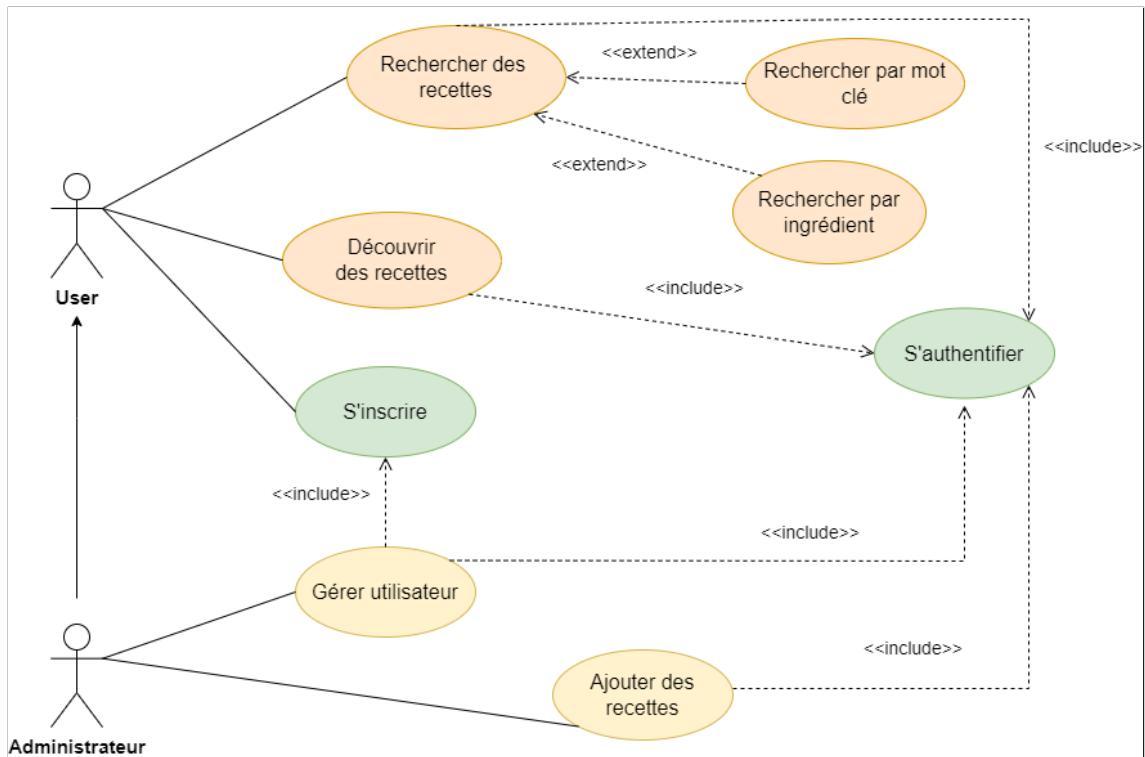


FIGURE III.1 – Diagramme de cas d'utilisation général.

- On peut voir clairement la distribution des fonctionnalités sur les différents acteurs et que quel que soit l'utilisateur, il doit impérativement s'autentifier pour accéder aux différentes fonctionnalités autorisées pour lui.

iii.2 Conclusion

- Après avoir défini les besoins fonctionnels et non fonctionnels, la prochaine étape va servir à décortiquer les différents éléments du backlog produit afin de les réaliser.

iv Adaptation du cycle de développement

Scrum au projet

iv.1 Introduction

Scrum est une méthode de gestion de projet agile qui offre une flexibilité et une réactivité aux changements, ainsi qu'une collaboration efficace entre les membres de l'équipe.

Dans cette partie, nous allons décrire comment nous avons adapté le cycle de développement Scrum au projet pour garantir une gestion optimale des tâches, une répartition claire des rôles et une livraison régulière des fonctionnalités. Nous allons également présenter les différentes étapes du processus Scrum et comment elles ont été adaptées pour répondre aux besoins spécifiques de notre projet.

iv.2 Répartition des rôles

iv.3 Organisation des Sprints

Le sprint est l'élément principal de la méthode Scrum. Les incrémentums de produit seront désormais réalisés. Cette version est prévue pour trois sprints.

On a fixer le temps totale de chaque release est un mois. Chaque sprint dure de un à deux semaines, il y a une durée fixe tout au long du projet.

Il aura un seul release pour ce projet.

La figure iv.3 présente l'organisation des sprints de la release 1 :

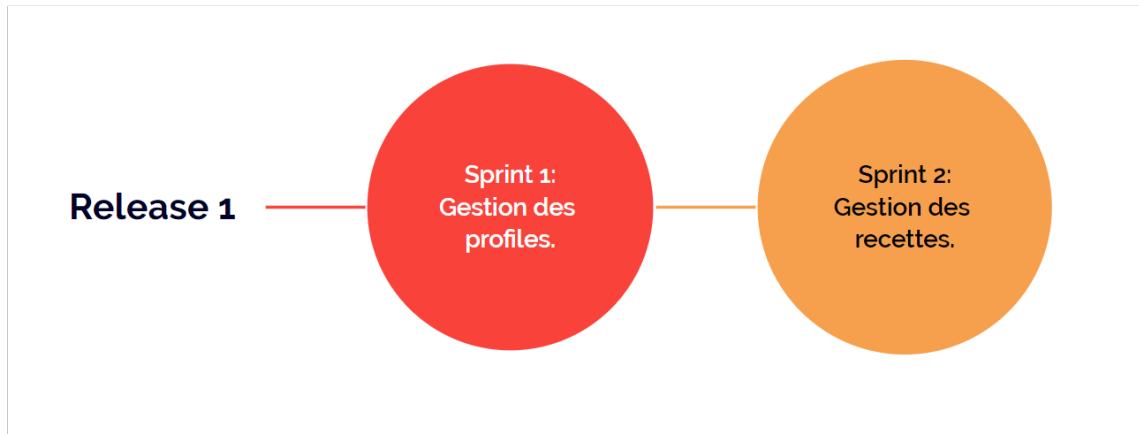


FIGURE IV.1 – Organisation des sprints de le Release 1.

iv.4 Backlog des sprints pour le Release 1

Le backlog des sprints est utilisé pour décrire les tâches qui doivent être implémentées dans chaque user story écrit dans le backlog.

Le tableau ci-dessous présente le backlog des sprints pour notre premier release composé de deux sprints répartis comme suit :

- Gestion des profiles
- Gestion des recettes.

Chapitre 2. Planification générale du projet

Backlog des sprints				
ID	Sprint	User Story	Estimation (En jours)	Tâche à réaliser
PF-6	Gérer les profiles.	En tant qu'utilisateur, je souhaite pouvoir m'inscrire.	10 jours	Mise en place des IHM Login et Inscription
PF-7		En tant qu'utilisateur, je veux m'authentifier		Développer les services d'authentification
PF-35		En tant qu'administrateur, je veux accepter les utilisateurs		Préparer les données dans la base des données.
PF-36		En tant qu'administrateur, je veux m'autentifier.		Mise en place des IHM Accepter les Users. Faire les tests

Chapitre 2. Planification générale du projet

Backlog des sprints				
PF-8	Gérer les recettes.	En tant qu'utilisateur, je souhaite pouvoir effectuer une recherche des recettes	10 jours	Mise en place des IHM Recherche des recettes
PF-37		En tant qu'administrateur, je veux gérer les recettes.		Développer les données dans la base des données. Faire les tests

TABLE IV.1 – Backlog des produits de le Release 1.

NOTE : **Gérer** = Ajout, mis à jour, recherche, exportation et consultation.

v Les technologies utilisés

Pour ce projet, on a utilisé HTML, CSS, JavaScript et PHP qui sont des technologies web avancées utilisées pour le développement d'applications web modernes.

HTML est le langage de balisage utilisé pour créer la structure et le contenu des pages web, CSS est utilisé pour leur présentation visuelle, JavaScript est utilisé pour ajouter des fonctionnalités interactives et dynamiques, tandis que PHP est utilisé pour la programmation côté serveur, permettant de récupérer des données à partir d'une base de données et de générer des pages dynamiques à la volée. Ensemble, ces technologies offrent un ensemble complet d'outils pour créer des applications web modernes, rapides et efficaces.

vi Conclusion

En conclusion, la planification générale du projet informatique est une étape cruciale pour le succès du projet. L'analyse des besoins permet d'identifier les acteurs, les besoins fonctionnels et non fonctionnels, et de choisir le langage de modélisation approprié (UML) pour concevoir le système. L'adaptation du cycle de développement Scrum au projet permet une gestion efficace des tâches et une répartition claire des rôles. Enfin, le choix des technologies utilisées est crucial pour assurer une performance optimale et une compatibilité avec les systèmes existants. Il est important de considérer la maintenance future du système ainsi que les coûts associés aux licences et aux formations nécessaires.

En somme, une planification générale bien structurée permettra de poser des bases solides pour la réussite du projet informatique

Deuxième partie

Étude des sprints

Chapitre 3

Premier Sprint : Gestion des profiles

Contents

i	Introduction	28
ii	Spécification fonctionnelle	28
ii.1	Diagramme de cas d'utilisation du sprint 1	28
ii.2	Raffinement de cas d'utilisation du sprint 1	29
ii.3	Description textuelle de cas d'utilisation	29
iii	Conception	31
iii.1	Diagramme de séquence pour le cas d'utilisation de Sprint 1	31
iii.2	Diagramme de classe Sprint 1	33
iv	Les interfaces	35
iv.1	Interface Inscription	35
iv.2	Interface Inscription : Inscription échouée.	35
iv.3	Interface Authentification	36
iv.4	Interface Welcome User	37
v	Conclusion	38

i Introduction

La gestion des profils est une fonctionnalité clé pour tout système informatique. Il a pour objectif de développer les fonctionnalités nécessaires pour permettre aux utilisateurs de créer et d'accéder à leurs profils sur la plateforme, ainsi qu'aux administrateurs de gérer l'accès des utilisateurs à la plateforme.

ii Spécification fonctionnelle

ii.1 Diagramme de cas d'utilisation du sprint 1

Dans cette partie nous présenterons le diagramme de cas d'utilisation général du premier sprint afin de vous présenter une vision gloable du comportement fonctionnel de notre système.

La figure ii.1 présente le diagramme de cas d'utilisation du sprint 1 : **gestion des utilisateurs**.

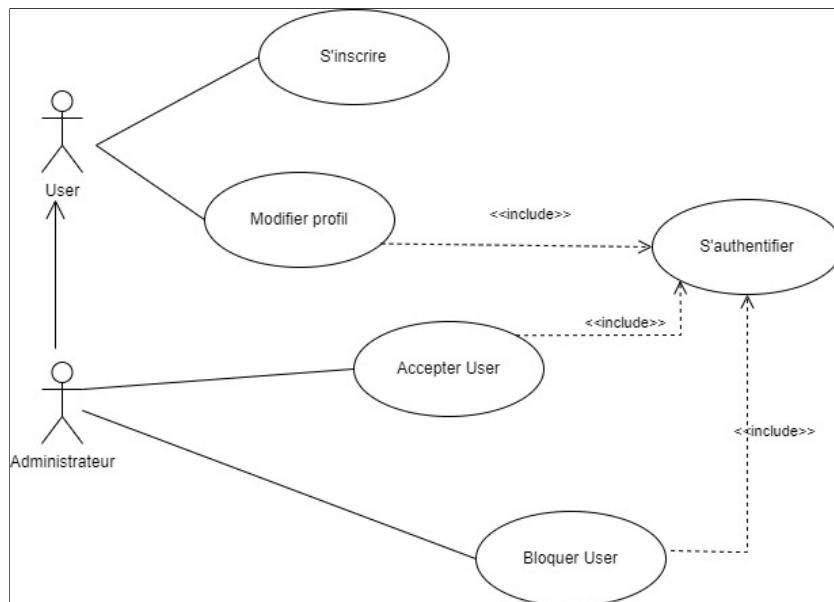


FIGURE II.1 – Diagramme de cas d'utilisation du sprint 1.

ii.2 Raffinement de cas d'utilisation du sprint 1

Le raffinement d'un cas d'utilisation consiste à décomposer le cas d'utilisation en plusieurs sous-cas d'utilisation plus détaillés. Cela peut se faire en identifiant des fonctionnalités supplémentaires que l'utilisateur souhaite ou en spécifiant des scénarios plus détaillés pour les fonctionnalités existantes.

Le cas d'utilisation pour la gestion des profils peut être affiné en ajoutant des acteurs supplémentaires et des fonctionnalités connexes.

Par exemple, on peut ajouter un acteur "Modérateur" qui peut gérer les profils des utilisateurs et supprimer des contenus inappropriés. On peut également ajouter des fonctionnalités supplémentaires telles que la réinitialisation de mot de passe, la modification de profil, la récupération de compte, etc.

ii.3 Description textuelle de cas d'utilisation

Il s'agit de décrire la séquence temporelle des actions qui doivent être effectuées par les acteurs et le système lui-même. Nous parlons des scénarios de description textuelle.

La description du cas d'utilisation vous permet de :

- Clarifier le processus de fonctionnement
- Décrivez la séquence temporelle des actions à effectuer
- Identifiez les parties redondantes pour en déduire des cas d'utilisation plus précis qui seront inclus, développés ou généralisés / spécialisés.
- Indique toutes les contraintes connues que les développeurs doivent prendre en compte lors de la création du logiciel. Ces contraintes peuvent avoir des diverses propriétés.

Dans ce qui suit ii.1 et ii.2 une description textuelle du cas d'utilisation du sprint 1.

Cas d'utilisation	Inscription
Acteurs	Utilisateur - Administrateur
Pré-condition	L'utilisateur doit remplir le formulaire avec l'ensemble des informations nécessaires à son compte
Post-condition	L'envoie des information et de demande d'inscription à l'administrateur pour accepter l'inscription.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> — Le système affiche la page d'inscription — L'internaute remplit convenablement le formulaire. — Le système renvoie un message indiquant la fin de l'étape d'inscription avec succès et en attente de confirmation de l'administrateur.
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none"> — L'utilisateur saisie un email déjà existant dans la base de données. — L'utilisateur ignore quelque champs qui sont obligatoires. — L'utilisateur saisie une adresse mail invalide. — L'utilisateur saisie un mot de passe qui est moins de 8 caractères. — l'utilisateur échoue à la confirmation du mot de passe.

TABLE II.1 – Description Textuelle «Inscription»

Chapitre 3. Premier Sprint : Gestion des profiles

Cas d'utilisation	Authentification
Acteurs	Utilisateur - Administrateur
Pré-condition	L'utilisateur doit être créé dans la base de données et il doit remplir ses coordonnées correctement.
Post-condition	<ul style="list-style-type: none"> — Lors de l'accès au site, l'utilisateur doit se connecter pour pouvoir effectuer une recherche des recettes.
Scénario nominal	<ul style="list-style-type: none"> — Le système affiche le formulaire d'identification — L'internaute remplit le formulaire avec l'ensemble des informations nécessaires à son identification. — Le système vérifie les informations saisies par l'utilisateur. Le système le renvoie vers la page d'accueil en affichant le menu des recettes.
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none"> — L'utilisateur n'a pas saisi ses coordonnées correctement. — L'utilisateur n'existe pas dans la base de données.

TABLE II.2 – Description Textuelle «Autentification»

iii Conception

iii.1 Diagramme de séquence pour le cas d'utilisation de Sprint 1.

Selon la formule UML, le diagramme de séquence est une représentation graphique des interactions possibles entre les participants et le système (par ordre chronologique) dans le cadre du cas d'utilisation étudié.

Chapitre 3. Premier Sprint : Gestion des profiles

Dans cette section, nous expliquons les diagrammes de séquence liés au sprint actuel afin de mieux comprendre la communication entre le système et les acteurs pour réaliser les différentes situations d'utilisation.

L'authentification : La figure iii.1 montre le diagramme de séquence de l'authentification. Celui-là montre les interactions possibles entre l'utilisateur et le système de vérification.

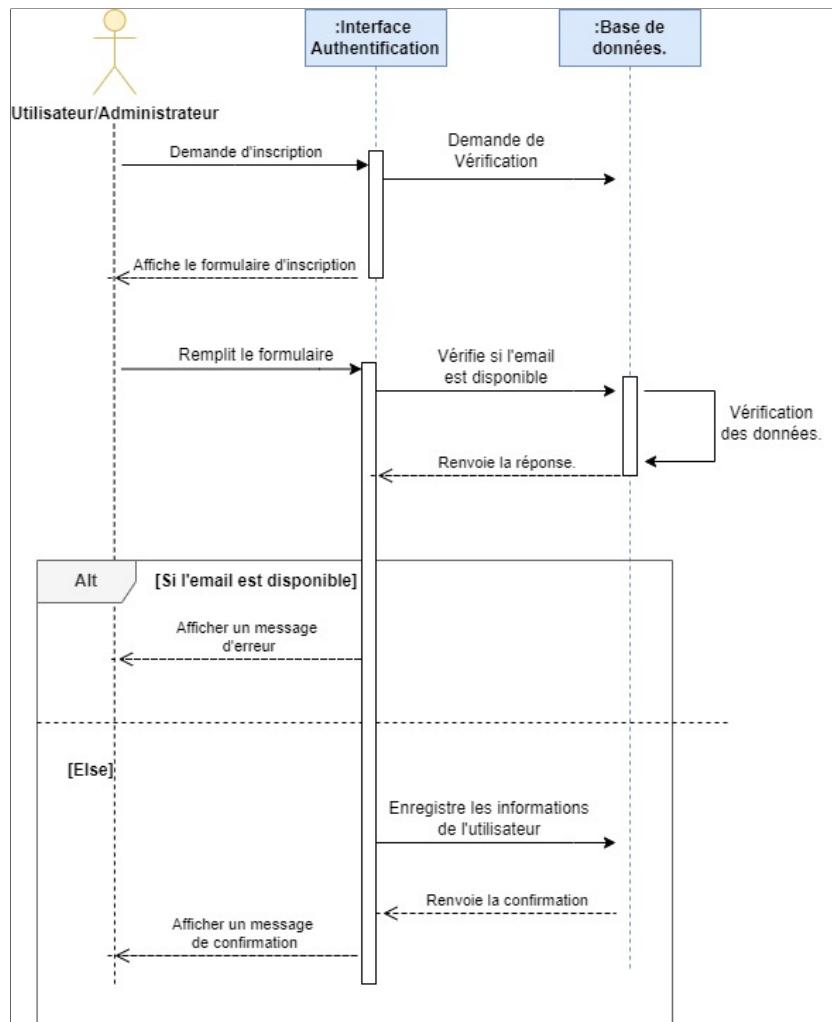


FIGURE III.1 – Diagramme de séquence «S'authentifier».

Chapitre 3. Premier Sprint : Gestion des profiles

L’inscription L’utilisateur accède à la page d’inscription pour créer un compte. Il s’agit de remplir les champs nécessaires pour la validation de la création du compte.

Une fois les données sont bien saisies et tous les champs obligatoires sont remplis. L’utilisateur reçoit un message de la validation de création du compte et attend l’acceptation de l’administrateur.

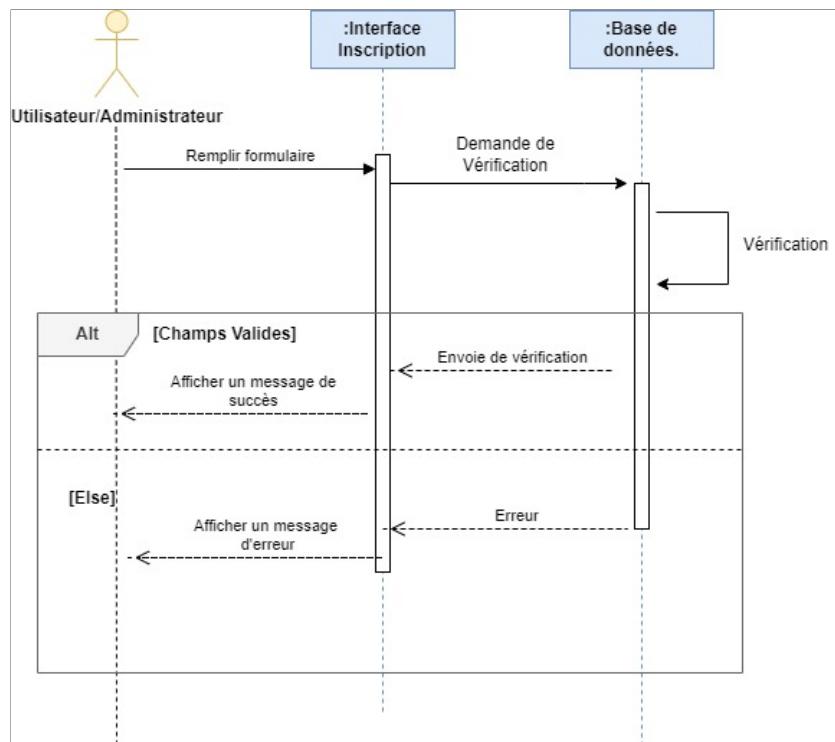


FIGURE III.2 – Diagramme de séquence «Inscription».

iii.2 Diagramme de classe Sprint 1

Le diagramme de classe iii.2 représente la structure des objets du système pour le sprint 1, qui est axé sur la gestion des profils utilisateurs. Le système est conçu pour permettre aux utilisateurs de s’inscrire et de s’authentifier, tandis que les administrateurs peuvent accepter ou bloquer des utilisateurs.

Chapitre 3. Premier Sprint : Gestion des profiles

Le diagramme montre les classes principales du système, telles que Utilisateur, Administrateur et Rôle, ainsi que leurs attributs et méthodes associés. La classe de rôle sert à encapsuler la logique d'authentification pour les utilisateurs et les administrateurs, en évitant la nécessité de créer une classe de service distincte. tandis que les classes Utilisateur et Administrateur contiennent les informations de profil associées à chaque type d'utilisateur.

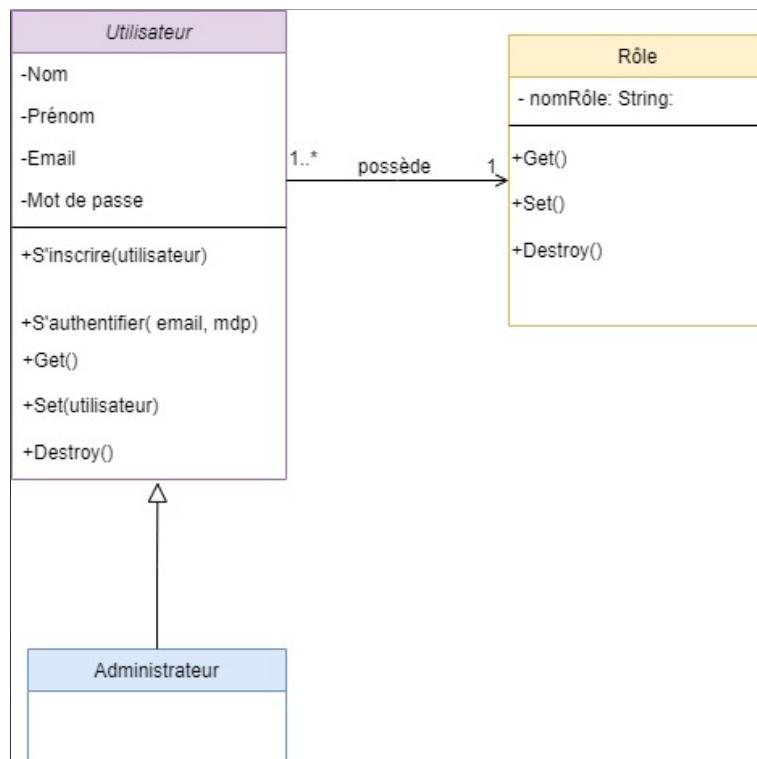


FIGURE III.3 – Diagramme de classe du sprint 1.

iv Les interfaces

iv.1 Interface Inscription

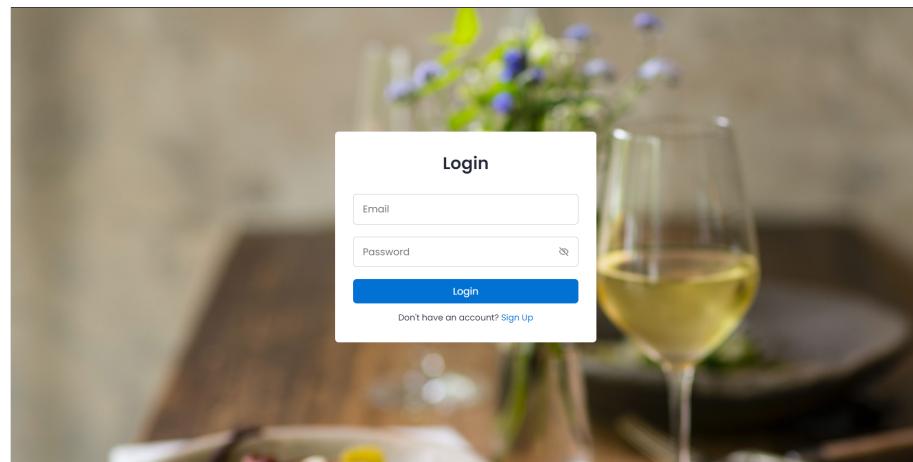


FIGURE IV.1 – Interface Inscription.

iv.2 Interface Inscription : Inscription échouée.

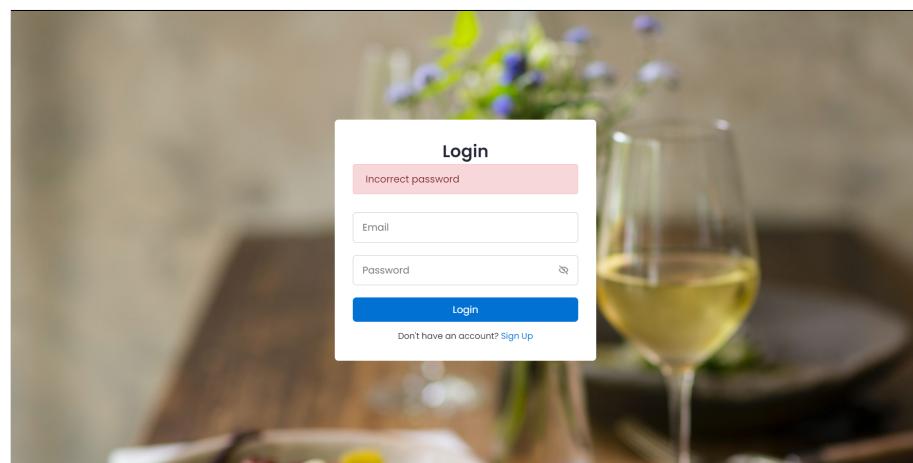


FIGURE IV.2 – Interface Inscription : Mot de passe incorrect.

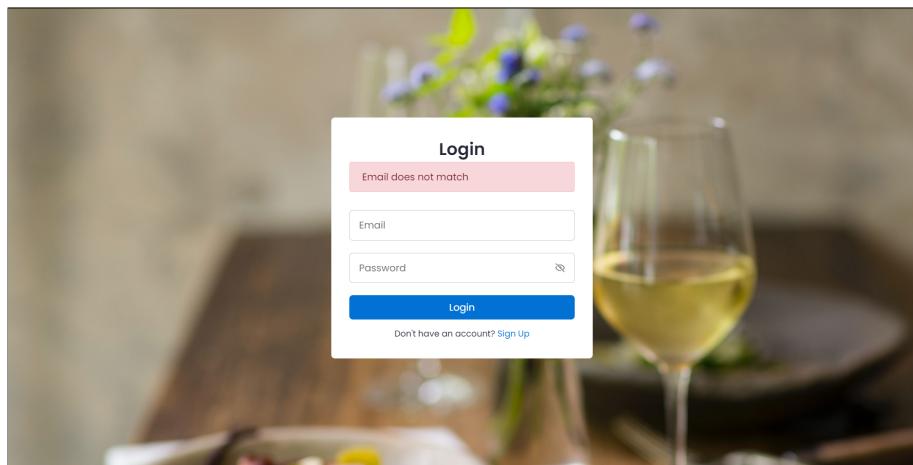


FIGURE IV.3 – Interface Inscription : Adresse mail incorrecte.

iv.3 Interface Authentification

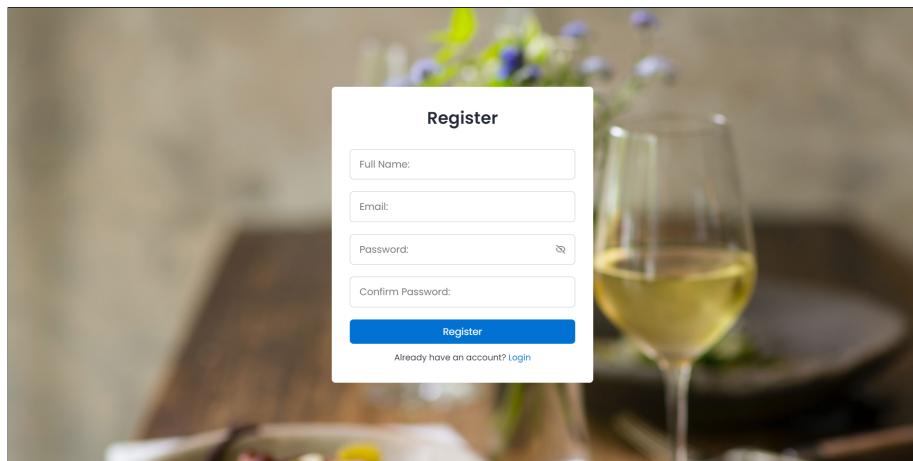


FIGURE IV.4 – Interface Authentification

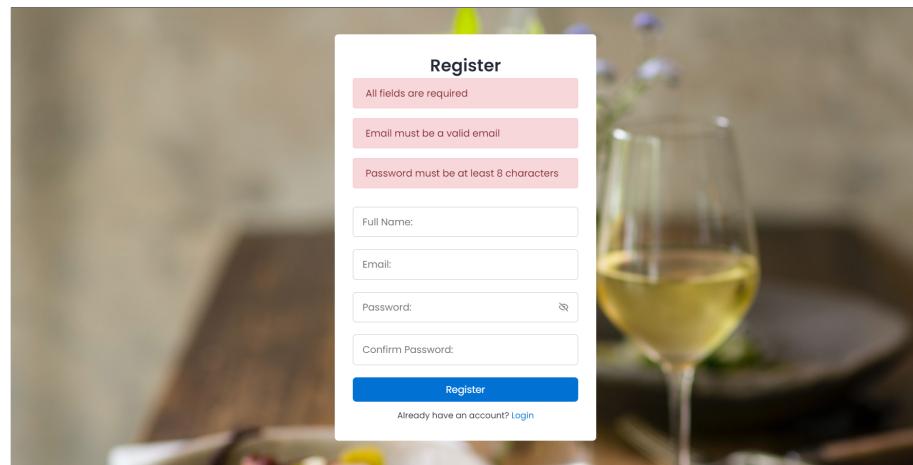


FIGURE IV.5 – Interface Authentification : Erreur

iv.4 Interface Welcome User

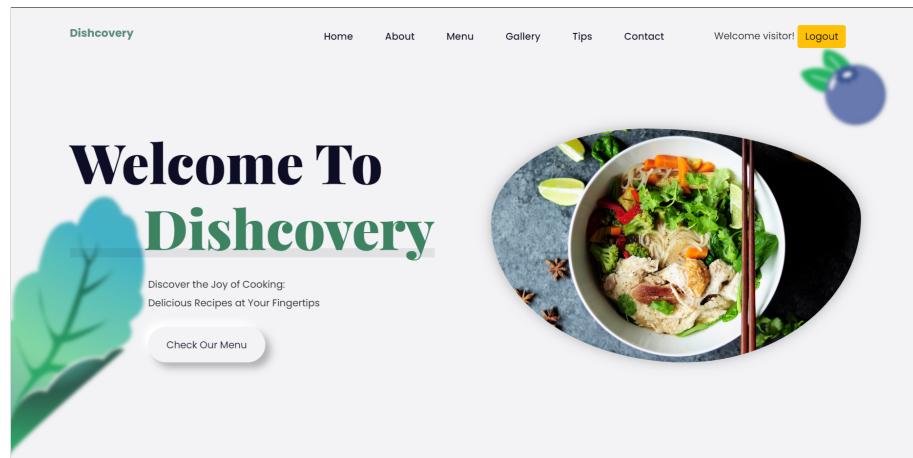


FIGURE IV.6 – Interface Welcome User

v Conclusion

Au terme de ce sprint, l'équipe a pu réaliser les fonctionnalités requises pour la gestion des profils utilisateurs. Les utilisateurs peuvent s'inscrire et s'authentifier, tandis que les administrateurs peuvent accepter ou bloquer des utilisateurs en se connectant à leur compte. Un diagramme de classe a été conçu pour modéliser les entités clés de l'application, en mettant en évidence la relation entre les classes Utilisateur, Administrateur et Role, ainsi que les opérations associées. Le processus de raffinement de cas d'utilisation a également été utilisé pour clarifier les besoins des utilisateurs et les traduire en fonctionnalités concrètes. Le sprint a été mené dans les délais impartis et les fonctionnalités ont été testées avec succès. La prochaine étape sera de planifier le sprint suivant en fonction des priorités définies dans le backlog.

Chapitre **4**

Deuxième Sprint : Gestion des recettes

Contents

i	Introduction	40
ii	Spécification fonctionnelle	41
ii.1	Diagramme du cas d'utilisation du sprint 2	41
ii.2	Raffinement du cas d'utilisation du sprint 2	42
ii.3	Description Textuelle du cas d'utilisation du Sprint 2 . .	43
iii	Conception	45
iii.1	Diagramme de Classe de Sprint 2	45
iii.2	Diagramme de Séquence de Sprint 2	46
iv	Les interfaces	47
iv.1	Interface Page de Menu	47
iv.2	Interface Astuce	48
v	Conclusion	49

i Introduction

Le sprint 2 vise à offrir une nouvelle fonctionnalité sur le site web Dishcovery, qui permettra aux utilisateurs de rechercher des recettes en fonction des ingrédients et des mots clés qu'ils ont à leur disposition. Cette fonctionnalité est essentielle pour aider les utilisateurs à trouver rapidement des idées de plats à préparer, en utilisant les ingrédients qu'ils ont déjà chez eux. La recherche par mots clés permettra également aux utilisateurs de trouver des recettes correspondant à leurs préférences culinaires, telles que des plats végétariens ou sans gluten. En offrant cette fonctionnalité de recherche avancée, nous espérons améliorer l'expérience des utilisateurs sur le site web Dishcovery et les aider à découvrir de nouvelles recettes savoureuses. En outre, le site web fournira des astuces culinaires pour aider les utilisateurs à améliorer leur expérience de cuisine. L'authentification des utilisateurs est une mesure de sécurité importante qui permet de garantir que seuls les utilisateurs autorisés ont accès aux fonctionnalités du site web. Cette mesure de sécurité permet également de mieux comprendre les préférences des utilisateurs afin de leur fournir des suggestions plus personnalisées et pertinentes.

ii Spécification fonctionnelle

ii.1 Diagramme du cas d'utilisation du sprint 2.

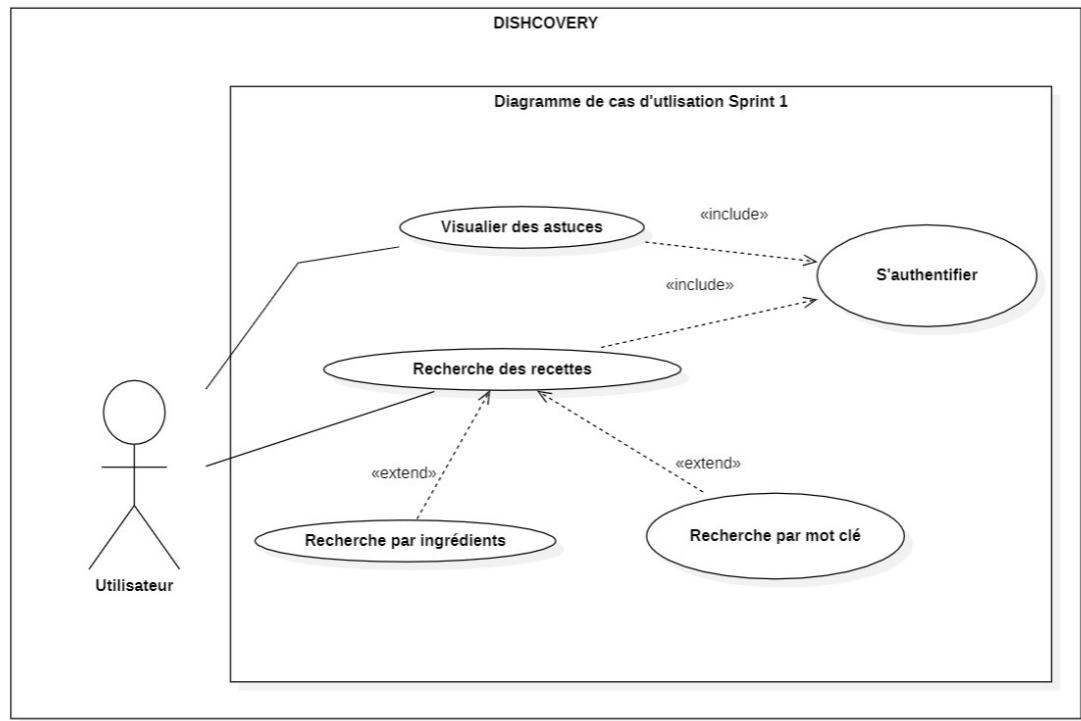


FIGURE II.1 – Diagramme du cas d'utilisation Sprint 2

L'utilisateur visite le site web Dishcovery et souhaite rechercher des recettes en utilisant les ingrédients qu'il a chez lui. Il accède à la fonctionnalité de recherche et entre les ingrédients qu'il souhaite utiliser dans la préparation de son plat.

Le système affiche une liste de recettes qui peuvent être préparées en utilisant ces ingrédients.

Cependant, l'utilisateur n'a pas encore créé un compte sur Dishcovery. Lorsqu'il essaie de lancer la recherche, le système le redirige vers la page de connexion pour qu'il puisse s'authentifier. Une fois qu'il est connecté, il peut utiliser toutes les fonctionnalités du site web, y compris la recherche avancée des recettes.

L'utilisateur décide ensuite de modifier sa recherche et utilise la fonctionnalité de

Chapitre 4. Deuxième Sprint : Gestion des recettes

recherche par mot clé pour trouver des recettes végétariennes. Il saisit le mot-clé "végétarien" dans la barre de recherche et le système affiche une liste de recettes végétariennes.

Finalement, l'utilisateur souhaite essayer une recette particulière qu'il a trouvée en utilisant la fonctionnalité de recherche. Il utilise la fonctionnalité de recherche par ingrédient pour vérifier qu'il a tous les ingrédients nécessaires pour la recette avant de commencer à la préparer.

En résumé, l'utilisateur peut utiliser les fonctionnalités de recherche des recettes, de recherche par mot-clé et de recherche par ingrédient pour trouver des idées de plats à préparer. Il doit être authentifié sur le site web pour pouvoir accéder à ces fonctionnalités et utiliser pleinement le site web Dishcovery.

ii.2 Raffinement du cas d'utilisation du sprint 2

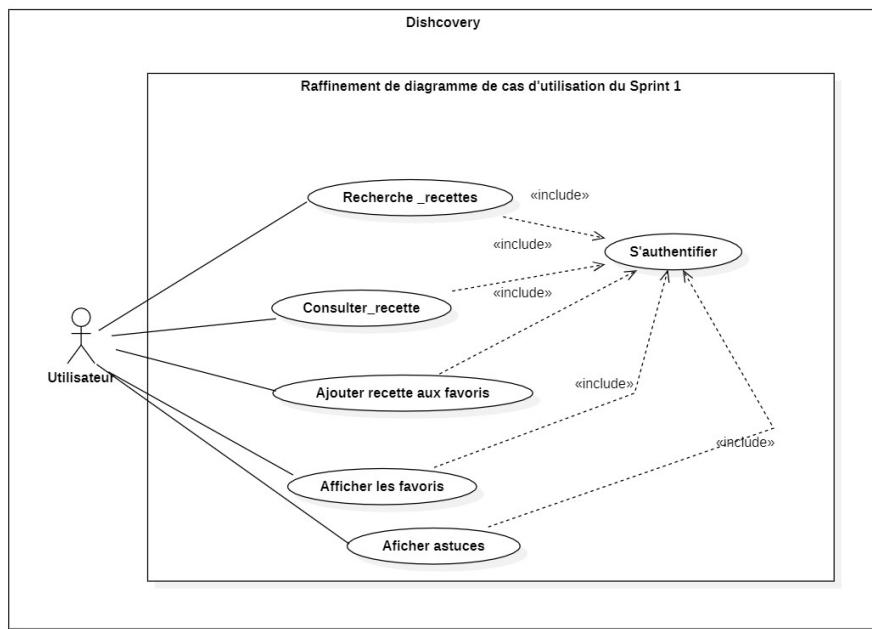


FIGURE II.2 – Raffinement du Diagramme du cas d'utilisation Sprint 2

Ce raffinement inclut des fonctionnalités supplémentaires que les utilisateurs peuvent effectuer sur le site web Dishcovery, telles que la consultation de recettes

Chapitre 4. Deuxieme Sprint : Gestion des recettes

individuelles, l'ajout de recettes aux favoris, la consultation de leurs favoris, la connexion ou l'inscription, et la consultation de la page d'astuces.

ii.3 Description Textuelle du cas d'utilisation du Sprint 2

Chapitre 4. Deuxième Sprint : Gestion des recettes

Cas d'utilisation	Rechercher des recettes
Acteurs	Utilisateur
Objectif	Permettre à l'utilisateur de rechercher des recettes en utilisant des mots clés ou des ingrédients spécifique
Pré-condition	<ul style="list-style-type: none"> — L'utilisateur est connecté au site web de Dishcovery — L'utilisateur n'a pas encore effectué de recherche
Post-condition	<ul style="list-style-type: none"> — Une liste des recettes correspondant à la recherche est affichée. — L'utilisateur n'a pas besoin de s'authentifier à nouveau pour effectuer d'autres recherches.
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur entre les mots-clés ou les ingrédients dans la barre de recherche. 2. L'utilisateur clique sur le bouton "Rechercher". 3. Le système vérifie que l'utilisateur est déjà connecté. 4. Le système effectue la recherche en utilisant les critères de recherche spécifiés par l'utilisateur (recherche par mot clé / ingredient) 5. Le système affiche une liste de recettes correspondant à la recherche.
Scénario alternatif	<ul style="list-style-type: none"> — Si l'utilisateur n'est pas déjà connecté, il ne peut pas effectuer de recherche — L'utilisateur doit s'authentifier avant de pouvoir effectuer une recherche pour la première fois, mais il n'a pas besoin de s'authentifier à nouveau pour effectuer d'autres recherches.

Chapitre 4. Deuxieme Sprint : Gestion des recettes

Extentions	<ul style="list-style-type: none"> — 3a. Si l'utilisateur n'est pas connecté, le système le redirige vers la page de connexion ou d'inscription — 3b. Si l'utilisateur est connecté mais a été déconnecté de manière inattendue, le système le redirige vers la page de connexion pour s'authentifier à nouveau.
-------------------	--

TABLE II.1 – Description Textuelle du cas d'utilisation du Sprint 2.

iii Conception

iii.1 Diagramme de Classe de Sprint 2

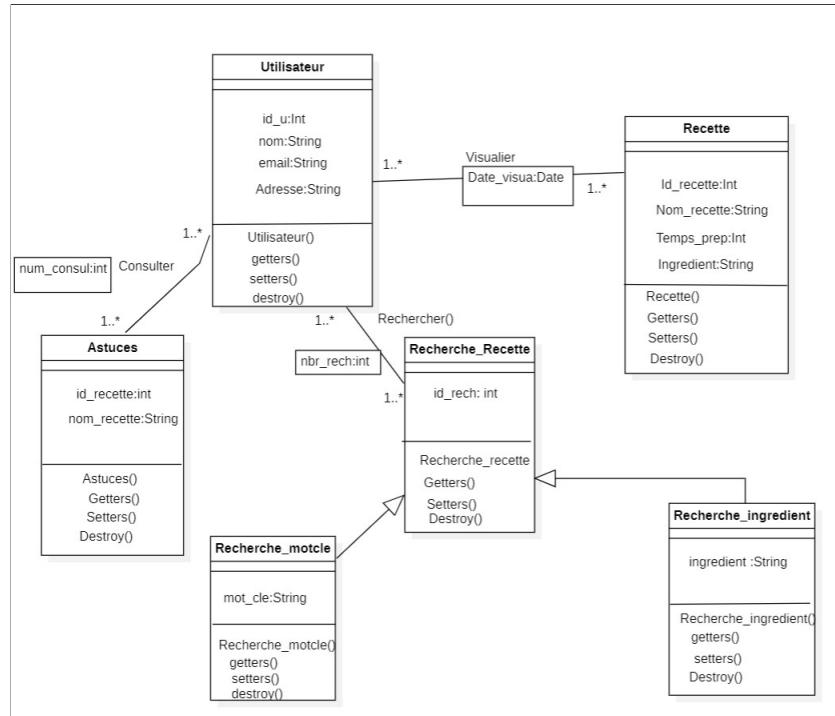


FIGURE III.1 – Diagramme de classe Sprint 2

iii.2 Diagramme de Séquence de Sprint 2

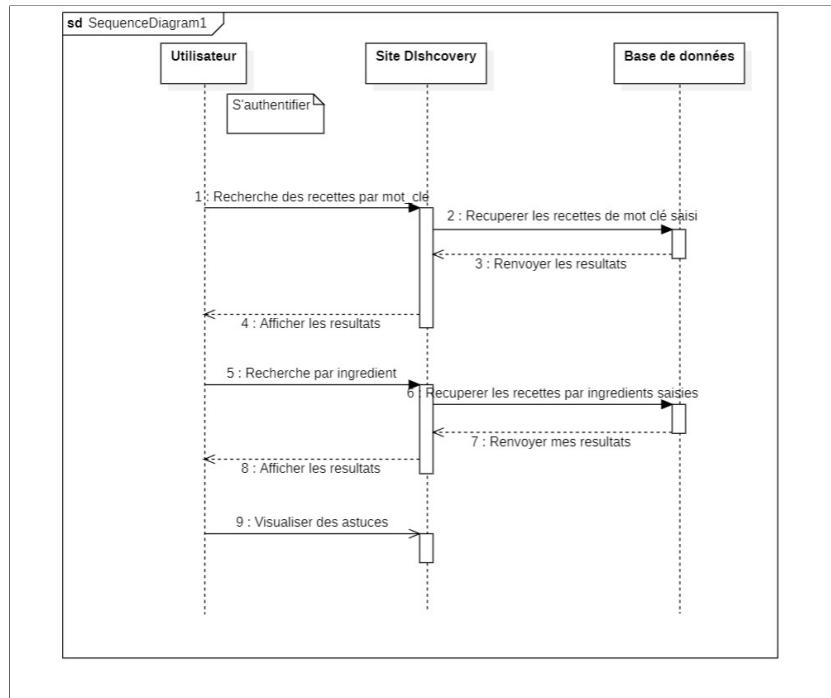


FIGURE III.2 – Diagramme de séquence Sprint 2

iv Les interfaces

iv.1 Interface Page de Menu

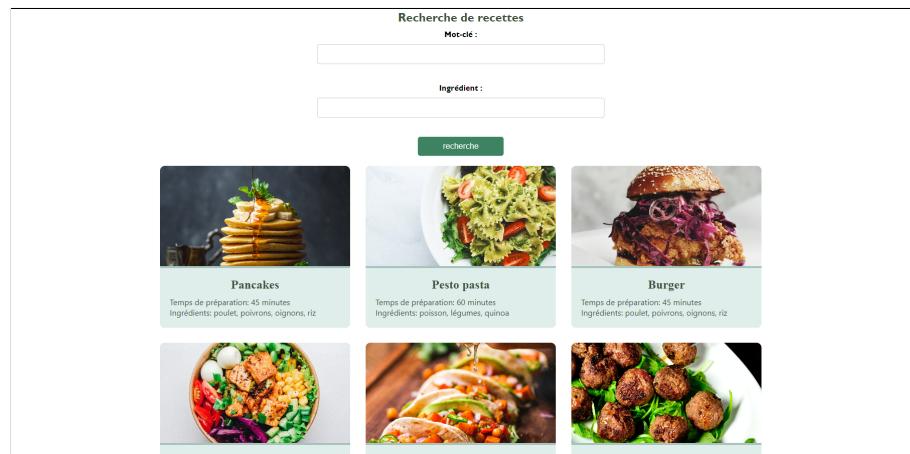


FIGURE IV.1 – Interface Page Menu

Chapitre 4. Deuxième Sprint : Gestion des recettes

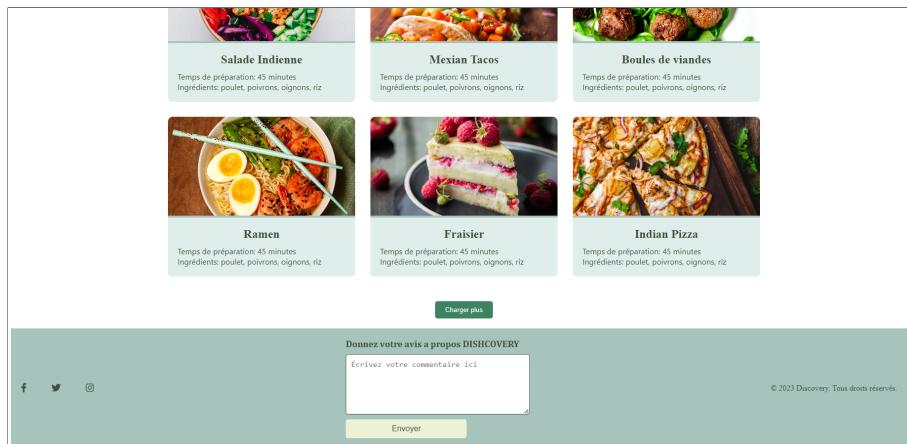


FIGURE IV.2 – Interface Page Menu

iv.2 Interface Astuce



FIGURE IV.3 – Interface Page Astuces

v Conclusion

En résumé, le sprint 2 de développement du site web Dishcovery vise à fournir aux utilisateurs une plateforme conviviale pour trouver des recettes, des astuces culinaires, et des recommandations personnalisées, tout en garantissant la sécurité de leurs informations personnelles

Conclusion générale

Au cours de ce projet, nous avons développé des fonctionnalités telles que la recherche de recettes par mots-clés ou ingrédients, la consultation de recettes individuelles, l'ajout de recettes aux favoris, la consultation de leurs favoris, la connexion ou l'inscription, et la consultation de la page d'astuces. Nous avons également mis en place une mesure de sécurité importante qui oblige les utilisateurs à s'authentifier pour accéder aux fonctionnalités du site web.

Le projet a été un succès, car il répond aux besoins de nos utilisateurs. Les utilisateurs ont la possibilité de trouver facilement des recettes en fonction de leurs préférences, et les astuces culinaires les aident à améliorer leur expérience de cuisine. De plus, la fonctionnalité de favoris permet aux utilisateurs de sauvegarder leurs recettes préférées et de les retrouver facilement.

Dans l'ensemble, Dishcovery est un site web convivial et utile pour les amateurs de cuisine. Nous sommes fiers de ce que nous avons accompli et nous continuerons à travailler à l'amélioration du site pour répondre aux besoins de nos utilisateurs.