



Tableau de hockey interactif

Document de conception

présenté à
Martin Savoie

par
The Javangers

<i>matricule</i>	<i>nom</i>	<i>signature</i>
XXX XXX XXX	Jérémie Bolduc	
XXX XXX XXX	Simon-Pierre Deschênes	
111 121 082	Émile Grégoire	
XXX XXX XXX	Alexandre McCune	

Historique des versions		
<i>version</i>	<i>date</i>	<i>description</i>
0.0	19 septembre 2016	Création du document

Table des matières

Table des figures	ii
Liste des tableaux	iii
1 Vision	2
2 Modèle des cas d'utilisation	3
3 Spécifications supplémentaires	7
4 Modèle du domaine	8
5 Échéancier	9
A Glossaire	10

Table des figures

Liste des tableaux

Introduction

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur odio nisl, feugiat quis quam non, consectetur tempus leo. Etiam nec enim lacus. In porta tempor nisi. Aenean fermentum, sapien at tincidunt pharetra, nibh nunc vehicula urna, sed scelerisque elit risus at ex. Donec egestas, turpis a pellentesque posuere, nibh tellus malesuada elit, sit amet porttitor enim eros a felis. Integer non congue enim. Donec bibendum ex id elementum rutrum. Donec porta nunc et odio gravida, vel vehicula orci aliquet.

Pellentesque gravida fermentum lectus, in laoreet sapien facilisis laoreet. Nunc sit amet leo volutpat, ornare lorem ut, hendrerit ex. Donec lectus augue, interdum in placerat in, dignissim dictum diam. Mauris tincidunt leo nisl, eu convallis odio consectetur id. Vestibulum placerat sem non mattis convallis. Etiam quis lorem imperdiet, gravida felis a, venenatis justo. Praesent eu lorem diam. Phasellus purus mi, tincidunt quis sapien iaculis, eleifend hendrerit est. Sed in justo efficitur, vulputate massa nec, rhoncus tortor. Cras risus nisl, finibus non felis vitae, malesuada sollicitudin ex. Donec finibus sit amet nisi at condimentum. Vivamus vitae libero semper, iaculis orci eget, porttitor sem. Phasellus eget hendrerit mi. Ut feugiat, nulla eu pretium egestas, dui est pretium eros, et tristique ligula magna sed purus

Chapitre 1

Vision

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur odio nisl, feugiat quis quam non, consectetur tempus leo. Etiam nec enim lacus. In porta tempor nisi. Aenean fermentum, sapien at tincidunt pharetra, nibh nunc vehicula urna, sed scelerisque elit risus at ex. Donec egestas, turpis a pellentesque posuere, nibh tellus malesuada elit, sit amet porttitor enim eros a felis. Integer non congue enim. Donec bibendum ex id elementum rutrum. Donec porta nunc et odio gravida, vel vehicula orci aliquet.

Pellentesque gravida fermentum lectus, in laoreet sapien facilisis laoreet. Nunc sit amet leo volutpat, ornare lorem ut, hendrerit ex. Donec lectus augue, interdum in placerat in, dignissim dictum diam. Mauris tincidunt leo nisl, eu convallis odio consectetur id. Vestibulum placerat sem non mattis convallis. Etiam quis lorem imperdiet, gravida felis a, venenatis justo. Praesent eu lorem diam. Phasellus purus mi, tincidunt quis sapien iaculis, eleifend hendrerit est. Sed in justo efficitur, vulputate massa nec, rhoncus tortor. Cras risus nisl, finibus non felis vitae, malesuada sollicitudin ex. Donec finibus sit amet nisi at condimentum. Vivamus vitae libero semper, iaculis orci eget, porttitor sem. Phasellus eget hendrerit mi. Ut feugiat, nulla eu pretium egestas, dui est pretium eros, et tristique ligula magna sed purus

Chapitre 2

Modèle des cas d'utilisation

Cas d'utilisation 1 : Créer une stratégie

Projet : Visualigue

Niveau : But d'utilisateur

Acteurs primaires : Entraîneur

Figurants et intérêts :

- Entraîneur : Veut pouvoir créer des fichiers qui contiendront éventuellement des stratégies.

Postconditions : L'entraîneur aura un fichier qui pourra être utilisé pour élaborer une stratégie.

Principal scénario de succès :

1. Entraîneur démarre le processus de création d'une stratégie.
2. Système demande les informations en lien avec la nouvelle stratégie.
3. Entraîneur fournit à Système les informations nécessaires.
4. Système demande l'endroit où le fichier devra être enregistré ainsi que le nom de ce dernier.
5. Entraîneur choisit l'endroit où le fichier devra être enregistré ainsi que son nom.
6. Système crée le fichier et il est possible de le modifier.

Extensions :

*a. Entraîneur annule le processus de création d'une stratégie.

1. Système demande à Entraîneur s'il est certain de vouloir annuler la création d'une stratégie.

2. Entraîneur confirme qu'il veut bien annuler la création d'une stratégie.

2a. Entraîneur indique qu'il ne veut plus annuler la création d'une stratégie.

1. Système revient où il était dans le processus de création d'une stratégie.

3. Système retourne à la page où il se trouvait avant que le processus de création d'une stratégie ne soit démarré.

1a. Entraîneur était au milieu de l'édition d'un fichier.

1. Système demande à Entraîneur s'il veut sauvegarder le fichier dont l'édition était en cours.

2. Entraîneur choisit s'il veut sauvegarder ou non le fichier dont l'édition était en cours.

5a. Entraîneur entre un nom de fichier invalide.

1. Système informe Entraîneur que le nom entré est invalide.

2. Entraîneur entre un nom valide pour le fichier.

5b. Entraîneur choisit un emplacement invalide pour le fichier.

1. Système informe Entraîneur que l'emplacement choisi est invalide.

2. Entraîneur choisit un emplacement valide pour le fichier.

Fréquence d'occurrence : Régulièrement

Questions ouvertes : Quelles seront les informations en lien avec la nouvelle stratégie que l'entraîneur devra entrer ?

Cas d'utilisation 2 : Sauvegarder une stratégie

Projet : Visualigue

Niveau : But d'utilisateur

Acteurs primaires : Entraîneur

Figurants et intérêts :

- Entraîneur : Veut pouvoir sauvegarder une stratégie qu'il a élaborée.

Postconditions : La stratégie est sauvegardée et peut être chargée lors d'une prochaine utilisation du logiciel.

Principal scénario de succès :

1. Entraîneur démarre le processus de sauvegarde de la stratégie.
2. Système sauvegarde la stratégie dans le fichier de stratégie.

Extensions :

*a. Entraîneur annule le processus de sauvegarde d'une stratégie.

1. Système demande à Entraîneur s'il est certain de vouloir annuler la sauvegarde d'une stratégie.
2. Entraîneur confirme qu'il veut bien annuler la sauvegarde d'une stratégie.
 - 2a. Entraîneur indique qu'il ne veut plus annuler la sauvegarde d'une stratégie.
 1. Système revient où il était dans le processus de sauvegarde d'une stratégie.
3. Système retourne à la page où il se trouvait avant que le processus de sauvegarde d'une stratégie soit démarré.

Fréquence d'occurrence : Régulièrement

Cas d'utilisation 3 : Charger une stratégie

Projet : Visualigue

Niveau : But d'utilisateur

Acteurs primaires : Entraîneur et Joueur

Figurants et intérêts :

- Entraîneur : Veut pouvoir charger une stratégie qu'il a élaborée.
- Joueur : Veut pouvoir charger une stratégie élaborée par l'entraîneur.

Postconditions : La stratégie est chargée et elle peut être modifiée ou visualisée.

Principal scénario de succès :

1. Entraîneur ou Joueur démarre le processus de chargement de la stratégie.
2. Système demande lequel des fichiers de stratégie charger.
3. Entraîneur ou Joueur choisi lequel des fichiers de stratégie charger.
4. Système charge le fichier.

Extensions :

*a. Entraîneur ou Joueur annule le processus de chargement d'une stratégie.

1. Système demande à Entraîneur ou Joueur s'il est certain de vouloir annuler le chargement d'une stratégie.

2. Entraîneur ou Joueur confirme qu'il veut bien annuler le chargement d'une stratégie.

- 2a. Entraîneur ou Joueur indique qu'il ne veut plus annuler le chargement d'une stratégie.

1. Système revient où il était dans le processus de chargement d'une stratégie.

3. Système retourne à la page où il se trouvait avant que le processus de chargement d'une stratégie ne soit démarré.

- 1a. Entraîneur était au milieu de l'édition d'un fichier.

1. Système demande à Entraîneur s'il veut sauvegarder le fichier dont l'édition était en cours.

2. Entraîneur choisi s'il veut sauvegarder ou non le fichier dont l'édition était en cours.

- 3a. Entraîneur ou Joueur choisi un fichier invalide.

1. Système informe Entraîneur ou Joueur que le fichier choisi est invalide.

2. Entraîneur ou Joueur choisi un fichier valide.

Fréquence d'occurrence : Régulièrement

Chapitre 3

Spécifications supplémentaires

Chapitre 4

Modèle du domaine

Chapitre 5

Échéancier

****Insérer le diagramme de Gantt****

Annexe A

Glossaire