

Etude préalable

Sujet n°12 : Auberge Espagnole

Tuteur : M. Guenego

Rendu du 11/12/2019

Sommaire

1. Présentation du projet
2. Liste des fonctionnalités du système
3. Le système général
4. Les différents onglets
 - 4.1. Création de l'évènement
 - 4.2. Gestion de l'évènement
 - 4.3. Liste de souhaits
 - 4.4. Liste des participants
 - 4.5. Liste des invités
 - 4.6. Album photo
 - 4.7. Cagnotte
5. La base de données
6. Le recensement et l'évaluation des risques
7. La première itération
8. Conclusion

1. Présentation du projet

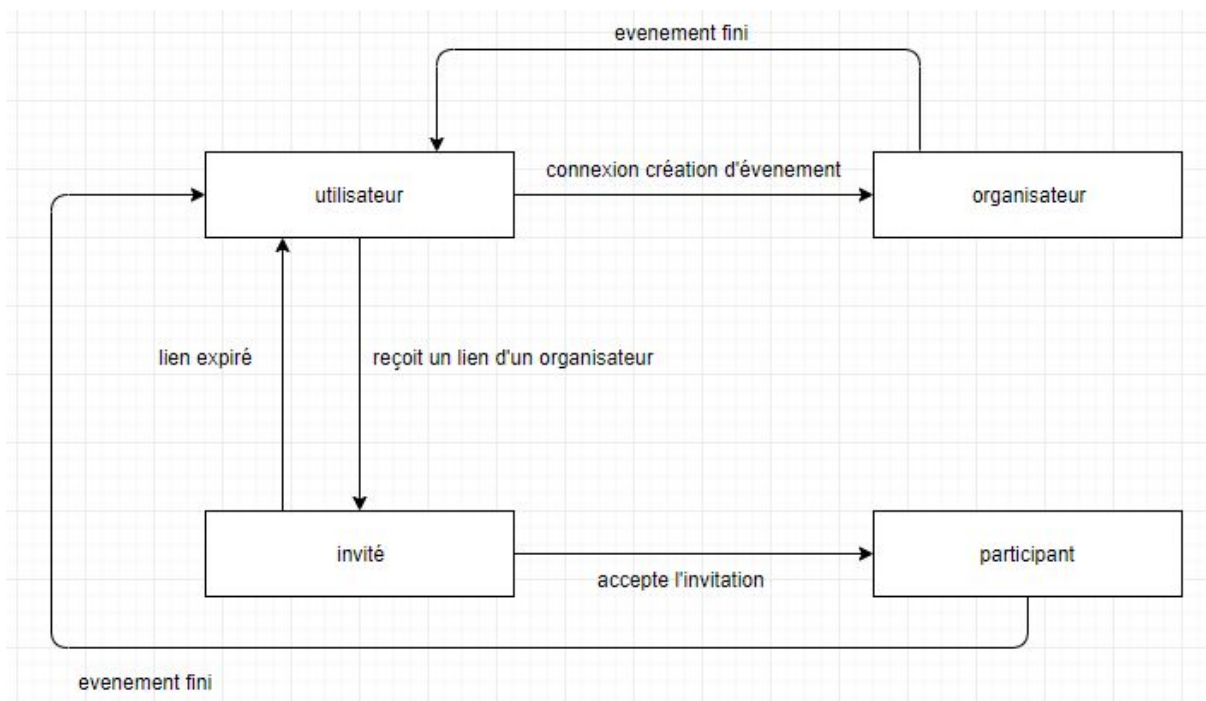
Le projet “Auberge Espagnole” consiste en l’élaboration d’un site Web qui permettra l’organisation d’évènements tels qu’un anniversaire, une soirée entre amis, un repas de famille,... Ce site devra comprendre plusieurs fonctionnalités obligatoires et chacune d’elle sera représentée par un onglet. L’objectif est aussi de créer une application web la plus ergonomique possible et de simplifier l’organisation d’évènements entre amis.

Une liste de souhaits sera mise en place par l’organisateur de l’évènement, il pourra y indiquer ce qu’il souhaite et en quelles quantités. Une fois la liste créée, les invités pourront choisir ou non d’amener quelque chose, ils n’auront qu’à sélectionner l’élément de la liste et saisir la quantité qu’ils souhaitent amener. Après cette opération, on soustrait automatiquement cette dernière au nombre d’éléments demandés par l’organisateur. Un invité pourrait aussi ajouter un élément à cette liste.

“L’Auberge Espagnole” comporte également des onglets permettant de partager des photos ou une cagnotte. L’organisateur pourra s’il le souhaite faire une surprise à l’un des participants de l’évènement.

2. Liste des fonctionnalités du système

Nous avons conçu la liste des fonctionnalités en fonction de chaque rôle. Les quatre rôles sont : utilisateur, organisateur, invité et participant. Ci-dessous, voici un diagramme d’état qui définit comment passer d’un rôle à l’autre. Les rôles d’organisateur, d’invité et de participant sont en fonction de l’évènement. Un organisateur n’est pas cantonné à ce rôle pour tous les événements auxquels il participe, il peut devenir participant et inversement.



Pour présenter la liste des fonctionnalités, chaque rôle a une couleur définie et il pourra effectuer les fonctionnalités de sa couleur mais également de celle dont il hérite le rôle. Par exemple, l'organisateur hérite de participant alors il pourra effectuer toutes les tâches qui lui sont propres en plus de celles des participants.

- Utilisateur
- Organisateur
- Invité
- Participant

Fonctionnalités générales

- Créer un évènement
- Afficher détail d'un événement
- Inviter un utilisateur à un événement
- Annuler une invitation
- Bannir un participant d'un événement
- Visualiser la liste des invités
- Afficher la liste des participants
- Modifier un évènement
- Quitter un événement
- Accepter une invitation à un événement
- Décliner une invitation à un événement

Cagnotte

- Créer une cagnotte
- Afficher les participants à une cagnotte - Afficher une cagnotte
- Participer à une cagnotte
- La cagnotte sera un lien ou une insertion dans la page

Surprise

- Organiser une surprise pour un participant
- Dans la liste des participants, la personne surprise à une distinction à côté de son nom
- Participer à une surprise
- Annuler une surprise

Album Photo

- Créer un album photo
- Visualiser l'album photo
- Afficher une photo de l'album
- Ajouter une photo à l'album
- Retirer une photo de l'album
- Donner accès à l'album
- Retirer l'accès à l'album
- Télécharger l'album complet
- Télécharger une photo de l'album

Wishlist

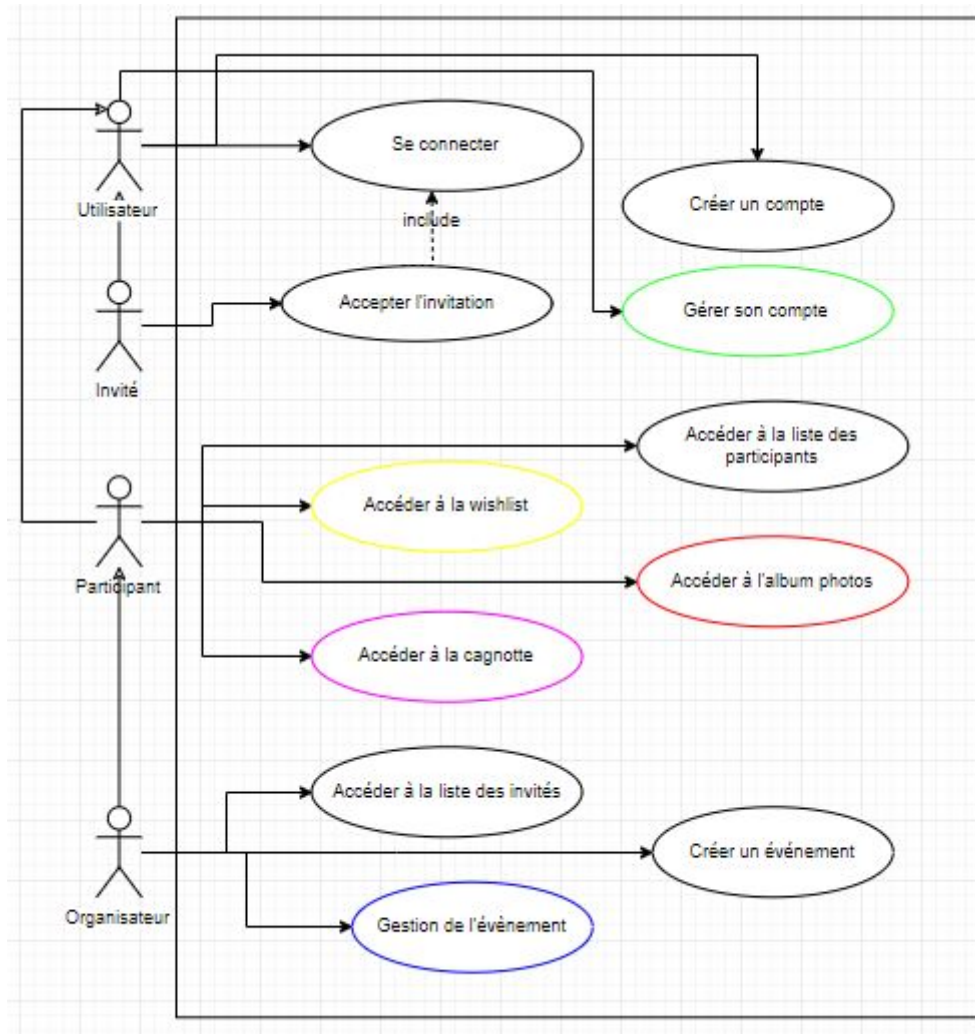
- Afficher une liste de souhaits
- Afficher un item d'une liste
- Réserver un item
- Créer une liste
- Ajouter des items
- Proposer un item à ajouter
- Accepter ou non une proposition d'item
- Modifier un item
- Supprimer un item
- Consulter les réservations d'une de ses listes avant échéance

Compte

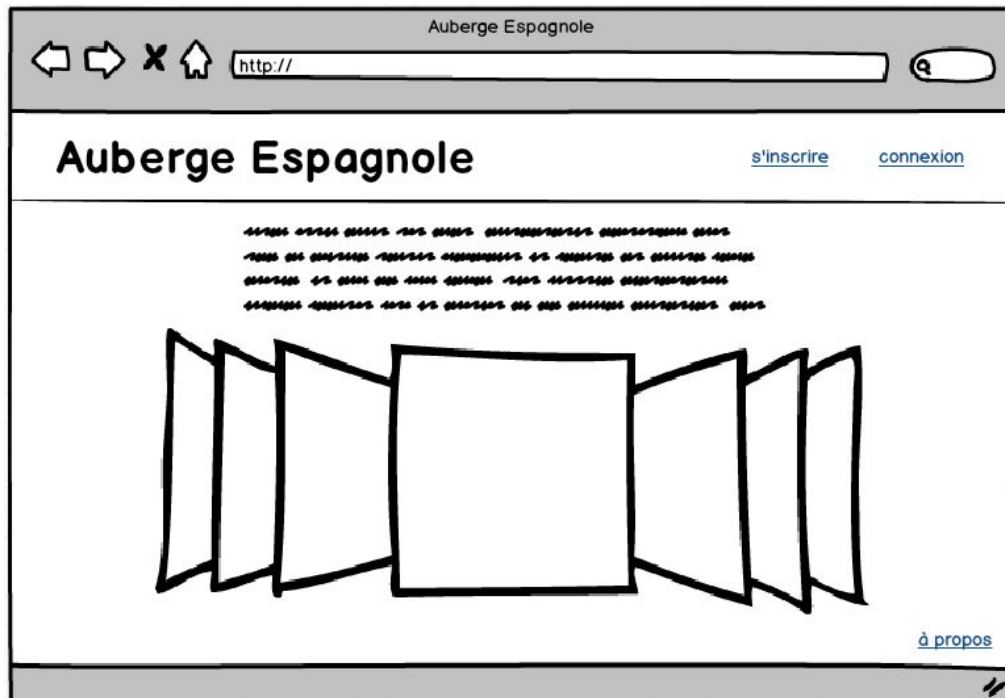
- Créer un compte
- S'authentifier
- Modifier son compte
- Supprimer son compte

3. Le système général

Nous avons conçu un système général qui regroupe les principaux cas d'utilisation de notre projet. Sur le diagramme de cas d'utilisation ci-dessous, les quatre rôles apparaissent et nous voyons ainsi beaucoup mieux ce qu'ils peuvent faire et ne pas faire. Chaque cas d'utilisation en couleur sera décrit dans les parties suivantes grâce à un nouveau diagramme de cas d'utilisation plus détaillé. Les cas d'utilisation principaux seront ensuite décrits grâce à des diagrammes de séquence système, des descriptions textuelles ou des diagrammes d'activité.



La maquette ci-dessous représente la page d'accueil du site web, on y trouve une brève description du site. On y trouve un accès à l'inscription et à la connexion.



Cette seconde maquette représente le formulaire de connexion, on y trouve un moyen de récupérer un mot de passe perdu et un lien vers l'inscription dans le cas où on ne le serait pas encore.

Maquette du formulaire de connexion du site web 'Auberge Espagnole'. Le navigateur affiche l'URL 'http://'. Le titre de la page est 'Auberge Espagnole'. Le formulaire est intitulé 'Connexion'. Il contient deux champs de saisie : 'Identifiant' et 'Mot de passe'. À droite du champ 'Mot de passe', il y a un lien 'mot de passe oublié ?'. En bas à gauche, il y a un lien 'Pas encore inscrit ?' et un lien 'Inscrivez vous'. En bas à droite, il y a un lien 'à propos'.

4. Les différentes parties

a. Création de l'évènement

Lorsqu'un utilisateur indiquera vouloir créer un évènement, il se trouvera sur la maquette suivante. Il devra y indiquer un nom, une description, des dates de début et de fin et un lieu.



Maquette d'interface web pour la création d'un événement sur 'Auberge Espagnole'.

Le navigateur affiche l'adresse `http://` et le titre de la page est 'Auberge Espagnole'.

Le header de la page contient le logo 'Auberge Espagnole', un pictogramme d'utilisateur, et deux liens : [mon compte](#) et [déconnexion](#).

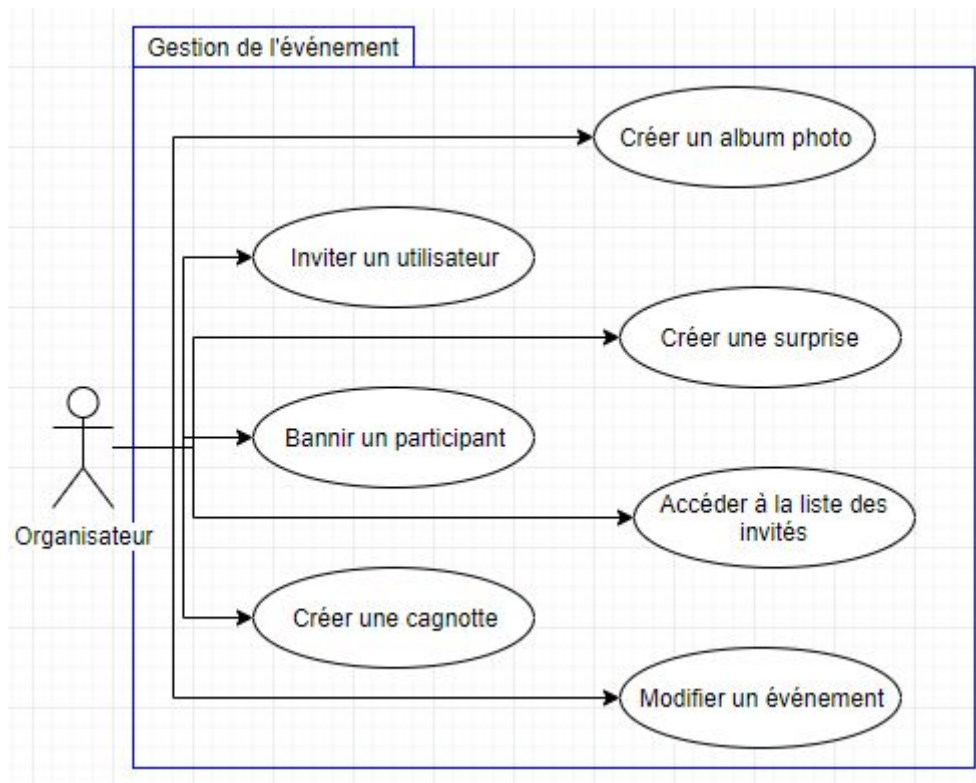
Le titre principal de la section est 'Nouvel évènement'.

Le formulaire de création d'évènement est structuré comme suit :

- Nom :
- Description :
- Date de début : / / 
- Date de fin : / / 
- Lieu :

Un lien [à propos](#) est visible en bas à droite du formulaire.

b. Gestion d'un événement



Invitation à un événement :

Description textuelle :

Préconditions

- un utilisateur a créé un événement, il est donc organisateur
- un utilisateur possédant un compte existe

● Postconditions

- l'utilisateur devient participant

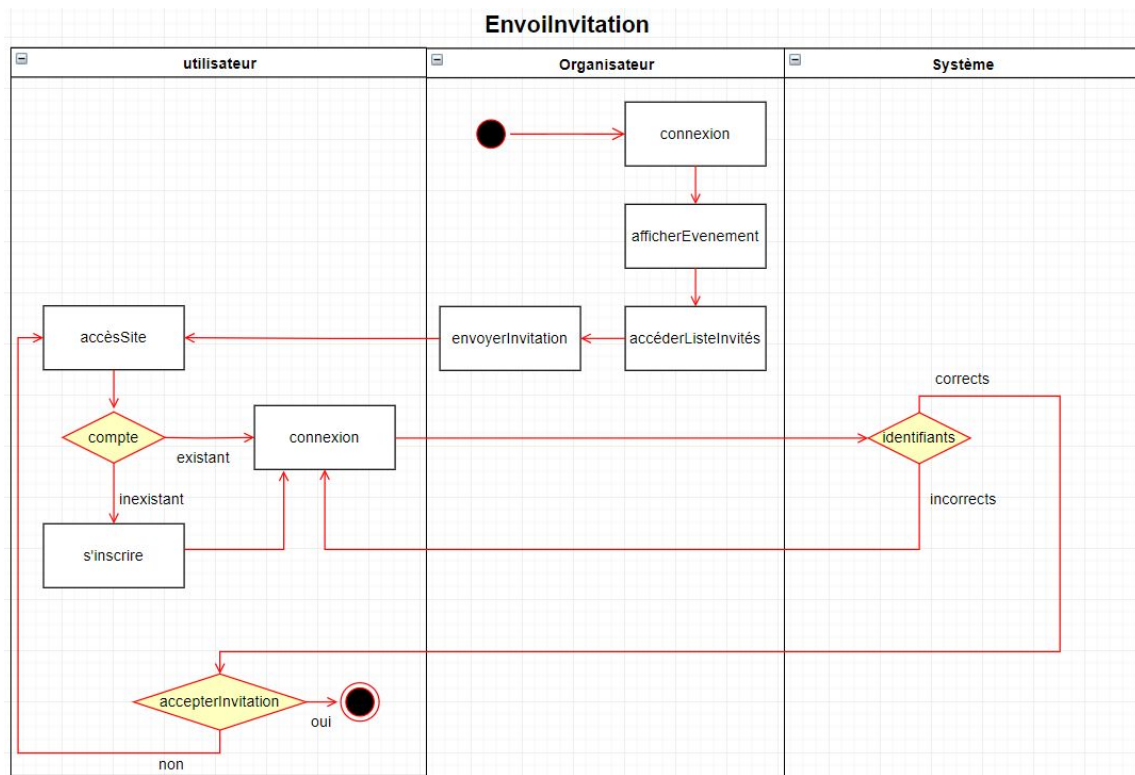
● Déroulement normal

- (1) l'organisateur se connecte
- (2) il choisit l'événement qu'il a créé
- (3) il indique l'adresse mail de l'utilisateur (envoi d'un mail d'invitation)
- (4) l'utilisateur reçoit le mail, il devient invité et accède au site
- (5) il lui est demandé de se connecter
- (6) il accepte l'invitation et devient participant

● Variantes

- (A) l'organisateur ne possède pas de compte, étape (1) il doit donc s'inscrire pour pouvoir créer un événement
- (B) le mail n'est pas envoyé, étape (3) un erreur est affichée, il peut choisir d'en renvoyer un
- (C) l'utilisateur ne possède pas de compte, étape (5) dans ce cas on lui propose de se créer un compte
- (D) l'invitation est expirée, étape (6) l'organisateur devra en renvoyer une

Diagramme d'activité associé :



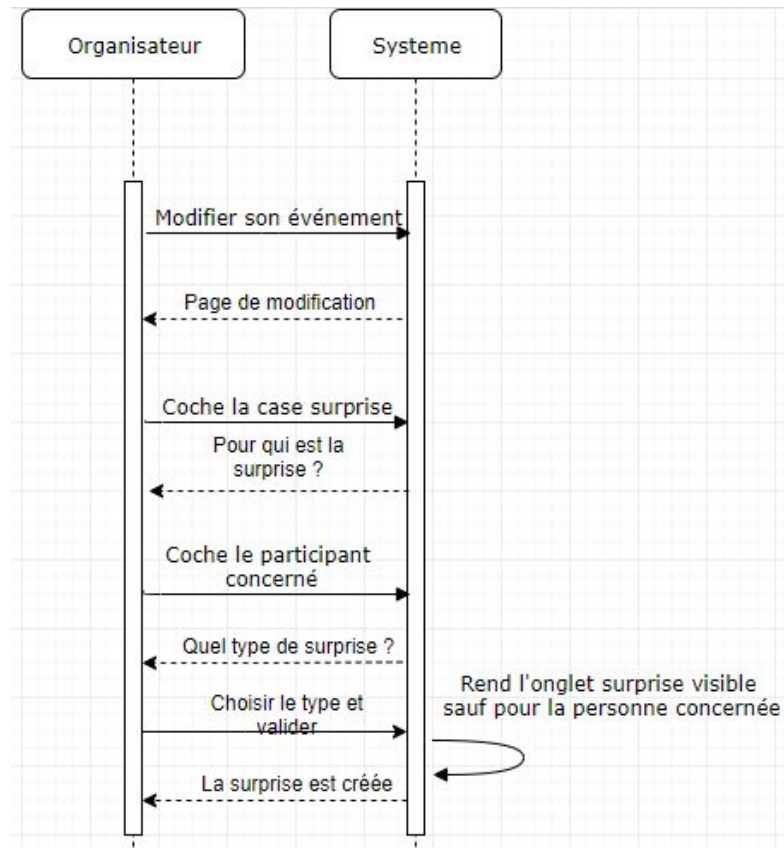
Créer une surprise

Description textuelle :

- Préconditions
 - L'organisateur a un événement en cours
 - Au moins une personne participe à l'événement autre que l'organisateur
- Postconditions
 - La surprise n'est pas visible du participant concerné par celle-ci
 - Tous les autres participants ont accès à l'onglet surprise
 - Les participants peuvent participer à la surprise
- Déroulement normal
 - (1) L'organisateur souhaite modifier l'événement et clique sur le bouton adéquat
 - (2) Il coche la case surprise
 - (3) Il indique dans la liste des participants, lequel est concerné
 - (4) Il choisit le type de surprise (1. une liste de cadeaux, 2. une cagnotte)
 - (5.1) Il crée une liste de cadeaux
 - (5.2) Il crée une cagnotte Leetchi
 - (6) L'organisateur valide sa surprise
 - (7) L'onglet surprise est créé et est caché pour la personne surprise
- Variantes
 - (A) Si l'organisateur a déjà créer une surprise (2), il ne peut pas en créer une autre.

- (B) Si l'organisateur ne choisit pas le type de surprise alors il ne pourra pas valider sa surprise.

Diagramme de séquence système associé :



Dans l'onglet surprise, un organisateur pourra indiquer un nom de participant qui sera le "surpris". L'organisateur devra aussi choisir entre une surprise sous forme de cagnotte ou de cadeaux (liste).

The screenshot shows a web browser window titled 'Auberge Espagnole'. The address bar contains 'http://'. The page header includes the site name 'Auberge Espagnole', a user icon, and links for 'mon compte' and 'déconnexion'. The main content area is titled 'Evénement 1' and has five tabs: 'Description', 'WishList', 'Cagnotte', 'Album photo', and 'Surprise'. The 'Surprise' tab is active, showing a form with the following elements:

- 'Personne surprise :' followed by a text input field.
- 'Surprise :'
- Two radio buttons: 'Cagnotte' and 'Liste de cadeaux'.
- A 'Créer surprise' button.

At the bottom right of the page, there is a link 'à propos'.

Après avoir créé une surprise, dans le cas d'une liste de cadeaux (ci-dessous), le fonctionnement sera similaire à celui d'une wishlist, seul l'organisateur pourra ajouter ou retirer des objet de la liste et tout le monde pourra réserver des objet ou non.

The screenshot shows the same website as before, but now the 'Surprise' tab displays a list of items. The 'Personne surprise :' field is filled with a scribbled name. The list of items is as follows:

Nom :	Quantité
item1	3
item2	3
item3	3
item4	3

To the right of the list, there are two forms for managing the items:

- A form with 'Nom :', 'Quantité' (set to 3), and an 'Ajouter' button.
- A form with 'Nom :', 'Supprimer' button.

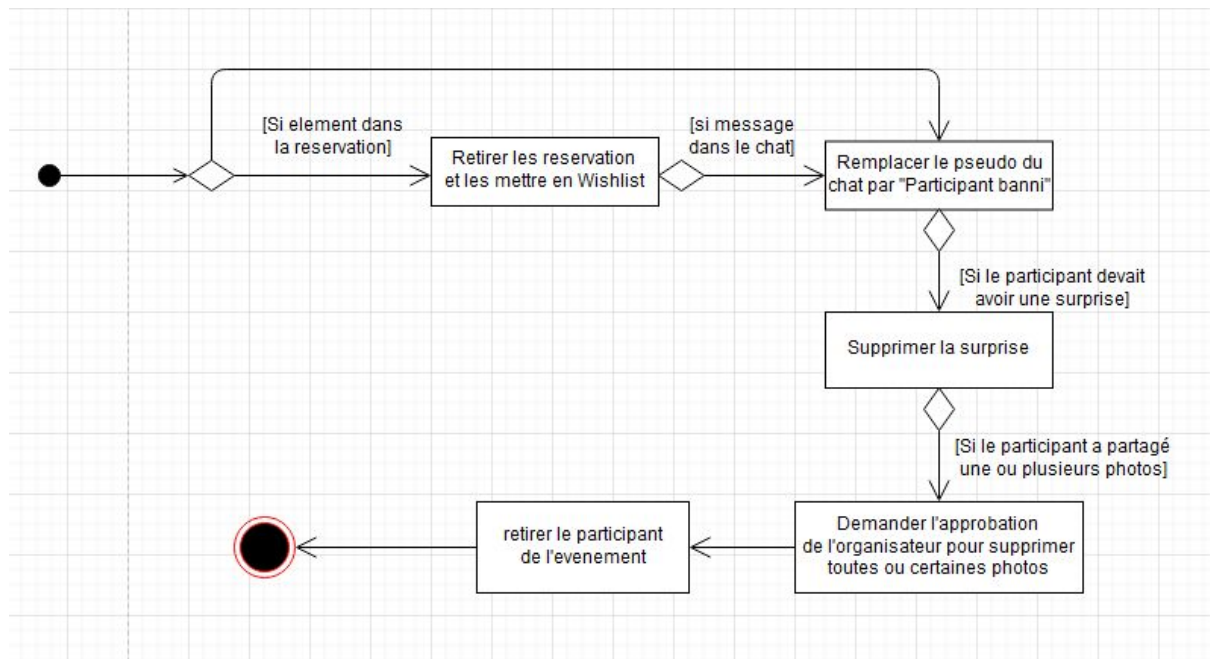
At the bottom, there is a 'Reserver' section with a 'Nom :', 'Quantité' (set to 3), and a 'Reserver' button.

Bannir un participant :

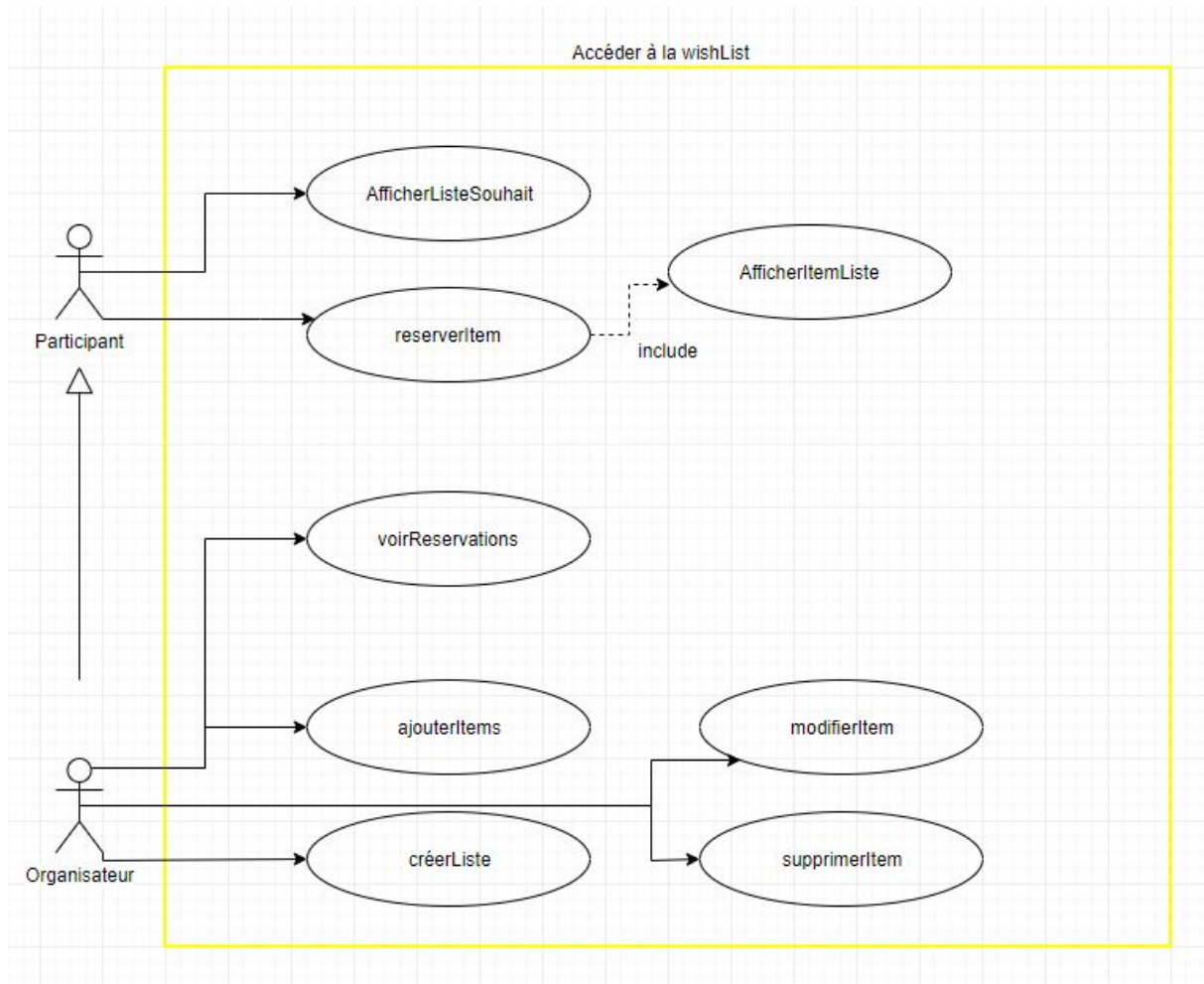
Description textuelle :

- Préconditions
 - Il y a au moins un participant
- Postconditions
 - Toutes les informations du banni doivent être supprimées et/ou mise à jour concernant son statut
 - Le participant banni ne peut plus accéder à l'événement
- Déroulement normal
 - (1) L'organisateur souhaite bannir un participant et appuie sur un bouton bannir à côté du profil de celui-ci
 - (2) Il confirme le bannissement avec un pop-up d'avertissement
 - (3) La base commence par supprimer les éléments auxquels il contribue dans la Wishlist si il y en a.
 - (4) Elle vérifie ensuite si des messages ont été envoyés et les supprime
 - (6) Si il est surpris, on retire la surprise
 - (7) Si le participant a ajouté des photos, l'application va demander à l'organisateur de décider si on garde ses photos, si on les supprime toutes ou une partie.
 - (8) On peut retirer le banni de la liste des participants

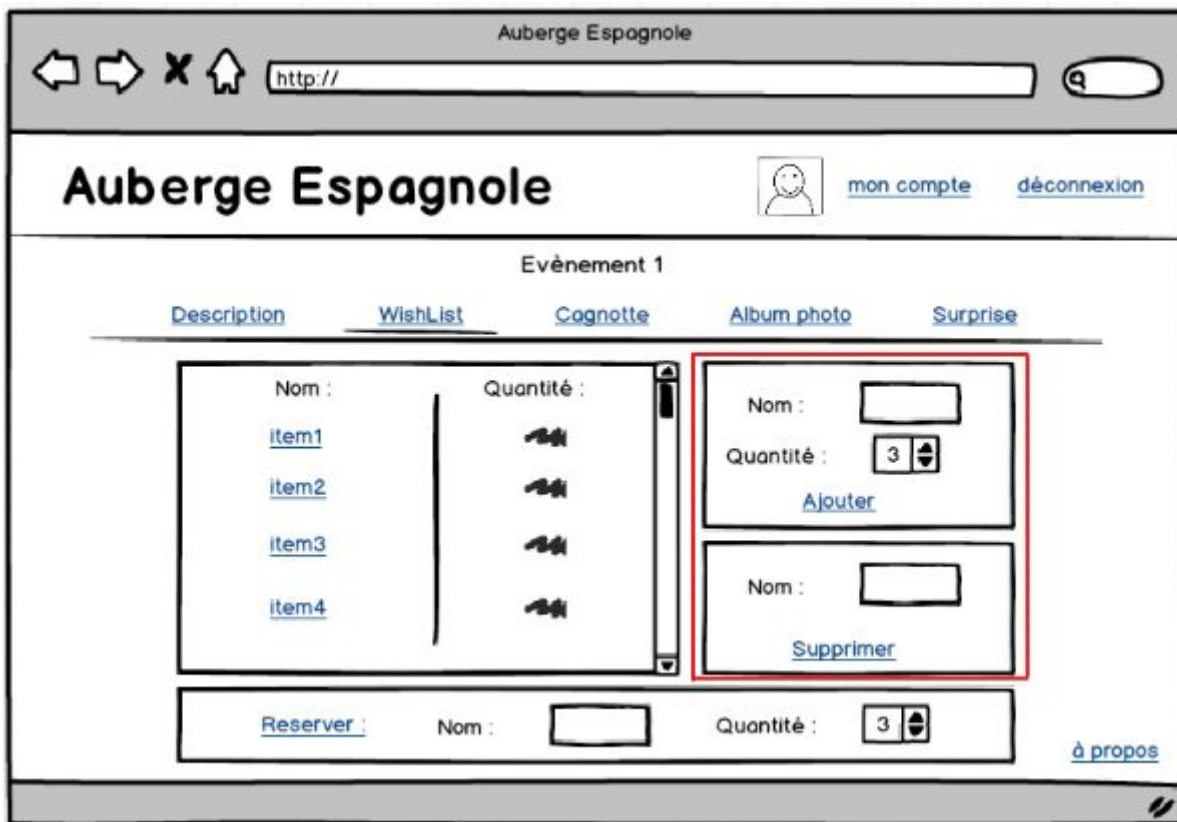
Diagramme d'activité associé :



c. Liste de souhaits

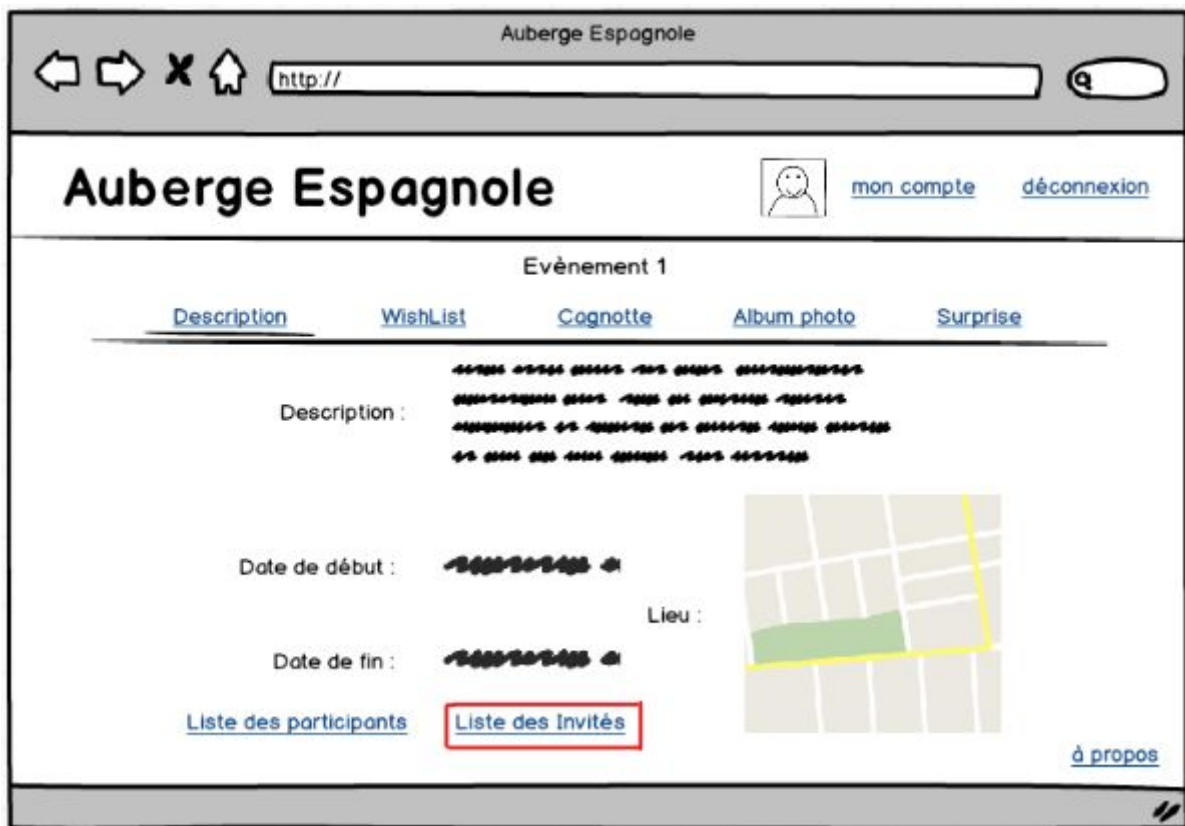


Dans les informations sur la wishlist, les utilisateurs verront les objets nécessaires et en quelles quantités. L'organisateur pourra ajouter un objet en indiquant son nom et une quantité, il pourra aussi supprimer un objet en indiquant un nom. L'utilisateur pourra réserver un objet, cela signifie qu'il indique pouvoir amener l'objet en question. Cet objet sera donc soit retiré, soit grisé de la liste si la quantité mise à jour atteint 0.



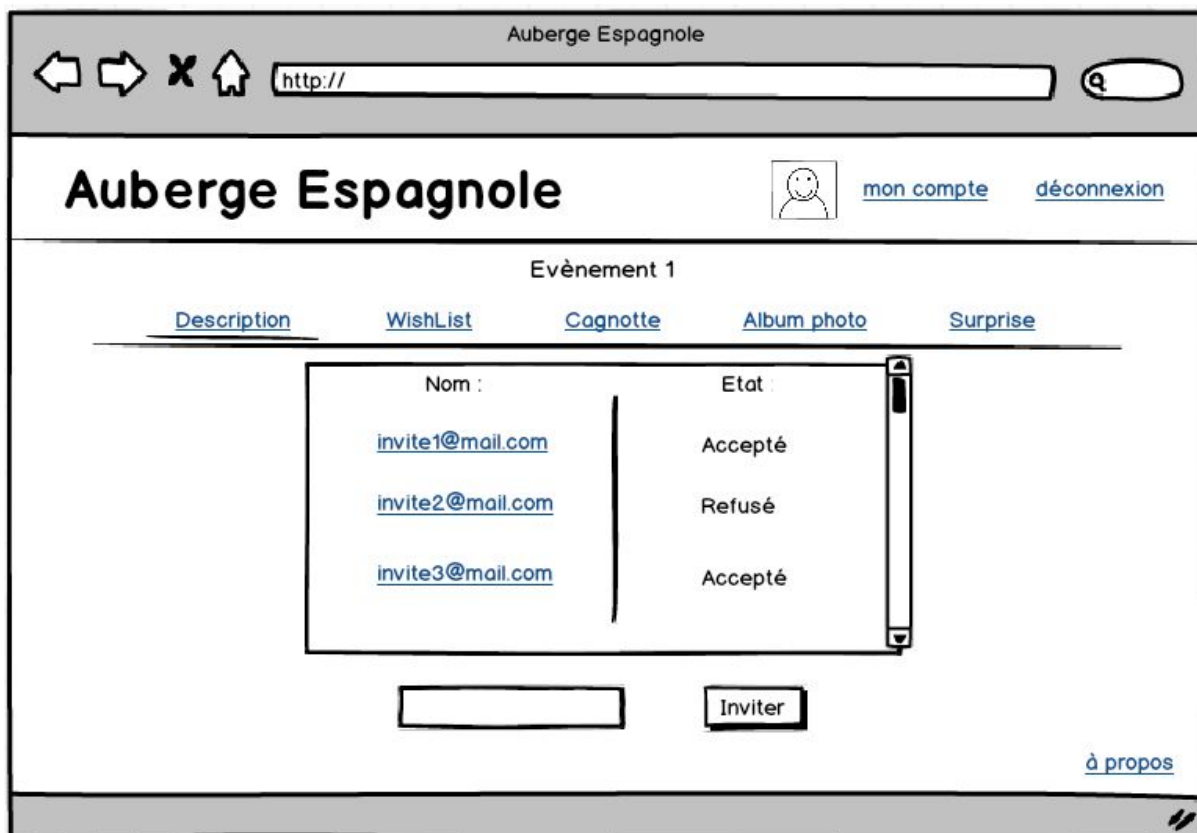
d. Liste des participants

Toutes les informations indiquées lors de la création de l'évènement se retrouveront ci-dessous, dans les maquettes, nous nous plaçons du point de vue d'un organisateur, les encadrés rouges représentent les fonctionnalités qu'un participant ne pourra pas voir. L'organisateur pourra donc visualiser la liste des participant et la liste des invités dans le but d'en ajouter de nouveau.

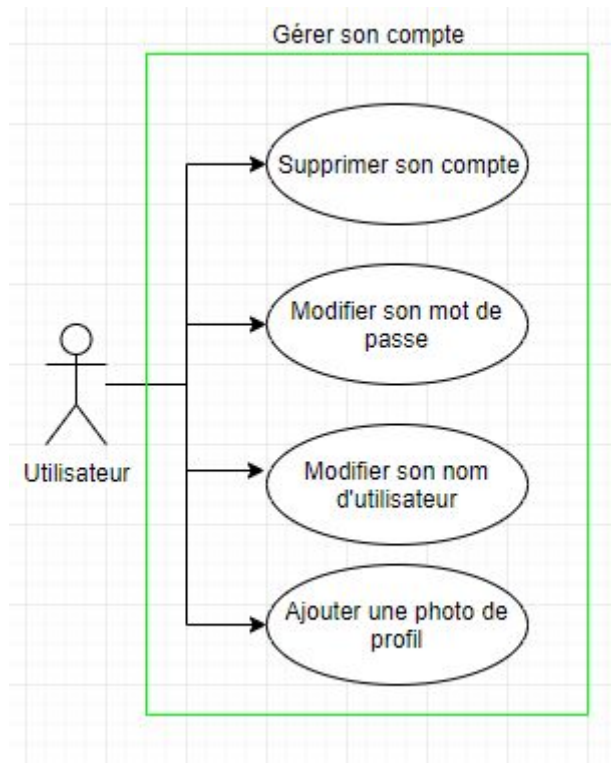


e. Liste des invités

Dans la liste des invités ci-dessous, l'organisateur pourra visualiser les invités, il pourra aussi voir si ils ont accepté ou refusé. Il pourra ajouter un invité en indiquant une adresse mail. A cette adresse sera envoyé un mail donnant accès au site. Suite à cet accès, l'utilisateur invité aura le choix d'accepter ou de refuser l'invitation.



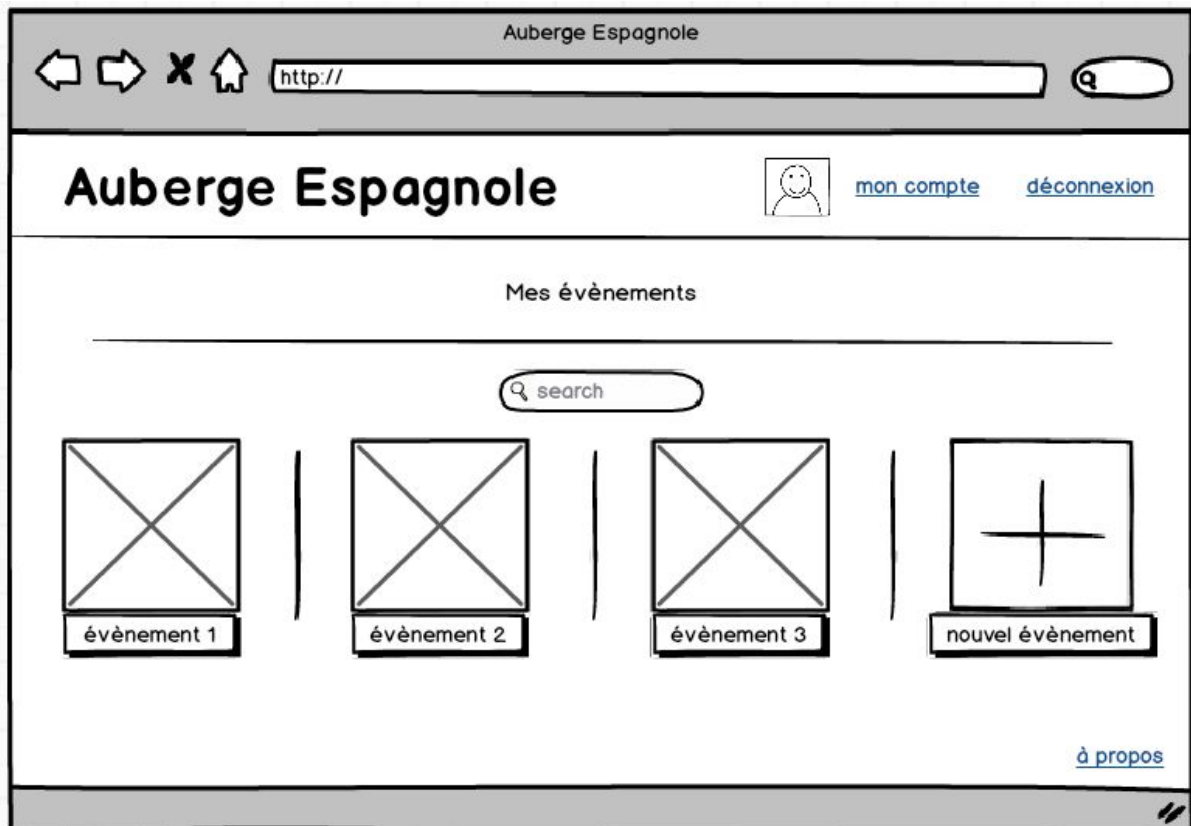
f. Gestion du compte



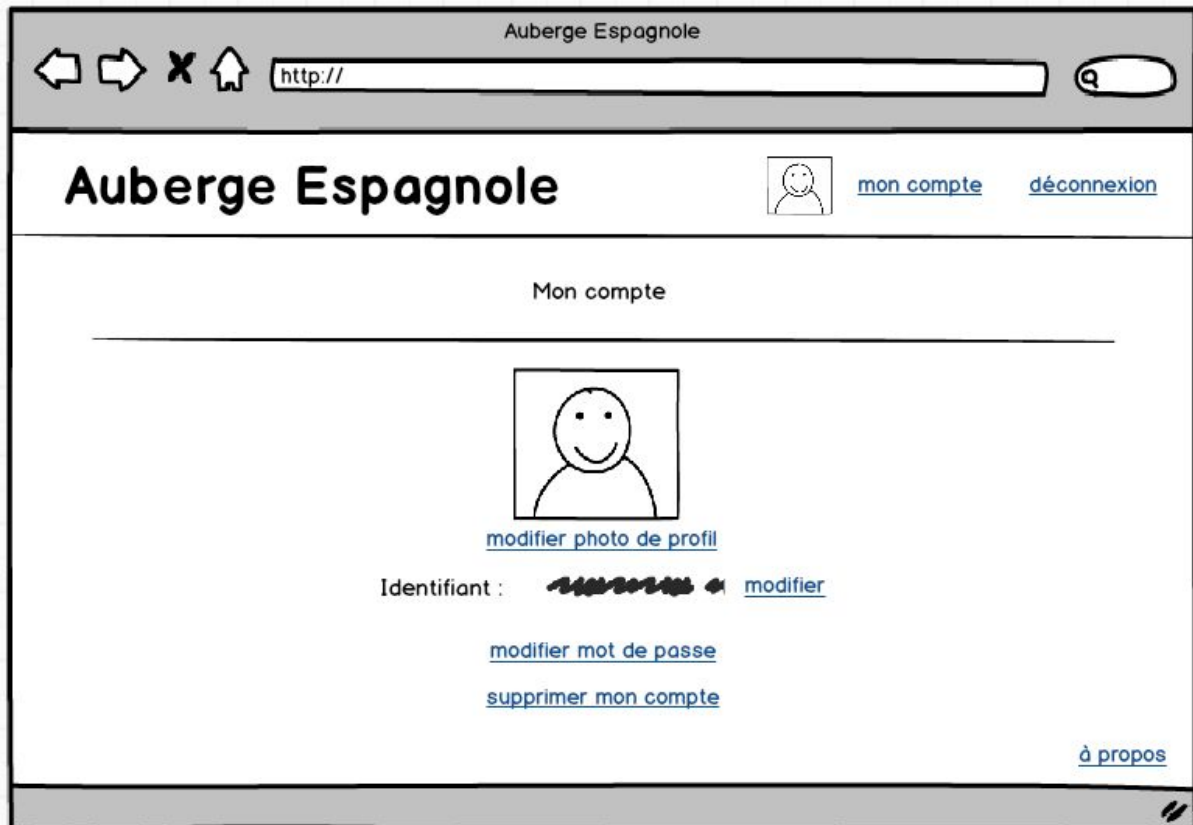
L'inscription, le mot de passe sera unique, un message apparaîtra si ce mot de passe est déjà présent dans la base de donnée. Le mot de passe est demandé deux fois afin d'éviter qu'un utilisateur se trompe dans son mot de passe. Le "?" affichera un message lorsqu'on une souris lui passera dessus, ce message indiquera les caractères nécessaires dans le mot de passe.

The screenshot shows a web browser window titled 'Auberge Espagnole'. The address bar shows 'http://'. The page content includes the title 'Auberge Espagnole' and a section titled 'Inscription'. Below this, there are three input fields: 'Identifiant', 'Mot de passe', and 'Répéter mot de passe'. A question mark icon is next to the 'Mot de passe' field. At the bottom, there is a link 'Déjà inscrit ? Connectez vous' and a link 'à propos'.

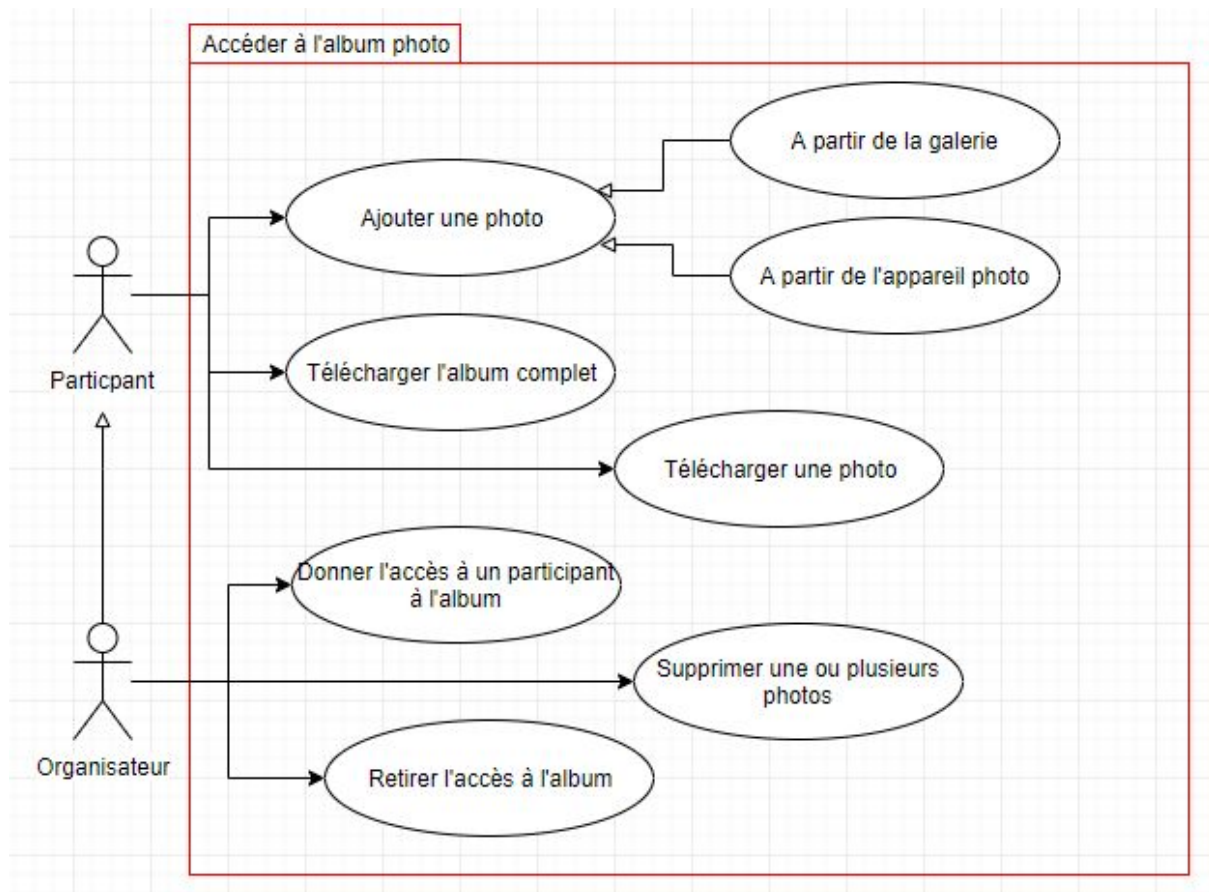
Après s'être connecté, on accèdera à un espace représenté par la maquette suivante, l'utilisateur y trouvera les évènements auxquels il participe, il pourra aussi en créer un. Une barre de recherche lui permet de sortir un évènement précis de la liste. Le lien de connexion devient "déconnexion" et l'utilisateur a désormais accès aux informations de son compte



L'utilisateur pourra modifier sa photo de profil, son identifiant, son mot de passe, il pourra aussi supprimer son compte.



g. Album photo



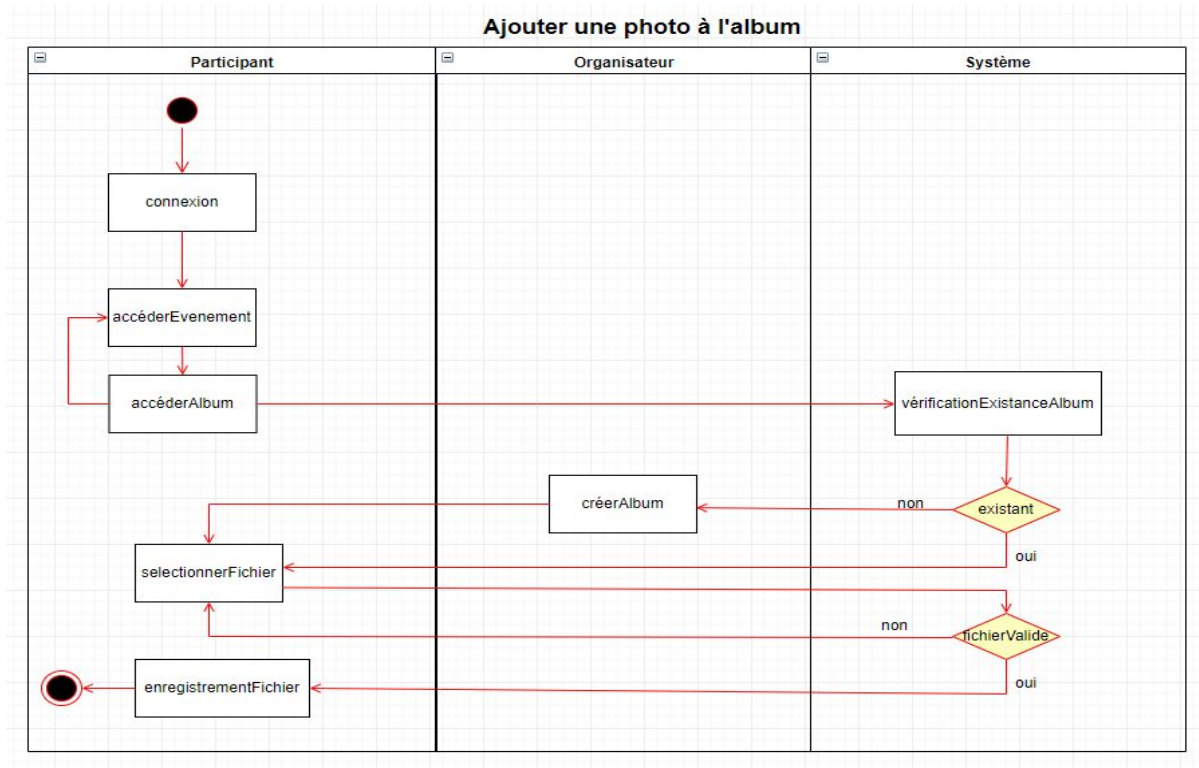
Ajouter une photo à l'album :

Description textuelle :

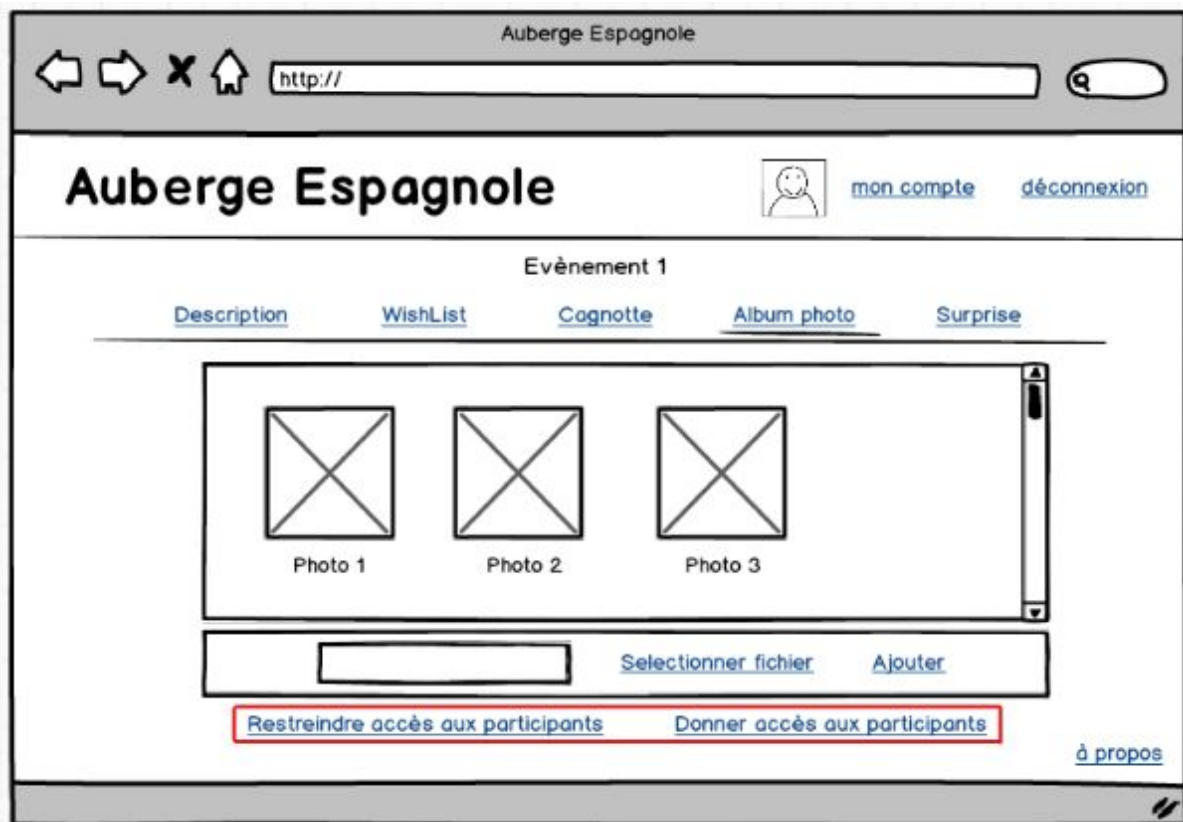
- Préconditions
 - un album photo existe
 - il existe un participant à un événement
 - ce participant possède une photo qu'il souhaite ajouter à l'album de cet événement
- Postconditions
 - la photo est visible pour tous dans l'album
- Déroulement normal
 - (1) le participant se connecte
 - (2) il accède à l'événement
 - (3) il accède à l'album photo de cet événement
 - (4) il sélectionne le fichier qu'il souhaite ajouter
 - (5) il valide l'ajout à l'album
- Variantes
 - (A) Le participant ne possède pas de compte, il s'agit donc d'un utilisateur, étape (1), il est invité à créer un compte.

- (B) L'album photo de l'événement n'existe pas encore, étape (3), dans ce cas, l'organisateur est en charge de le créer
- (C) Le fichier sélectionné n'est pas au bon format, étape (4), un autre fichier doit être choisi, l'ajout est impossible

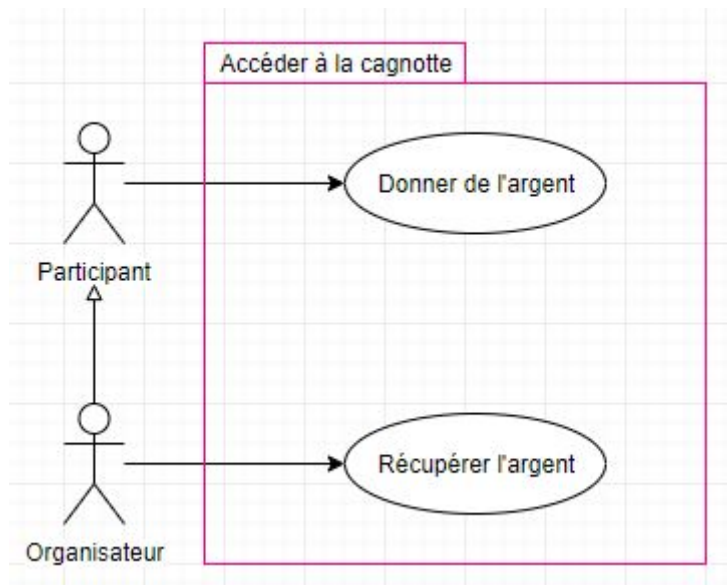
Diagramme d'activité associé :



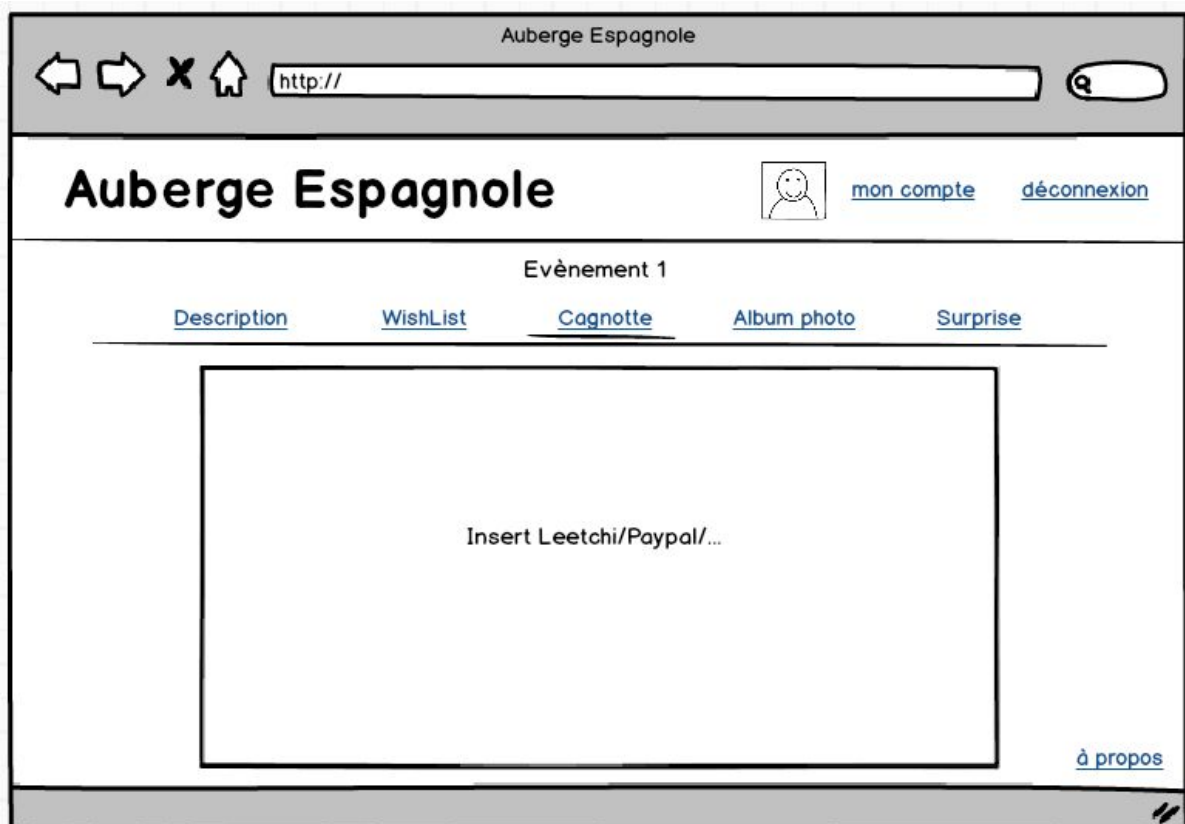
Dans l'onglet album photo, les photos d'un évènement seront visibles. Des photos pourront être ajoutée, nous vérifierons certainement le type de fichier pouvant être intégré. Seul l'organisateur pourra donner ou retirer l'accès à l'album aux utilisateurs. L'accès sera retirés lorsque l'évènement est passé.



h. Cagnotte



Concernant la cagnotte, nous avons décidé d'intégrer une cagnotte leetchi ou Paypal, nous nous sommes dit que cela serait certainement plus simple et plus propre que d'utiliser un simple lien. Un utilisateur pourra choisir de contribuer à la cagnotte, mais tout le monde ne pourra pas se servir dans cette cagnote.



5. La base de données

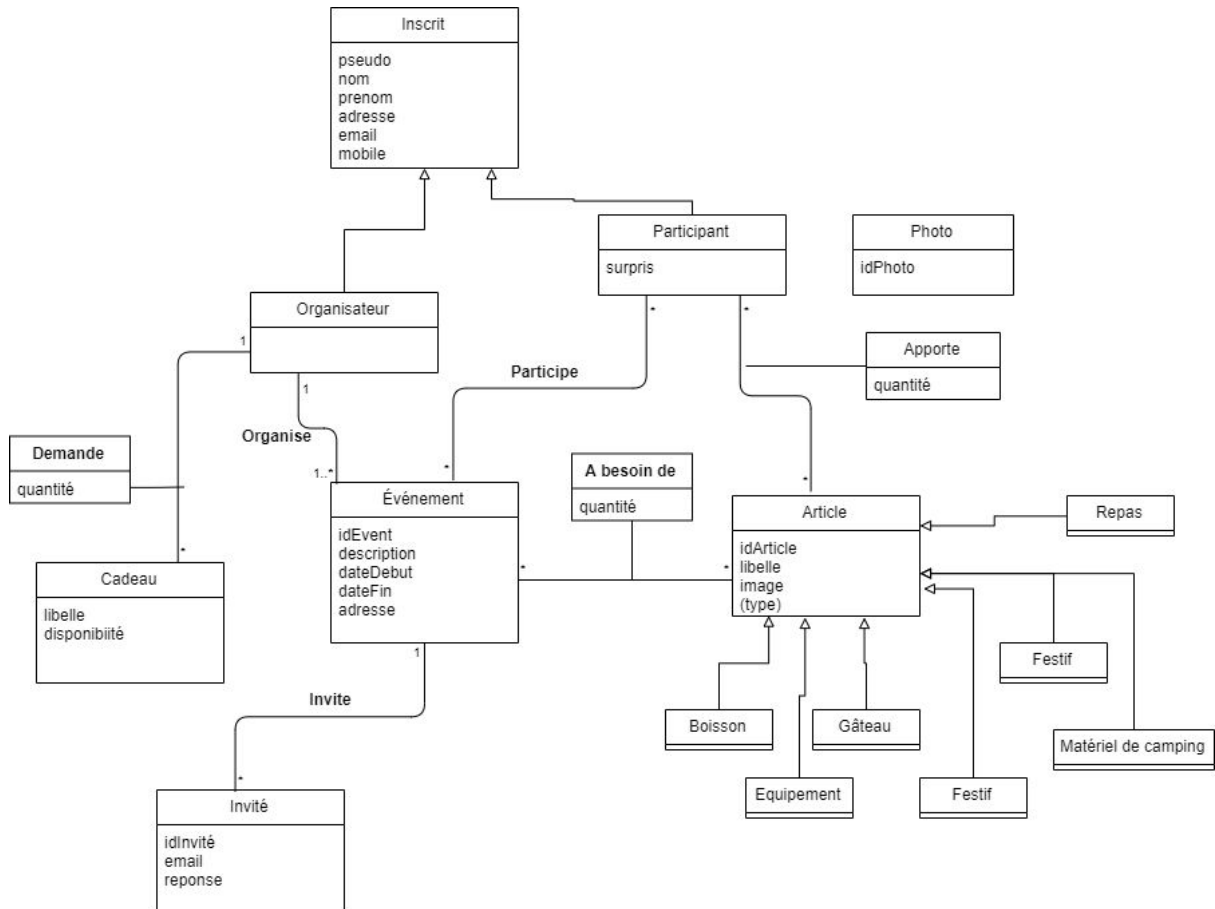


Schéma relationnel

Inscrit (pseudo, nom, prénom, adresse, email, mobile)

Organisateur (#pseudo)

Participant (#pseudo, surpris)

Événement (idEvent, description, dateDebut, dateFin, adresse, #pseudoOrganisateur)

Article (idArticle, libelle, image, type) avec type $\in \{\text{Boisson, Dessert, MatérielCamping, Festif, Equipement, Repas, Apéritif...}\}$

Apporte (#pseudo, #idArticle, quantité)

Invité (idInvité, email, réponse, #idEvent)

Cadeau (idCadeau, libellé, description, disponible)

Demande (#pseudoOrganisateur, #idCadeau, quantité)

Participe (#pseudoParticipant, #idEvent)

6. Le recensement et l'évaluation des risques

Risques : Les surprises seront dures à gérer car elles doivent être visible de tous sauf le surpris et cela impactera donc beaucoup l’affichage de l’information dans l’appli web.

s'authentifier sera aussi assez délicat à mettre en oeuvre, pour des question évidentes de sécurité mais cette fonctionnalité reste indispensable pour la suite du projet, il faudra donc lui consacrer beaucoup de temps en étant conscient de l'importance de la tâche. L'ajout de photo peut aussi être problématique car il va falloir gérer les deux systèmes d'ajout, c'est à dire la prise de photo directe avec l'appareil ou la recherche dans la galerie de l'appareil.

7. La première itération

Nous souhaitons créer une base de données fonctionnelles pour débiter et créer une page web avec un formulaire pour créer un événement. Ensuite, il sera nécessaire de relier l'événement (la liste de souhaits) à la base de données. (contrôleur et vue). Et enfin l'une des tâches essentielles sera l'authentification (distinction des rôles d'organisateur et de participant)

Les cas d'utilisation que nous souhaitons réalisés :

- affiche l'événement créé par l'organisateur (titre, description, dates, lieu)
- l'organisateur doit créer une wishlist
- afficher une liste de souhaits créée par l'organisateur
- le participant peut ajouter un item à la liste des choses que les participants amènent

Nous n'avons pas encore dispatchés les tâches car nous n'avons pas encore vu l'authentification en cours de PHP donc nous ne connaissons pas exactement le travail et le temps requis.

8. Conclusion

Nous voudrions pouvoir mettre en place un chat textuel dans les prochaines itération, néanmoins cette tâche est complexe à créer et intégrer. De plus, le système d'authentification mettra beaucoup de temps lui aussi à être mis en place. Nous préférons donc discuter des différentes solutions avec notre tuteur et ainsi pouvoir consacrer autant de temps au deux grandes tâches des premières itérations.

Cette itération est décisive, car elle comporte beaucoup d'éléments qui vont être essentiels au développement de l'application, du début à la fin. L'authentification, la création de la base de données qui devra donc être fonctionnelle et qui devra nécessiter le moins de modification possible. Nous devons aussi avoir la possibilité de tester concrètement notre travail et évaluer l'ergonomie de l'application, c'est pour cela que la page web doit être déjà réalisée en première itération, avec des changements possibles.