

CRÉATION D'UN SITE INTERNET

TEAM HEIG-VD

PROJET D'INTÉGRATION

YVERDON-LES-BAINS, LE 14.06.2017

VERSION 1 - M44



CLIENT

TEAM HEIG-VD

RÉPONDANTS

CHABLOZ NICOLAS
GERMANIER YVES
JACCARD DOMINIQUE
MAKSAY GABOR
PHILIPONA CLAUDE
RAPPO DANIEL



JOSÉPHINE CHABIN, JULIEN PITTOAZ, KELLY PALA,
KÉREN BAGNOUD, LÉA SOUKOUTI, TIM DELAPIERRE

REMERCIEMENTS

Nous remercions les professeurs qui nous ont accompagnés tout au long du projet et qui ont permis l'organisation de ce dernier.

Claude Philipona
Nicolas Chabloz
Dominique Jaccard
Maksay Gabor
Yves Germanier
Jean-Marc Seydoux
Françoise Châtelain

1. INTRODUCTION	3
2. UNE ORGANISATION DE GROUPE POUR OPTIMISER LE TEMPS DISPONIBLE.....	3
SÉPARATION IT & IM	3
COMMUNICATION ENTRE IT ET IM.....	3
1.1.1. <i>Outils de gestion du travail.....</i>	3
1.1.2. <i>Réunions de groupe.....</i>	3
GESTION DES TÂCHES ET DU TEMPS	4
1.1.3. <i>Gestion du temps efficace grâce à la planification.....</i>	4
1.1.4. <i>Définition des tâches chaque jour</i>	4
3. CHOIX ÉCLAIRÉS DES MODÉLISATIONS	5
MODÉLISATION BACKEND : SIMPLE POUR PLUS DE LIBERTÉS.....	5
MODÉLISATION FRONT END : ÉPURÉE ET DYNAMIQUE	5
4. CHOIX DE DÉVELOPPEMENT POUR UNE NAVIGATION RAPIDE ET UN CONTENU ORIGINAL	6
CHOIX DE L'ARCHITECTURE DU PROJET	6
UTILISATION DE FRAMEWORK SIMPLES POUR UN CONTENU PERSONNALISABLE	6
5. FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES	7
BACK OFFICE.....	7
FRONT	7
1.1.5. <i>Liens entre les différentes éditions</i>	7
1.1.6. <i>Site entièrement responsive pour mobile.....</i>	7
6. PROBLÈMES RENCONTRÉS ET LEURS RÉSOLUTIONS.....	8
CHANGEMENT D'ARCHITECTURE	8
MODÉLISATIONS	8
7. LIMITATIONS ET ÉVOLUTIONS DU PROJET	9
TIMELINE, AFFICHAGE SPONSORS PRINCIPAUX.....	9
RESPONSIF POUR IPAD	9
MULTILINGUE.....	9
BACK OFFICE.....	9
8. CONCLUSION	10
9. LISTE DES RESSOURCES EXTERNES	11
10. RÉSUMÉ	12
11. ANNEXES	13
GESTION DE PROJET	13
MODÉLISATION	13
DOCUMENTATION	13

1. INTRODUCTION

Dans le cadre du projet d'intégration nous avons été mandatés par l'équipe Hydrocontest de la HEIG-VD. L'Hydrocontest est un concours international d'étudiants dédié à l'efficience énergétique nautique et maritime. L'équipe de la HEIG-VD, participant à ce concours, a besoin d'un site internet permettant de présenter l'équipe de l'école à travers les différentes éditions. De plus, le site web permettra à l'équipe d'avoir plus de visibilité, ainsi que d'obtenir des sponsors, qui sont nécessaires pour mener à bien le concours.

Notre public cible est composé des potentiels sponsors qui pourraient être intéressés à apporter leur soutien à l'équipe. Nous avons donc décidé de faire un site attractif tout en restant minimaliste afin de ne pas perdre l'utilisateur.

Au fil du rapport, notre démarche pour mener à bien ce projet, ainsi que les problèmes rencontrés et leurs résolutions seront exposés.

2. UNE ORGANISATION DE GROUPE POUR OPTIMISER LE TEMPS DISPONIBLE

SÉPARATION IT & IM

Notre équipe est composée de trois IT et trois Médias. Parmi les IT, une personne a beaucoup de connaissance front end. De même, parmi les Médias, une personne a beaucoup de connaissance backend. Cela a été très bénéfique pour l'avancement rapide du projet. Les IT ont commencé à travailler sur le backend puis ils ont rejoint les Médias sur le front end où le travail était plus conséquent.

COMMUNICATION ENTRE IT ET IM

1.1.1. Outils de gestion du travail

Nous avons utilisé Google Drive pour stocker toutes les données relatives au projet. Ainsi chacun avait accès aux modélisations et aux maquettes pour designer le site.

Git a été un autre outil très utile pour gérer le code de chacun. C'est un gestionnaire de version qui permet d'accéder aux anciennes versions en cas de problème et de fusionner nos codes. Au début l'outil était difficile à prendre en main, mais grâce à l'aide des IT nous avons pu au bout d'une journée l'utiliser sans problème. Cet outil est indispensable pour le travail en groupe. Il a également été très important de bien communiquer le fichier sur lequel nous travaillions afin d'éviter des conflits lors de la mise en commun.

1.1.2. Réunions de groupe

Avant le début des deux semaines de projet nous avons distribué le travail en sous-groupes. Chaque mardi nous nous réunissions afin de faire le point sur l'avancement des modélisations. Cela a été très utile pour connaître l'avancement du projet (voir rapport de clôture en annexe).

GESTION DES TACHES ET DU TEMPS

1.1.3. Gestion du temps efficace grâce à la planification

La planification qui a été faite pour la partie gestion de projet a été indispensable. Le diagramme de Gantt (outil de planification) nous a permis de gérer notre temps en gardant en tête les deadlines. Chaque personne du groupe savait ce qu'elle devait faire et pour quelle date. Par ailleurs nous avons décidé de finir toute la programmation du projet 3 jours avant le rendu ce qui nous a permis de ne pas être pris par le temps sur la fin (voir rapport de clôture en annexe).

1.1.4. Définition des tâches chaque jour

Chaque matin nous avons défini les objectifs du jour pour les IT et les Médias. Cela a permis à chacun de savoir ce qu'il devait faire et s'il était en retard ou pas sur son programme. Cela a été très utile au début du projet quand il y avait encore tout à faire, sur la fin nous communiquions surtout oralement à propos des parties sur lesquelles nous travaillions.

3. CHOIX ÉCLAIRÉS DES MODÉLISATIONS

MODELISATION BACKEND : SIMPLE POUR PLUS DE LIBERTES

Nous avons construit notre base de données pour qu'elle soit la plus simple possible afin d'avoir un maximum de libertés pour la suite. Cependant, cela a entraîné plus de travail pour la modélisation des traitements (voir rapport de modélisation en annexe).

MODELISATION FRONT END : EPUREE ET DYNAMIQUE

Nous avons choisi une couleur principale pour le design du site web basée sur le logo de l'équipe Hydrocontest HEIG-VD. L'idée est d'avoir un site minimaliste afin de faciliter la lecture de l'utilisateur. Nous avons voulu investir du temps pour avoir une timeline dynamique et visuellement intéressante pour parcourir les différentes éditions (voir rapport modélisation en annexe).

4. CHOIX DE DÉVELOPPEMENT POUR UNE NAVIGATION RAPIDE ET UN CONTENU ORIGINAL

CHOIX DE L'ARCHITECTURE DU PROJET

Au départ nous étions partis sur la mise en place avec le framework Laravel d'une API REST pour le backend exploitée par le framework BackboneJs pour le front end. Nous avons fait ces choix par rapport à ce que nous avions appris en cours durant nos études. Pour le back office (partie d'administration), nous avons décidé d'utiliser le framework adminBSB afin de se concentrer sur le design du site. En effet ce framework fournit une interface déjà désignée et responsive. Nous n'avons pas modélisé cette partie étant donné que en cas de mauvaise manipulation (ajout d'un membre erroné par exemple) cela n'est pas grave (comparé à une interface admin pour une banque par exemple).

Nous voulions utiliser la même API pour le back office, mais au final nous nous sommes rendu compte qu'il était plus judicieux de procéder différemment. En effet les IT se sont occupés de la partie back office qu'ils ont donc codé dans un langage qu'ils connaissaient (Blade de Laravel) afin de ne pas perdre de temps à apprendre un nouveau langage (que seuls les Médias avaient appris)

Nous avons fait le choix de charger toutes les données concernant l'édition courante au chargement de la page pour avoir une navigation très rapide. Pour les éditions précédentes, les données se chargent au clic de la catégorie voulue.

UTILISATION DE FRAMEWORK SIMPLES POUR UN CONTENU PERSONNALISABLE

Pour gérer la CSS, nous avons choisi le framework Bulma. Ce framework n'est pas aussi complet que Bootstrap, framework couramment utilisé en développement web. Nous avons fait ce choix pour pouvoir faire un site plus authentique et plus facilement personnalisable.

Voici les autres frameworks utilisés :

- jQuery, Laravel et BackboneJs pour le développement du site
- Handlebars pour le templating
- Masonry pour la galerie photos/vidéos
- jQuery Countdown pour le compte à rebours
- TweenMax et Scroll Magic pour la timeline. Nous étions partis sur un framework de timeline, mais finalement pour la même raison que Bulma, la timeline est "homemade" avec seulement des plugins pour la gestion des évènements au scroll, ainsi que des animations.

Tous ces frameworks sont libres de droit et utilisables en production. Vous trouverez à la fin de ce document le lien vers ces ressources externes.

5. FONCTIONNALITÉS PRINCIPALES

BACK OFFICE

Le back office va permettre aux utilisateurs de créer du contenu, le modifier et le supprimer. Ces opérations peuvent être appliquées sur chaque classe (voir diagramme de classe dans le rapport de modélisation en annexe). Ensuite le contenu sera relié à une édition. Si le lien est fait entre un membre par exemple et l'édition 2017, le contenu sera directement affiché sur le site. L'utilisateur aura donc la possibilité d'éditer du contenu sans pour autant qu'il soit publié. Cela lui permettra de travailler sur le texte ou encore de préparer l'édition suivante en avance.

L'utilisateur va pouvoir rogner son image directement depuis le back office afin de correspondre aux dimensions idéales pour l'affichage sur le site.

L'utilisateur va pouvoir rédiger un article et choisir sa date de publication. Il aura donc la possibilité de préparer un article qui sera automatiquement publié dans le futur.

Pour plus d'informations, voir le manuel d'utilisation du back office en annexe.

FRONT

1.1.5. Liens entre les différentes éditions

Nous avons trouvé intéressant de montrer pour chaque sponsor et chaque membre sa participation dans les éditions précédentes. L'utilisateur peut directement depuis le profil d'un membre se diriger vers la page membre des autres années où il a participé. Cela permet de montrer la continuité de participation de certains membres ou sponsors.

1.1.6. Site entièrement responsive pour mobile

Nous avons décidé de rendre le site entièrement responsive. En effet cela nous semble indispensable en 2017 d'avoir un site qui s'adapte aux tailles d'écran. Nous sommes très souvent sur nos smartphones et nous nous informons régulièrement via cet outil. C'est pourquoi nous avons décidé d'investir du temps pour cette fonctionnalité.

6. PROBLÈMES RENCONTRÉS ET LEURS RÉSOLUTIONS

CHANGEMENT D'ARCHITECTURE

De manière générale nous avons rencontré peu de problèmes, et ce, grâce à une bonne gestion de la planification.

Le problème majeur que nous avons rencontré est lié à l'architecture du site. Le fait de changer d'architecture en cours de route a entraîné du travail fait pour rien. En effet nous avons décidé après coup de coder le back office via Laravel (expliqué ci-dessus). En conséquence, beaucoup de méthodes créées dans la première API n'étaient plus utiles.

Par ailleurs côté Front nous nous sommes rendu compte que nous avions un code complexe qui n'était pas nécessaire face aux données que nous avions. Nous aurions dû mieux réfléchir l'architecture au début du projet. (Voir rapport de clôture en annexe) Malgré tout nous avons bien fait de changer d'architecture en cours de route et puisque nous avions prévu une marge pour le temps de programmation cela nous a fait prendre seulement un jour de retard.

Tout cela nous a appris qu'il faut beaucoup investir en réflexion et modélisation avant d'attaquer le développement web. Ce qui est compliqué c'est que des idées surgissent en développant et que parfois il est difficile de s'adapter en fonction du projet initial.

MODELISATIONS

Nous nous sommes rendu compte qu'il aurait fallu commencer la modélisation IHM avant la modélisation des données et des traitements. En effet il faut être très au clair sur ce qu'on veut afficher sur le site ainsi que ses fonctionnalités. Cela nous aurait évité de devoir modifier plusieurs fois pendant le projet les données ou encore d'avoir des données que nous n'allions pas utiliser en front.

7. LIMITATIONS ET ÉVOLUTIONS DU PROJET

TIMELINE, AFFICHAGE SPONSORS PRINCIPAUX

Nous avons eu l'idée d'afficher le sponsor principal sur la timeline afin de lui donner plus de visibilité. Malheureusement nous n'avions pas modélisé de sorte à savoir quel est le sponsor principal. On sait seulement qu'il est platine mais il arrive qu'il y ait plusieurs sponsors platine. Nous avons donc abandonné l'idée qui pourrait être développée pour la version 2 du site.

RESPONSIF POUR IPAD

Nous avons surtout géré le responsive pour les smartphones et pas les tablettes, le site reste tout à fait lisible mais il aurait fallu 1 ou 2 jours de plus pour que visuellement ce soit beau pour les tablettes. Cela peut être une amélioration future.

MULTILINGUE

Nous avons fait le choix de ne pas faire un site multilingue pour une question de temps. Cependant cela peut être une fonctionnalité utile, étant donné que certains sponsors sont en Suisse Alémanique.

BACK OFFICE

Le back office n'est pas optimal au niveau de l'expérience utilisateur. Le lien entre les différentes ressources et l'édition se fait dans une rubrique à part. Il aurait fallu que le lien soit fait directement dans édition. Par ailleurs dans l'état actuel, l'utilisateur ne peut pas ajouter plusieurs photos d'un coup (par exemple), cela n'est pas très « user friendly ». Cependant cela nous aurait nécessité deux jours de plus pour rendre l'expérience utilisateur meilleure (voir rapport de clôture en annexe).

8. CONCLUSION

Finalement, ces deux semaines ont été intenses mais pas dans la précipitation grâce à une bonne gestion du temps. Il y avait une bonne dynamique dans l'équipe et chacun s'est investi en fonction de ses compétences et de ses envies. Nous avons apprécié le travail en groupe sur un projet concret de plusieurs jours. Ce projet a permis développer les connaissances de chacun et d'apprendre de nos erreurs. Au final nous sommes ravis du résultat final et nous espérons qu'il sera à la hauteur des attentes de l'équipe Hydrocontest HEIG-VD.

9. LISTE DES RESSOURCES EXTERNES

JQuery : <https://jquery.com/>

Laravel : <https://laravel.com/>

Backbone: <http://backbonejs.org/>

Bulma : <http://bulma.io/>

Masonry : <https://masonry.desandro.com/>

JQuery Countdown : <http://keith-wood.name/countdown.html>

TweenMax : <https://greensock.com/tweenmax>

ScrollMagic: <http://scrollmagic.io/>

Git : <https://git-scm.com/>

10. RÉSUMÉ

L'Hydrocontest est un concours international d'étudiant dédié à l'efficience énergétique nautique et maritime. La HEIG-VD a une équipe qui participe à ce concours et nous a mandaté pour faire un site web à l'équipe.

Nous avons donc pris le temps de réfléchir aux besoins de ces étudiants et nous avons fait des modélisations. Des réunions régulières nous ont permis de bien communiquer et d'être prêts en arrivant aux deux semaines de développement. Grâce à une bonne planification nous avons pu créer toutes les fonctionnalités importantes du site.

Pour le développement du site nous avons utilisé des frameworks simples afin d'offrir un contenu personnalisé. Nous avons voulu faire un site épuré et dynamique pour permettre à l'utilisateur de trouver le contenu facilement sans se perdre dans trop d'informations.

Ce projet nous a permis d'apprendre à utiliser des outils pour le développement web en groupe. Nous avons pu développer notre communication et nos compétences en termes de développement web. Nous avons appris qu'il est très important de passer beaucoup de temps sur les modélisations et de bien réfléchir à l'architecture de développement du site avant de se lancer.

De manière générale tout s'est bien déroulé grâce à une bonne organisation et communication au sein du groupe et nous avons pu obtenir un résultat qui nous satisfait. Il reste des améliorations à apporter au site qui méritent quelques jours de travail en plus pour avoir un site parfait et responsive sur tous les périphériques. Concernant les bugs mineurs, une phase de test de deux semaines est nécessaire pour pouvoir mettre le site en production.

11. ANNEXES

GESTION DE PROJET

- a. Proposition de projet
- b. Planification
- c. Clôture

MODÉLISATION

- a. Modélisation IHM
- b. Modélisation Back-end

DOCUMENTATION

- a. Manuel d'installation du back-office
- b. Manuel d'utilisation du front-end
- c. Manuel d'utilisation du back-end



PROPOSITION DE PROJET

HYDRO-CONTEST

JOSÉPHINE CHABIN, JULIEN PITTOAZ, KELLY PALA,
KÉREN BAGNOUD, LÉA SOUKOUTI, TIM DELAPIERRE

SOMMAIRE

CLIENT.....	3
CONTEXTE.....	3
IDÉE.....	3
RÉSULTATS.....	3
OBJECTIFS SPÉCIFIQUES.....	4
OBJECTIFS GLOBAUX.....	4
COÛTS.....	4
MACRO PLANNING.....	5
CRITÈRES DE SUCCÈS.....	6
FACTEURS DE SUCCÈS.....	6
RISQUES.....	7
GESTION DES RISQUES.....	7
CONTRAINTE DE RÉALISATION.....	8
ANNEXES.....	9



PROPOSITION DE PROJET

CLIENT

L'équipe team HEIG-VD participant au concours hydrocontest.

CONTEXTE

Chaque année, une équipe de la HEIG-VD participe au concours Hydrocontest qui a pour but de favoriser l'efficience énergétique dans le transport maritime.

Pour mener à bien ce projet, l'équipe a besoin de sponsors. Ceux-ci sont indispensables pour financer leur projet (construction des bateaux, logistique, communication, etc.)

L'équipe team HEIG-VD nous a donc mandaté, dans le cadre de ce concours, pour réaliser leur site web. Le but est, pour l'équipe, d'avoir plus de visibilité auprès des sponsors actuels et futurs.

IDÉE

L'idée est de réaliser un site web permettant de visualiser toutes les informations de l'équipe en fonction de chaque édition du concours. Chaque membre de l'équipe pourra modifier du contenu et faire évoluer le site.

RÉSULTATS

Le site web livré sera composé d'une interface administrateur comprenant:

- Gestion des contenus
- **Une interface visiteur comprenant:**
 - Les membres du groupe
 - La description du concours
 - Accès aux réseaux sociaux
 - La liste des sponsors
 - Les news
 - La presse
 - Les médias
 - Un historique des équipes



OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- Obtenir une meilleure visibilité
- Attirer plus de sponsors
- Augmenter la visibilité des sponsors
- Acquérir plus de crédibilité
- Augmenter ses chances de gagner le concours de communication (interne à Hydrocontest)
- Attirer de nouveaux membres pour les équipes futures

OBJECTIFS GLOBAUX

- Augmenter la visibilité du concours Hydrocontest
- Améliorer l'image de l'école HEIG-VD
- Améliorer l'attractivité de l'école HEIG-VD

COÛTS

Nous estimons ce projet à 180 j/homme.

Nous ne dépenserons pas d'argent pour du matériel informatique ou des licences. Toutes les licences sont fournies par l'école et chaque étudiant a le matériel informatique nécessaire pour mener à bien ce projet.

MACRO PLANNING

**Le macro planning est disponible sur une seule page dans les annexes.

	Tâches													Temps																	
	Mois													mai																	
Modélisation	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Analyse des besoins																															
Traitements																															
Données																															
IHM																															
Backend																															
Front-end																															
Tests																															
Préparation oral																															
Écriture rapports																															
Avant projet																															
Planification																															
Clôture																															

	Tâches													juin																	
	Mois													juin																	
Modélisation	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Analyse des besoins																															
Traitements																															
Données																															
IHM																															
Backend																															
Front-end																															
Tests																															
Préparation oral																															
Écriture rapports																															
Avant projet																															
Planification																															
Clôture																															

CRITÈRES DE SUCCÈS

- Les fonctionnalités du site web correspondent au cahier des charges du client
- Les délais sont respectés
- Le client est content du résultat livré

FACTEURS DE SUCCÈS

- Une équipe de travail dynamique et motivée
- Des enseignants à l'écoute
- Du matériel informatique performant
- Une bonne communication et organisation au sein de l'équipe de travail

RISQUES

FRÉQUENCES

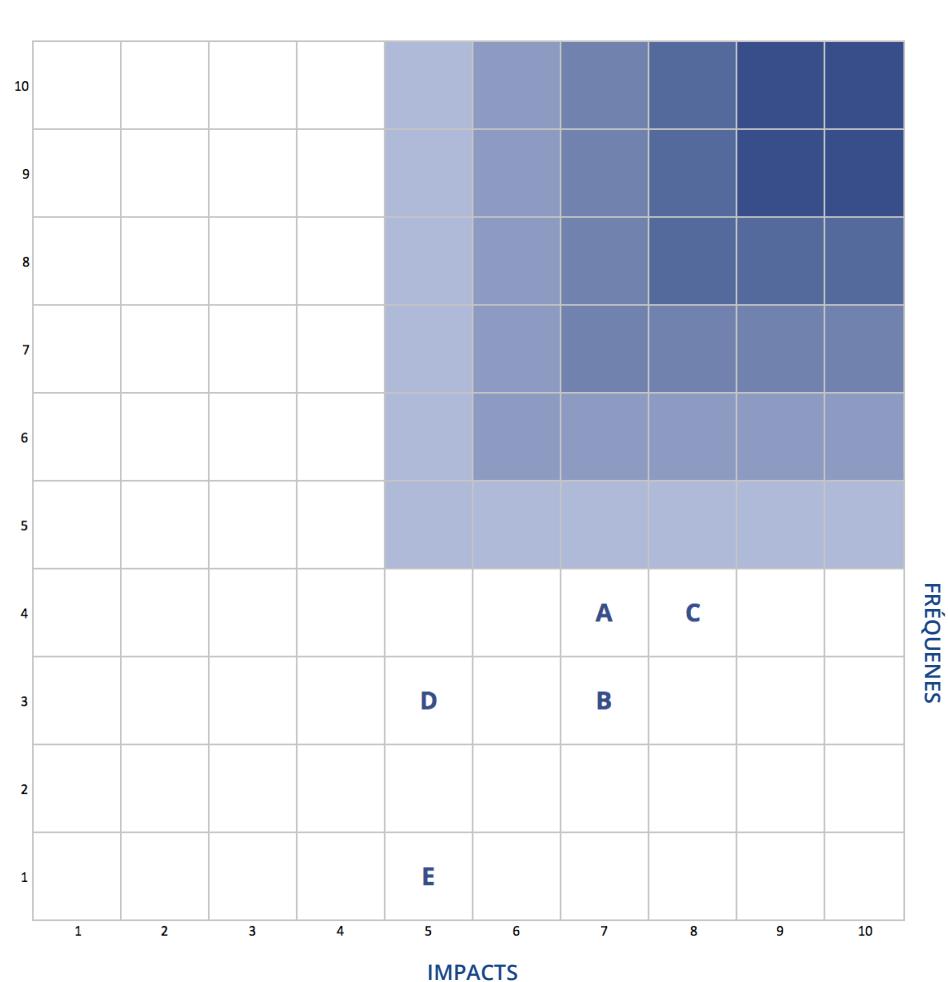
APPRECIATION GLOBALE	QUALIFICATION	NOTATION
NON	impossible	1
	quasi-impossible	2
	très improbable	3
PEUT-ETRE	improbable	4
	peu plausible	5
	plausible	6
	problème	7
OUI	très probable	8
	quasi-certains	9
	certains	10

ÉVALUATION DES IMPACTS

APPRECIATION GLOBALE	QUALIFICATION	NOTATION
MINEURES	nulles	1
	à peine sensibles	2
	très limitées	3
MOYENNES	limitées	4
	sensibles	5
	significatives	6
MAJEURES	très significatives	7
	importantes	8
	désastreuses	9
	catastrophiques	10

LISTE DES RISQUES

	RISQUES	PROBABILITE	IMPACT
a	Maladie étudiant	4	7
b	Problème informatique	3	7
c	Mauvaise compréhension des besoins du client	4	8
d	Inaccessibilité au lieu de travail	1	5
e	Inaccessibilité au réseau internet sur le lieu de travail	3	5



GESTION DES RISQUES

- A:** Avoir une bonne hygiène de vie
- B:** Faire des backups du travail et vérifier régulièrement l'état du matériel informatique
- C:** Prendre le temps de bien lire le cahier des charges et ne pas hésiter à poser des questions au client
- D:** Se mettre d'accord sur un emplacement de secours
- E:** Prévoir un chargeur de smartphones qui serviront de points d'accès wifi

CONSTRAINTES DE RÉALISATION

Contrainte de temps

Il est impératif de respecter les délais impartis.

Contrainte de ressources

Il est nécessaire d'avoir des étudiants IT et médias mélangés pour une bonne répartition des tâches.

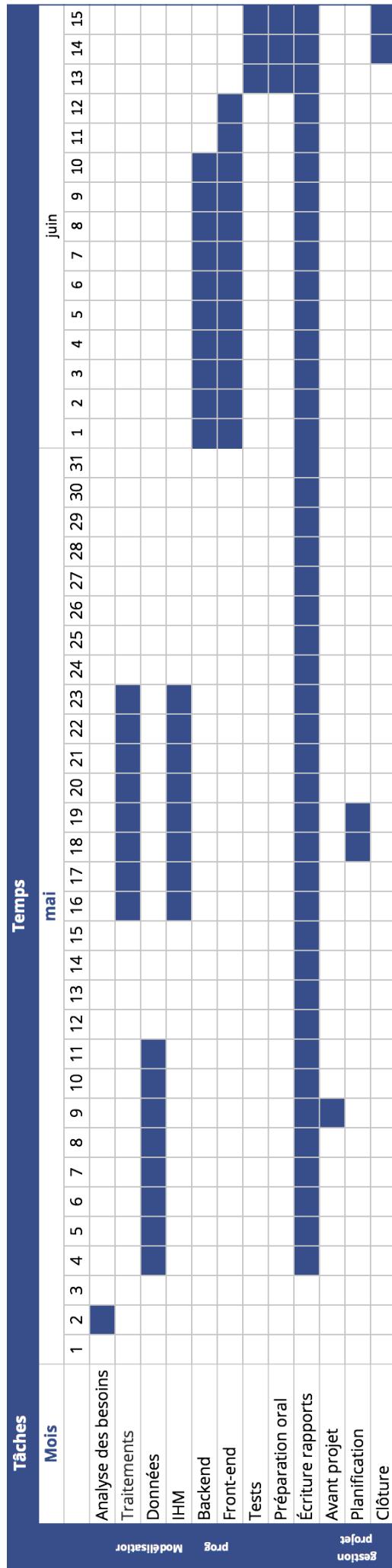
Contraintes techniques

Utilisation des framework laravel et backbone

Contrainte de qualité

Livraison d'un proof of concept fonctionnel

MACRO PLANNING





PLANIFICATION

HYDRO-CONTEST

18.05.2017 - VERSION 1 - M44

SOMMAIRE

RÉSUMÉ.....	3
PBS.....	3
RÉSEAU D'ACTIVITÉ.....	4
GANTT.....	5
PLANNING DES JALONS.....	6
SÉMAPHORE.....	7
ANNEXES.....	8



PLANIFICATION

RÉSUMÉ

Projet piloté par: Tout d'abord les délais puis par les objectifs. Les délais ne pouvant être négociés, ceux-ci seront notre première priorité.

But: Réaliser un site web permettant de visualiser toutes les informations de l'équipe en fonction de chaque édition du concours. Chaque membre de l'équipe pourra modifier du contenu et faire évoluer le site.

Délais: Les livrables doivent être rendus le 16 juin 2017 au plus tard.

PRODUCT BREAKDOWN STRUCTURE

Afin de mener au mieux le projet qui nous a été confié, nous avons défini les différentes parties qui constitueront le projet final. Il nous sera utile de décomposer le projet en une multitude de tâche permettant une meilleure planification et répartition des différentes tâches qui seront assignées à chaque étudiant. Nous avons donc divisé en 4 entités principales :

Gestion de projet

Cette entité va permettre d'avoir une vision de notre projet et d'appréhender plus simplement les potentiels problèmes.

Modélisation

Les modélisation des données, des traitements, ainsi que de l'interface homme-machine sont indispensables à la programmation du site internet.

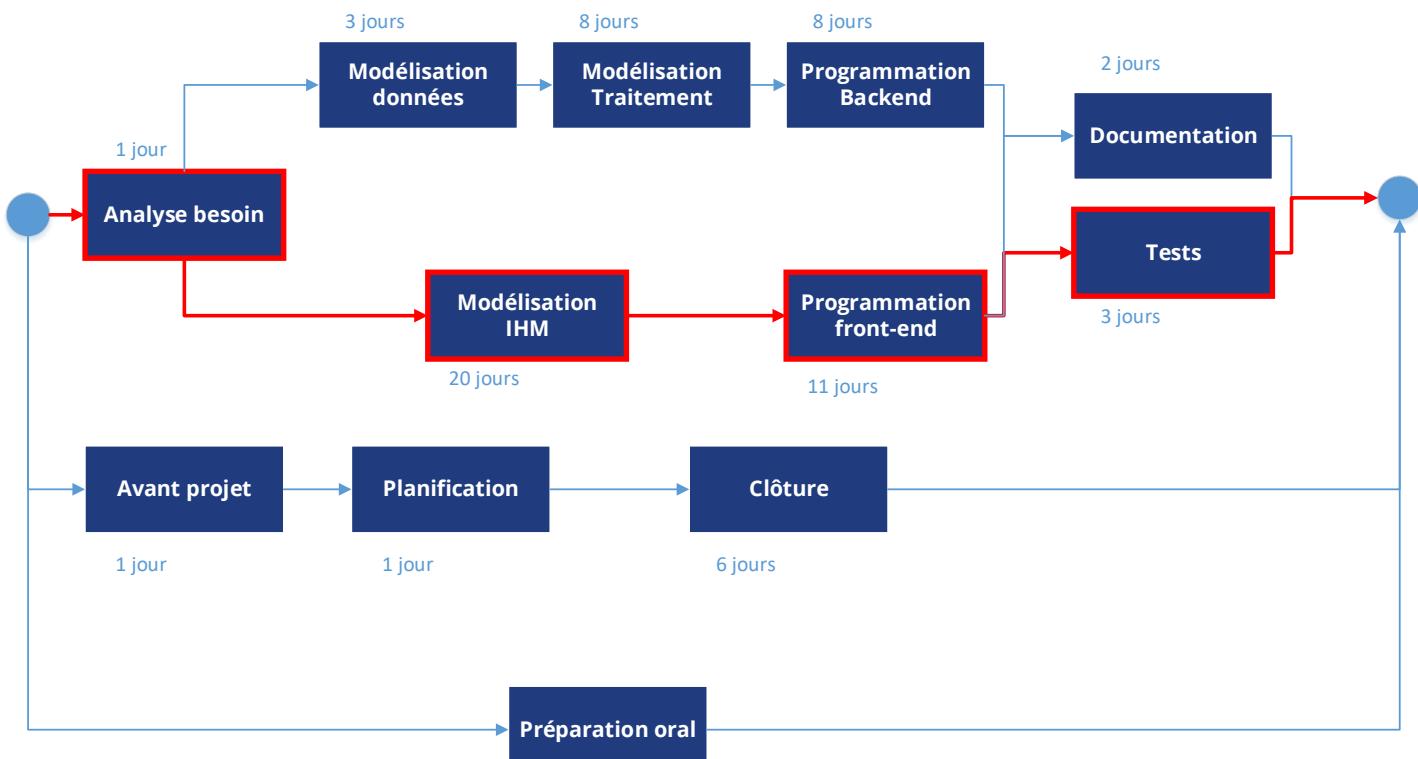
Programmation

La programmation est la plus grande partie du projet. Elle contient la programmation de la base de donnée, des traitements et du front-end.

Documentation

La documentation contient ce qui va être utile pour l'utilisation du site internet, ainsi que le guide d'installation.

Le schéma se trouve en annexe.

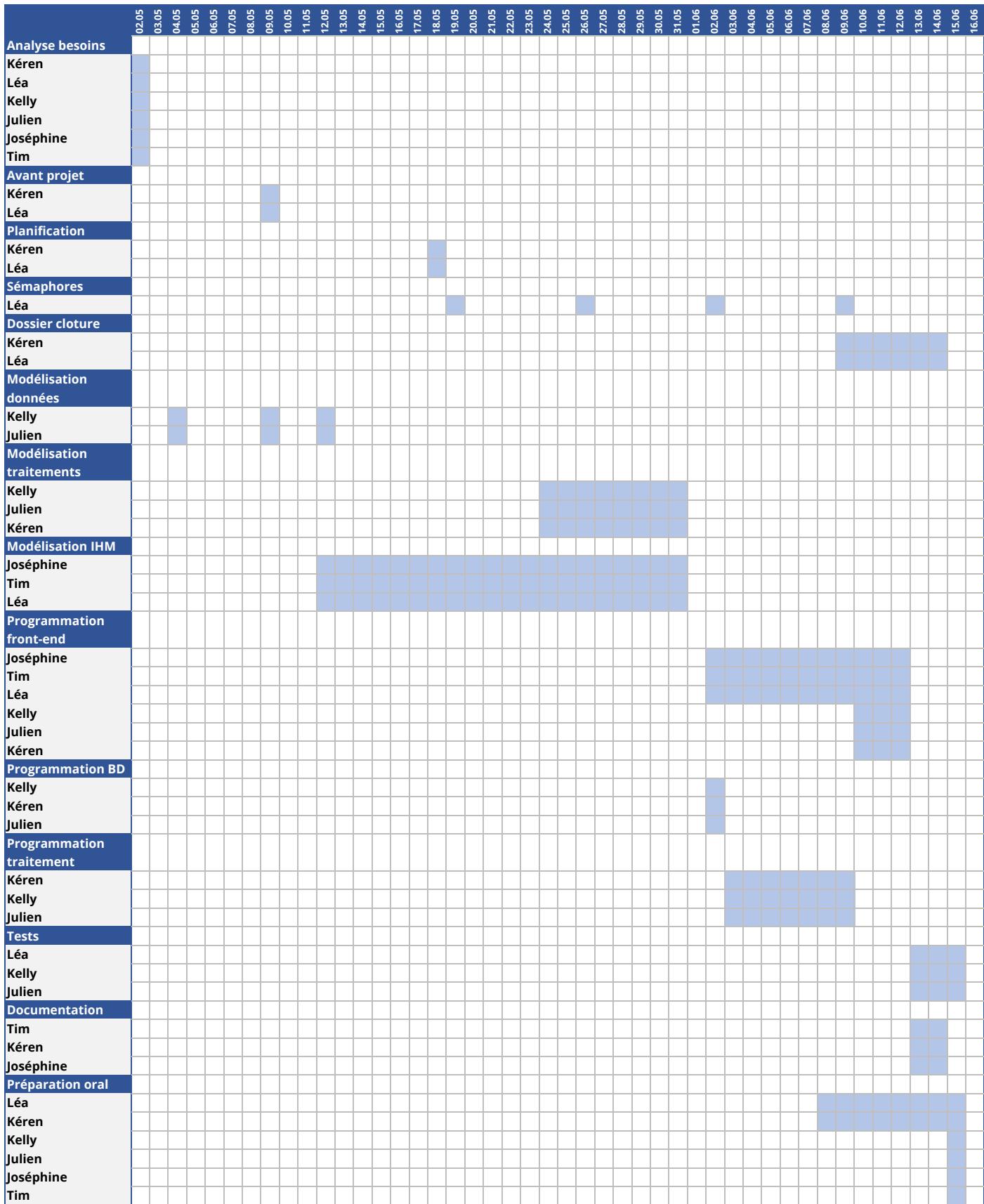


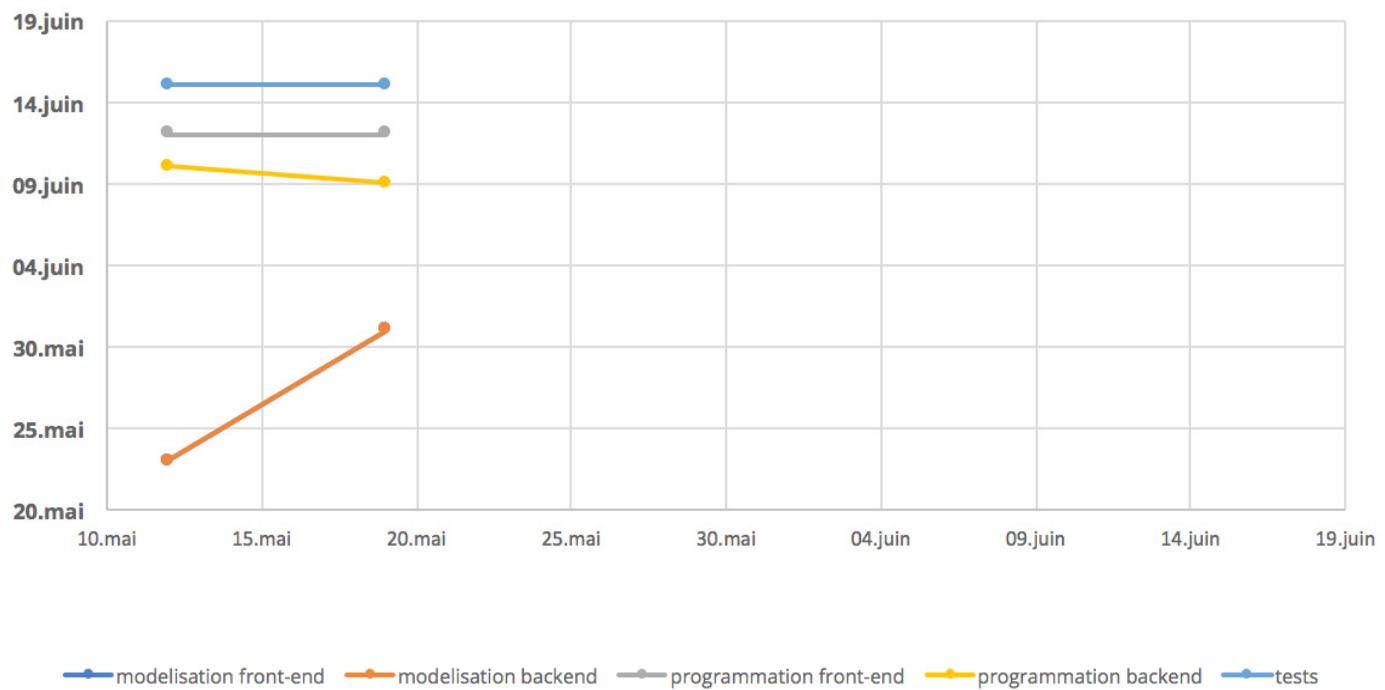
RÉSEAU D'ACTIVITÉ

Comme on peut le constater, la partie front-end est l'élément principal du chemin critique.

La préparation orale et le dossier de clôture se feront régulièrement en parallèle de la programmation front-end et backend.

GANTT





PLANNING DES JALONS

On peut observer que notre planification actuelle diffère légèrement du macro planning réalisé en avant projet. Le temps consacré aux modélisations a été revu étant donné l'ampleur de la tâche. Le temps prévu pour la programmation backend à été réduit pour permettre d'augmenter les ressources pour la programmation front-end.

SEMAPHORE

Projet: projet d'intégration
Date de mise à jour: 19.05.2017

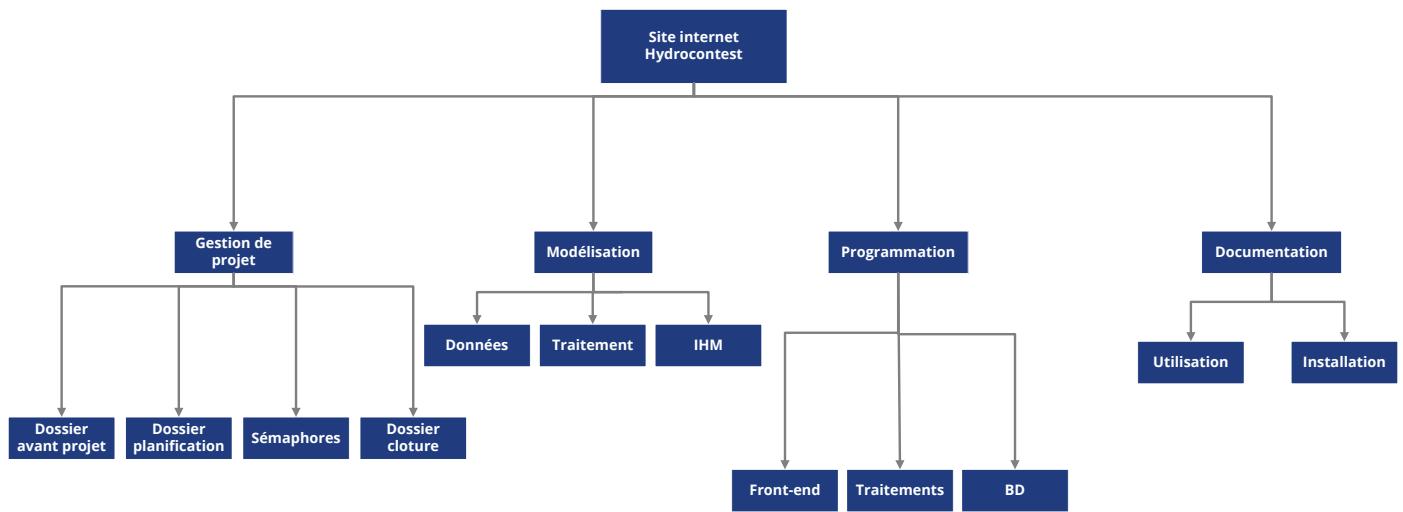
Responsable		Etat au 19.05.2017	Etat au 26.05.2017	Etat au 02.06.2017	Etat au 09.06.2017
Gestion de projet	Léa				
Modélisation	Tim				
Programmation	Julien				
Documentation	Kéren				

Gestion de projet	Responsable	Etat au 19.05.2017	Etat au 26.05.2017	Etat au 02.06.2017	Etat au 09.06.2017
Avant-projet	Kéren				
Planification	Léa				
Sémaphores	Kéren				
Clôture	Léa				
Modélisation					
Données	Kelly				
Traitement	Julien				
IHM	Joséphine				
Programmation					
Données	Julien				
Traitement	Kelly				
IHM	Tim				
Documentation					
Utilisation	Joséphine				
Installations	Tim				

Légende

- vert: Tout est en ordre. Les délais et qualité du livrable vont être atteints comme prévu
- orange: Un ou plusieurs paramètre(s) délais/qualité pose(nt) problème. Il est nécessaire de prendre une décision qui aura un impact sur le résultat du projet ou sur l'activité d'une des autres personnes du groupe
- rouge: Un état de situation grave qui peut compromettre le projet entier. Avertir immédiatement la direction des projets (ne pas attendre la fin de la semaine).

ANNEXE 1 - PBS





DOSSIER DE CLÔTURE

Le 15 juin 2017,

Kéren Bagnoud, Joséphine Chabin, Tim Delapierre, Kelly Pala,
Julien Pittolaz & Léa Soukouti.

1. INTRODUCTION	3
2. RÉSULTATS FINAUX	4
DÉLAIS	4
OBJECTIFS	5
3. ANALYSE RÉTROSPECTIVE.....	6
RÉFLEXION SUR L'EXPÉRIENCE RÉALISÉE	6
1.1.1. <i>Points positifs</i>	6
1.1.2. <i>Problèmes rencontrés</i>	6
4. ANALYSE ET EXPLICATION DES ÉCARTS	8
5. AMÉLIORATIONS POSSIBLES.....	9
6. RECOMMANDATIONS.....	10
CONSEIL AUX FUTURS ÉTUDIANTS	10
1.1.3. <i>Globalement</i>	10
1.1.4. <i>Avant-projet</i>	10
1.1.5. <i>Planification</i>	10
1.1.6. <i>Réalisation</i>	10
CONSEIL À LA HEIG-VD	11
CONCLUSION	12

1. INTRODUCTION

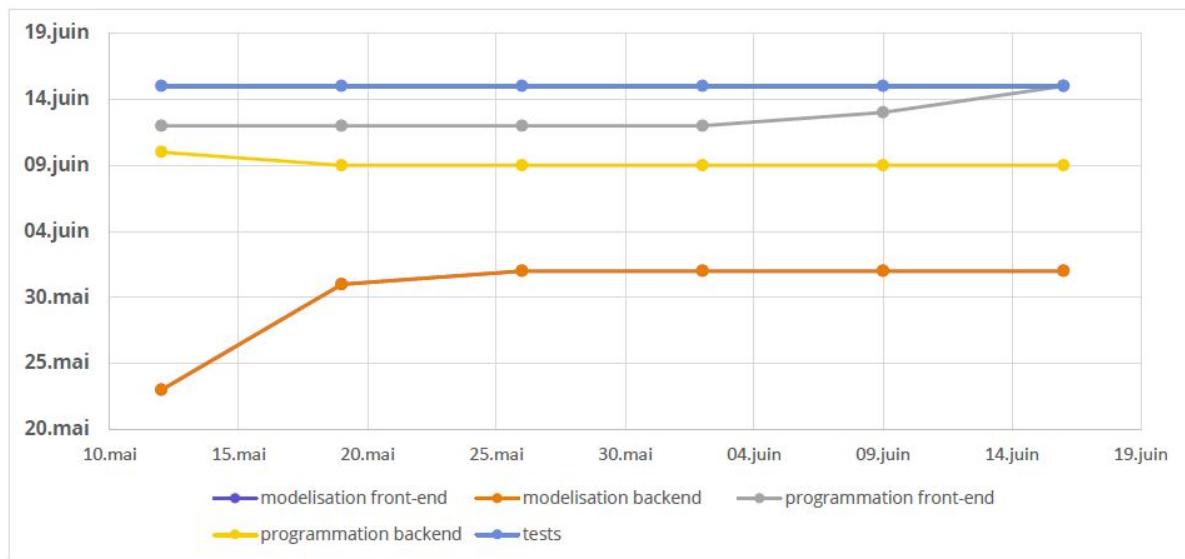
Ce projet consistait à créer un site web pour la Team HEIG-VD qui participe au concours international HydroContest. Interne à la HEIG-VD, il a été pris en charge par l'équipe Hydrotech, composé de Kéren Bagnoud, Joséphine Chabin, Timothée Delapierre, Kelly Pala, Julien Pittolaz et Léa Soukouti.

2. RÉSULTATS FINAUX

DELAIS

Les délais ne pouvant pas être négociés, ils ont été, tout au long de la réalisation du projet, notre première préoccupation. Le but étant de rendre un projet complet en respectant impérativement les délais.

La réalisation s'est bien déroulée. Les jalons placés sur le diagramme de Gantt ont été en majorité respectés. Certains retards sont tout de même venus perturber la planification initialement prévue. Des heures supplémentaires ont été effectuées afin de rattraper ces retards et ainsi recouvrir les délais programmés lors de la planification initiale.



Comme on peut le constater sur notre diagramme des jalons final ci-dessus, des retards ont été pris mais ceux-ci ont pu être très vite rattraper au fil des semaines.

	Responsable	Etat au 19.05.2017	Etat au 26.05.2017	Etat au 02.06.2017	Etat au 09.06.2017	Etat au 15.06.2017
Gestion de projet	Léa					
Modélisation	Tim					
Programmation	Julien					
Documentation	Kéren					

Comme on peut le voir sur les sémaphores ci-dessus, toutes les tâches ont pu être terminées dans les temps.

OBJECTIFS

Le site, comme souhaité dans le cahier des charges, est achevé et complet.

Concernant la qualité, on peut constater, en naviguant sur le site web, que l'expérience utilisateur a été un point important lors de la réalisation et la conception de celui-ci. Les fonctionnalités ont été implémentées de façon à permettre à l'utilisateur de comprendre le fonctionnement du site de façon intuitive.

Chaque détail de navigation a été étudié avec minutie pour permettre une expérience utilisateur idéale. Cependant, cela n'a pas pu être entièrement mis en place dans la partie back office du site web. Certains problèmes ont été rencontrés et seront expliqués plus profondément dans la suite du rapport de clôture dans la partie "Améliorations possibles".

3. ANALYSE RÉTROSPECTIVE

REFLEXION SUR L'EXPERIENCE REALISEE

1.1.1. Points positifs

L'expérience vécue a été très enrichissante. Les compétences de chacun ont été exploitées au mieux pour permettre de faire avancer le projet de façon constante. La motivation et l'entente au sein du groupe ont permis au projet d'avancer correctement tout en respectant les délais.

L'équipe avait été formée quelques mois avant le lancement du projet d'intégration afin d'être sûrs d'avoir des membres qui puissent remplir les exigences demandées en fonction de leur compétence tout en ayant une bonne cohésion de groupe. En effet, la symbiose entre les différents membres a permis d'augmenter la motivation à travailler ensemble. Les compétences de chacun ont su être correctement exploitées en fonction des tâches assignées.

L'équipe a commencé la modélisation globale le 25 avril, soit plus d'un mois avant le lancement du projet, afin de pouvoir la terminer au lancement de celui-ci. Cela a permis de pouvoir directement entamer la programmation et de respecter les délais impartis lors du lancement du projet.

L'équipe a également pris rendez-vous durant cette période de modélisation plusieurs fois avec le responsable modélisation, Gabor Maksay, pour valider les différentes étapes de modélisation.

Le cahier des charges a été lu de nombreuses fois pour confirmer les demandes des mandants et valider les décisions prises au sein du groupe.

Concernant la planification, celle-ci a été mise en place de façon à avoir des jours de marges à chaque étape primordiale du projet (fin de la modélisation, fin de la programmation) pour permettre de combler les retards éventuels et ainsi respecter au mieux les délais établis.

Des réunions de groupe ont également été régulières (en début de semaine) pour que chaque membre du groupe sache son propre avancement en fonction des autres membres et puisse avoir une vision globale de l'avancement du projet.

1.1.2. Problèmes rencontrés

Le principal problème rencontré a été le manque de communication entre l'équipe front-end et l'équipe backend. Cela a quelquefois créé des malentendus et notamment la réalisation de tâches inutiles. Heureusement, après une première expérience, l'équipe entière a su améliorer sa communication et ainsi éviter de faire une nouvelle fois les mêmes erreurs.

De par sa volonté de perfectionnisme et de rapidité, l'équipe a rencontré quelques problèmes en première partie du projet. En effet, la réalisation complète de tâches mal définies en modélisation a fait perdre un temps important à l'équipe backend. Heureusement, les rendez-vous constants avec le responsable, Gabor Maksay, ont permis

de rapidement rectifier la situation. Des heures supplémentaires ont cependant été nécessaires pour rattraper le retard.

Au tout début de projet, un problème lors de l'ordre d'exécution des tâches a également posé problème. Cela a conduit à des modifications en cours de modélisation qui ont également conduit à des heures supplémentaires. Il aurait fallu lire plus consciencieusement les rapports donnés par les enseignements pour éviter ce genre de problème.

Au départ, l'équipe a également mal conçu son architecture ce qui a conduit à un remaniement durant le projet qui n'a cependant pas eu d'impact sur les délais.

4. ANALYSE ET EXPLICATION DES ÉCARTS

Les principaux écarts sont en fonction des délais que nous avions prévu pour chaque grande tâche à réaliser lors de la planification. Des retards ont été occasionnés mais ceux-ci ont très vite pu être rattrapés grâce aux marges prévues lors de la planification. Ces marges ont permis de réguler la finition des tâches et ainsi, si une tâche n'était pas terminée dans les temps, de laisser à l'équipe la possibilité de rattraper son retard.

Au final, nous sommes donc satisfaits de nos résultats et pensons avoir accompli le mandat qui nous a été donné. Bien que certains détails techniques ainsi que quelques finitions peuvent encore améliorer l'ergonomie globale sur site web, celui-ci est complet, le cahier des charges est rempli et les délais ont été bien respectés.

5. AMÉLIORATIONS POSSIBLES

L'expérience utilisateur dans l'implémentation du back office peut être amélioré. En effet, lorsque l'utilisateur ne remplit pas les conditions d'un formulaire, la seule information qu'il reçoit est que le formulaire n'est pas valide mais cela ne lui dit pas quelle partie du formulaire est invalide.

De plus, concernant l'organisation des différentes opérations qu'il est possible de réaliser dans le back office, certaines rubriques pourraient être plus claires et plus détaillées. Par exemple, la rubrique "Associations", qui permet d'ajouter des relations entre les différentes ressources et une édition, n'est pas forcément comprise de façon intuitive par les utilisateurs. Il aurait été plus judicieux de faire ces opérations à l'intérieur de la rubrique "Éditions" et de permettre à l'utilisateur d'ajouter ou de supprimer des ressources en fonction d'une seule édition. Pour une meilleure compréhension des éléments cités ci-dessus, se référer au manuel d'utilisation du back office pour un meilleur aperçu.

Une autre amélioration aurait été de pouvoir ajouter plusieurs ressources en même temps pour faciliter l'insertion de données. Cependant, étant donné les délais restreints qui nous ont été imposés, cette façon de faire se révélait particulièrement chronophage. L'équipe a donc préféré ne permettre l'ajout que d'une ressource.

6. RECOMMANDATIONS

CONSEIL AUX FUTURS ETUDIANTS

1.1.3. **Globalement**

Prévoir des jours de marges pour compenser les retards tout en essayant au mieux de respecter les délais établis

Faire des réunions de groupe permettant de savoir où en est chaque étudiant et chaque partie du projet

1.1.4. **Avant-projet**

Si des recommandations doivent être données aux futurs étudiants concernant l'avant-projet, alors la principale serait de lire le cahier des charges avec chaque membre du groupe. Le cahier des charges est la base des fonctionnalités à définir, il faut donc savoir exactement les besoins des mandants pour, par la suite, remplir correctement ces demandes. Il est important que chaque membre soit présent afin d'avoir une vision différente selon les compétences de chacun.

1.1.5. **Planification**

Le fait que notre équipe ait prévu des jours de marges pour chaque phase importante du projet a permis de rattraper les retards. Bien entendu, le but étant que chaque membre du groupe sache qu'il est important de ne pas prendre en compte cette marge pour réaliser le travail qu'il doit réaliser. Cette marge est utile uniquement pour rattraper du retard et également pour prendre de l'avance mais ne doit pas être prise en compte pour calculer les délais impartis.

1.1.6. **Réalisation**

Sans une conception bien réalisée, la réalisation ne peut pas être optimale. Les étudiants doivent suivre au mieux ce qui a été conçu et l'adapter si cela doit être fait. Bien entendu, des différences entre la conception et la réalisation sont inévitables. Cependant, elles doivent rester moindres afin de ne pas avoir d'impact sur les délais.

CONSEIL A LA HEIG-VD

La haute disponibilité des différents intervenants tout au long du projet a été très appréciée. En effet, dès que l'équipe se trouvait dans une situation qu'elle avait du mal à résoudre, les intervenants étaient à disposition et offraient une aide très utile. Les problèmes ont ainsi pu être résolus rapidement et cela a permis d'éviter une perte de temps.

Concernant l'accessibilité des salles, il aurait été plus judicieux de prévoir une salle par groupe lors de l'organisation du projet d'intégration. En effet, au départ, trois salles avaient été mises à disposition pour quatre groupes différents. Cela aurait très problématique car chaque groupe a besoin d'un espace de travail qui lui soit propre ainsi que de pouvoir discuter librement sans déranger d'autres groupes. Notre équipe a donc dû se rendre au secrétariat pour régler ce problème pour avoir sa propre salle et ainsi travailler dans des conditions optimales.

De plus, chaque matin, comme les différentes classes étaient fermées, il fallait attendre que le secrétariat ouvre pour avoir accès aux différentes salles de classe.

Une résolution à ce problème aurait été d'offrir la possibilité aux différents groupes d'accéder à leur salle respective de façon indépendante. Si chaque groupe avait pu avoir une clé de la salle qu'il occupait, cela lui aurait permis d'accéder en tout temps à la salle qui lui avait été attribué et ainsi faciliter l'organisation de son travail. Ce problème est également apparu lorsque l'équipe a voulu se retrouver les week-ends, elle n'avait pas d'accès à sa propre salle de travail et à ses travaux laissés sur place.

CONCLUSION

En conclusion, l'équipe Hydrotech a su relever le défi qui lui a été confié. L'équipe a compris l'importance de concevoir au mieux avant de réaliser et ainsi gagner un temps considérable. Cela lui a permis de se concentrer sur des aspects graphiques, l'expérience utilisateur ainsi que sur le cahier des charges. Un des buts principaux de l'équipe était notamment de créer un site intuitif et facile d'utilisation. Les délais autant que les objectifs ont été la première priorité pour rendre à temps un projet fini et complet.

Le délai de deux semaines accordé à l'équipe n'a bien évidemment pas permis de réaliser un site complet. Cependant, le projet rendu a su montrer la détermination, la motivation et la bonne gestion de l'équipe hydrotech. L'équipe est très satisfaite de sa réalisation et a appris énormément tout au long de celle-ci. Ce projet a permis de mettre en pratique des compétences diverses qui seront utiles à l'avenir pour chaque membre de l'équipe.



INTERFACE HOMME-MACHINE

HYDRO-CONTEST

14.06.2017 - VERSION 1 - M44

JOSÉPHINE CHABIN, JULIEN PITTOAZ, KELLY PALA,
KÉREN BAGNOUD, LÉA SOUKOUTI, TIM DELAPIERRE

1. PUBLIC CIBLE	5
2. PERSONA.....	6
JACQUES.....	6
1.1.1. <i>Présentation</i>	6
1.1.2. <i>Scénario</i>	6
MÉGANE	6
1.1.3. <i>Présentation</i>	6
1.1.4. <i>Scénario</i>	6
MATTHIAS	7
1.1.5. <i>Présentation</i>	7
1.1.6. <i>Scénario</i>	7
3. ANALYSE DES TÂCHES.....	8
4. CAS D'UTILISATION.....	9
5. ARCHITECTURE DU SITE	11
6. MOCKUPS SITE ET MOBILE	12
INTRODUCTION	12
ACCUEIL	13
1.1.7. <i>Description site</i>	13
1.1.8. <i>Description mobile</i>	13
DERNIÈRES ACTUALITÉS.....	14
1.1.9. <i>Description du site</i>	14
1.1.10. <i>Description mobile</i>	14
TIMELINE	15
1.1.11. <i>Description du site</i>	15
1.1.12. <i>Description mobile</i>	16
CONTACT	17
1.1.13. <i>Description du site</i>	17
1.1.14. <i>Description mobile</i>	17
FORMULAIRE DE CONTACT	18
1.1.15. <i>Description du site</i>	18
1.1.16. <i>Description mobile</i>	18
MÉDIAS.....	19
1.1.17. <i>Description du site</i>	19
1.1.18. <i>Description mobile</i>	19
PRESSE	20
1.1.19. <i>Description du site</i>	20
1.1.20. <i>Description mobile</i>	20
EQUIPE.....	21
1.1.21. <i>Description du site</i>	21
1.1.22. <i>Description mobile</i>	21
SPONSORS	22
1.1.23. <i>Description du site</i>	22
1.1.24. <i>Description mobile</i>	22
7. MAQUETTES.....	24
DESCRIPTION GLOBALE DES MAQUETTES.....	24
ACCUEIL	25
ACTUALITÉS.....	26
TIMELINE	27
EQUIPE.....	28

ACTUALITÉS	29
SPONSORS	31
8. DIAGRAMME D'ÉTAT	32
9. LISTE DES SERVICES	33
LOGIN	ERREUR ! LE SIGNET N'EST PAS DEFINI.
FILTRAGE	ERREUR ! LE SIGNET N'EST PAS DEFINI.

1. PUBLIC CIBLE

Le public cible principal regroupe les différents sponsors du domaine naval et de l'ingénierie. Ces entreprises fournissent des matériaux dans le domaine naval et dans d'autres domaines techniques liés à l'innovation et au développement durable. Ces potentiels sponsors sont implantés en Suisse et plus particulièrement dans la région d'Yverdon. Ce sont des moyennes à grandes entreprises qui ont les moyens nécessaires pour participer au financement de certains projets.

Le public cible secondaire regroupe les étudiants suisses et plus particulièrement de la HEIG-VD. Les principaux intéressés ont entre 18 et 30 ans, sont principalement des hommes, et ont un intérêt pour l'ingénierie et l'innovation. Ils ont un bon niveau social.

2. PERSONA

JACQUES

1.1.1. Présentation

Jacques, 40 ans, est le chef de communication d'une entreprise de construction navale yverdonnoise qui est incontournable dans le nautisme suisse. Il cherche à encourager l'innovation.

1.1.2. Scénario

Recherche d'informations réussie et prise de contact avec l'équipe HEIG-VD d'Hydrocontest.

Objectifs :

- Vérifier la crédibilité de l'équipe

Suite à un appel téléphonique de l'équipe de communication de la HEIG-VD, Jacques recherche des informations sur l'équipe de l'école d'Yverdon qui participe à Hydrocontest. Il se rend donc sur le site et le parcourt. Il regarde les articles de presse de l'édition 2016 et se rend ensuite sur la page de présentation de l'équipe actuelle. Convaincu, Jacques décide de prendre directement contact avec l'équipe pour leur proposer du matériel.

MEGANE

1.1.3. Présentation

Mégane, 29 ans, ancienne étudiante en ingénierie des médias à la HEIG-VD, fait partie de l'équipe de communication d'un magasin de meubles écologiques et spécialisé dans la récupération. Elle s'intéresse beaucoup au développement durable.

1.1.4. Scénario

Recherche infructueuse d'informations et prise de contact avec l'équipe d'Hydrocontest

Objectif:

- Obtenir plus d'informations sur l'aspect du développement durable du projet hydrocontest.
- Renforcer l'image écologique de son entreprise grâce à du sponsoring.

Mégane a entendu parler du concours grâce à Kéren, son amie étudiante à la HEIG-VD. Très intéressée par l'aspect écologique du projet, elle se rend sur le site pour obtenir plus d'informations. Malheureusement elle ne trouve pas ce qu'elle cherche directement mais est invitée à se rendre sur le site officiel d'Hydrocontest pour plus d'informations. Elle finit par contacter l'équipe pour leur offrir une petite somme en contrepartie d'un peu de visibilité sur leur site.

MATTHIAS

1.1.5. Présentation

Matthias, 25 ans, étudiant en Microtechnique à la HEIG-VD, passe son temps libre à construire des maquettes de bateaux miniatures. Sa copine ne le prend malheureusement pas au sérieux, ce qui l'attriste fortement.

1.1.6. Scénario

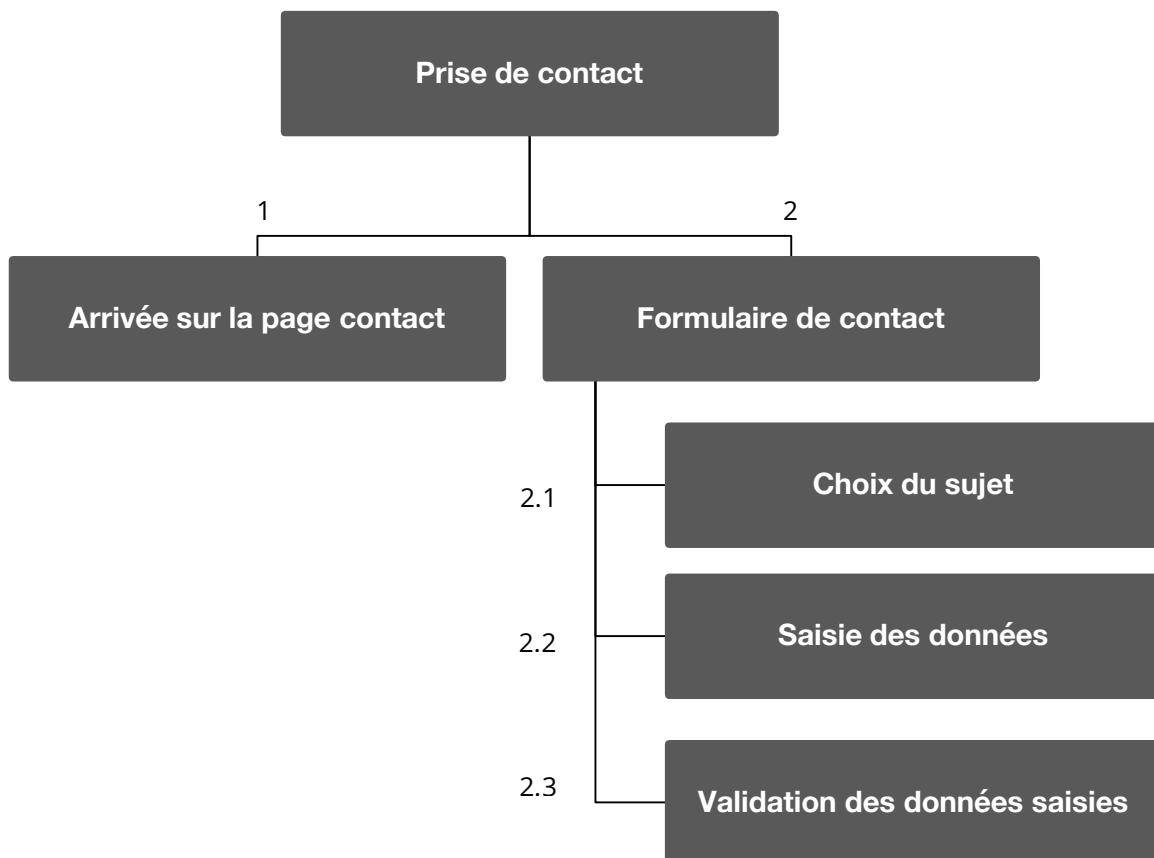
Recherche fructueuse d'informations.

Objectif :

- Se renseigner sur le concours
- Etre pris au sérieux par sa copine en intégrant un vrai projet naval

Matthias, fatigué des remarques de Julie, sa copine, se rend sur le site de l'équipe de la HEIG-VD pour se renseigner sur le concours. Il regarde les photos et vidéos des éditions précédentes puis lit quelques uns des articles écrits par l'équipe. La saison 2017 étant déjà en cours, il met en favoris le site et garde cette idée dans un coin de sa tête.

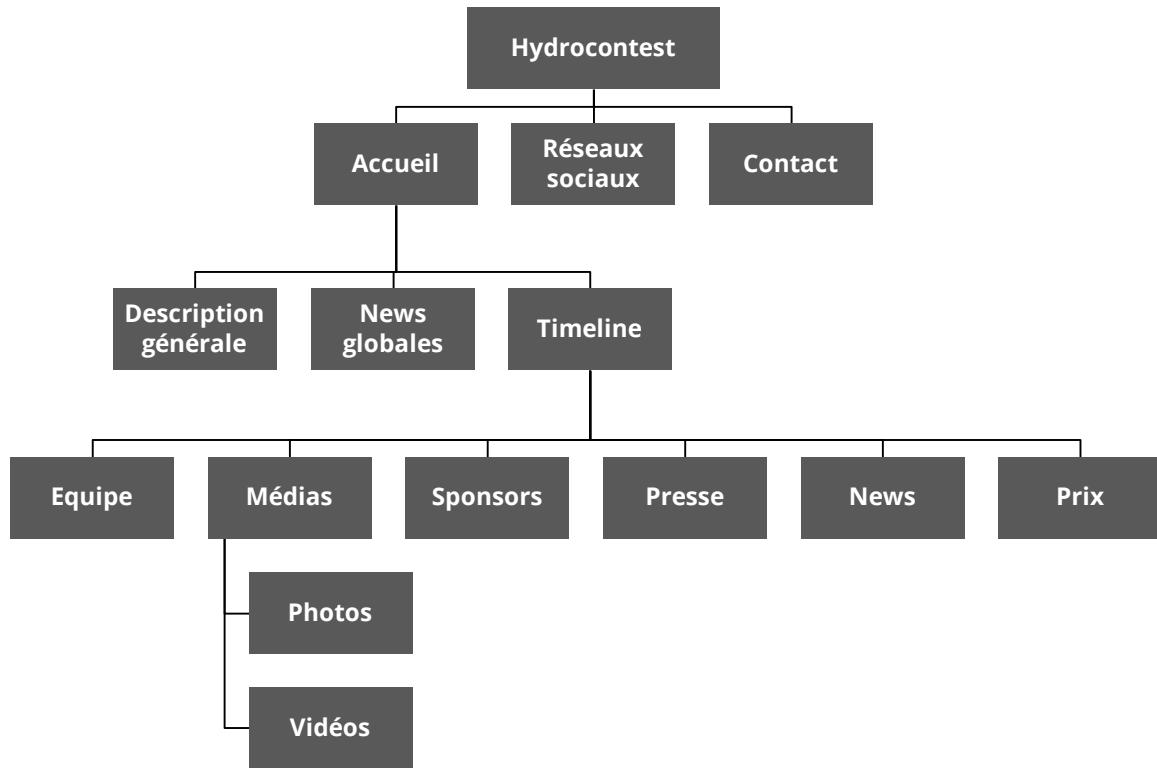
3. ANALYSE DES TÂCHES



4. CAS D'UTILISATION

Nom	Prise de contact
But	Permettre au visiteur de prendre contact avec l'équipe HEIG-VD qui participe à l'HydroContest
Acteur principal	Le site
Intervenants	Le visiteur
Pré-conditions	Le visiteur navigue sur le site internet
Post-conditions	Le visiteur a envoyé un message à l'équipe HEIG-VD
Succès principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arrivée sur la page de contact 2. Formulaire de contact <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Choix du sujet 2.2 Saisie des données 2.3 Validation des informations
Extensions	<ol style="list-style-type: none"> 2.2.a Si les données ne sont pas valides <ol style="list-style-type: none"> 1. Inviter l'utilisateur à corriger les données 2. Aller à 2.2

5. ARCHITECTURE DU SITE



6. MOCKUPS SITE ET MOBILE

INTRODUCTION

Le concept de navigation du site est le suivant:

Lorsque le visiteur arrive sur la page d'accueil il peut visualiser les actualités récentes ou scroller pour atteindre la timeline actuelle. Lorsque celui-ci arrive sur la timeline, il a la possibilité de scroller verticalement pour atteindre les années précédentes ou suivantes ou alors de cliquer directement sur l'année qui l'intéresse pour l'atteindre.

Chaque timeline permet d'accéder aux différentes rubriques la concernant.

Lorsque le visiteur clique sur une rubrique, une popup s'ouvre lui permettant de voir les informations concernant cette rubrique. Il peut ensuite quitter cette popup en cliquant sur un bouton de retour ou alors accéder aux autres rubriques disponibles grâce à un menu se trouvant dans chaque rubrique.

ACCUEIL



1.1.7. Description site

La page d'accueil se veut très simple car un média (vidéo) sera proposé aux visiteurs en fond. Ce choix permet de mettre de l'animation sur le site dès la première page.

La page accueil est composée d'un titre très visible en haut à gauche de la page. Le regard du visiteur se déplaçant en effet, de haut à gauche au bas à droite, l'emplacement du titre est judicieux et lui permet de comprendre directement sur quel site il se trouve.

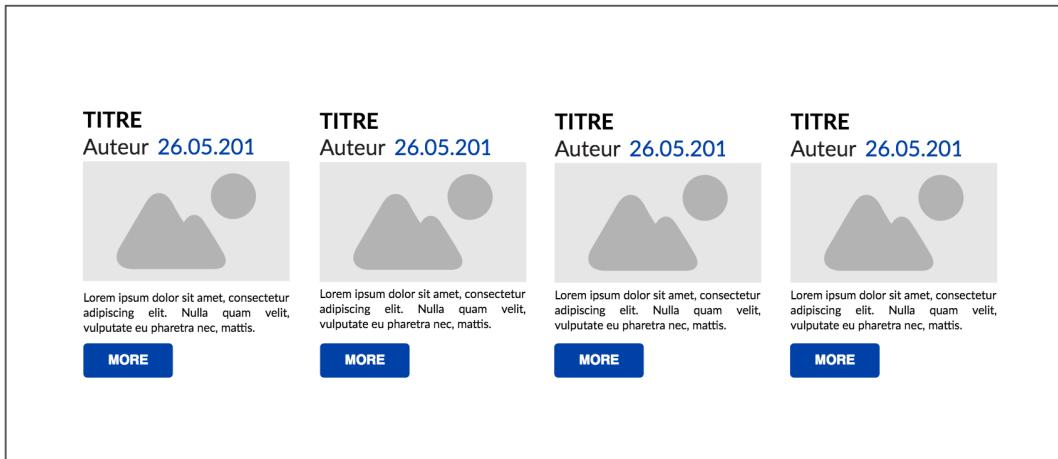
Un compte à rebours se trouve en dessous du titre et permet au lecteur de savoir le temps restant avant la prochaine compétition. Cela permet au site d'être plus actif et attrayant. Un suspens se crée. Une courte description générale l'équipe est placée en bas à droite de la page permettant au lecteur de terminer son balayage du regard par cet élément.

Un bouton contact est placé en haut à droite et les réseaux sociaux en haut à gauche. La simplicité du contenu de cette page permettra d'équilibrer avec les effets en arrière-plan (vidéo) et ainsi ne pas submerger le visiteur d'informations.

1.1.8. Description mobile

La page d'accueil sur mobile ressemblera beaucoup à la page accueil du site web. La vidéo, trop lourde à charger sur un téléphone, sera remplacée par une image de fond. Afin de ne pas submerger le visiteur avec trop de contenu mais au contraire de rendre sa navigation agréable et interactive, le compte à rebours n'est plus visible, tout comme le bouton qui indique le scroll, jugés superflus.

DERNIERES ACTUALITES

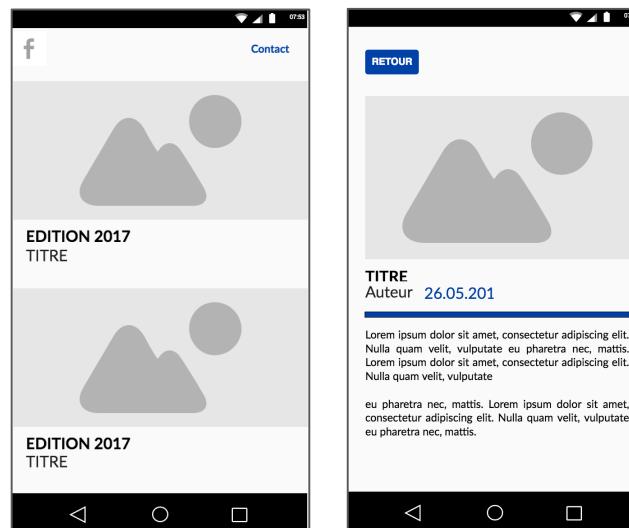


1.1.9. Description du site

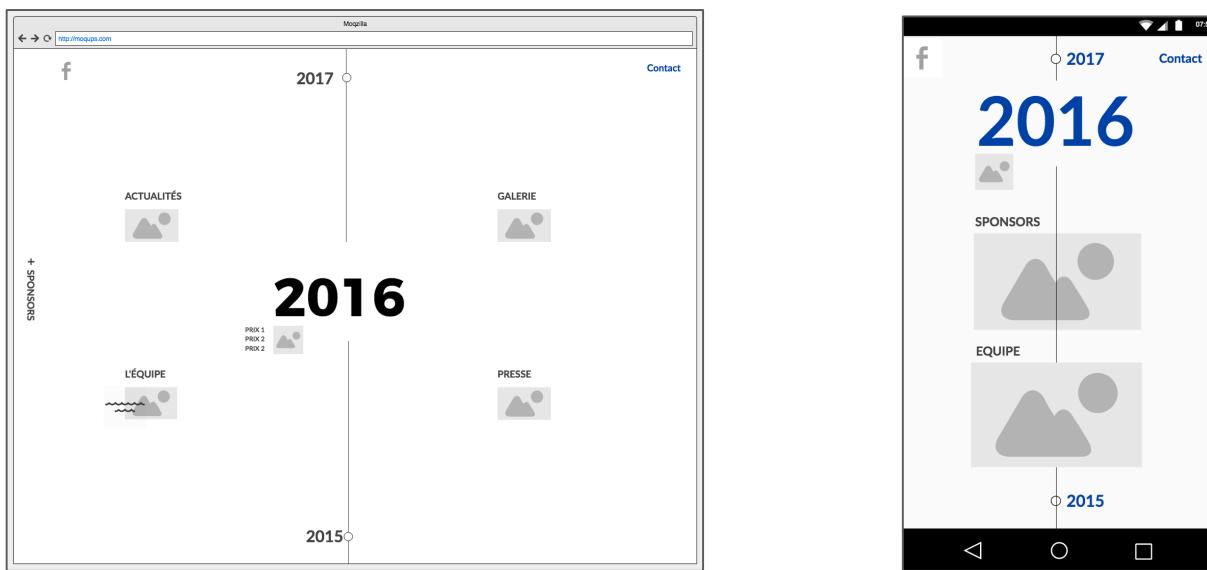
Les actualités globales se veulent également simples dans leur structure. Au nombre de quatre, elles représentent les derniers articles postés par les administrateurs du site. Un titre, une date, un auteur, une image et une petite description sont visibles. Si l'utilisateur souhaite en lire plus, il doit cliquer sur le bouton créé à cet effet. Cela ouvre une page avec l'article en grand. Pour revenir en arrière et quitter la page, l'utilisateur doit appuyer sur un bouton "Revenir", situé en bas de l'article.

1.1.10. Description mobile

Uniquement les deux dernières actualités seront visibles sur la page d'accueil mobile pour éviter ainsi de bombarder le visiteur d'informations sur un petit format. Pour gagner de la place et rendre la navigation plus ergonomique, seuls le titre et l'image sont affichés. Pour accéder à l'article dans son entier, il suffit à l'utilisateur de cliquer sur l'un de ces deux éléments. La version zoomée est la même que celle du site.



TIMELINE



1.1.11. Description du site

La page timeline est centrée sur l'année. En effet, c'est celle-ci qui définit quelle édition le visiteur est entrain de visionner. Cela permet ainsi de montrer clairement au visiteur la structure du site, les différentes rubriques et le fait que les éditions sont en fonction des années.

Les différentes rubriques gravitent autour de l'année. Les prix sont placés au plus près de l'année car ils ont impact important sur le regard que le visiteur aura sur l'édition qu'il visionne.

Les sponsors sont disposés tout à gauche. On peut supposer que cela les fait paraître moins importants que le reste mais cela est au contraire l'inverse. En effet, le fait qu'ils ne soient pas disposés comme les autres rubriques les met en avant. Un effet graphique les fera de plus apparaître de façon plus importante que les autres rubriques sur la page.

Les 4 autres rubriques (équipe, presse, galerie et actualités) sont placées autour de l'année de l'édition de façon équidistante. Cette disposition permet au visiteur de comprendre directement toutes les rubriques qui sont à sa disposition. En cliquant sur les différentes rubriques, différentes popups s'ouvrent et permettent ainsi au visiteur d'accéder aux informations complètes les concernant.

Une ligne verticale passant au centre de la page et « coupe » l'année, permettant de montrer de façon explicite au visiteur le concept de la timeline. En effet, celui-ci pourra observer aux deux extrémités de cette ligne les années antérieures et postérieures à l'année sur laquelle il se trouve.

Lorsque le visiteur déroule la page, les éditions défilent en fonction des années. Les différentes éditions gardent toutes la même disposition.

Si le visiteur désire retourner sur la page d'accueil, un bouton de retour à l'accueil sera disponible et lui permettra de quitter la timeline. L'accès aux réseaux sociaux ainsi qu'au contact lui sont disponibles sur la timeline.

1.1.12. Description mobile

La page timeline sur mobile est très similaire à celle sur le site web. L'année de l'édition est mise en avant tout comme sur le site web. Les prix sont disposés à côté à gauche de l'année d'édition pour être très visible et mettre en avant les récompenses gagnées par la Team HEIG-VD lors de l'édition en question.

Les différentes rubriques sont disposées en bas de l'année de l'édition. La rubrique sponsors est placé en premier étant donné son importance.

Le visiteur aura la possibilité de cliquer sur les différentes rubriques pour ouvrir une nouvelle « page » de navigation et ainsi visionner la rubrique qu'il souhaite.

La timeline sera représentée de la même façon que sur le site web. Une ligne verticale séparant l'écran en deux et avec à ses extrémités les années précédentes et suivantes.

C'est en scrollant verticalement que le visiteur pourra passer d'une édition à une autre. Chaque édition aura la même disposition d'éléments.

CONTACT



1.1.13. Description du site

La page de contact demande directement aux visiteurs quel est le but de leur contact. En effet, comme on peut le voir, différents boutons permettront aux visiteurs de choisir quel type de message ils désirent communiquer à l'équipe Team HEIG-VD. Cette disposition permet ainsi de trier les messages reçus et de permettre une meilleure organisation des contacts pour l'équipe.

Le titre se veut très visible et accrocheur et donne directement le choix au visiteur. Le but étant d'avoir un contact direct avec celui-ci et qu'il se sente écouté.

Un accès aux réseaux sociaux sera disponible en haut à gauche de la page permettant aux visiteurs d'accéder également aux informations concernant l'équipe à travers ces médias.

1.1.14. Description mobile

La page contact sur mobile est très similaire à celle du site web. Les réponses à la question posée ne sont plus disposées à l'horizontale mais à la verticale pour permettre une meilleure visibilité sur mobile.

FORMULAIRE DE CONTACT



1.1.15. Description du site

La page de formulaire de contact sera très ressemblante à la page de contact pour rester dans la continuité au niveau graphique. Le formulaire se voudra simple et légendé selon les critères connus en matière de formulaire. Le but étant que le visiteur sache implicitement ce qu'il doit faire. En effet, comme dans la majorité des formulaires, les champs obligatoires seront accompagnés d'une astérisque ainsi que d'une légende expliquant la signification de ces astérisques ("champs obligatoires"). Un captcha sera également demandées pour restreindre les spams et ainsi éviter un remplissage inutile de la boîte mail officiel de l'équipe Team HEIG-VD.

1.1.16. Description mobile

Le formulaire de contact sur mobile sera disposé à la verticale. Pour que les éléments soient suffisamment grands pour permettre une bonne visibilité, le formulaire sera divisé en deux parties. La première contiendra les informations de base concernant le récepteur et la deuxième contiendra le message que celui-ci veut écrire à l'équipe.

Pour passer de la première partie à la deuxième un bouton « Suite » permettra de réaliser la transition. Pour passer de la deuxième partie à la première un bouton « Retour » sera disponible.

L'accès aux réseaux sociaux sera également disponibles en haut à gauche sur la version mobile.

Le titre du formulaire sera positionné en haut des deux parties pour permettre au visiteur d'être toujours au courant du but de son message. Cela lui permet d'être toujours au courant de ce qu'il est en train de réaliser.

MEDIAS



1.1.17. Description du site

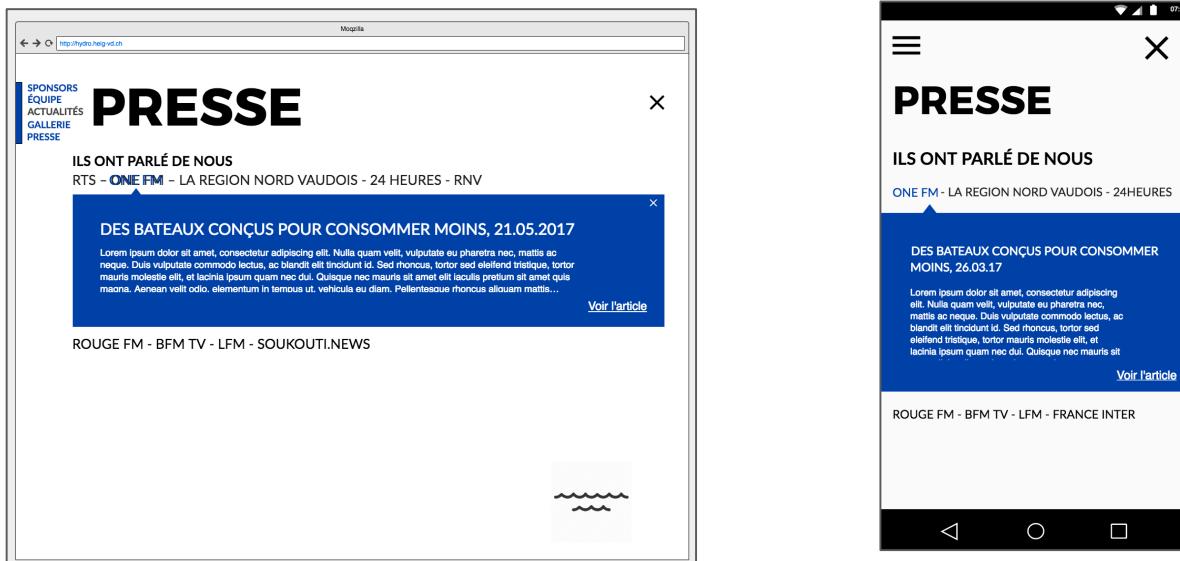
La page galerie sera composée de médias (photos et vidéos) de différente taille et de différentes formes. Cela permet de donner du relief à la page et également du rythme. Le visiteur ne se trouve pas dans un environnement statique et homogène mais plutôt dans un environnement en constante mutation en fonction des médias ajoutés par l'équipe. Cette page sera donc en constante transformation et offrira de la nouveauté au site web au fil du temps. Cela donne du rythme et de la modernité à la page web.

La possibilité de trier les différents médias en fonction de leur type sera offerte au visiteur. Celui pourra cliquer sur le filtre « photo » ou « vidéo » pour n'afficher que celles-ci. Les boutons filtres changeront alors d'aspect pour montrer qu'ils sont sélectionnés, que le filtre est activé. C'est en recliquant sur ceux-ci que le visiteur pourra annuler son filtre et retourner à la disposition dont laquelle il se trouvait en début de visite de la page.

1.1.18. Description mobile

La page galerie sur mobile est similaire à la version site web. La différence étant que les médias seront disposés à la verticale. Le visiteur pourra scroller pour visualiser les médias. Le visiteur pourra également appliquer les filtres tout comme dans la version site web.

PRESSE



1.1.19. Description du site

La page presse se veut dynamique et moderne. En effet, en cliquer sur l'une des presses, les articles de presse écrits par celle-ci s'ouvriront en décalant le reste des presses. Cette façon de procéder est très dynamique et permet au visiteur de savoir où il se trouve exactement dans sa lecture. Cela lui permet également de rester sur la même page et donc de simplifier et rendre plus rapide sa navigation.

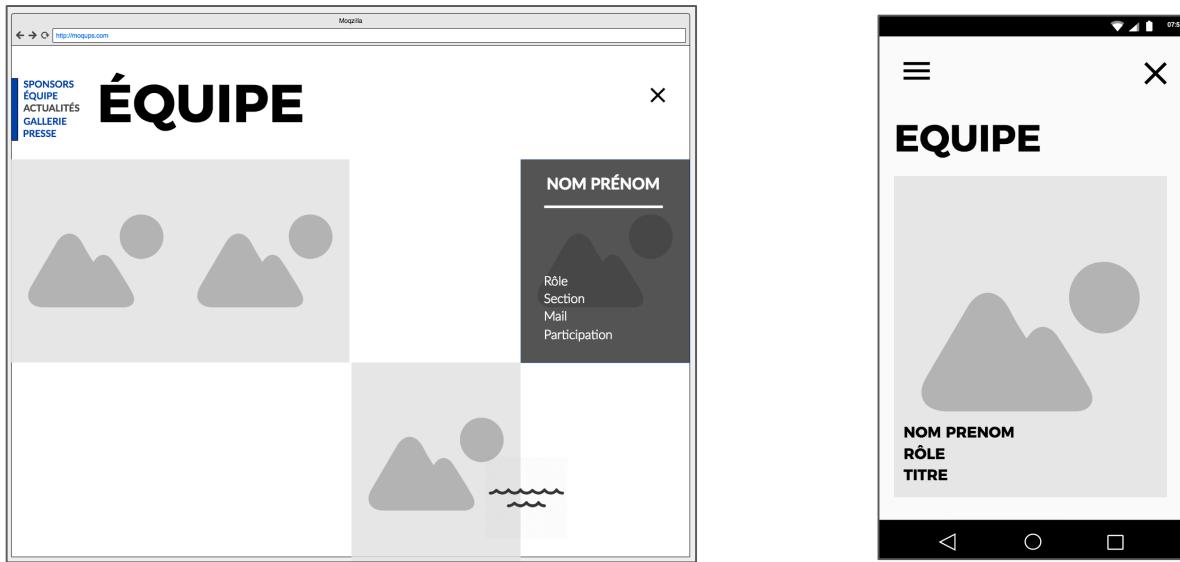
La possibilité de voir l'article directement sur le site web de la presse concernée sera également offerte au visiteur à travers un lien cliquable en bas à droite. Cela lui permet ainsi d'avoir accès directement aux différentes sources et d'avoir donc un regard complet sur les articles proposés.

Si le visiteur désire fermer les articles proposés par une presse qu'il a ouverte, il lui suffit de cliquer à nouveau sur la presse ouverte pour qu'elle se referme. Pour rendre plus explicite, le concept d'apparition des articles de presses, un article sera ouvert lorsque le visiteur se rendra sur la page. Il pourra ainsi se rendre compte de l'arrangement des différents éléments.

1.1.20. Description mobile

La rubrique presse est similaire à la version web. Le concept de navigation d'articles de presse reste le même ainsi que l'ouverture et la fermeture des articles en fonction d'une presse.

EQUIPE



1.1.21. Description du site

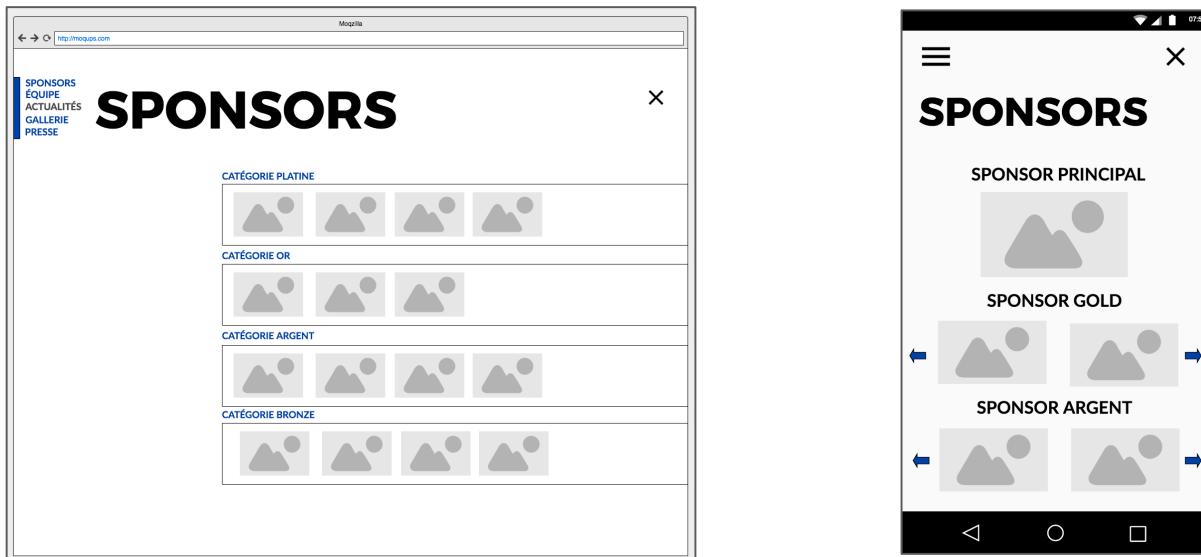
La page équipe sera elle aussi très moderne et destructurée pour donner du rythme à son contenu. De grandes photos des membres de l'équipe seront disponibles. En posant sa souris sur l'une des photos, le visiteur aura accès aux informations le concernant.

Cette façon de procéder permet de ne pas surcharger la page d'information mais au contraire de laisser la possibilité au visiteur de choisir quelle information il désire avoir en sa possession. De plus, cela crée de l'interactivité entre le visiteur et la page qu'il visite et le pousse à l'action et donc à l'intérêt.

1.1.22. Description mobile

La page équipe version mobile est centrée sur un membre à la fois. Le visiteur peut ensuite scroller verticalement pour visionner les différents membres. Les informations concernant les membres sont placées en bas de la photo. Comme le visiteur ne peut pas déplacer un curseur sur son mobile, les informations sont visibles constamment.

SPONSORS



1.1.23. Description du site

Les sponsors sont triés par catégorie, du plus important au moins important. Le but étant de mettre en valeur les sponsors qui ont le plus contribué au projet.

Pour chaque catégorie, les sponsors sont disposés en ligne permettant ainsi de les mettre sur un pied d'égalité. L'intérêt étant que le sponsor ou le potentiel sponsor visitant le site puisse directement connaître tous les autres sponsors qui ont participé au projet et ainsi se faire très rapidement une idée des principaux contributeurs.

Le titre « Sponsors » se veut très visible pour correspondre au design global du site web et également pour que le visiteur sache directement et explicitement sur quelle rubrique il se trouve.

Un bouton « fermer » se trouve en haut à droite et permet au visiteur de fermer la rubrique sur laquelle il se trouve pour retourner sur la page précédente. Le symbole de la croix a été choisi car c'est le symbole le plus connu pour fermer une fenêtre de navigation. Ainsi, le visiteur connaît directement le but de ce bouton et peut l'utiliser facilement.

1.1.24. Description mobile

Sur mobile, les catégories de sponsors sont disposées à la verticale. Les contributeurs les plus importants sont en haut de l'écran. Le visiteur à la possibilité de scroller pour avoir un aperçu complet de ceux-ci.

Comme il peut y avoir plusieurs sponsors par catégorie, la possibilité de les faire défiler à l'horizontale est offerte au visiteur. En effet, celui-ci peut cliquer sur des flèches à droite et à gauche, suivant les sponsors qu'il visionne. Cette disposition permet au visiteur d'avoir ainsi tous les sponsors sur son écran et de ne pas passer d'une page à une autre. Ainsi, il reste sur la même « page » et la navigation est simplifiée.

Le titre de la page est positionné en haut de l'écran en grand pour permettre au visiteur de toujours savoir sur quelle rubrique il se trouve. La possibilité de quitter la rubrique est proposée par une croix en haut à droite de l'écran.

7. MAQUETTES

DESCRIPTION GLOBALE DES MAQUETTES

Lors de la phase d'avant-projet, des mockups ont été mis en place pour aider à visualiser le contenu du site et l'emplacement de certains éléments. Des maquettes ont ensuite été créées d'après ces mockups. Afin de rester fidèle à l'identité visuelle de l'équipe, la couleur du logo a été reprise sur l'ensemble du site.

Choix typographiques: La typographie choisie pour le site est la Montserrat. Libre de droit, elle propose un large choix de graisses différentes. Simple et efficace, elle est lisible et agréable à lire sur un écran, peu importe sa taille. Selon l'importance des éléments disponibles sur la page (titre, liens, etc), un jeu de graisse a été mis en place.

Choix des couleurs: Pour respecter l'identité visuelle de l'équipe, les couleurs choisies sont les mêmes que celles déployées lors de la création du logo. Pour permettre de mettre en avant certains éléments graphiques, le site joue avec le contraste du bleu et du blanc à plusieurs endroits. Le noir, remplacé par du gris foncé pour aider à la lecture, est utilisé pour les textes descriptifs et certains liens inactifs (articles, liens inactifs des popups).

Choix des éléments: Pour ne pas surcharger les pages d'informations inutiles, des éléments graphiques simples ont été choisi pour mettre en avant des textes ou des liens. Des pictogrammes ont également été créés sur la timeline de chaque édition pour accompagner les boutons disponibles et apporter une touche "visuelle" à l'information.

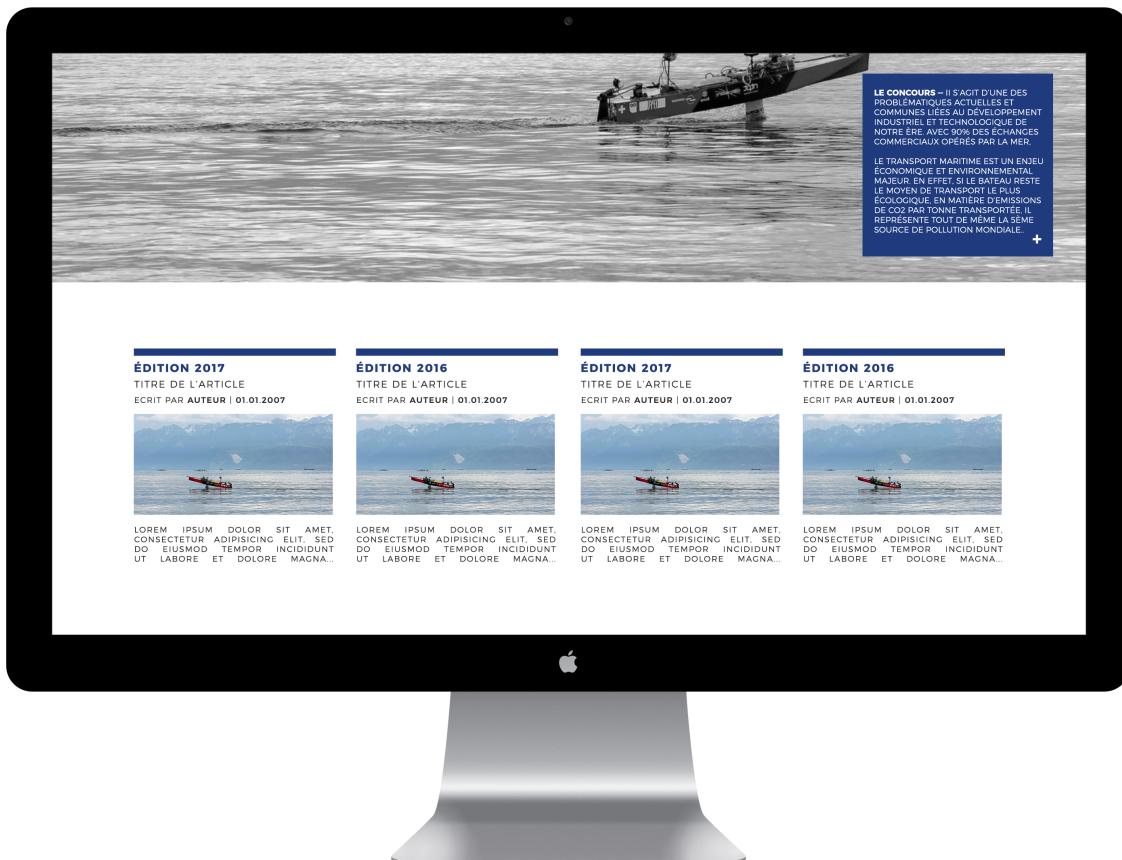
ACCUEIL



Le design de la page d'accueil est simple et permet de repérer les informations les plus importantes en un balayage rapide. De quoi parle le site? De l'équipe de l'HEIG-VD qui participe au concours de l'HydroContest, lui aussi expliqué dans le bord droit de la page.

En fond, une vidéo de la construction des bateaux tournera pour permettre à l'utilisateur de vivre une meilleure immersion et lui apporter un contenu dynamique.

ACTUALITES



ÉDITION 2017

TITRE DE L'ARTICLE
ÉCRIT PAR AUTEUR | 01.01.2007LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,
CONSECTEUR ADIPISCING ELIT. SED
DO EIUSMOD TEMPOR INCIDUNT
UT LABORE ET DOLORE MAGNA..

ÉDITION 2016

TITRE DE L'ARTICLE
ÉCRIT PAR AUTEUR | 01.01.2007LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,
CONSECTEUR ADIPISCING ELIT. SED
DO EIUSMOD TEMPOR INCIDUNT
UT LABORE ET DOLORE MAGNA..

ÉDITION 2017

TITRE DE L'ARTICLE
ÉCRIT PAR AUTEUR | 01.01.2007LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,
CONSECTEUR ADIPISCING ELIT. SED
DO EIUSMOD TEMPOR INCIDUNT
UT LABORE ET DOLORE MAGNA..

ÉDITION 2016

TITRE DE L'ARTICLE
ÉCRIT PAR AUTEUR | 01.01.2007LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,
CONSECTEUR ADIPISCING ELIT. SED
DO EIUSMOD TEMPOR INCIDUNT
UT LABORE ET DOLORE MAGNA..

TIMELINE



Sur la timeline, une image de fond qui représente un des bateaux qui a participé à l'édition est exposée en fond pour mieux différencier chaque participation au concours. L'élément central permet de savoir directement sur quelle édition l'utilisateur se trouve. Quatre boutons, représentant les actualités, l'équipe, la galerie et la presse sont dispersés sur les quatre coins de l'écran. Accompagnés d'icônes, ils sont facilement reconnaissables et se voient rapidement. En une lecture, l'utilisateur sait à quels informations il a accès.

Le bouton de sponsor, mis en évidence grâce à un effet de contraste, est bien lisible sur la page. Si l'édition en question a reçu des prix, une image et les titres des prix seront ajoutés sous l'année sélectionnée.

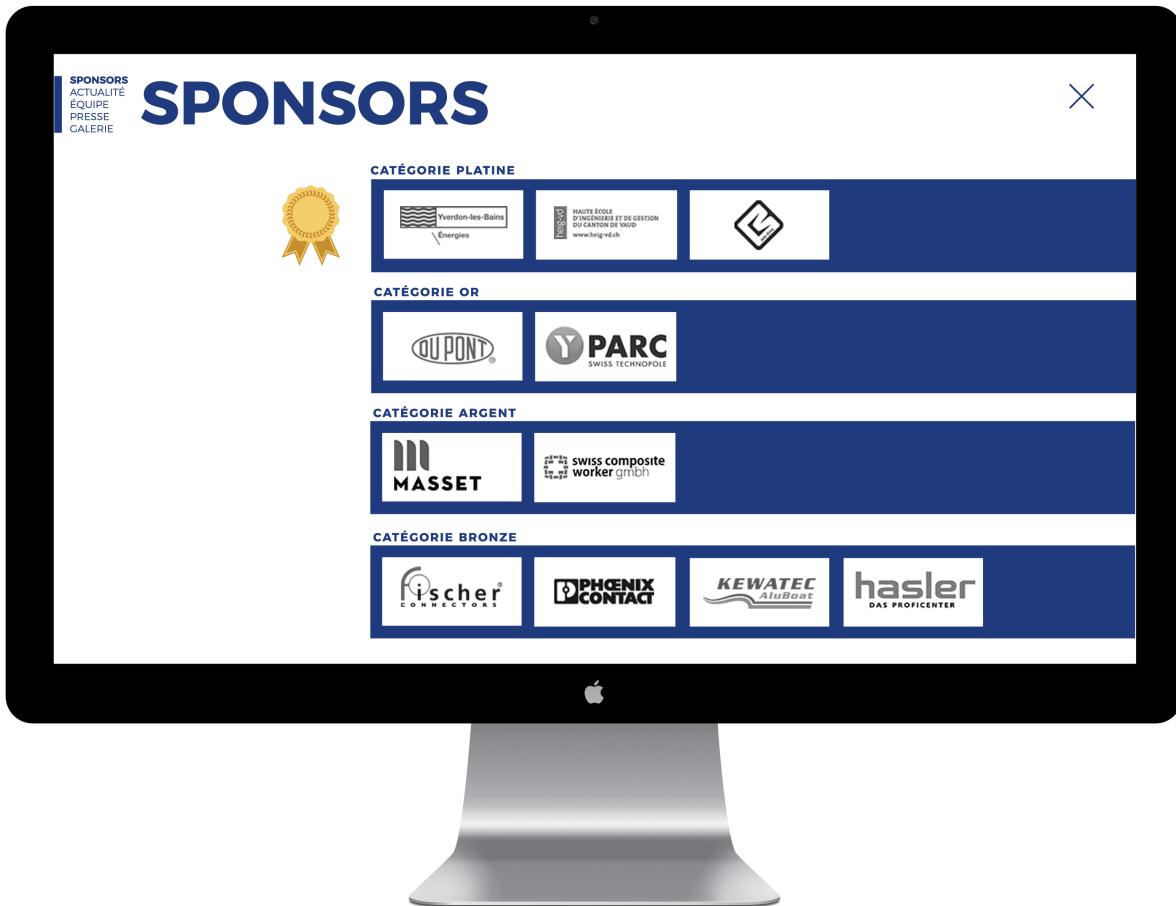
EQUIPE



ACTUALITES



SPONSORS



8. DIAGRAMME D'ÉTAT

Le concept reste le même si on commence par modifier un autre champ dans le formulaire. Le diagramme d'état se trouve dans les annexes.

9. LISTE DES SERVICES GÉRÉS PAR L'IHM

FRONT OFFICE

1. Validation des champs formulaire de contact

BACK OFFICE

Pour toutes les tables présentes dans la base de données :

1. Validation du formulaire d'ajout
2. Validation du formulaire de modification

Pour tous les ajouts d'image dans les formulaires:

1. Validation du format de la photo (vérification de l'extension de l'image)
2. Gestion du crop (vérification de la taille de l'image)

10. LISTE DES SERVICES AVEC SIGNATURE BACKEND

ARTICLE DE PRESSE

1. MémoriserArticlePresse
(unId, uneUrl, unTitreArticle, uneDescription, uneDate, unNomPresse)
2. RetournerArticle
(unId)
3. ModifierArticlePresse
(uneUrl, unTitreArticle, uneDescription, uneDate, unNomPresse)
4. SupprimerArticlePresse
(unId)

SPONSOR

1. MémoriserSponsor
(unNom, uneUrlLogo)
2. RetournerSponsor
(unNom)
3. ModifierSponsor
(unNom, uneUrlLogo, uneUrlSiteWeb)
4. SupprimerSponsor
(unNom)

RÉSEAU SOCIAL

1. MémoriserRéseauSocial
(unNom, uneUrl)
2. RetournerRéseauSocial
(unId)
3. ModifierRéseauSocial
(unId, unNom, uneUrl)
4. SupprimerRéseauSocial
(unId)

PRIX

1. MémoriserPrix
(unNom,uneDescription,unMontant)
2. RetournerPrix
(unId)
3. ModifierPrix
(unId,unNom,uneDescription,unMontant)
4. SupprimerPrix
(unId)

MEMBRE

1. MémoriserMembre
(uneAdresseMail, unNom, unPrenom, uneDateNaissance, uneSection, uneDescription, unePhotoProfil, unRole)
2. RetournerMembre
(unId)
3. ModifierMembre
(unId, uneAdresseMail, unNom, unPrenom, uneDateNaissance, uneSection, uneDescription, unePhotoProfil, unRole)
4. SupprimerMembre
(unId)

MÉDIA

1. MémoriserMédia
(uneUrl, unTitre, uneDate, unAuteur, unTypeMedia)
2. RetournerMédia
(unId)
3. ModifierMédia
(unId, uneUrl, unTitre, uneDate, unAuteur, unTypeMedia)
4. SupprimerMédia
(unId)

ÉDITION

1. MémoriserEdition
(uneAnnee, unNomEquipe, uneUrlImageMedia, uneUrlImageEquipe, unLieu, uneDateDebut, uneDateFin, uneDescription, estPublie)
2. RetournerEdition
(uneAnnee)
3. ModifierEdition
(uneAnnee, unNomEquipe, uneUrlImageMedia, uneUrlImageEquipe, unLieu, uneDateDebut, uneDateFin, uneDescription, estPublie)
4. SupprimerEdition
(uneAnnee)

CATÉGORIE

1. MémoriserCatégorie
(unNom, uneDescription)
2. RetournerCatégorie
(unNom)
3. ModifierCatégorie
(unNom, uneDescription)
4. SupprimerCatégorie
(unNom)

ACTUALITÉ

1. MémoriserActualité
(unTitre, uneDatePublication, uneDateCreation, unContenu, uneDateModification, unAuteur, estPublie, uneUrlImage)
2. RetournerActualité
(unId)
3. ModifierActualité
(unTitre, uneDatePublication, uneDateCreation, unContenu, uneDateModification, unAuteur, estPublie, uneUrlImage)
4. SupprimerActualité
(unId)

BESOINS COMPLEMENTAIRES

1. Membres

- tous les membres pour une édition
- toutes les éditions pour un membre donné

2. Sponsors

- tous les sponsors pour une édition
- toutes les éditions pour un sponsor (avec sa catégorie)

3. News

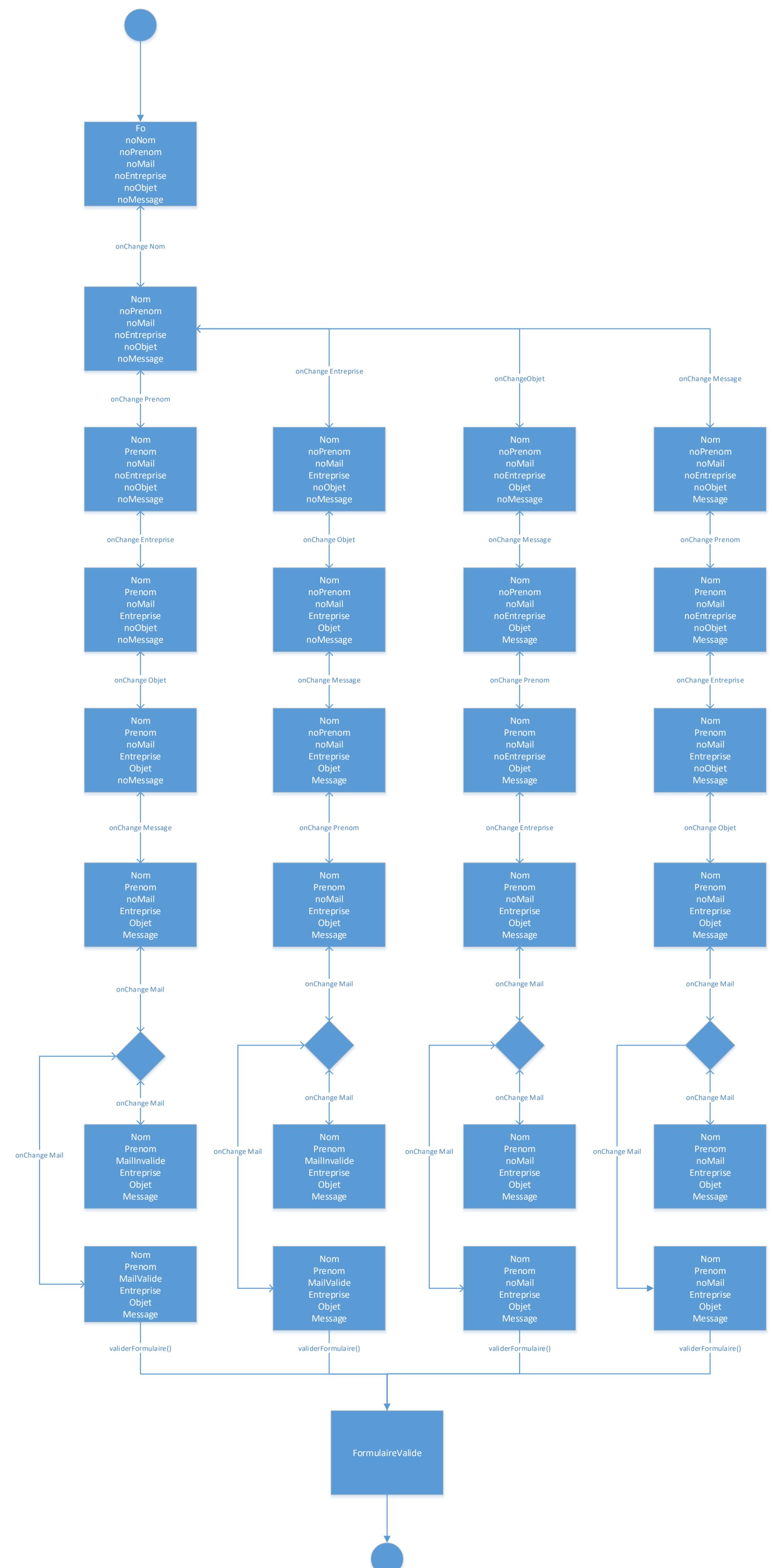
- toutes les news pour une édition

4. Galerie

- tous les médias pour une édition

5. Édition

- tous les prix pour une édition
- tous les sponsors pour une édition (avec leur categorieSponsor)





MODÉLISATION BACK-END

HYDRO-CONTEST

14.06.2017 - VERSION 1 - M44

JOSÉPHINE CHABIN, JULIEN PITTOAZ, KELLY PALA,
KÉREN BAGNOUD, LÉA SOUKOUTI, TIM DELAPIERRE

1. DIAGRAMME DE CLASSES	5
2. DESCRIPTION DES ATTRIBUTS.....	6
3. MODÉLISATION DES TRAITEMENTS	11
ACTUALITÉ	11
1.1.1. <i>Create</i>	11
1.1.2. <i>Update</i>	15
1.1.3. <i>Delete</i>	17
ARTICLE PRESSE	19
1.1.4. <i>Create</i>	19
1.1.5. <i>update</i>	21
1.1.6. <i>Delete</i>	23
CATÉGORIE SPONSOR	25
1.1.7. <i>Create</i>	25
1.1.8. <i>Update</i>	27
1.1.9. <i>Delete</i>	29
EDITION.....	31
1.1.10. <i>Create</i>	31
1.1.11. <i>Update</i>	33
1.1.12. <i>Delete</i>	35
MEDIA	37
1.1.13. <i>Create</i>	37
1.1.14. <i>Update</i>	39
1.1.15. <i>Delete</i>	41
MEMBRE	43
1.1.16. <i>Create</i>	43
1.1.17. <i>Update</i>	45
1.1.18. <i>Delete</i>	47
PRIX.....	49
1.1.19. <i>Create</i>	49
1.1.20. <i>Update</i>	50
1.1.21. <i>Delete</i>	52
RÉSEAU SOCIAL.....	54
1.1.22. <i>Create</i>	54
1.1.23. <i>Update</i>	55
1.1.24. <i>Delete</i>	57
SPONSOR.....	59
1.1.25. <i>create</i>	59
1.1.26. <i>Update</i>	60
1.1.27. <i>Delete</i>	62
CATÉGORIE SPONSOR EDITION SPONSOR	64
1.1.28. <i>Create</i>	64
1.1.29. <i>Delete</i>	68
EDITION MEMBRE	71
1.1.30. <i>Create</i>	71
1.1.31. <i>Update</i>	74
1.1.32. <i>Delete</i>	76
ASSOCIATION COMMENTAIRE	79
1.1.33. <i>Create</i>	79
1.1.34. <i>Delete</i>	82
ASSOCIATION COUVERTURE.....	85
1.1.35. <i>Create</i>	85
1.1.36. <i>Update</i>	88
ASSOCIATION GAIN.....	91
1.1.37. <i>Create</i>	91

1.1.38.	<i>Delete</i>	93
ASSOCIATION ILLUSTRATION		96
1.1.39.	<i>Create</i>	96
1.1.40.	<i>Delete</i>	98
4.	PASSAGE AU RELATIONNEL	101

1. DIAGRAMME DE CLASSES

Cf. Annexes

2. DESCRIPTION DES ATTRIBUTS

CLASSE	ATTRIBUT	TYPE	COMMENTAIRE
EDITION	année	Entier	
	nomEquipe	String	
	urlImageMedia	URL	Image utilisée comme image de fond pour cette édition
	urlImageEquipe	URL	Photo de l'équipe de cette édition
	lieu	String	
	dateDebut	Date	
	dateFin	Date	
	publie	Booléen	
ARTICLEPRESSE	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible
	id	Entier	
	url	URL	
	titreArticle	String	
	description	String	
	dateParution	Date	
	nomPresse	Date	
	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible

CLASSE	ATTRIBUT	TYPE	COMMENTAIRE
EDITIONMEMBRE	roleMembre	String	Le rôle que le membre a eu pour cette édition
	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible
MEMBRE	id	Entier	
	adresseMail	E-Mail	
	nom	String	
	prenom	String	
	dateNaissance	Date	
	section	String	La dernière section dans laquelle s'est inscrit le membre
	description	String	
	photoProfil	URL	
	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible
ACTUALITE	id	Entier	
	titre	String	
	datePublication	Date	Date où la publication est publiée sur le site
	dateCreation	Date	
	contenu	String	
	dateModification	Date	
	auteur	String	
	publie	Booléen	
	urlImage	URL	Lien vers une image permettant d'illustrer l'actualité

CLASSE	ATTRIBUT	TYPE	COMMENTAIRE
	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible
MEDIA	id	Entier	
	url	URL	
	titre	String	
	date	Date	
	auteur	String	
	typeMedia	String	Les seules valeurs acceptées sont « Photo » ou « Video »
	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible
CATEGORIE-EDITIONSPONSOR	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible
CATEGORIE-SPONSOR	nom	String	
	description	String	
	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible

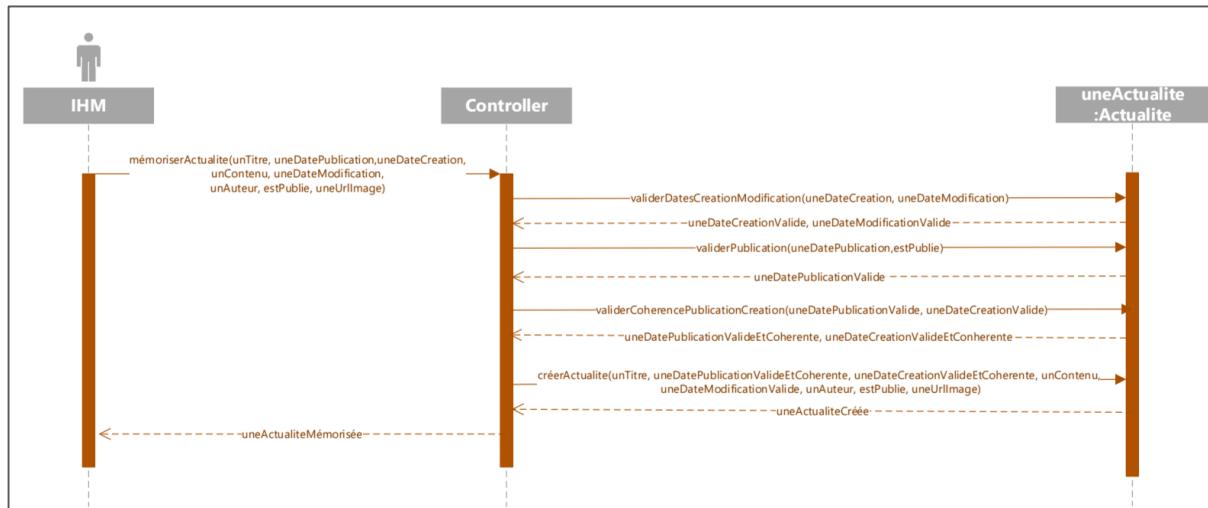
CLASSE	ATTRIBUT	TYPE	COMMENTAIRE
SPONSOR	id	Entier	
	nom	String	
	urlLogo	URL	Lien vers l'image du logo du sponsor
	urlSponsor	URL	Lien vers le site internet du sponsor
	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible
RESEAUSOCIAL	id	Entier	
	nom	String	
	url	URL	Lien vers la page de l'équipe sur le site du réseau social. Ce lien reste le même au fil des éditions.
	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible
UTILISATEUR	id	Entier	
	adresseMail	E-Mail	
	motDePasse	String	
	nomComplet	String	
	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible

CLASSE	ATTRIBUT	TYPE	COMMENTAIRE
GROUPE	nom	String	
	description	String	
	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible
RESSOURCE	id	Entier	
	nom	String	
	actif	Booléen	Uniquement utile pour la base de données. Au lieu de réellement supprimer l'entrée de la base de données, sa valeur « actif » est passée à FAUX et l'entrée n'est plus accessible

3. MODÉLISATION DES TRAITEMENTS

ACTUALITE

1.1.1. Create



MESSAGES

MESSAGE	unTitre
CONTIENT	Un titre de même type que titre de Actualite
MESSAGE	uneDatePublication
CONTIENT	Une date de publication de même type que datePublication de Actualite
MESSAGE	uneDateCreation
CONTIENT	Une date de création de même type que dateCreation de Actualite
MESSAGE	unContenu
CONTIENT	Un contenu de même type que Contenu de Actualite
MESSAGE	uneDateModification
CONTIENT	Une date de modification de même type que dateModification de Actualite
MESSAGE	unAuteur
CONTIENT	Un auteur de même type que Auteur de Actualite
MESSAGE	estPublie
CONTIENT	Un booléen de même type que estPublie de Actualite
MESSAGE	uneUrlImage
CONTIENT	Une url de même type que UrlImage de Actualite
MESSAGE	uneDateCreationValide
CONTIENT	une date de création
SUPPOSE	uneDateCreationValide est une date antérieure ou égale à uneDateModification
MESSAGE	uneDateCreationInvalide
CONTIENT	une date de création

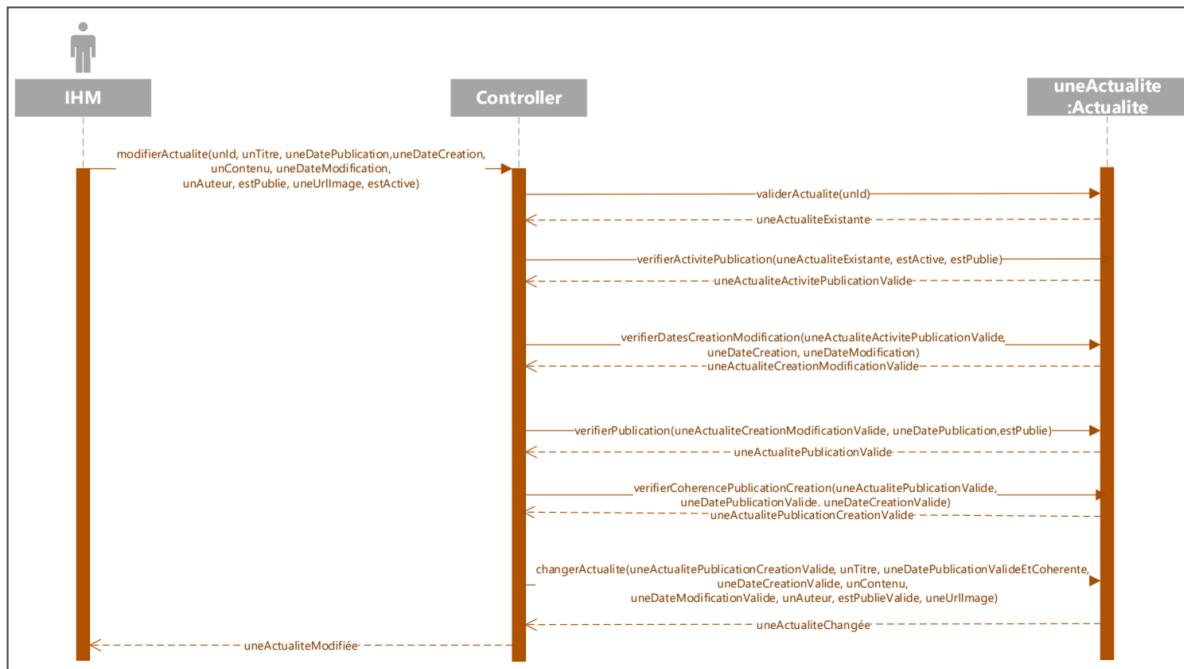
SUPPOSE	uneDateCreationInvalide est une date postérieure à uneDateModification
MESSAGE	uneDateModificationValide
CONTIENT	une date de modification
SUPPOSE	uneDateModificationValide est une date postérieure ou égale à uneDateCreation
MESSAGE	uneDateModificationInvalide
CONTIENT	une date de modification
SUPPOSE	uneDateModificationValide est une date antérieure à uneDateCreation
MESSAGE	uneDatePublicationValide
CONTIENT	une date de publication
SUPPOSE	si estPublie est « vrai », uneDatePublicationValide est une date antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
MESSAGE	uneDatePublicationInvalide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	si estPublie est « vrai », uneDatePublicationInvalide est une date postérieure à la date d'aujourd'hui
MESSAGE	uneDatePublicationValideEtCoherente
CONTIENT	une date de publication
SUPPOSE	uneDatePublicationValideEtCoherente est postérieure ou égale à uneDateCreationValide
MESSAGE	uneDatePublicationValideEtIncoherente
CONTIENT	une date de publication
SUPPOSE	uneDatePublicationValideEtIncoherente est antérieure à uneDateCreationValide
MESSAGE	uneDateCreationValideEtCoherente
CONTIENT	une date de création
SUPPOSE	uneDateCreationValideEtCoherente est antérieur ou égale à uneDateCreationValide
MESSAGE	uneDateCreationValideEtIncoherente
CONTIENT	une date de création
SUPPOSE	uneDateCreationValideEtIncoherente est postérieure à uneDatePublicationValide
MESSAGE	uneActualiteCréeé
CONTIENT	Une actualité

MÉTHODES

MÉTHODE	validerDatesCreationModification(uneDateCreation, uneDateModification)
OBJECTIF	Vérifier que uneDateCreation fournie est antérieure ou égale à uneDateModification fournie
REÇOIT	uneDateCreation et uneDateModification
GÉNÈRE	uneDateCreationCreationValide et uneDateModificationValide ou uneDateCreationCreationInvalide et uneDateModificationValide ou uneDateCreationCreationValide et uneDateModificationInvalide ou uneDateCreationCreationInvalide et uneDateModificationInvalide
MÉTHODE	validerPublication(unDatePublication, estPublie)
OBJECTIF	Vérifier que uneDatePublication est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui si estPublie est « vrai »
REÇOIT	uneDatePublication et estPublie
GÉNÈRE	uneDatePublicationValide ou uneDatePublicationInvalide
MÉTHODE	validerCoherencePublicationCreation(uneDatePublicationValide, uneDateCreationValide)
OBJECTIF	Vérifier que uneDatePublicationValide est postérieure ou égale à la date uneDateCreationValide
REÇOIT	uneDatePublicationValideEtCoherente et uneDateCreationValideEtCoherente
GÉNÈRE	ou

	<p>uneDatePublicationValideEtIncoherente et uneDateCreationValideEtCoherente</p> <p>ou</p> <p>uneDatePublicationValideEtCoherente et uneDateCreationValideEtIncoherente</p> <p>ou</p> <p>uneDatePublicationValideEtIncoherente et uneDateCreationValideEtIncoherente</p>
MÉTHODE	créerActualite(unTitre, uneDatePublicationValideEtCoherente, uneDateCreationValideEtCoherente, unContenu, uneDateModificationValide, unAuteur, estPublie, uneUrlImage)
OBJECTIF	
REÇOIT	créer une nouvelle actualité
GÉNÈRE	uneActualiteCréée

1.1.2. Update



MESSAGE

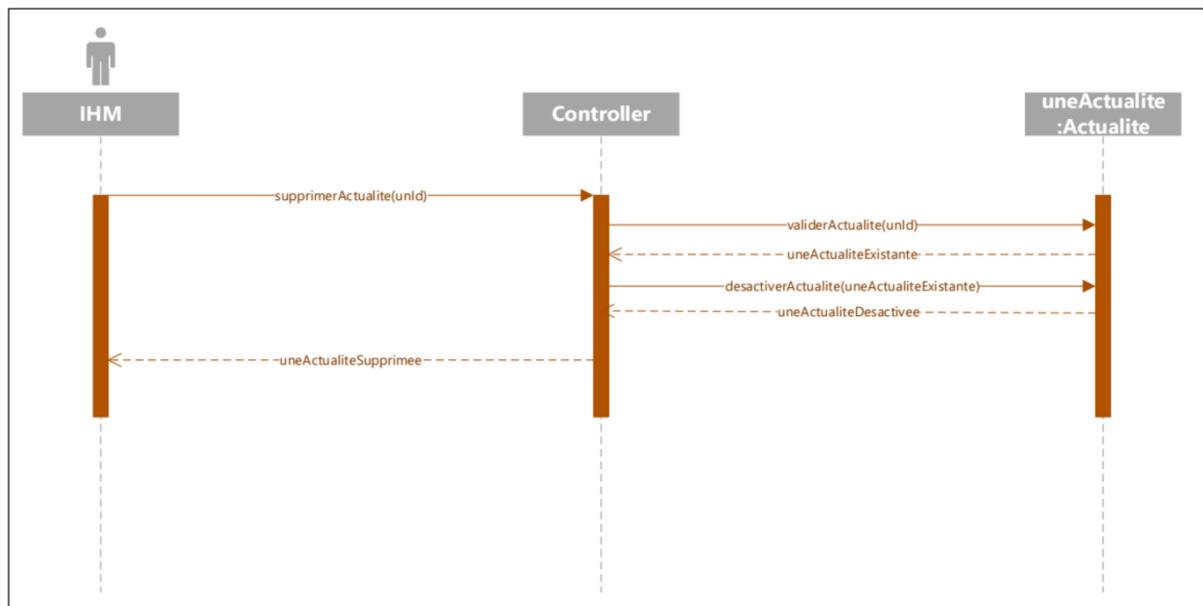
MESSAGE	unNom
CONTIENT	Un nom de même type que Nom de Sponsor
MESSAGE	uneUrlLogo
CONTIENT	Une URL Logo de même type que UrlLogo de Sponsor
MESSAGE	unSponsorExistant
CONTIENT	un sponsor
SUPPOSE	unSponsorExistant appartient à l'ensemble des sponsors persistants
MESSAGE	unSponsorInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneSponsorInexistant n'appartient pas à l'ensemble des sponsors persistants
MESSAGE	unSponsorChangé
CONTIENT	Un sponsor

MÉTHODES

MÉTHODE	validerSponsor(unNom)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un sponsor persistant basé sur unNom fourni
REÇOIT	unNom

GÉNÈRE	unSponsorExistant ou unSponsorInexistant
MÉTHODE	changerSponsor(unSponsorExistant, uneUrlLogo)
OBJECTIF	modifier un sponsor persistant
REÇOIT	unSponsorExistant et uneUrlLogo
GÉNÈRE	unSponsorChangé

1.1.3. Delete



MESSAGES

MESSAGE	unId
CONTIENT	Un ID de même type que id de Actualite
MESSAGE	uneActualiteExistante
CONTIENT	une actualite
SUPPOSE	uneActualiteExistante appartient à l'ensemble des actualités persistantes
MESSAGE	uneActualiteInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneActualiteInexistante n'appartient pas à l'ensemble des actualités persistantes
MESSAGE	uneActualiteDesactivee
CONTIENT	une actualité
SUPPOSE	uneActualiteDesactivee a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	uneActualiteActivee
CONTIENT	Un sponsor
SUPPOSE	uneActualiteActivee a sa propriété « actif » à VRAI

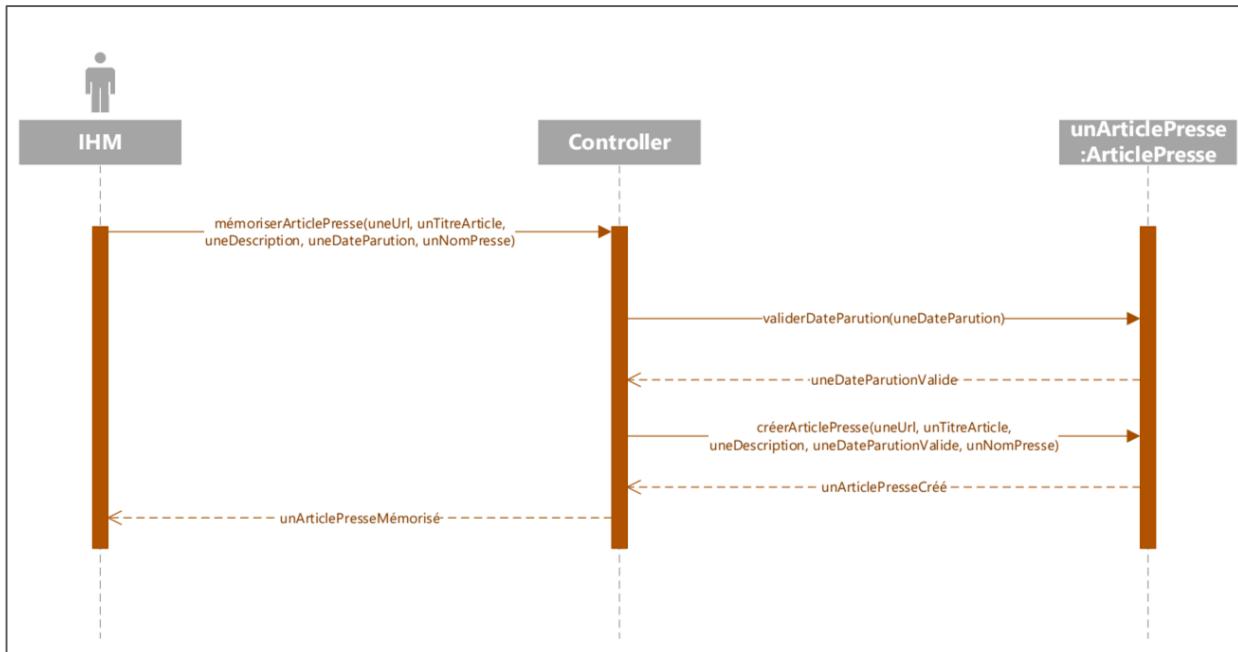
METHODES

MÉTHODE	validerActualite(unId)
OBJECTIF	vérifier qu'une actualité appartient à l'ensemble des actualités persistantes basé sur unId fourni.
REÇOIT	UnId

GÉNÈRE	uneActualiteExistante ou uneActualiteInexistante
MÉTHODE	desactiverActualite(uneActualiteExistante)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de uneActualiteExistante à FAUX ainsi que les propriétés actif de toutes les associations avec lesquelles celui-ci est associé.
REÇOIT	uneActualiteExistante
GÉNÈRE	uneActualiteActivee ou uneActualiteDesactivee

ARTICLE PRESSE

1.1.4. Create



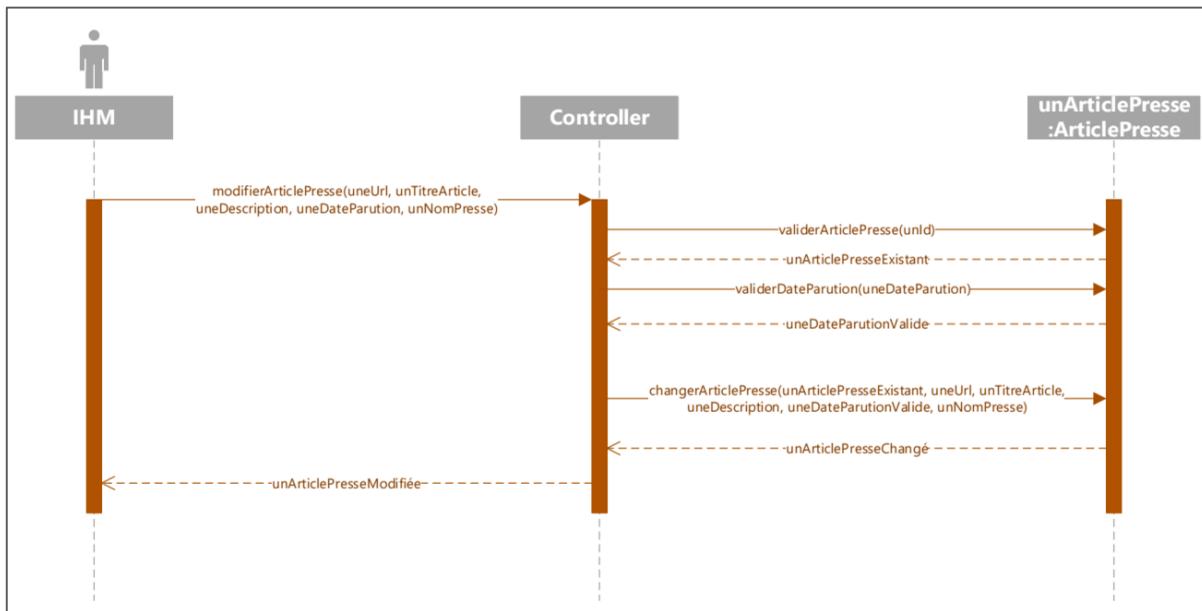
MESSAGES

MESSAGE	uneUrl
CONTIENT	Une Url de même type que url de ArticlePresse
MESSAGE	unTitreArticle
CONTIENT	Un TitreArticle de même type que titreArticle de Article Presse
MESSAGE	uneDescription
CONTIENT	Une Description de même type que description de ArticlePresse
MESSAGE	uneDateParution
CONTIENT	Une Date de même type que dateParution de ArticlePresse
MESSAGE	unNomPresse
CONTIENT	Un NomPresse de même type que nomPresse de ArticlePresse
MESSAGE	uneDateParutionValide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateParutionValide est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
MESSAGE	uneDateParutionInvalide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateParutionInvalide n'est pas antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
MESSAGE	unArticlePresseCréé
CONTIENT	unArticlePresse

MÉTHODES

MÉTHODE	validerDateParution(uneDateParution)
OBJECTIF	vérifier que uneDateParution est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
REÇOIT	unDateParution
GÉNÈRE	uneDateParutionValide ou uneDateParutionInvalide
MÉTHODE	créerArticlePresse(unId, uneUrl, unTitreArticle, uneDescription, uneDate, unNomPresse)
OBJECTIF	créer un nouvel article de presse
REÇOIT	unId, uneUrl, unTitreArticle, uneDescription, uneDate, unNomPresse
GÉNÈRE	unArticlePresseCréé

1.1.5. update



MESSAGES

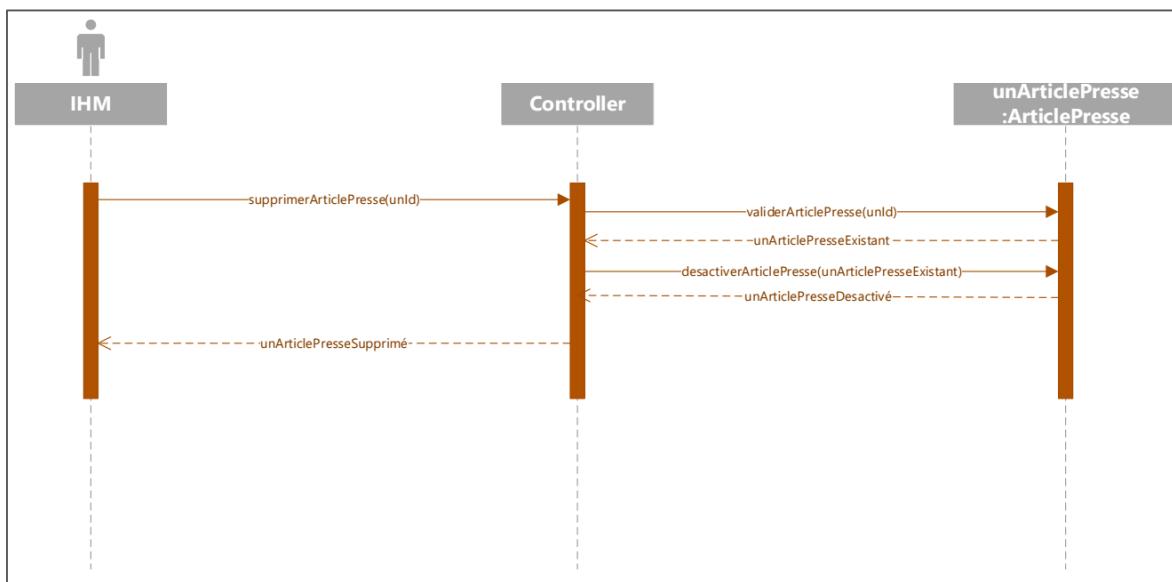
MESSAGE	unId
CONTIENT	unId de même type que Id de ArticlePresse
MESSAGE	uneUrl
CONTIENT	Une Url de même type que Url de ArticlePresse
MESSAGE	unTitreArticle
CONTIENT	Un TitreArticle de même type que TitreArticle de Article Presse
MESSAGE	uneDescription
CONTIENT	Une Description de même type que Description de ArticlePresse
MESSAGE	uneDateParution
CONTIENT	Une Date de même type que Date de ArticlePresse
MESSAGE	unNomPresse
CONTIENT	Un NomPresse de même type que NomPresse de ArticlePresse
MESSAGE	unArticlePresseExistant
CONTIENT	Un ArticlePresse
SUPPOSE	Un ArticlePresse appartient à l'ensemble des ArticlePresse persistants
MESSAGE	unArticlePresselInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	Un ArticlePresse n'appartient pas à l'ensemble des ArticlePresse persistants
MESSAGE	uneDateParutionValide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateParutionValide est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
MESSAGE	uneDateParutionInvalide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	

	uneDateParutionInvalidé n'est pas antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
MESSAGE CONTIENT	unArticlePresseChangé Un ArticlePresse

MÉTHODES

MÉTHODE	validerArticlePresse(unId)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un article de presse persistant basé sur unId fourni
REÇOIT	unId
GÉNÈRE	unArticlePresseExistant ou unArticlePresselnexistant
MÉTHODE	validerDateParution(uneDateParution)
OBJECTIF	vérifier que uneDateParution est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
REÇOIT	unDateParution
GÉNÈRE	uneDateParutionValide ou uneDateParutionInvalidé
MÉTHODE	changerArticlePresse(unArticlePresseExistant, uneUrl, unTitreArticle, uneDescription, uneDate, unNomPresse)
OBJECTIF	modifier un article presse persistant
REÇOIT	unArticlePresseExistant, uneUrl, unTitreArticle, uneDescription, uneDate, unNomPresse
GÉNÈRE	unArticlePresseChangé

1.1.6. Delete



MESSAGES

MESSAGE	unId
CONTIENT	Un ID de même type que id de ArticlePresse
MESSAGE	unArticlePresseExistant
CONTIENT	un article de presse
SUPPOSE	unArticlePresseExistant appartient à l'ensemble des articles de presse persistants
MESSAGE	unArticlePresselnexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unArticlePresselnexistant n'appartient pas à l'ensemble des articles de presse persistants
MESSAGE	unArticlePresseDesactive
CONTIENT	un article de presse
SUPPOSE	unArticlePresseDesactive a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	unArticlePresseActive
CONTIENT	Un article de presse
SUPPOSE	unArticlePresseActive a sa propriété « actif » à VRAI

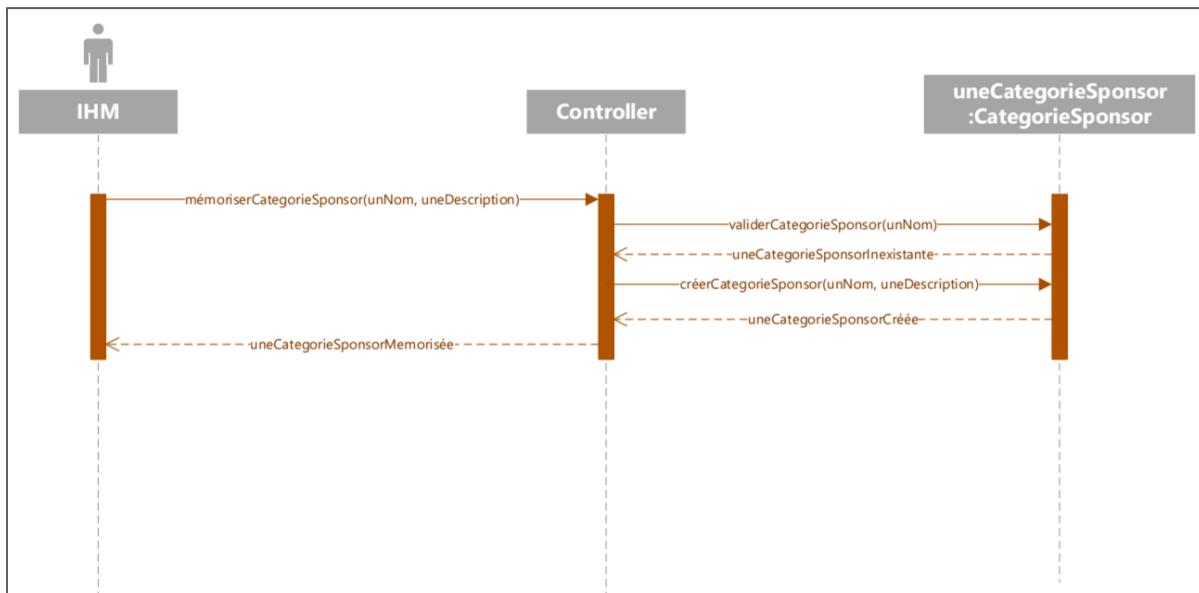
METHODES

MÉTHODE	validerArticlePresse(unId)
OBJECTIF	vérifier qu'un article de presse appartient à l'ensemble des articles de presse persistant basé sur unId fourni.
REÇOIT	unId

GÉNÈRE	unArticlePresseExistant ou unArticlePresseInexistant
MÉTHODE	desactiverArticlePresse(unArticlePresseExistant)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de unArticlePresseExistant à FAUX ainsi que les propriétés actif de toutes les associations avec lesquelles celui-ci est associé.
REÇOIT	unArticlePresseExistant
GÉNÈRE	unArticlePresseActive ou unArticlePresseDesactive

CATEGORIE SPONSOR

1.1.7. Create



MESSAGES

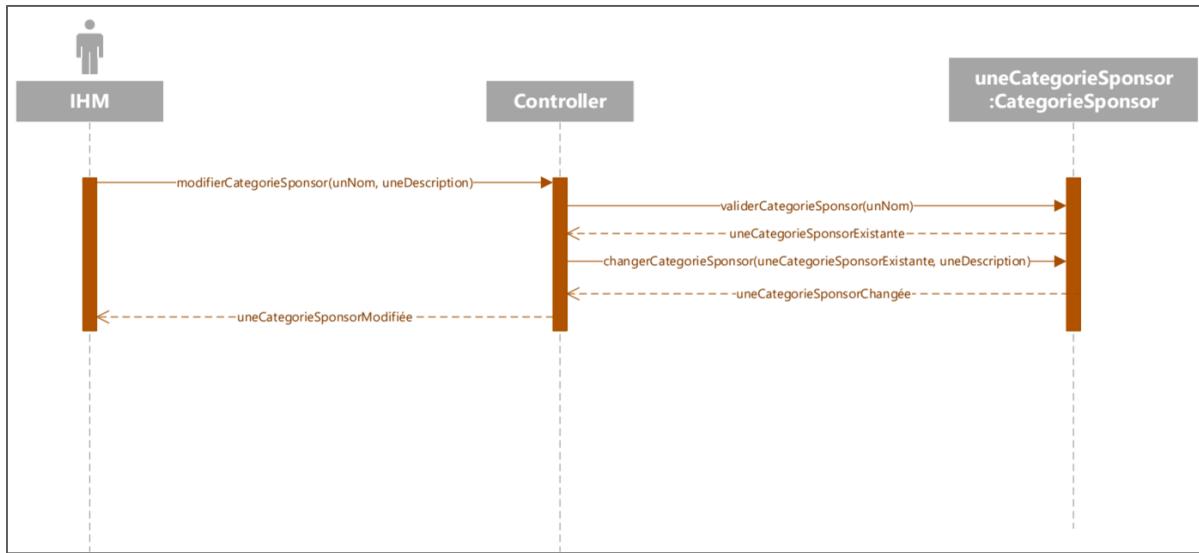
MESSAGE	unNom
CONTIENT	Un nom de même type que Nom de CategorieSponsor
MESSAGE	uneDescription
CONTIENT	Une description de même type que Description de CategorieSponsor
MESSAGE	uneCategorieSponsorExistant
CONTIENT	un sponsor
SUPPOSE	uneCategorieSponsorExistant appartient à l'ensemble des catégories sponsors persistantes
MESSAGE	unCategorieSponsorInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unCategorieSponsorInexistante n'appartient pas à l'ensemble des catégories sponsors persistantes
MESSAGE	uneCategorieSponsorCréée
CONTIENT	Une catégorie sponsor

MÉTHODES

MÉTHODE	validerCategorieSponsor(unNom)
OBJECTIF	Vérifier qu'il n'existe pas une catégorie sponsor persistante basée sur unNom fourni
REÇOIT	

GÉNÈRE	unNom uneCategorieSponsorExiste ou uneCategorieSponsorInexistante
MÉTHODE	créerCategorieSponsor(unNom, uneDescription)
OBJECTIF	créer une nouvelle catégorie sponsor
REÇOIT	unNom et uneDescription
GÉNÈRE	uneCategorieSponsorCréée

1.1.8. Update



MESSAGES

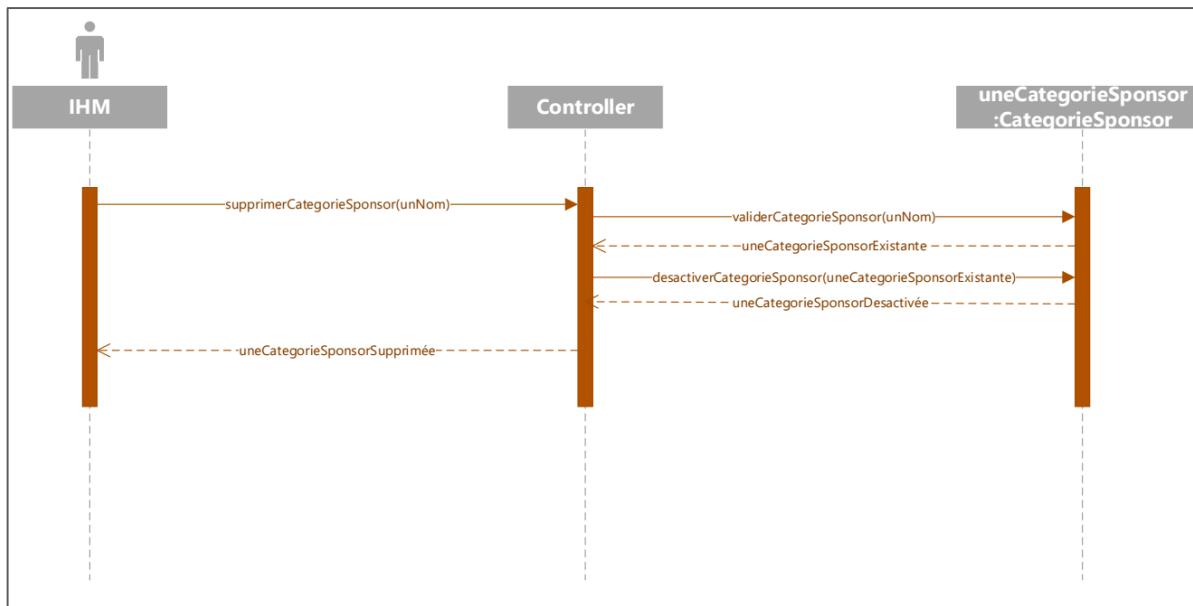
MESSAGE	unNom
CONTIENT	Un nom de même type que Nom de CategorieSponsor
MESSAGE	uneDescription
CONTIENT	Une description de même type que Description de CategorieSponsor
MESSAGE	uneCategorieSponsorExiste
CONTIENT	une catégorie sponsor
SUPPOSE	uneCategorieSponsorExiste appartient à l'ensemble des catégories sponsors persistantes
MESSAGE	uneCategorieSponsorInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneCategorieSponsorInexistante n'appartient pas à l'ensemble des catégories sponsors persistantes
MESSAGE	uneCategorieSponsorChangée
CONTIENT	Une catégorie sponsor

MÉTHODES

MÉTHODE	validerCategorieSponsor(unNom)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe une catégorie sponsor persistante basée sur unNom fourni
REÇOIT	unNom
GÉNÈRE	uneCategorieSponsorExiste ou uneCategorieSponsorInexistante

MÉTHODE	changerCategorieSponsor(uneCategorieSponsorExisteante, uneDescription)
OBJECTIF	modifier une catégorie sponsor persistante
REÇOIT	uneCategorieSponsorExisteante et uneDescription
GÉNÈRE	uneCategorieSponsorChangée

1.1.9. Delete



MESSAGES

MESSAGE	unNom
CONTIENT	Un nom de même type que nom de CategorieSponsor
MESSAGE	uneCategorieSponsorExistante
CONTIENT	une catégorie sponsor
SUPPOSE	uneCategorieSponsorExistant appartient à l'ensemble des catégories sponsors persistantes
MESSAGE	uneCategorieSponsorInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneCategorieSponsorInexistante n'appartient pas à l'ensemble des catégories sponsors persistantes
MESSAGE	uneCategorieSponsorDesactivee
CONTIENT	une catégorie sponsor
SUPPOSE	uneCategorieSponsorDesactivee a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	unCategorieSponsorActivee
CONTIENT	Une catégorie sponsor
SUPPOSE	uneCategorieSponsorActivee a sa propriété « actif » à VRAI

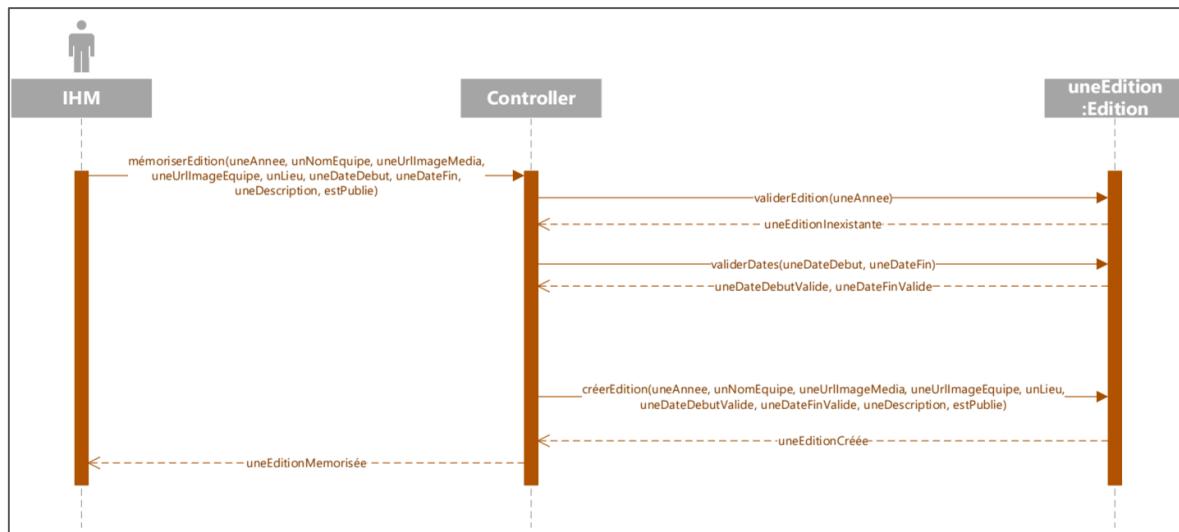
METHODES

MÉTHODE	validerCategorieSponsor(unNom)
OBJECTIF	vérifier qu'un sponsor appartient à l'ensemble des catégories sponsors persistantes basé sur unNom fourni.
REÇOIT	unNom

GÉNÈRE	uneCategorieSponsorExisteante ou uneCategorieSponsorInexistante
MÉTHODE	desactiverCategorieSponsor(uneCategorieSponsorExisteante)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de uneCategorieSponsorExisteante à FAUX
REÇOIT	ainsi que les propriétés actif de toutes les associations avec lesquelles celle-ci est associé.
GÉNÈRE	uneCategorieSponsorExisteante uneCategorieSponsorActivee ou uneCategorieSponsorDesactivee

EDITION

1.1.10. Create



MESSAGES

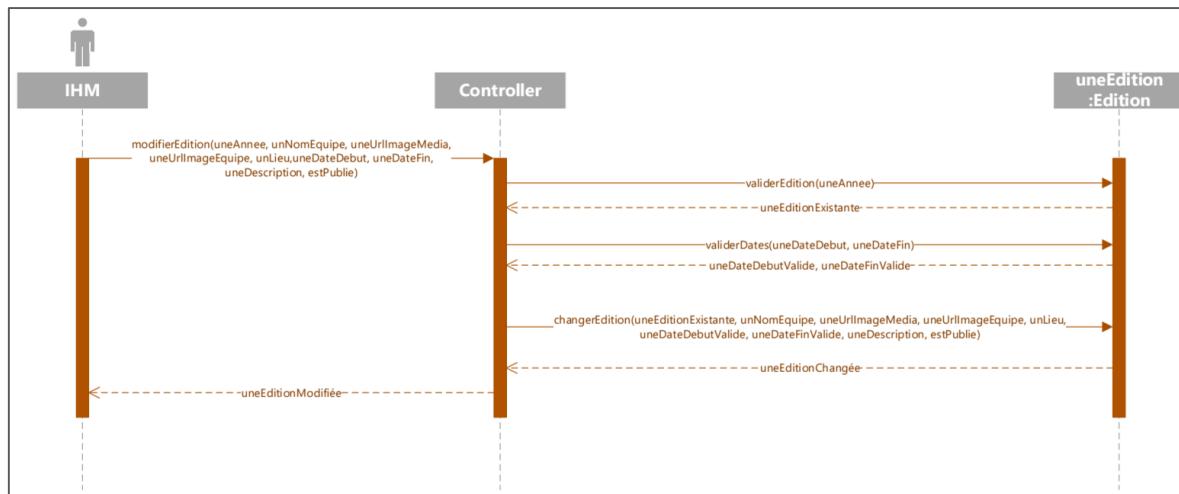
MESSAGE	unAnnee
CONTIENT	Une année de même type que Année de Edition
MESSAGE	unNomEquipe
CONTIENT	Un nom d'équipe de même type que NomEquipe de Edition
MESSAGE	uneUrlImageMedia
CONTIENT	Une URL de même type que UrlImageMedia de Edition
MESSAGE	uneUrlImageEquipe
CONTIENT	Une URL de même type que UrlImageEquipe de Edition
MESSAGE	unLieu
CONTIENT	Un lieu de même type que Lieu de Edition
MESSAGE	uneDateDebut
CONTIENT	Une date de même type que DateDebut de Edition
MESSAGE	uneDateFin
CONTIENT	Une date de même type que DateFin de Edition
MESSAGE	uneDescription
CONTIENT	Une description de même type que Description de Edition
MESSAGE	estPublie
CONTIENT	Un booléen de même type que estPublie de Edition
MESSAGE	unEditionExistante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	unEditionExistante appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneDateDebutValide

CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateDebutValide est antérieure à uneDateFin
MESSAGE	uneDateFinValide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateFinValide est postérieure à uneDateDebut
MESSAGE	unEditionCréée
CONTIENT	Une édition

MÉTHODES

MÉTHODE	validerDates(uneDateDebut, uneDateFin)
OBJECTIF	Vérifier que uneDateFin reçue est postérieure à uneDateDebut reçue
REÇOIT	uneDateFin, uneDateDebut
GÉNÈRE	uneDateDebutValide et uneDateFinValide
MÉTHODE	validerEdition(uneAnnee)
OBJECTIF	Vérifier qu'il n'existe pas une édition persistant basé sur uneAnnee fournie
REÇOIT	uneAnnee
GÉNÈRE	uneEditionExistante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	créerEdition(uneAnnee, unNomEquipe, uneUrlImageMedia, uneUrlImageEquipe, unLieu, uneDateDebutValide, uneDateFinValide, uneDescription, estPublie)
OBJECTIF	créer une nouvelle édition
REÇOIT	uneAnnee, unNomEquipe, uneUrlImageMedia, uneUrlImageEquipe, unLieu, uneDateDebutValide, uneDateFinValide, uneDescription, estPublie
GÉNÈRE	uneEditionCréée

1.1.11. Update



MESSAGES

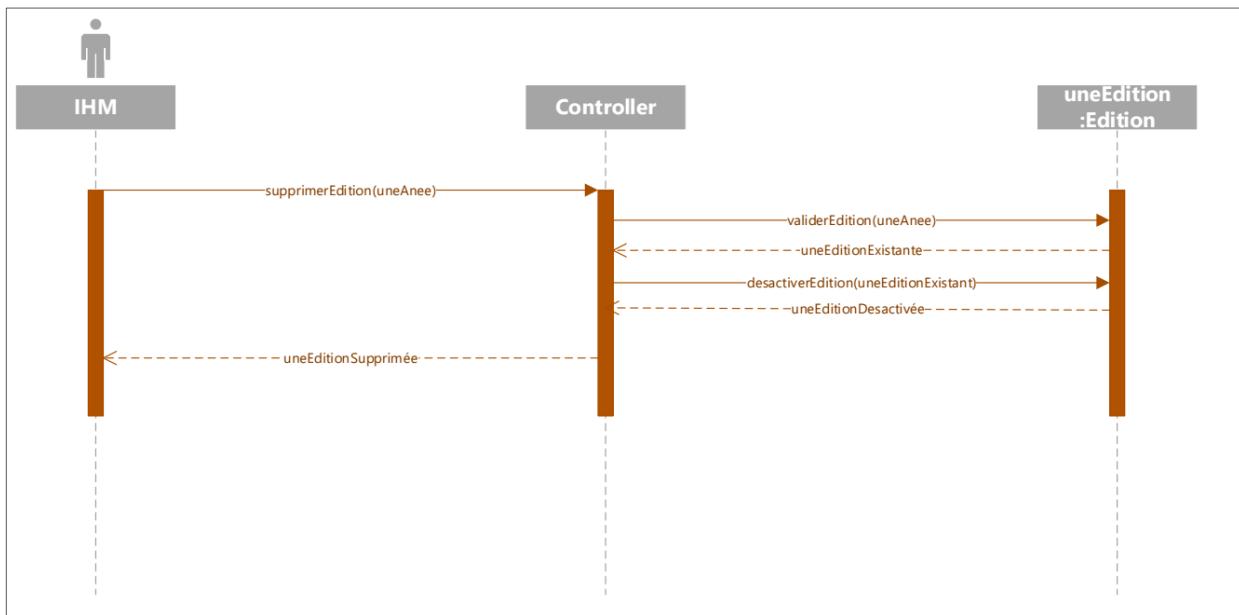
MESSAGE	unAnnee
CONTIENT	Une année de même type que Annee de Edition
MESSAGE	unNomEquipe
CONTIENT	Un nom d'équipe de même type que NomEquipe de Edition
MESSAGE	uneUrlImageMedia
CONTIENT	Une URL de même type que UrlImageMedia de Edition
MESSAGE	uneUrlImageEquipe
CONTIENT	Une URL de même type que UrlImageEquipe de Edition
MESSAGE	unLieu
CONTIENT	Un lieu de même type que Lieu de Edition
MESSAGE	uneDateDebut
CONTIENT	Une date de même type que DateDebut de Edition
MESSAGE	uneDateFin
CONTIENT	Une date de même type que DateFin de Edition
MESSAGE	uneDescription
CONTIENT	Une description de même type que Description de Edition
MESSAGE	estPublie
CONTIENT	Un booléen de même type que estPublie de Edition
MESSAGE	unEditionExisteante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	unEditionExisteante appartient à l'ensemble des éditions persistantes

MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneDateDebutValide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateDebutValide est antérieure à uneDateFin
MESSAGE	uneDateFinValide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateFinValide est postérieure à uneDateDebut
MESSAGE	unEditionCréeée
CONTIENT	Une édition

MÉTHODES

MÉTHODE	validerDates(uneDateDebut, uneDateFin)
OBJECTIF	Vérifier que uneDateFin reçue est postérieure à uneDateDebut reçue
REÇOIT	uneDateFin, uneDateDebut
GÉNÈRE	uneDateDebutValide et uneDateFinValide
MÉTHODE	validerEdition(uneAnnee)
OBJECTIF	Vérifier qu'il n'existe pas une édition persistante basé sur uneAnnee fournie
REÇOIT	uneAnnee
GÉNÈRE	uneEditionExistant
MÉTHODE	changerEdition(uneEditionExistant, unNomEquipe, uneUrlImageMedia, uneUrlImageEquipe, unLieu, uneDateDebutValide, uneDateFinValide, uneDescription, estPublie)
OBJECTIF	modifier une nouvelle édition
REÇOIT	uneAnnee, unNomEquipe, uneUrlImageMedia, uneUrlImageEquipe, unLieu, uneDateDebutValide, uneDateFinValide, uneDescription, estPublie
GÉNÈRE	uneEditionChangée

1.1.12. Delete



MESSAGES

MESSAGE	uneAnnee
CONTIENT	Une année de même type que année de Edition
MESSAGE	uneEditionExistante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionExistante appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unSeEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionDesactivee
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionDesactivee a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	uneEditionActivee
CONTIENT	Une édition
SUPPOSE	uneEditionActivee a sa propriété « actif » à VRAI

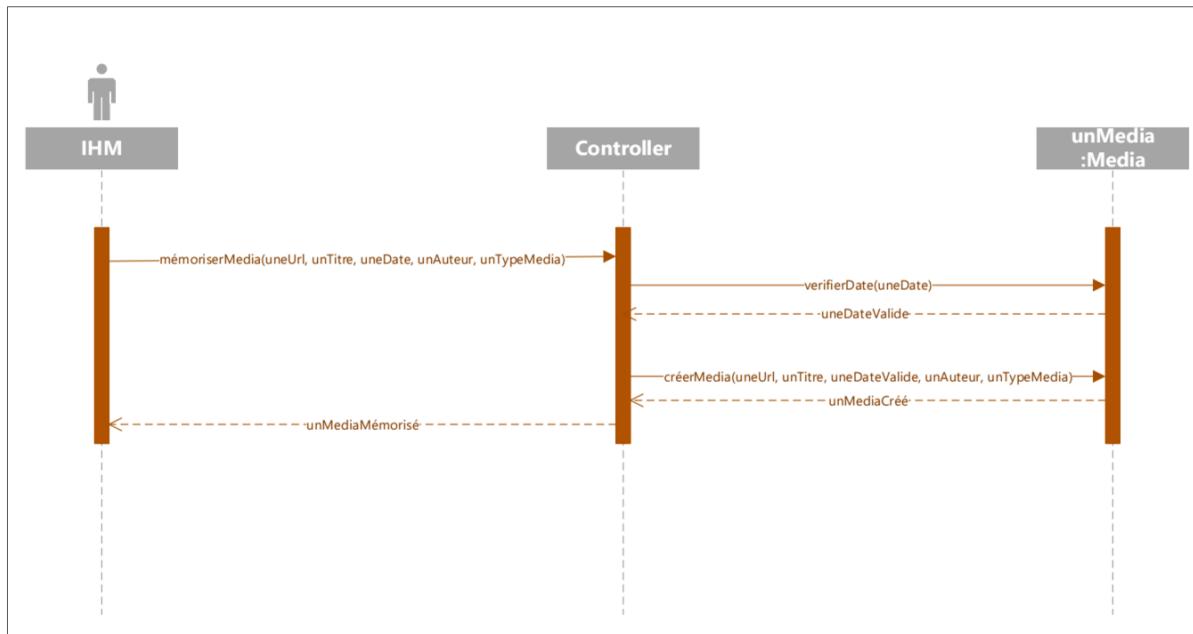
METHODES

MÉTHODE	validerEdition(unAnnee)
----------------	-------------------------

OBJECTIF	vérifier qu'une édition appartient à l'ensemble des éditions persistantes basé sur uneAnnee fournie.
REÇOIT	uneAnnee
GÉNÈRE	uneEditionExistante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	desactiverEdition(uneEditionExistante) changer la propriété « actif » de uneEditionExistante à FAUX ainsi que les propriétés actif de toutes les associations avec lesquelles celle-ci est associée.
OBJECTIF	
REÇOIT	uneEditionExistante
GÉNÈRE	uneEditionActivee ou uneEditionDesactivee

MEDIA

1.1.13. Create



MESSAGES

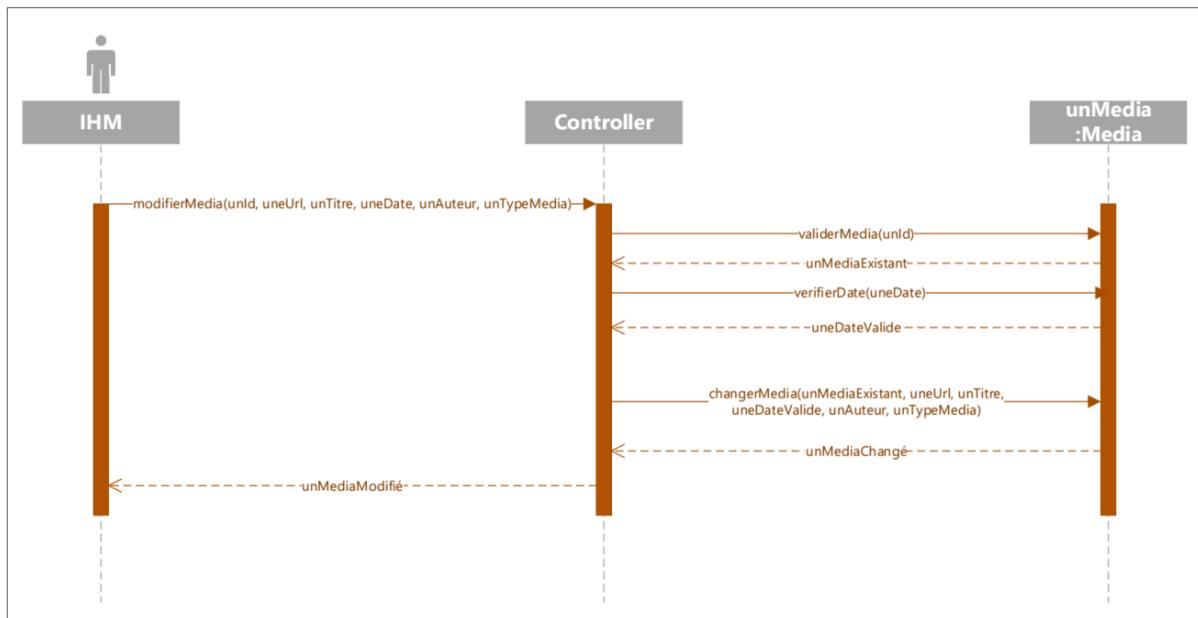
MESSAGE CONTIENT	uneUrl Une Url de même type que url de Media
MESSAGE CONTIENT	unTitre Un Titre de même type que titre de Media
MESSAGE CONTIENT	uneDate Une Date de même type que date de Media
MESSAGE CONTIENT	unAuteur Un Auteur de même type que auteur de Media
MESSAGE CONTIENT	unTypeMedia Un Type Media de même type que typeMedia de Media
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	uneDateValide une date uneDateValide est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	uneDateInvalide une date uneDateInvalide est postérieure à la date d'aujourd'hui

MESSAGE	unMediaCréé
CONTIENT	un média

MÉTHODES

MÉTHODE	vérifierDate (uneDate)
OBJECTIF	vérifier que uneDate est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
REÇOIT	uneDate
GÉNÈRE	uneDateValide ou uneDateInvalide
MÉTHODE	créerArticlePresse(uneUrl, unTitre, unAuteur, uneDateValide,
OBJECTIF	unTypeMedia)
REÇOIT	créer un nouveau media
GÉNÈRE	uneUrl, unTitre, unAuteur uneDateValide et unTypeMedia unMediaCréé

1.1.14. Update



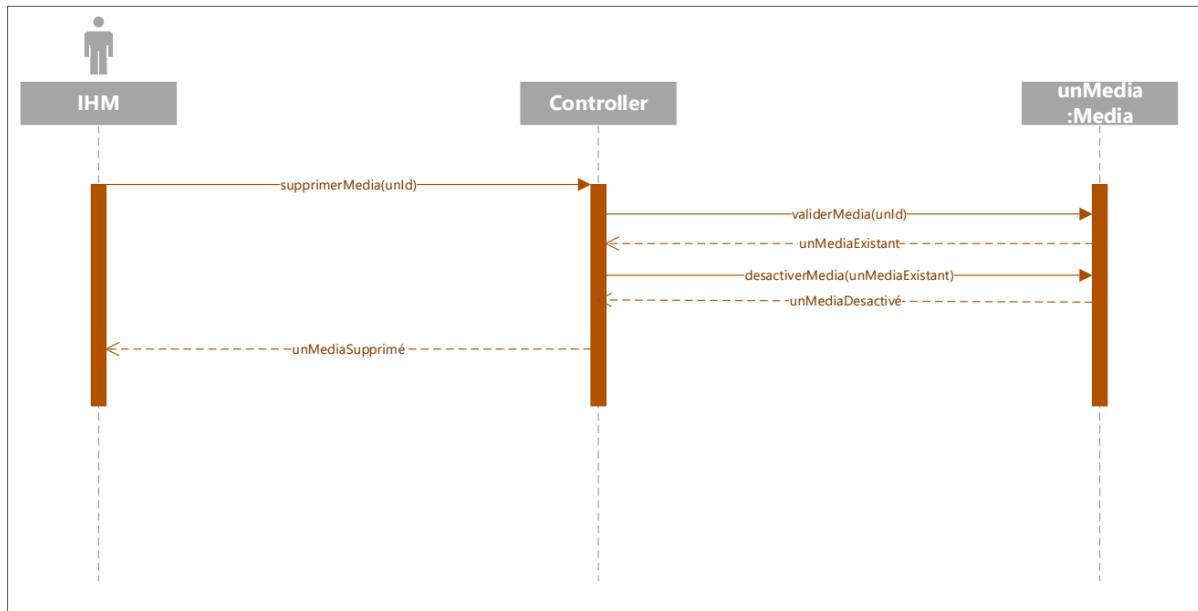
MESSAGES

MESSAGE	unId
CONTIENT	Un nom de même type que nom de Sponsor
MESSAGE	uneUrl
CONTIENT	Une URL type que url de Media
MESSAGE	unTitre
CONTIENT	Un titre type que titre de Media
MESSAGE	uneDate
CONTIENT	Une date de même type que date de Media
MESSAGE	unTypeMedia
CONTIENT	Un type média de même type que typeMdia de Media
MESSAGE	uneDateValide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateValide est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
MESSAGE	uneDateInvalide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateInvalide est postérieure à la date d'aujourd'hui
MESSAGE	unMediaExistant
CONTIENT	un média

SUPPOSE	unMediaExistant appartient à l'ensemble des médias persistants
MESSAGE	unMedialnexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneMediarInexistant n'appartient pas à l'ensemble des médias persistants
MESSAGE	unSponsorChangé
CONTIENT	Un sponsor

MÉTHODE	vérifierDate (uneDate)
OBJECTIF	vérifier que uneDate est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
REÇOIT	uneDate
GÉNÈRE	uneDateValide ou uneDateInvalide
MÉTHODE	validerMedia(unId)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un média persistant basé sur unId fourni
REÇOIT	unId
GÉNÈRE	unMediaExistant ou unMedialnexistant
MÉTHODE	changerMedia(unMedaiExistant, uneUrl, unTitre, uneDateValide, unAuteur, unTypeMedia)
OBJECTIF	modifier un media persistant
REÇOIT	unMediaExistant et uneUrl, unTitre, uneDateValide, unAuteur et unTypeMedia
GÉNÈRE	unMediaChangé

1.1.15. Delete



MESSAGES

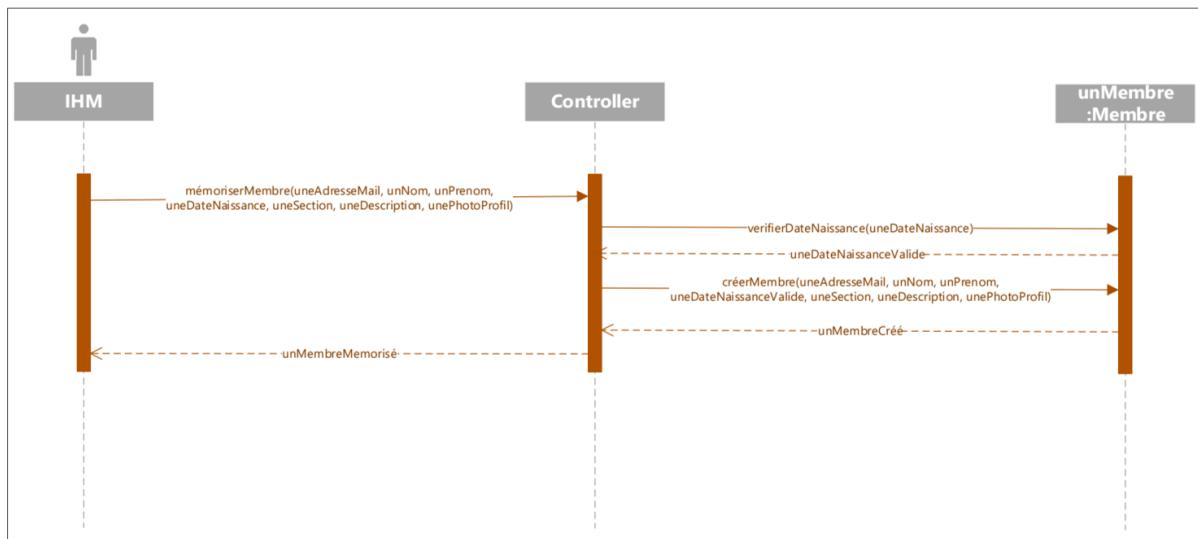
MESSAGE	unId
CONTIENT	Un ID de même type que id de Media
MESSAGE	unMediaExistant
CONTIENT	un média
SUPPOSE	unMediaExistant appartient à l'ensemble des médias persistants
MESSAGE	unMediaInexistent
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unMediaInexistent n'appartient pas à l'ensemble des médias persistants
MESSAGE	unMediaDesactive
CONTIENT	un média
SUPPOSE	unMediaDesactive a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	unMediaActive
CONTIENT	Un média
SUPPOSE	unMediaActive a sa propriété « actif » à VRAI

METHODES

MÉTHODE	validerMedia(unId)
OBJECTIF	vérifier qu'un média appartient à l'ensemble des médias persistant basé sur unId fourni.
REÇOIT	unId
GÉNÈRE	unMediaExistant ou unMediaInexistent
MÉTHODE	desactiverMedia(unMediaExistant)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de unMediaExistant à FAUX ainsi que les propriétés actif de toutes les associations avec lesquelles celui-ci est associé.
REÇOIT	unMediaExistant
GÉNÈRE	unMediaActive ou unMediaDesactive

MEMBRE

1.1.16. Create



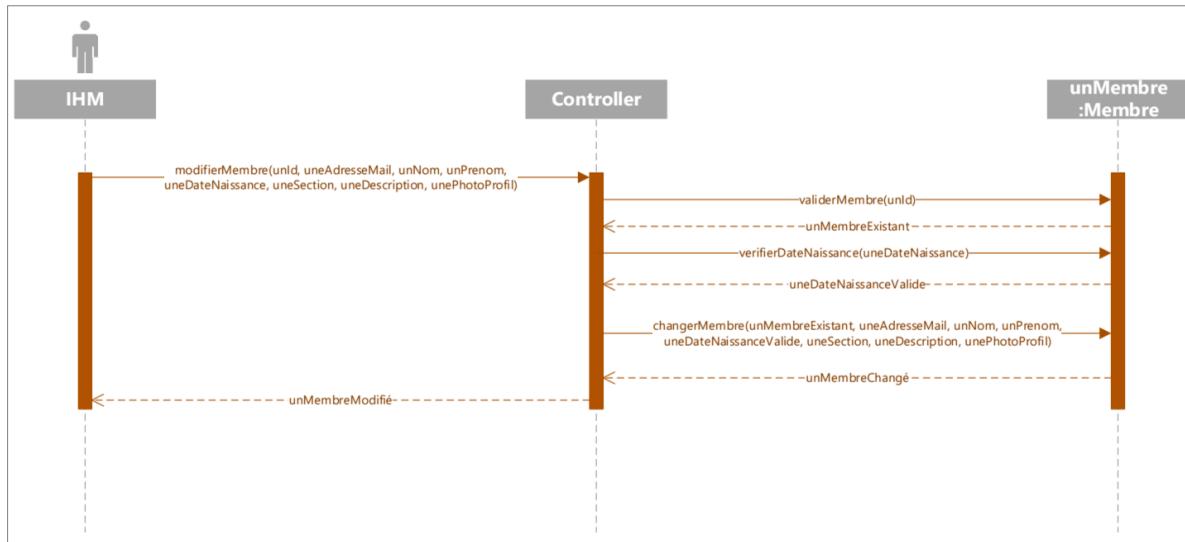
MESSAGES

MESSAGE	unAdresseMail
CONTIENT	Une adresse mail de même type que adresseMail de Membre
MESSAGE	unNom
CONTIENT	Un nom de même type que nom de Membre
MESSAGE	unPrenom
CONTIENT	Un prénom de même type que prenom de Membre
MESSAGE	uneDateNaissance
CONTIENT	Une date de naissance de même type que dateNaissance de Membre
MESSAGE	uneSection
CONTIENT	Une section de même type que section de Membre
MESSAGE	uneDescription
CONTIENT	Une description de même type que description de Membre
MESSAGE	unPhotoProfil
CONTIENT	Une photo de profil de même type que photoProfil de Membre
MESSAGE	uneDateNaissanceValidé
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateNaissanceValidé est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui

MESSAGE	uneDateNaissanceInvalide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateNaissanceInvalide est postérieure à la date d'aujourd'hui
MESSAGE	unMembreCréé
CONTIENT	Un membre

MÉTHODE	vérifierDateNaissance(uneDateNaissance)
OBJECTIF	vérifier que uneDateNaissance est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
REÇOIT	uneDateNaissance
GÉNÈRE	uneDateNaissanceValide ou uneDateNaissanceInvalide
MÉTHODE	créerMembre(uneAdresseMail, unNom, unPrenom,
OBJECTIF	uneDateNaissanceValide, uneSection, uneDescription, unePhotoProfil)
REÇOIT	créer un nouveau membre
GÉNÈRE	uneAdresseMail, unNom, unPrenom, uneDateNaissanceValide, uneSection, uneDescription et unePhotoProfil uneMembreCréé

1.1.17. Update



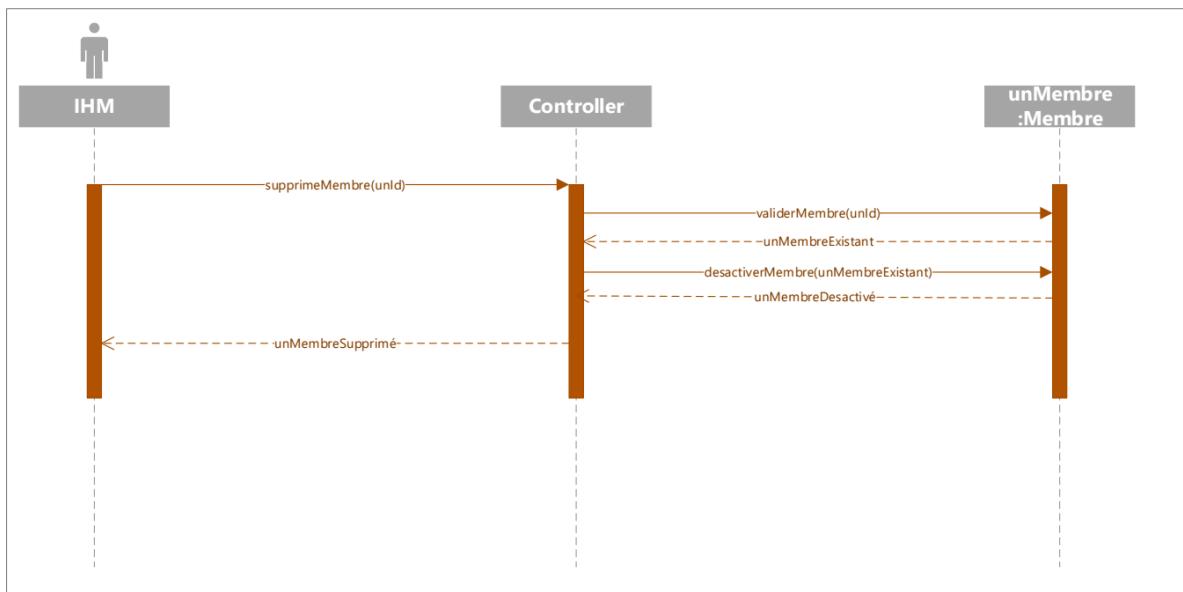
MESSAGES

MESSAGE	unId
CONTIENT	Une ID de même type que Id de Membre
MESSAGE	unAdresseMail
CONTIENT	Une adresse mail de même type que adresseMail de Membre
MESSAGE	unNom
CONTIENT	Une nom de même type que nom de Membre
MESSAGE	unPrenom
CONTIENT	Une prénom de même type que prenom de Membre
MESSAGE	uneDateNaissance
CONTIENT	Une date de naissance de même type que dateNaissance de Membre
MESSAGE	uneSection
CONTIENT	Une section de même type que section de Membre
MESSAGE	uneDescription
CONTIENT	Une description de même type que description de Membre
MESSAGE	unPhotoProfil
CONTIENT	Une photo de profil de même type que photoProfil de Membre
MESSAGE	uneDateNaissanceValide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateNaissanceValide est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui

MESSAGE	uneDateNaissanceInvalide
CONTIENT	une date
SUPPOSE	uneDateNaissanceInvalide est postérieure à la date d'aujourd'hui
MESSAGE	unMembreExistant
CONTIENT	un membre
SUPPOSE	unMembreExistant appartient à l'ensemble des membres persistants
MESSAGE	unMembreInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unMembreInexistant n'appartient pas à l'ensemble des membres persistants
MESSAGE	unMembreChangé
CONTIENT	Un membre

MÉTHODE	vérifierDateNaissance(uneDateNaissance)
OBJECTIF	vérifier que uneDateNaissance est antérieure ou égale à la date d'aujourd'hui
REÇOIT	uneDateNaissance
GÉNÈRE	uneDateNaissanceValide ou uneDateNaissanceInvalide
MÉTHODE	validerMembre(unId)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un membre persistant basé sur unId fourni
REÇOIT	unId
GÉNÈRE	unMembreExistant ou unMembreInexistant
MÉTHODE	changerMembre(unMembreExistant, uneAdresseMail, unNom, unPrenom, uneDateNaissance, uneSection, uneDescription, unePhotoProfil)
OBJECTIF	modifier un membre
REÇOIT	unMembreExistant, uneAdresseMail, unNom, unPrenom, uneDateNaissance, uneSection, uneDescription et unePhotoProfil
GÉNÈRE	unMembreChangé

1.1.18. Delete



MESSAGES

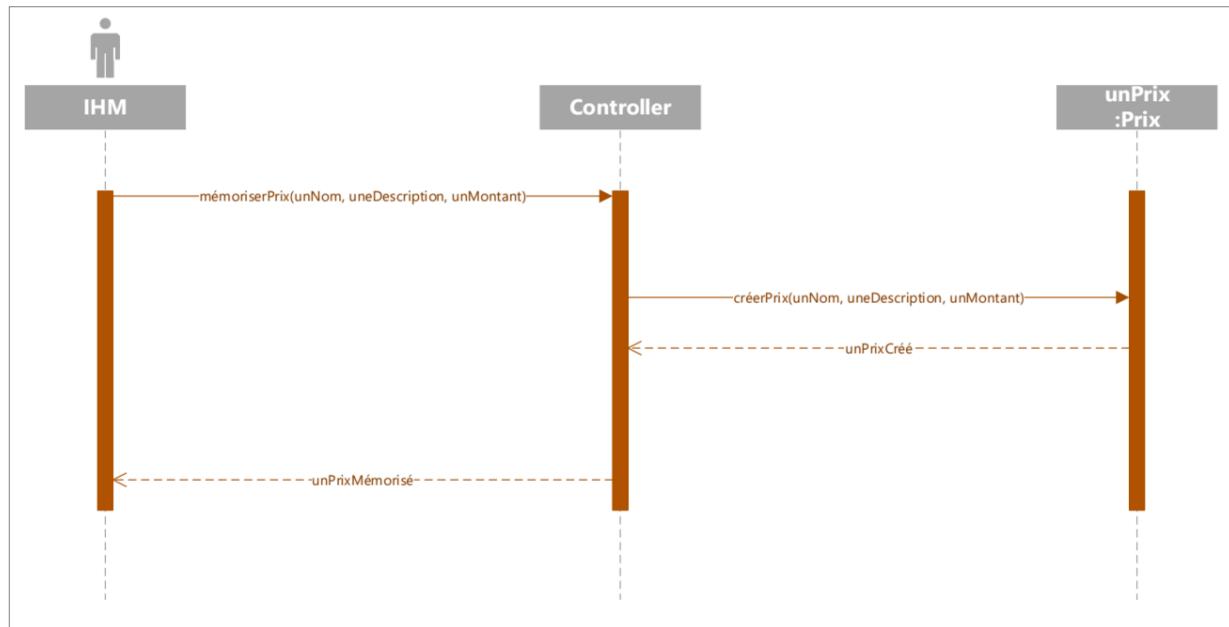
MESSAGE	unId
CONTIENT	Un ID de même type que id de Membre
MESSAGE	unMembreExistant
CONTIENT	un membre
SUPPOSE	unMembreExistant appartient à l'ensemble des membres persistants
MESSAGE	unMembreInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unMembreInexistant n'appartient pas à l'ensemble des membres persistants
MESSAGE	unMembreDesactive
CONTIENT	un membre
SUPPOSE	unMembreDesactive a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	unMembreActive
CONTIENT	Un membre
SUPPOSE	unMembreActive a sa propriété « actif » à VRAI

METHODES

MÉTHODE	validerMembre(unId)
OBJECTIF	vérifier qu'un membre appartient à l'ensemble des membres persistants basé sur unId fourni.
REÇOIT	unId
GÉNÈRE	unMembreExistant ou unMembreInexistant
MÉTHODE	desactiverMembre (unMembreExistant)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de unMembreExistant à FAUX ainsi que les propriétés actif de toutes les associations avec lesquelles celui-ci est associé.
REÇOIT	unMembreExistant
GÉNÈRE	unMembreActive ou unMembreDesactive

PRIX

1.1.19. Create



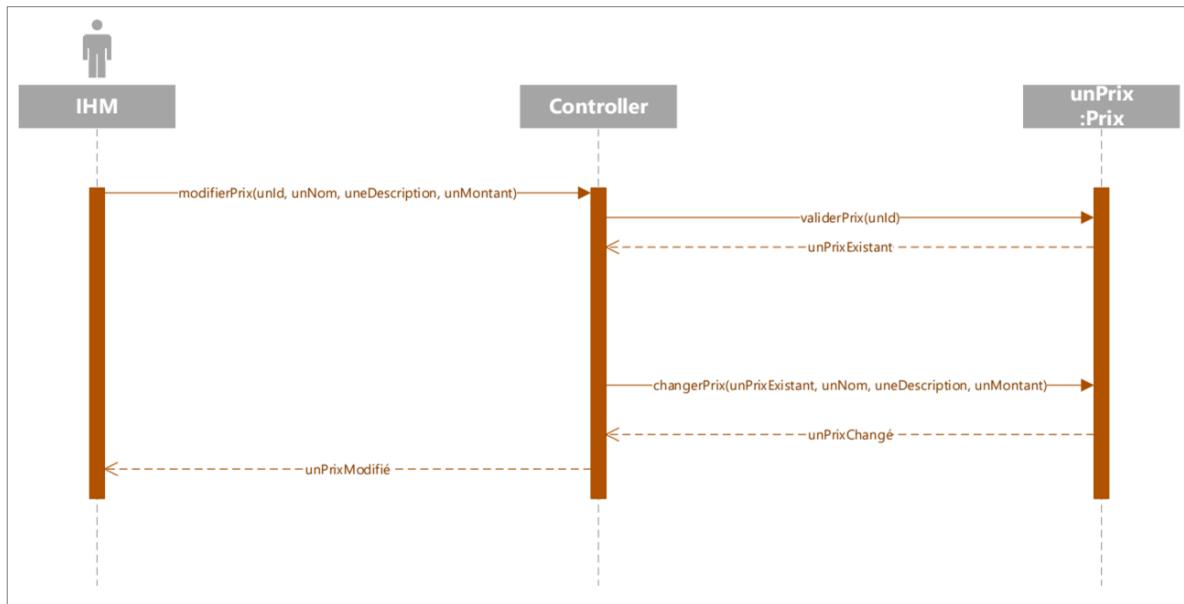
MESSAGES

MESSAGE	unNom
CONTIENT	Un nom de même type que nom de Prix
MESSAGE	uneDescription
CONTIENT	Une description de même type que description de Prix
MESSAGE	unMontant
CONTIENT	Un montant de même type que montant de Prix
MESSAGE	unPrixCréé
CONTIENT	Un prix

MÉTHODES

MÉTHODE	créerPrix(unNom, uneDescription, unMontant, estActif)
OBJECTIF	créer un nouveau prix
REÇOIT	unNom, uneDescription et unMontant
GÉNÈRE	unPrixCréé

1.1.20. Update



MESSAGES

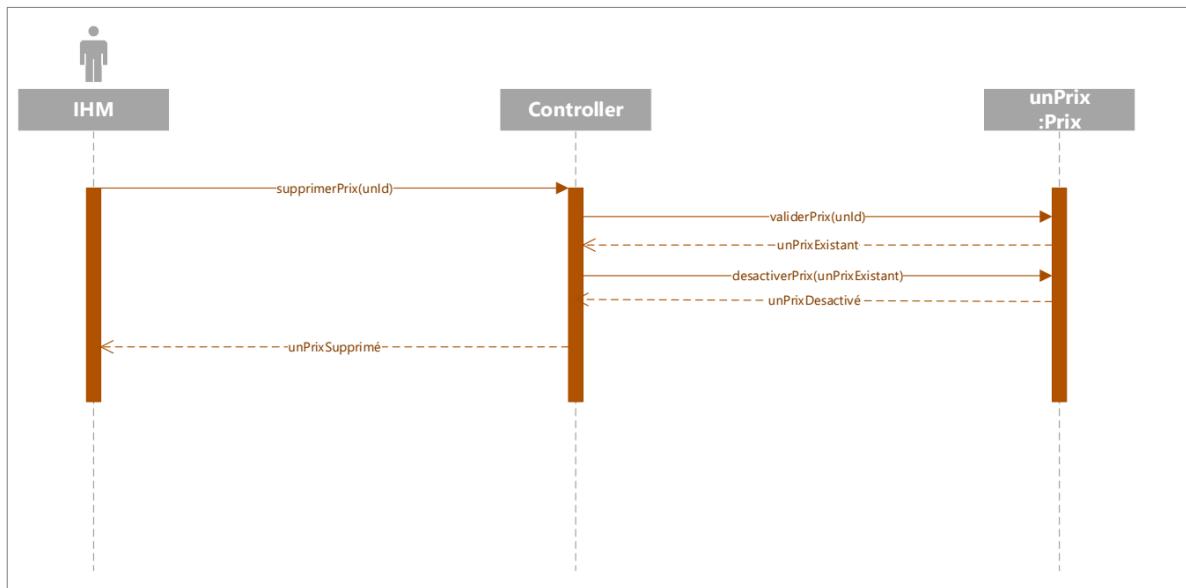
MESSAGE	unId
CONTIENT	Un ID de même type que id de Prix
MESSAGE	unNom
CONTIENT	Un nom de même type que nom de Prix
MESSAGE	uneDescription
CONTIENT	Une description de même type que description de Prix
MESSAGE	unPrixExistant
CONTIENT	un prix
SUPPOSE	unPrixExistant appartient à l'ensemble des prix persistants
MESSAGE	unPrixInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unePrixInexistant n'appartient pas à l'ensemble des prix persistants
MESSAGE	unPrixChangé
CONTIENT	Un prix

MÉTHODES

MÉTHODE	validerPrix(unId)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un prix persistant basé sur unId fourni
REÇOIT	unId

GÉNÈRE	unPrixExistant ou unPrixInexistant
MÉTHODE	changerPrix(unPrixExistant, unNom, uneDescription, unMontant)
OBJECTIF	modifier un prix persistant
REÇOIT	unPrixExistant, unNom, uneDescription, unMontant
GÉNÈRE	unPrixChangé

1.1.21. Delete



MESSAGES

MESSAGE CONTIENT	unId Un ID de même type que id de Prix
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	unPrixExistant un prix unPrixExistant appartient à l'ensemble des prix persistants
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	unPrixInexistent Néant un Prix Inexistent n'appartient pas à l'ensemble des prix persistants
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	unPrixDesactive un prix unPrixDesactive a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	unPrixActive Un prix unPrixActive a sa propriété « actif » à VRAI

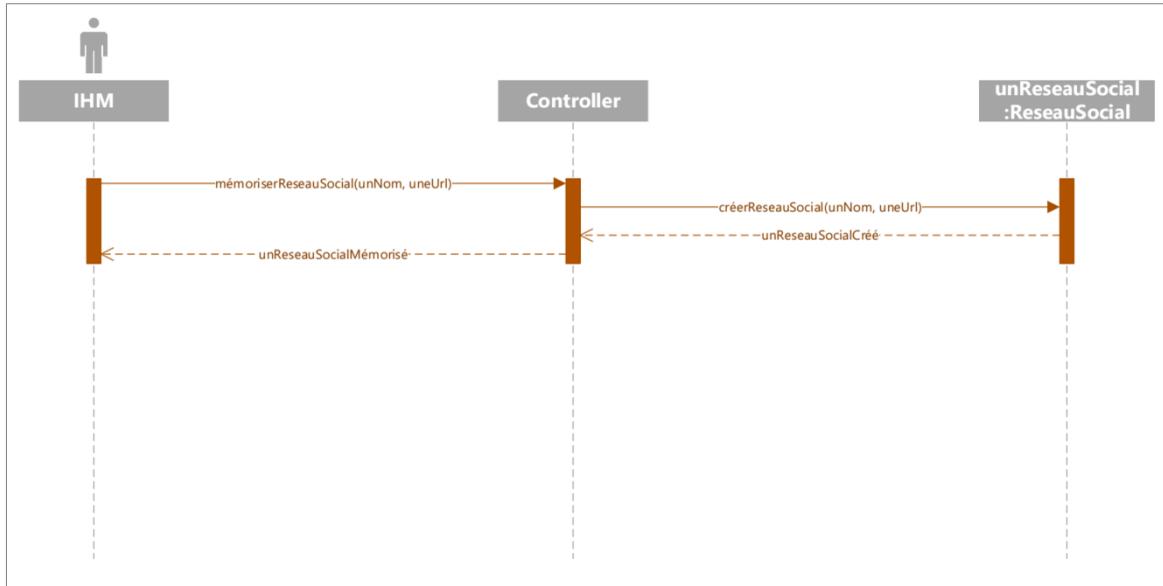
METHODES

MÉTHODE	validerPrix(unId)
OBJECTIF	vérifier qu'un prix appartient à l'ensemble des prix persistants basé sur unId fourni.

REÇOIT	unId
GÉNÈRE	unPrixExistant ou unPrixInexistant
MÉTHODE	desactiverPrix(unPrixExistant)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de un Prix Existant à FAUX ainsi que les propriétés actif de toutes les associations avec lesquelles celui-ci est associé.
REÇOIT	unPrixExistant
GÉNÈRE	unPrixActive ou unPrixDesactive

RESEAU SOCIAL

1.1.22. Create



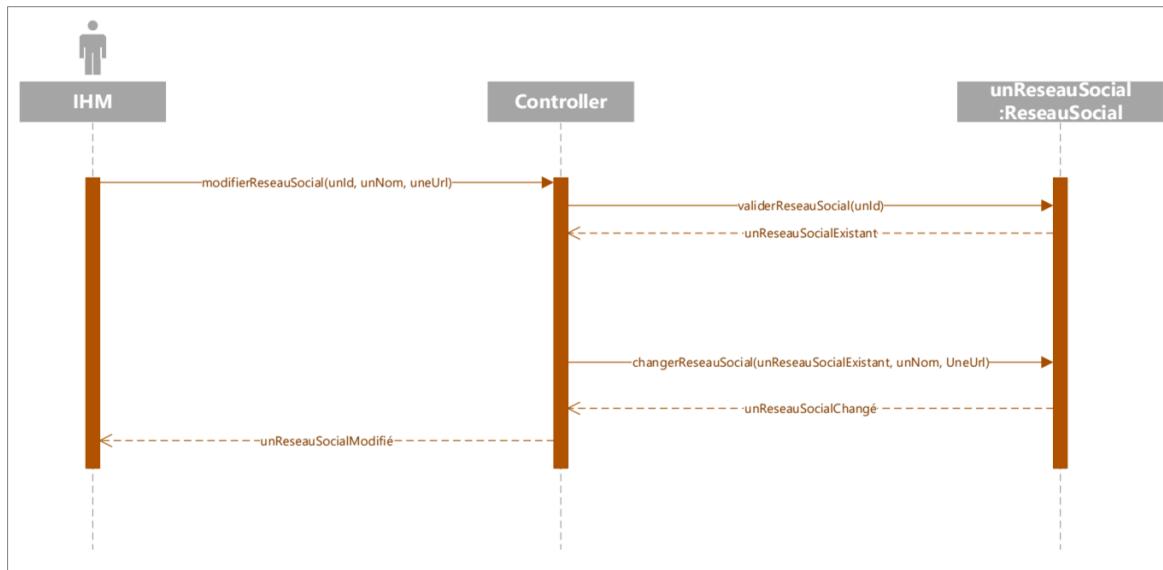
MESSAGES

MESSAGE	unNom
CONTIENT	Un nom de même type que nom de ReseauSocial
MESSAGE	uneUrl
CONTIENT	Une URL de même type que url de ReseauSocial
MESSAGE	UnReseauSocialCréé
CONTIENT	Un réseau social

MÉTHODES

MÉTHODE	créerReseauSocial(unNom, uneUrl)
OBJECTIF	créer un nouveau sponsor
REÇOIT	unNom et uneUrl
GÉNÈRE	unReseauSocialCréé

1.1.23. Update



MESSAGES

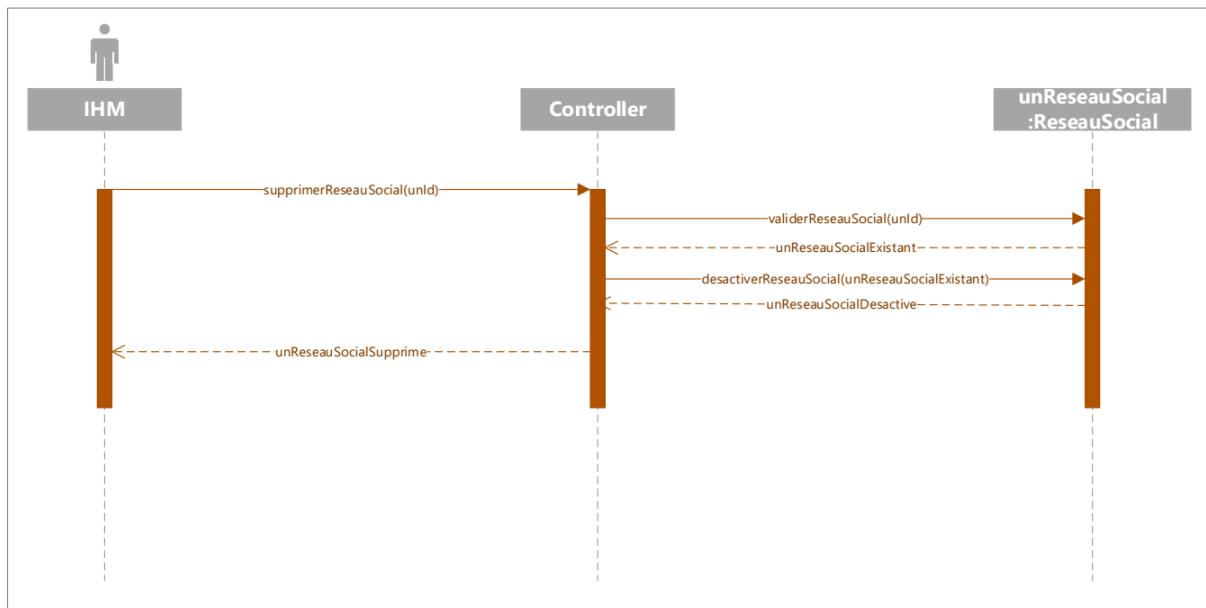
MESSAGE	unId
CONTIENT	Un ID de même type que id de ReseauSocial
MESSAGE	uneUrl
CONTIENT	Une url de même type que Url de ReseauSocial
MESSAGE	unNom
CONTIENT	Un nom de même type que nom de ReseauSocial
MESSAGE	unReseauSocialExistant
CONTIENT	un réseau social
SUPPOSE	unReseauSocialExistant appartient à l'ensemble des réseaux sociaux persistants
MESSAGE	unReseauSocialInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unReseauSocialInexistant n'appartient pas à l'ensemble des réseaux sociaux persistants
MESSAGE	unReseauSocialChangé
CONTIENT	Un réseau social

MÉTHODES

MÉTHODE	validerReseauSocial(unId)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un réseau social persistant basé sur unId fourni

REÇOIT	unId
GÉNÈRE	unReseauSocialExistant ou unReseauSocialInexistant
MÉTHODE	changerReseauSocial(unReseauSocialExistant, unNom, uneUrl)
OBJECTIF	modifier un réseau social persistant
REÇOIT	unReseauSocialExistant, uneUrl et unNom
GÉNÈRE	unReseauSocialChangé

1.1.24. Delete



MESSAGES

MESSAGE CONTIENT	unId Un ID de même type que id de ReseauSocial
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	unReseauSocialExistant un réseau social unReseauSocialExistant appartient à l'ensemble des réseaux sociaux persistants
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	unReseauSocialInexistent Néant unReseauSocialInexistent n'appartient pas à l'ensemble des sponsors persistants
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	unReseauSocialDesactive un réseau social unReseauSocialDesactive a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	unReseauSocialActive Un réseau social unReseauSocialActive a sa propriété « actif » à VRAI

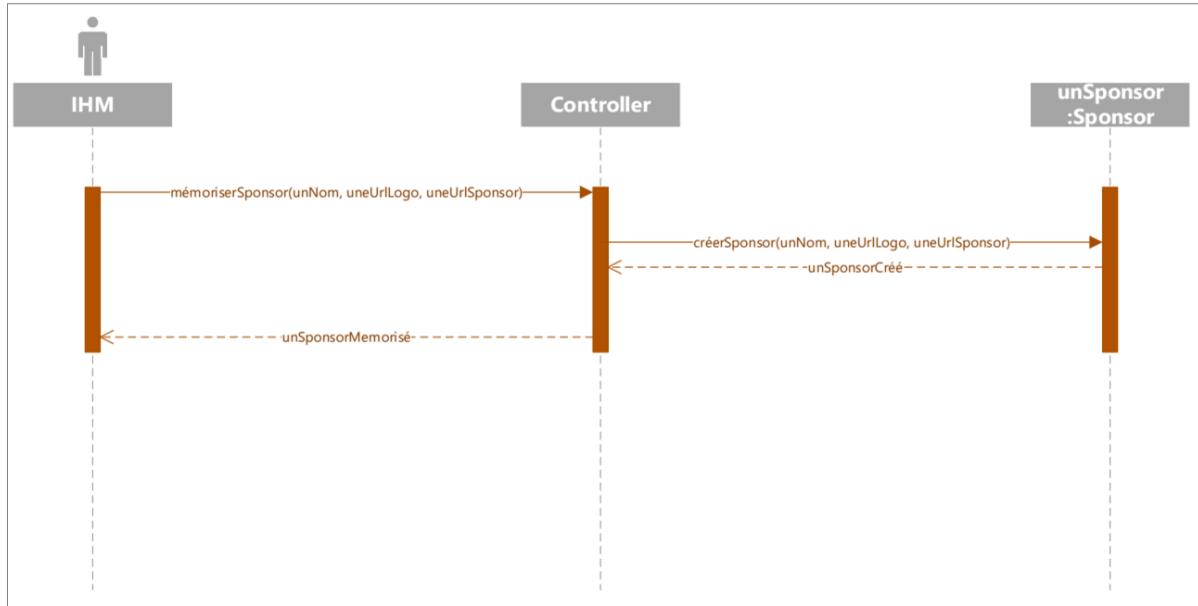
METHODES

MÉTHODE	validerReseauSocial (unId)
---------	----------------------------

OBJECTIF	vérifier qu'un réseau social appartient à l'ensemble des réseaux sociaux persistant basé sur unId fourni.
REÇOIT	unId
GÉNÈRE	unReseauSocialExistant ou unReseauSocialInexistant
MÉTHODE	desactiverReseauSocial (unReseauSocialExistant) changer la propriété « actif » de unReseauSocialExistant à FAUX ainsi que les propriétés actif de toutes les associations avec lesquelles celui-ci est associé.
OBJECTIF	
REÇOIT	unReseauSocialExistant
GÉNÈRE	unReseauSocialActive ou unReseauSocialDesactive

SPONSOR

1.1.25. create



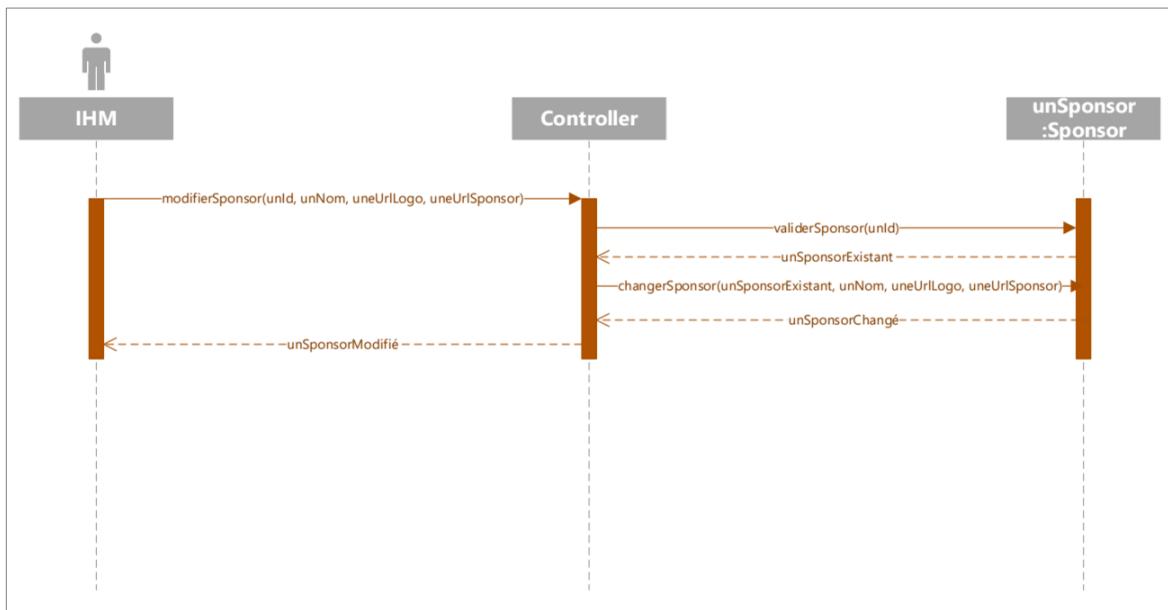
MESSAGES

MESSAGE	unNom
CONTIENT	Un nom de même type que nom de Sponsor
MESSAGE	uneUrlLogo
CONTIENT	Une URL Logo de même type que urlLogo de Sponsor
MESSAGE	uneUrlSponsor
CONTIENT	Une URL Sponsor de même type que urlSponsor de Sponsor
MESSAGE	unSponsorCréé
CONTIENT	Un sponsor

MÉTHODES

MÉTHODE	créerSponsor(unNom, uneUrlLogo uneUrlSponsor)
OBJECTIF	créer un nouveau sponsor
REÇOIT	unNom, uneUrlLogo et uneUrlSponsor
GÉNÈRE	unSponsorCréé

1.1.26. Update



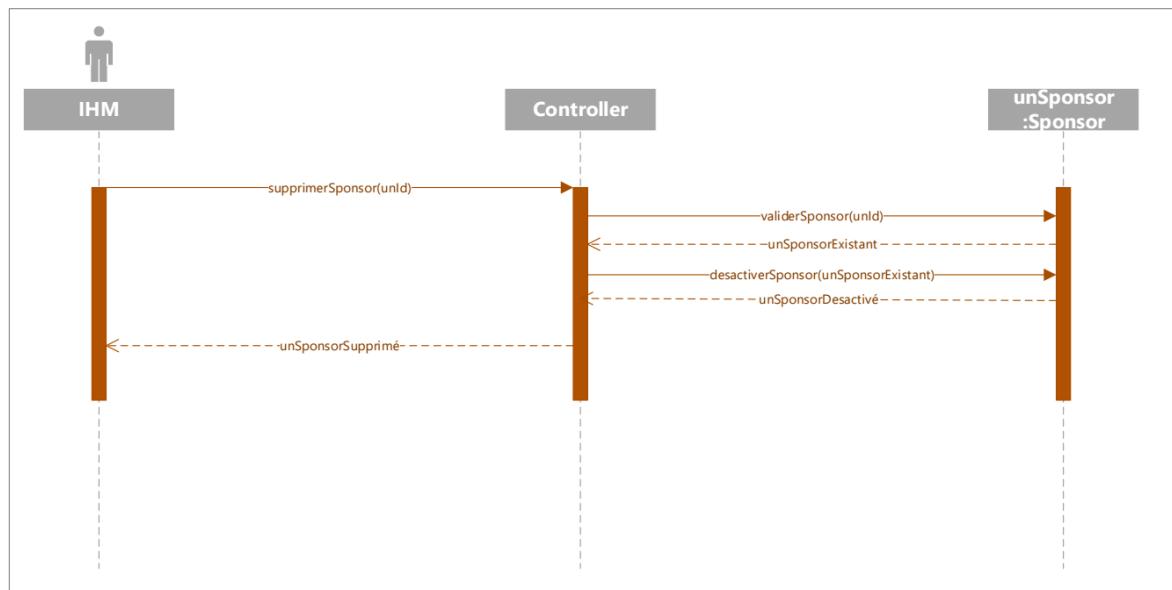
MESSAGES

MESSAGE	unId
CONTIENT	Un ID de même type que id de Sponsor
MESSAGE	unNom
CONTIENT	Un nom de même type que nom de Sponsor
MESSAGE	uneUrlLogo
CONTIENT	Une url Logo de même type que urlLogo de Sponsor
MESSAGE	uneUrlSponsor
CONTIENT	Une url Sponsor de même type que urlSponsor de Sponsor
MESSAGE	unSponsorExistant
CONTIENT	un sponsor
SUPPOSE	unSponsorExistant appartient à l'ensemble des sponsors persistants
MESSAGE	unSponsorInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneSponsorInexistant n'appartient pas à l'ensemble des sponsors persistants
MESSAGE	unSponsorChangé
CONTIENT	Un sponsor

MÉTHODES

MÉTHODE	validerSponsor(unId)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un sponsor persistant basé sur unId fourni
REÇOIT	unId
GÉNÈRE	unSponsorExistant ou unSponsorInexistant
MÉTHODE	changerSponsor(unSponsorExistant, unNom, uneUrlLogo, uneUrlSponsor)
OBJECTIF	modifier un sponsor persistant
REÇOIT	unSponsorExistant, uneUrlLogo, uneUrlSponsor et unNom
GÉNÈRE	unSponsorChangé

1.1.27. Delete



MESSAGES

MESSAGE	unId
CONTIENT	Un ID de même type que id de Sponsor
MESSAGE	unSponsorExistant
CONTIENT	un sponsor
SUPPOSE	unSponsorExistant appartient à l'ensemble des sponsors persistants
MESSAGE	unSponsorInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unSponsorInexistant n'appartient pas à l'ensemble des sponsors persistants
MESSAGE	unSponsorDesactive
CONTIENT	un sponsor
SUPPOSE	unSponsorDesactive a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	unSponsorActive
CONTIENT	Un sponsor
SUPPOSE	unSponsorActive a sa propriété « actif » à VRAI

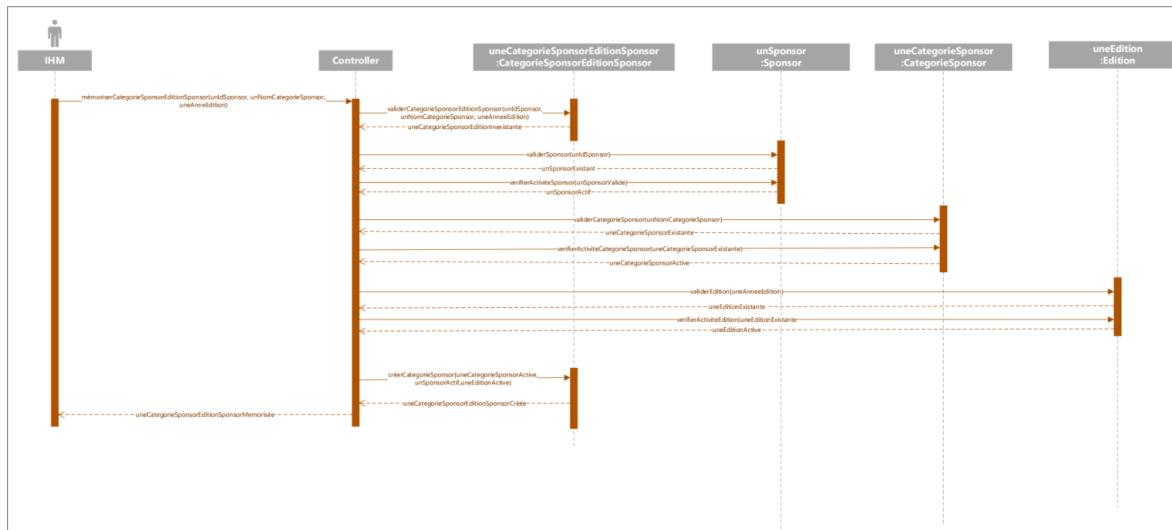
METHODES

MÉTHODE	validerSponsor(unId)
OBJECTIF	vérifier qu'un sponsor appartient à l'ensemble des sponsors persistant basé sur unId fourni.

REÇOIT	unId
GÉNÈRE	unSponsorExistant ou unSponsorInexistant
MÉTHODE	desactiverSponsor(unSponsorExistant)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de unSponsorExistant à FAUX ainsi que les propriétés actif de toutes les associations avec lesquelles celui-ci est associé.
REÇOIT	unSponsorExistant
GÉNÈRE	unSponsorActive ou unSponsorDesactive

CATEGORIE SPONSOR EDITION SPONSOR

1.1.28. Create



Ce diagramme de séquence est disponible dans les annexes.

MESSAGES

MESSAGE	unIdSponsor
CONTIENT	un ID sponsor de même type que id de Sponsor
MESSAGE	unNomCategorieSponsor
CONTIENT	Un nom de même type que nom de CategorieSponsor
MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	une année édition de même type que année de Edition
MESSAGE	uneCategorieSponsorEditionSponsorCréeé
CONTIENT	Une categorieSponsorEditionSponsor
MESSAGE	uneCategorieSponsorEditionSponsorInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneCategorieSponsorEditionSponsor n'appartient pas aux categorieSponsorEditionSponsors persistants
MESSAGE	uneCategorieSponsorEditionSponsorExistante
CONTIENT	uneCategorieSponsorEditionSponsor
SUPPOSE	uneCategorieSponsorEditionSponsor appartient à l'ensemble des categorieSponsorEditionSponsors persistantes

MESSAGE	unSponsorExistant
CONTIENT	un sponsor
SUPPOSE	unSponsorExistant appartient à l'ensemble des sponsors persistants
MESSAGE	unSponsorInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unSponsorExistant appartient à l'ensemble des sponsors persistants
MESSAGE	unSponsorActif
CONTIENT	un sponsor
SUPPOSE	unSponsorActif à son attribut actif à « vrai »
MESSAGE	unSponsorInactif
CONTIENT	un sponsor
SUPPOSE	unSponsorInactif à son attribut actif à « faux »
MESSAGE	uneCategorieSponsorExistante
CONTIENT	une catégorie sponsor
SUPPOSE	uneCategorieSponsorExistant appartient à l'ensemble des CategorieSponsors persistantes
MESSAGE	uneCategorieSponsorInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneCategorieSponsorExistante appartient à l'ensemble des CategorieSponsors persistantes
MESSAGE	uneCategorieSponsorActive
CONTIENT	une catégorie sponsor
SUPPOSE	uneCategorieSponsorActive à son attribut actif à « vrai »
MESSAGE	uneCategorieSponsorInactive
CONTIENT	une catégorie sponsor
SUPPOSE	uneCategorieSponsorInactive à son attribut actif à « faux »
MESSAGE	uneEditionExistante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionExistante appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneEditionExistante appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionActive

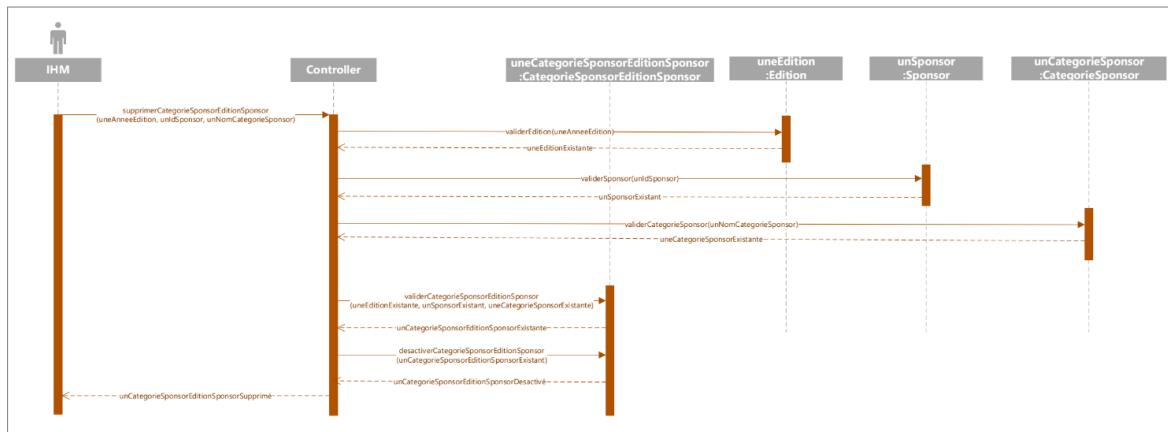
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionActive à son attribut actif à « vrai »
MESSAGE	uneEditionInactive
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionInactive à son attribut actif à « faux »

MÉTHODES

MÉTHODE	validerCategorieSponsorEditionSponsor(unIdSponsor, unNomCategorieSponsor, uneAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'une categorieSponsorEditionSponsor n'appartient pas à l'ensemble des categorieSponsorEditionSponsor persistantes basé sur unIdSponsor, unNomCategorieSponsor et uneAnneeEdition fournis
REÇOIT	unIdSponsor, unNomCateogieSponsor et uneAnneeEdition
GÉNÈRE	uneCategorieSponsorEditionSponsorExiste ou uneCategorieSponsorEditionSponsorInexistante
MÉTHODE	validerSponsor(unIdSponsor)
OBJECTIF	vérifier qu'un sponsor n'appartient pas à l'ensemble des sponsor persistants basé sur unIdSponsor fourni
REÇOIT	unIdSponsor, unNomCateogieSponsor et uneAnneeEdition
GÉNÈRE	unSponsorExiste ou unSponsorInexistante
MÉTHODE	verifierActiviteSponsor(unSponsorExistant)
OBJECTIF	vérifier qu'un sponsor à l'attribut actif à « vrai » basé sur unSponsorExistant fourni
REÇOIT	unSponsorExistant
GÉNÈRE	unSponsorActif ou unSponsorInactif
MÉTHODE	validerCategorieSponsor(unNomCategorieSponsor)
OBJECTIF	vérifier qu'une catégorie sponsor n'appartient pas à l'ensemble des catégories sponsor persistantes basé sur unNomCategorieSponsor fourni
REÇOIT	unNomCategorieSponsor

GÉNÈRE	uneCategorieSponsorExistante ou uneCategorieSponsorInexistante
MÉTHODE	verifierActiviteCategorieSponsor(uneCategorieSponsorExistante)
OBJECTIF	vérifier qu'une catégorie sponsor à l'attribut actif à « vrai » basé sur uneCategorieSponsorExistante fournie
REÇOIT	uneCategorieSponsorExistante uneCategorieSponsorActive
GÉNÈRE	ou uneCategorieSponsorInactive
MÉTHODE	validerEdition(uneAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'une édition n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes basé sur uneAnneeEdition fournie
REÇOIT	uneAnneeEdition
GÉNÈRE	uneEditionExistante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	verifierActiviteEdition (uneEditionExistante)
OBJECTIF	vérifier qu'une édition à l'attribut actif à « vrai » basé sur uneEditionExistante fournie
REÇOIT	uneEditionExistante uneEditionActive
GÉNÈRE	ou uneEditionInactive
MÉTHODE	créerCategorieSponsorEditionSponsor(unSponsorActif, uneEditionActive, uneCategorieSponsorActive)
OBJECTIF	créer un nouveau categorieSponsorEditionSponsor
REÇOIT	unSponsorActif, uneEditionActive, uneCategorieSponsorActive
GÉNÈRE	uneCategorieSponsorEditionSponsorCréeé

1.1.29. Delete



Ce diagramme de séquence est disponible dans les annexes.

MESSAGES

MESSAGE	unNomcategorieSponsor
CONTIENT	Un nom de même type que nom de CategorieSponsor
MESSAGE	unIdSponsor
CONTIENT	un ID de même type que id de Sponsor
MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	une année de même type que année de Edition
MESSAGE	unSponsorExistant
CONTIENT	un sponsor
SUPPOSE	unSponsorExistant appartient à l'ensemble des sponsors persistants
MESSAGE	unSponsorInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unSponsorInexistant n'appartient pas à l'ensemble des sponsors persistants
MESSAGE	uneCategorieSponsorExisteante
CONTIENT	une catégorie sponsor
SUPPOSE	uneCategorieSponsorExisteante appartient à l'ensemble des catégories sponsor persistantes
MESSAGE	uneCategorieSponsorInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneCategorieSponsorInexistante n'appartient pas à l'ensemble des catégories sponsor

MESSAGE	uneEditionExisteante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionExisteante appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneCategorieSponsorEditionSponsorExisteante
CONTIENT	un categorieSponsorEditionSponsor
SUPPOSE	uneCategorieSponsorEditionSponsorExisteante appartient à l'ensemble des categorieSponsorsEditionSponsor persistantes
MESSAGE	uneCategorieSponsorEditionSponsorInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneCategorieSponsorEditionSponsorInexistante n'appartient pas à l'ensemble des categorieSponsorsEditionSponsor persistantes
MESSAGE	uneCategorieSponsorEditionSponsorDesactivee
CONTIENT	une categorieSponsorEditionSponsor
SUPPOSE	unSponsorDesactive a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	uneCategorieSponsorEditionSponsorActivee
CONTIENT	Une categorieSponsorEditionSPonsor
SUPPOSE	unSponsorActive a sa propriété « actif » à VRAI

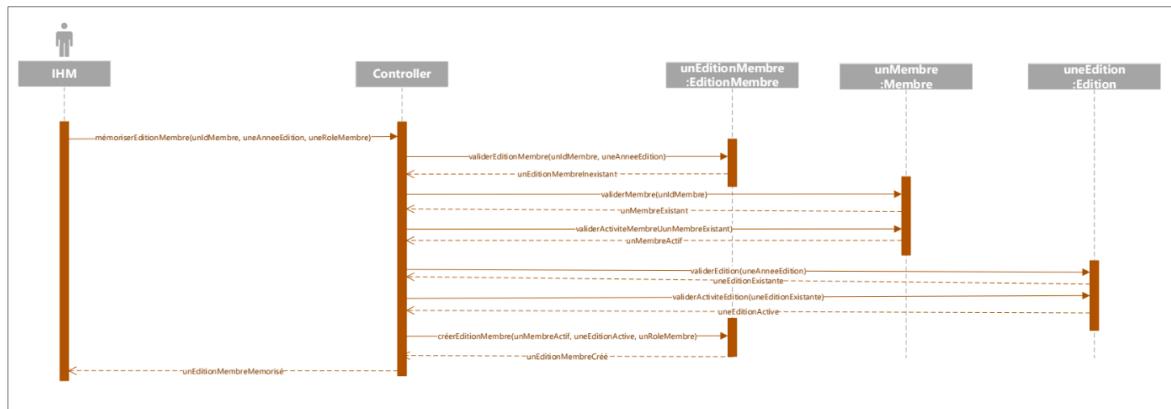
METHODES

MÉTHODE	validerSponsor(unIdSponsor)
OBJECTIF	vérifier qu'un sponsor appartient à l'ensemble des sponsors persistant basé sur unIdSponsor fourni.
REÇOIT	unIdSponsor
GÉNÈRE	unSponsorExistant ou unSponsorInexistant
MÉTHODE	validerCategorieSponsor(unNomCategorieSponsor)
OBJECTIF	vérifier qu'une catégorie sponsor appartient à l'ensemble des catégories sponsor persistantes basé sur unNomCategorieSponsor fourni.
REÇOIT	unNomCategorieSponsor

GÉNÈRE	uneCategorieSponsorExiste ou uneCategorieSponsorInexistante
MÉTHODE	validerEdition(uneAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'une édition appartient à l'ensemble des éditions persistantes basé sur unAnneeEdition fournie.
REÇOIT	uneAnneEdition
GÉNÈRE	uneEditionExiste ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	validerCategorieSponsorEditionSponsor(unIdSponsor, unNomCategorieSponsor, uneAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'une categorieSponsorEditionSponsor appartient à l'ensemble des categorieSponsorEditionSponsor persistantes basé sur unIdSponsor, unNomCategorieSponsor et uneAnneeEdition fournis.
REÇOIT	unIdSponsor, uneAnneeEdition, unNomCategorieSponsor uneCategorieSponsorEditionSponsorExiste
GÉNÈRE	ou uneCategorieSponsorEditionSponsorInexistante
MÉTHODE	desactiverCategorieSponsorEditionSponsor (uneCategorieSponsorEditionSponsorExiste)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de uneCategorieSponsorEditionSponsor à FAUX ainsi que les propriétés actif de toutes les associations avec lesquelles celui-ci est associé.
REÇOIT	uneCategorieSponsorEditionSponsorExiste uneCategorieSponsorEditionActivee
GÉNÈRE	ou uneCategorieSponsorEditionDesactivee

EDITION MEMBRE

1.1.30. Create



Ce diagramme de séquence est disponible dans les annexes.

MESSAGES

MESSAGE	unIdMembre
CONTIENT	un ID de même type que ID de Membre
MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	une année de même type que année de Edition
MESSAGE	unRoleMembre
CONTIENT	un role de même type que roleMembre de EditionMembre
MESSAGE	uneEditionMembreInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneEditionMembreInexistante n'appartient pas à l'ensemble des editionMembre persistants
MESSAGE	uneEditionMembreExistante
CONTIENT	une editionMembre
SUPPOSE	uneEditionMembreInexistante appartient à l'ensemble des editionMembre persistants
MESSAGE	unMembreExistant
CONTIENT	un membre
SUPPOSE	unMembreExistant appartient à l'ensemble des membres persistants
MESSAGE	unMembreInexistant
CONTIENT	Néant

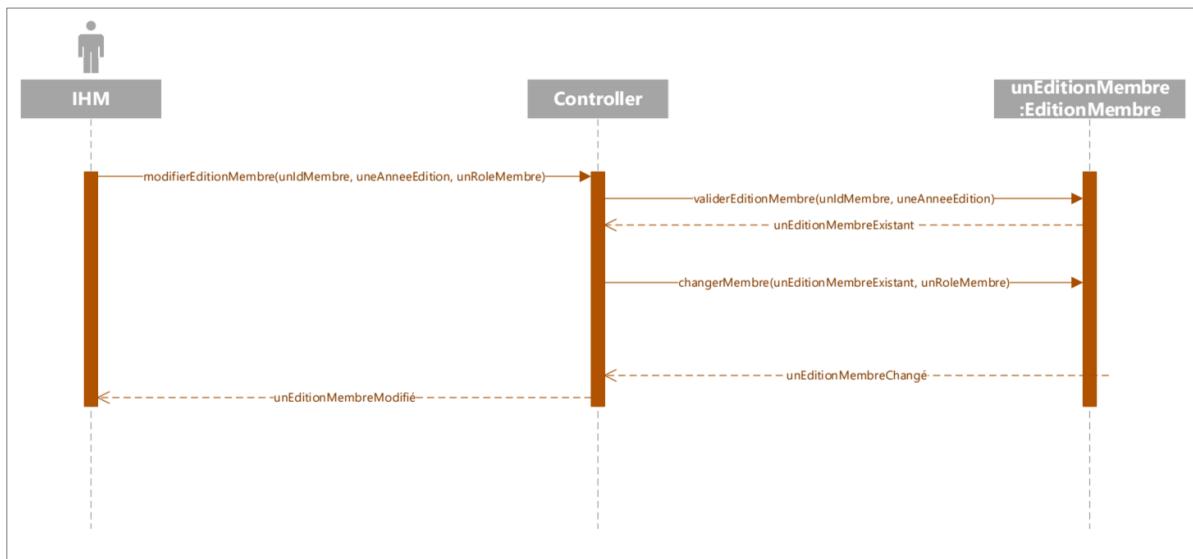
SUPPOSE	unMembreInexistant n'appartient pas à l'ensemble des membres persistants
MESSAGE	uneEditionExisteante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	unEditionExisteante appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionActive
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionActive à son attribut actif à « vrai »
MESSAGE	uneEditionInactive
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionActive à son attribut actif à « faux »
MESSAGE	unMembreActif
CONTIENT	un membre
SUPPOSE	unMembreActif à son attribut actif à « vrai »
MESSAGE	unMembreInactif
CONTIENT	un membre
SUPPOSE	unMembreInactif à son attribut actif à « faux »
MESSAGE	uneEditionMembreCréé
CONTIENT	Un EditionMembre

MÉTHODES

MÉTHODE	validerEditionMembre (unIdMembre, uneAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'un EditionMembre n'appartient pas à l'ensemble des EditionMembre persistants basé sur unIdMembre et uneAnneeEdition fournis
REÇOIT	unIdMembre et uneAnneeEdition
GÉNÈRE	unEditionMembreExistant ou unEditionMembreInexistant
MÉTHODE	validerMembre (unIdMembre)

OBJECTIF	vérifier qu'un membre appartient à l'ensemble des membres persistants basé sur unIdMembre et uneAnneeEdition fournis
REÇOIT	unIdMembre
GÉNÈRE	unMembreExistant ou unMembreInexistant
MÉTHODE	validerEdition (unAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'une édition appartient à l'ensemble des éditions persistantes basé sur uneAnneeEdition fournie
REÇOIT	uneAnneeEdition
GÉNÈRE	uneEditionExistante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	validerActiviteMembre (unMembreExistant)
OBJECTIF	vérifier qu'un membre à son attribut actif à « vrai »
REÇOIT	unMembreExistant
GÉNÈRE	unMembreActif ou unMembreInactif
MÉTHODE	validerActiviteEdition (uneEditionExistante)
OBJECTIF	vérifier qu'une édition à son attribut actif à « vrai »
REÇOIT	uneEditionExistante
GÉNÈRE	uneEditionActive ou uneEditionInactive
MÉTHODE	créerEditionMembre(unMembreActif, uneEditionActive)
OBJECTIF	créer un nouveau editionMembre
REÇOIT	unMembreActif, uneEditionActive
GÉNÈRE	unEditionMembreCréé

1.1.31. Update



MESSAGES

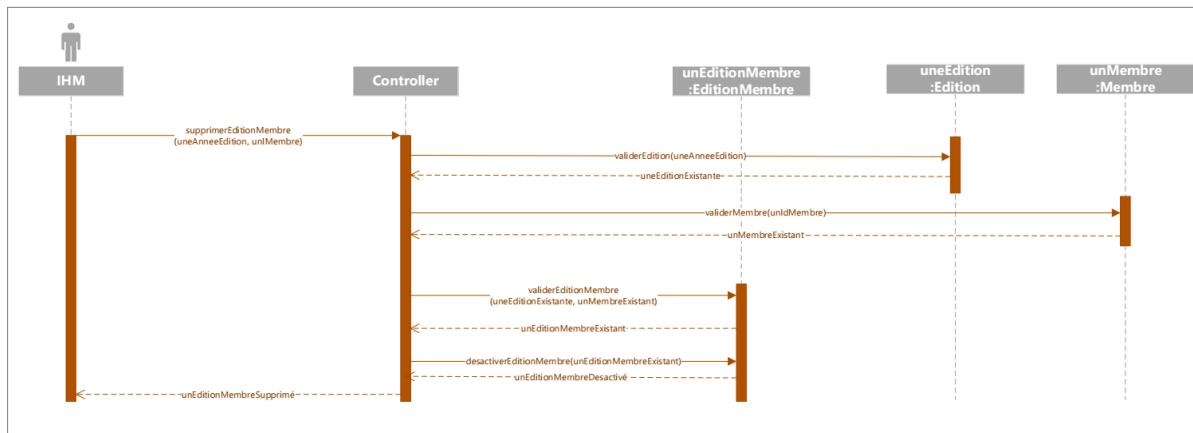
MESSAGE	unIdMembre
CONTIENT	Une ID de même type que Id de Membre
MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	Une année de même type que année de Edition
MESSAGE	unRoleMembre
CONTIENT	Une role membre de même type que roleMembre de EditionMembre
MESSAGE	unEditionMembreExistant
CONTIENT	un editionMembre
SUPPOSE	unEditionMembreExistant appartient à l'ensemble des EditionMembre persistants
MESSAGE	unEditionMembreInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unEditionMembreInexistant n'appartient pas à l'ensemble des EditionMembre persistants
MESSAGE	unEditionMembreChangé
CONTIENT	Un editionMembre

MÉTHODE

MÉTHODE	validerEditionMembre(unIdMembre, uneAnneeEdition)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un editionMembre persistant basé sur unIdMembre et uneAnneeEdition fournis

REÇOIT	unIdMembre et uneAnneeEdition
GÉNÈRE	unEditionMembreExistant ou unEditionMembreInexistant
MÉTHODE	changerMembre(unEditionMembreExistant, unRoleMembre)
OBJECTIF	modifier un editionMembre
REÇOIT	unEditionMembreExistant et unRoleMembre
GÉNÈRE	unEditionMembreChangé

1.1.32. Delete



MESSAGES

MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	Un année de même type que anneeEdition de Edition
MESSAGE	unIdMembre
CONTIENT	un Id de même type que id de Membre
MESSAGE	uneEditionExiste
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionExiste appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	unMembreExistant
CONTIENT	un membre
SUPPOSE	unMembreExistant appartient à l'ensemble des membres persistants
MESSAGE	unMembreInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unMembreInexistant n'appartient pas à l'ensemble des membres persistants
MESSAGE	unEditionMembreExistant
CONTIENT	une editionMembre
SUPPOSE	unEditionMembreExistant appartient à l'ensemble des editionMembres persistants

MESSAGE	unEditionMembreInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unEditionMembreInexistant n'appartient pas à l'ensemble des editionMembres persistants
MESSAGE	unEditionMembreDesactive
CONTIENT	un sponsor
SUPPOSE	unEditionMembreDesactive a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	unEditionMembreActive
CONTIENT	Une editionMembre
SUPPOSE	unEditionMembreActive a sa propriété « actif » à VRAI

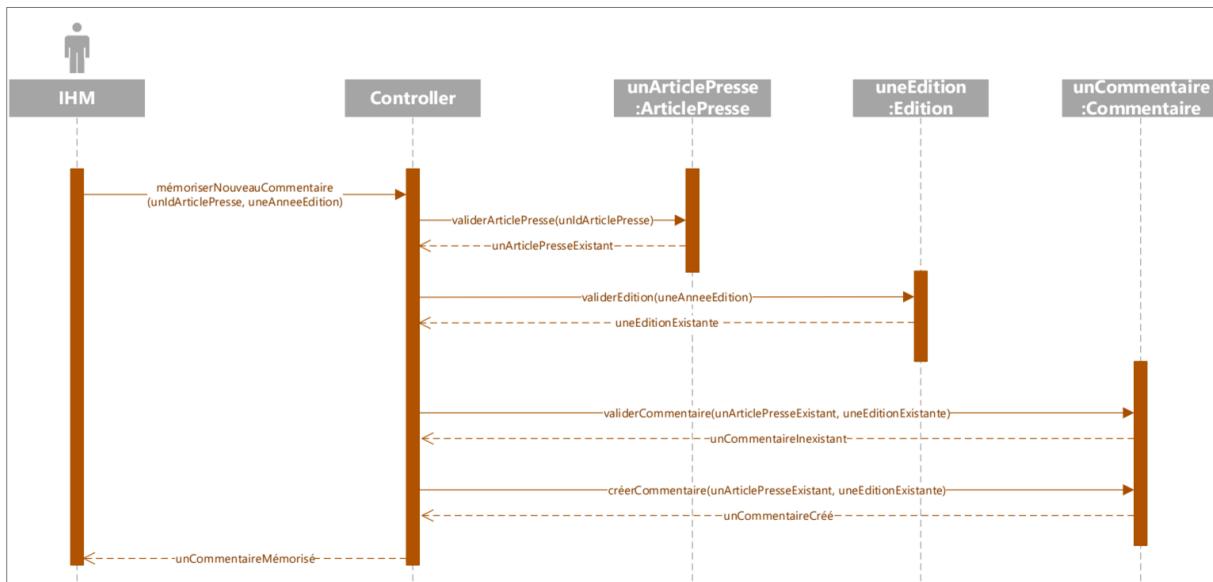
METHODES

MÉTHODE	validerEdition (uneAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'une édition appartient à l'ensemble des éditions persistantes basée sur uneAnneeEdition fournie.
REÇOIT	uneAnneeEdition
GÉNÈRE	uneEditionExistante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	validerMembre(unIdMembre)
OBJECTIF	vérifier qu'un membre appartient à l'ensemble des membres persistants basé sur unIdMembre fourni.
REÇOIT	unIdMembre
GÉNÈRE	unMembreExistant ou unMembreInexistant
MÉTHODE	validerEditionMembre(unIdMembre, uneAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'une editionMembre appartient à l'ensemble des editionMembres persistants basé sur unIdMembre et uneAnneeEdition fournis.
REÇOIT	unIdMembre et uneAnneeEdition
GÉNÈRE	unEditionMembreExistant ou unEditionMembreInexistante

MÉTHODE	desactiverEditionMembre (unEditionMembreExistant)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de unEditionMembreExistant à FAUX.
REÇOIT	unEditionMembreExistant
GÉNÈRE	unEditionMembreActive ou unEditionMembreDesactive

ASSOCIATION COMMENTAIRE

1.1.33. Create



MESSAGES

MESSAGE	unIdArticlePresse
CONTIENT	Un ID de même type que ID de ArticlePresse
MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	Une année de même type que Année de Edition
MESSAGE	unArticlePresseExistant
CONTIENT	un article de presse
SUPPOSE	unArticlePresseExistant appartient à l'ensemble des articles de presse persistantes
MESSAGE	unArticlePresselnexisting
CONTIENT	NEANT
SUPPOSE	unArticlePresselnexisting n'appartient pas à l'ensemble des Article presss persistants
MESSAGE	uneEditionExistante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	unEditionExistante appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	NEANT

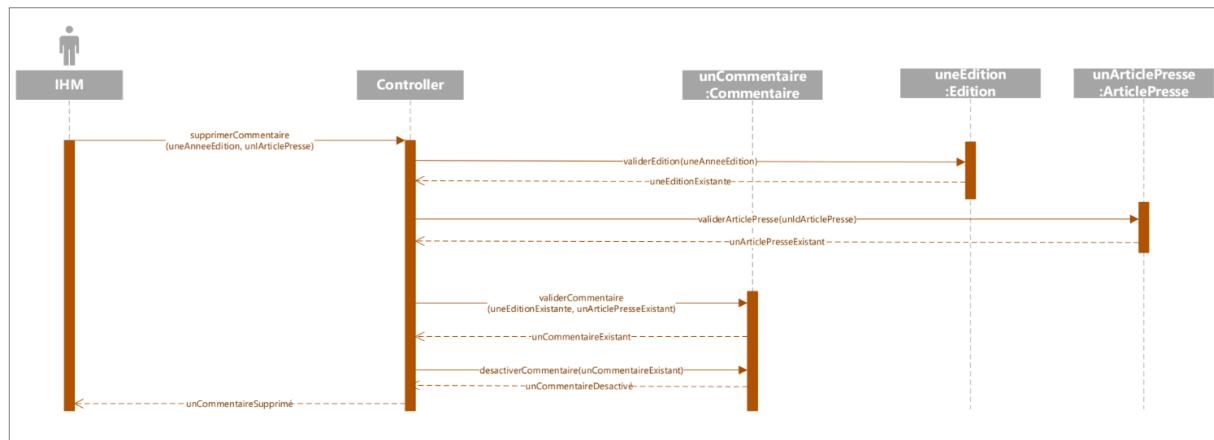
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	unCommentaireExistant
CONTIENT	un commentaire
SUPPOSE	unCommentaireExistant appartient à l'ensemble des commentaires persistants
MESSAGE	unCommentaireInexistant
CONTIENT	NEANT
SUPPOSE	unCommentaireInexistant n'appartient pas à l'ensemble des commentaires persistants
MESSAGE	unCommentaireCréé
CONTIENT	un commentaire

MÉTHODES

MÉTHODE	validerArticlePresse(unNomArticlePresse)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un article de presse persistant basée sur unIdArticlePresse fourni
REÇOIT	unIdArticlePresse
GÉNÈRE	unArticlePresseExistant ou unArticlePresselnexistant
MÉTHODE	validerEdition(uneAnneeEdition)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe une édition persistante basée sur uneAnneeEdition fournie
REÇOIT	uneAnneeEdition uneEditionExisteante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	validerCommentaire (unArticlePresseExistant, uneEditionExisteante)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un commentaire persistant basé sur unArticlePresseExistant et uneEditionExisteante fournies
REÇOIT	unArticlePresseExistant et uneEditionExisteante

GÉNÈRE	unCommentaireExistant ou unCommentaireInexistant
MÉTHODE	créerCommentaire (unArticlePresseExistant, uneEditionExisteante)
OBJECTIF	créer un nouveau commentaire
REÇOIT	unArticlePresseExistant et uneEditionExisteante
GÉNÈRE	unCommentaireCréé

1.1.34. Delete



MESSAGES

MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	Un année de même type que anneeEdition de Edition
MESSAGE	unIdArticlePresse
CONTIENT	un Id de même type que id de ArticlePresse
MESSAGE	uneEditionExistante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionExistante appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	unArticlePresseExistant
CONTIENT	un article de presse
SUPPOSE	unArticlePresseExistant appartient à l'ensemble des articles de presse persistants
MESSAGE	unArticlePresselnexisting
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unArticlePresselnexisting n'appartient pas à l'ensemble des articles de presse persistants
MESSAGE	unCommentaireExistant
CONTIENT	un commentaire
SUPPOSE	unCommentaireExistant appartient à l'ensemble des commentaires persistants

MESSAGE	unCommentaireInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unCommentaireInexistant n'appartient pas à l'ensemble des commentaires persistants
MESSAGE	unCommentaireDesactive
CONTIENT	un commentaire
SUPPOSE	unCommentaireDesactive a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	unCommentaireActive
CONTIENT	Un commentaire
SUPPOSE	unCommentaireActive a sa propriété « actif » à VRAI

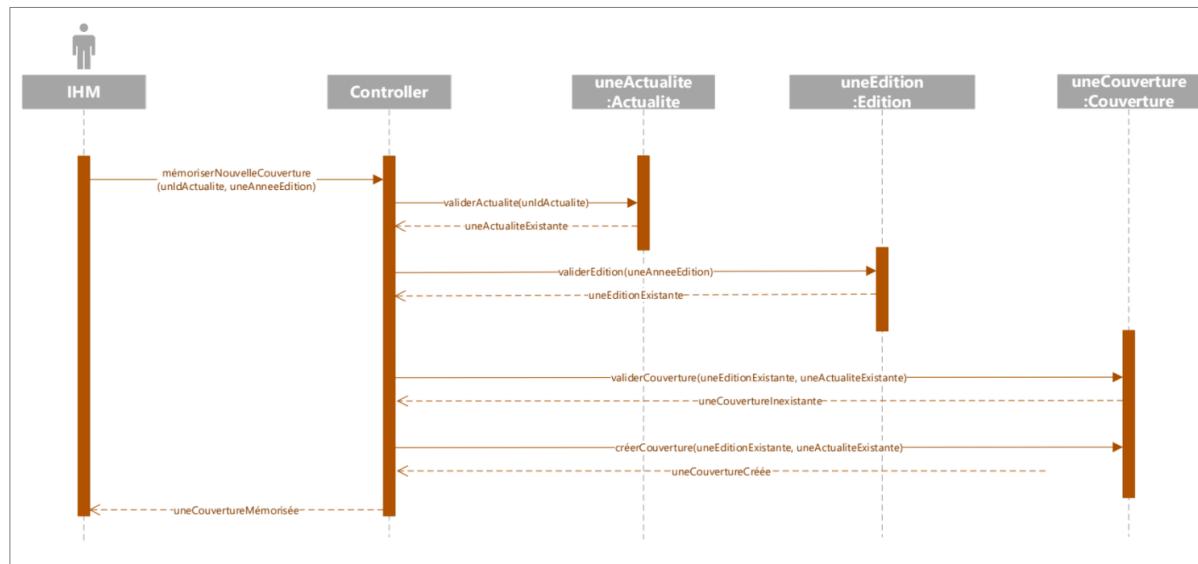
METHODES

MÉTHODE	validerEdition (uneAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'une édition appartient à l'ensemble des éditions persistantes basée sur uneAnneeEdition fournie.
REÇOIT	uneAnneeEdition
GÉNÈRE	uneEditionExistante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	validerArticlePresse(unIdArticlePresse)
OBJECTIF	vérifier qu'un article de presse appartient à l'ensemble des articles de presse persistants basé sur unIdArticlePresse fourni.
REÇOIT	unIdArticlePresse
GÉNÈRE	unArticlePresseExistant ou unArticlePresselInexistant
MÉTHODE	validerCommentaire(unArticlePresseExistant, uneEditionExisteante)
OBJECTIF	vérifier qu'un commentaire appartient à l'ensemble des commentaires persistants basé sur unArticlePresseExistant et uneEditionExisteante fournis.
REÇOIT	unArticlePresseExistant et uneEditionExisteante
GÉNÈRE	unCommentaireExistant ou unCommentaireInexistante

MÉTHODE	desactiverCommentaire (unCommentaireExistant)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de unCommentaireExistant à FAUX.
REÇOIT	unCommentaireExistant
GÉNÈRE	unCommentaireActive ou unCommentaireDesactive

ASSOCIATION COUVERTURE

1.1.35. Create



MESSAGES

MESSAGE	unIdActualite
CONTIENT	Un ID de même type que ID de Actualite
MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	Une année de même type que Année de Edition
MESSAGE	uneActualiteExistante
CONTIENT	une actualite
SUPPOSE	uneActualiteExistante appartient à l'ensemble des Actualités persistantes
MESSAGE	uneActualiteInexistante
CONTIENT	NEANT
SUPPOSE	uneActualiteInexistante n'appartient pas à l'ensemble des Actualités persistantes
MESSAGE	uneEditionExiste
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionExiste appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	NEANT
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes

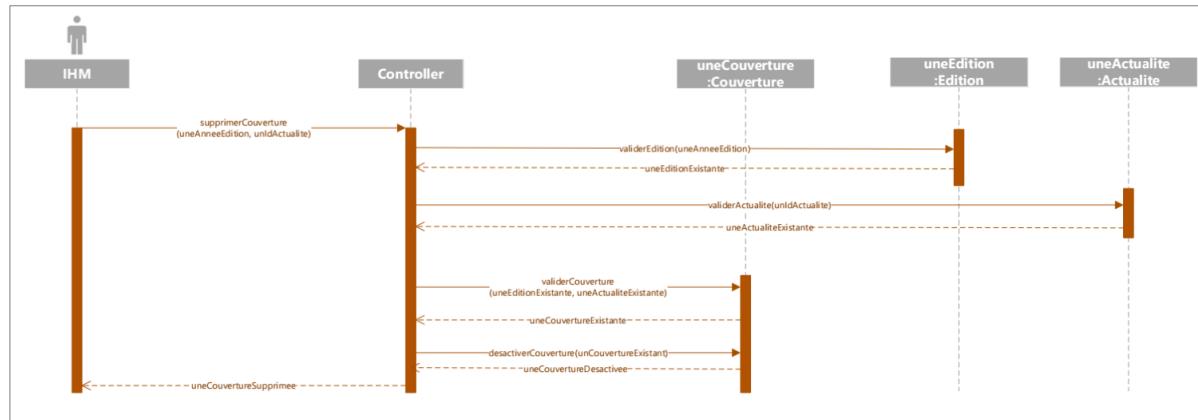
MESSAGE	uneCouvertureExisteante
CONTIENT	une couverture
SUPPOSE	uneCouvertureExisteante appartient à l'ensemble des couvertures persistantes
MESSAGE	uneCouvertureInexistante
CONTIENT	NEANT
SUPPOSE	uneCouvertureInexistante n'appartient pas à l'ensemble des couvertures persistantes
MESSAGE	uneCouvertureCréée
CONTIENT	une couverture

MÉTHODE

MÉTHODE	validerActualite(unIdActualite)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe une actualite persistante basée sur unIdActualite fourni
REÇOIT	unIdActualite
GÉNÈRE	uneActualiteExisteante ou uneActualiteInexistante
MÉTHODE	validerEdition(uneAnneeEdition)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe une édition persistante basée sur uneAnneeEdition fournie
REÇOIT	uneAnneeEdition
GÉNÈRE	uneEditionExisteante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	validerCouverture (uneActualiteExisteante, uneEditionExisteante)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe une couverture persistante basée sur uneActualiteExisteante et uneEditionExisteante fournies
REÇOIT	uneActualiteExisteante et uneEditionExisteante
GÉNÈRE	uneCouvertureExisteante ou uneCouvertureInexistante

MÉTHODE	créerCommentaire (uneActualiteExisteante, uneEditionExisteante)
OBJECTIF	créer une nouvelle couverture
REÇOIT	uneActualiteExisteante et uneEditionExisteante
GÉNÈRE	uneCouvertureCréée

1.1.36. Update



MESSAGES

MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	Un année de même type que anneeEdition de Edition
MESSAGE	unIdActualite
CONTIENT	un Id de même type que id de Actualite
MESSAGE	uneEditionExistante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionExistante appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneActualiteExistante
CONTIENT	une actualité
SUPPOSE	uneActualiteExistante appartient à l'ensemble des actualités persistantes
MESSAGE	unActualitelnexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unActualitelnexistant n'appartient pas à l'ensemble des actualités persistantes
MESSAGE	uneCouvertureExistante
CONTIENT	une couverture
SUPPOSE	uneCouvertureExistante appartient à l'ensemble des couvertures persistantes

MESSAGE	uneCouvertureInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneCouvertureInexistante n'appartient pas à l'ensemble des couvertures persistantes
MESSAGE	uneCouvertureDesactivee
CONTIENT	une couverture
SUPPOSE	uneCouvertureDesactivee a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	uneCouvertureActivee
CONTIENT	Une couverture
SUPPOSE	uneCouvertureActivee a sa propriété « actif » à VRAI

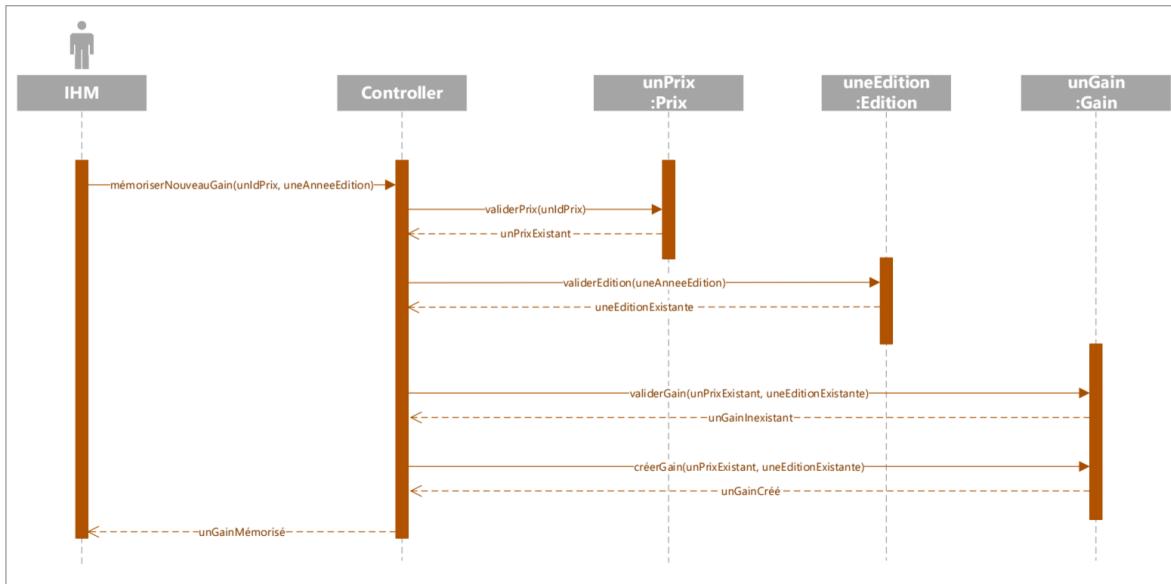
METHODES

MÉTHODE	validerEdition (uneAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'une édition appartient à l'ensemble des éditions persistantes basée sur uneAnneeEdition fournie.
REÇOIT	uneAnneeEdition
GÉNÈRE	uneEditionExisteante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	validerActualite(unIdActualite)
OBJECTIF	vérifier qu'une actualité appartient à l'ensemble des actualités persistantes basé sur unIdActualite fourni.
REÇOIT	unIdActualite
GÉNÈRE	uneActualiteExisteante ou uneActualiteInexistante
MÉTHODE	validerCouverture(uneActualiteExisteante, uneEditionExisteante)
OBJECTIF	vérifier qu'une couverture appartient à l'ensemble des couvertures persistantes basé sur uneActualiteExisteante et uneEditionExisteante fournis.
REÇOIT	uneActualiteExisteante et uneEditionExisteante
GÉNÈRE	uneCouvertureExisteante ou uneCouvertureInexistante

MÉTHODE	desactiverCouverture (uneCouvertureExistante)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de uneCouvertureExistante à FAUX.
REÇOIT	uneCouvertureExistante
GÉNÈRE	uneCouvertureActivee ou uneCouvertureDesactivee

ASSOCIATION GAIN

1.1.37. Create



MESSAGES

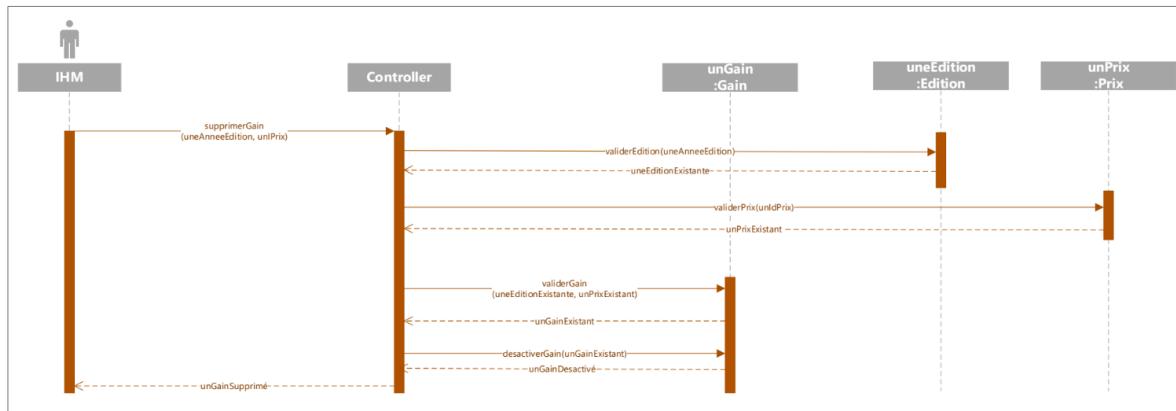
MESSAGE	unIdPrix
CONTIENT	Un id de même type que Id de Prix
MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	Une année de même type que Année de Edition
MESSAGE	unPrixExistant
CONTIENT	un
SUPPOSE	unPrixExistant appartient à l'ensemble des Prix persistants
Prix	
MESSAGE	unPrixInexistant
CONTIENT	NEANT
SUPPOSE	unPrixInexistant n'appartient pas à l'ensemble des Prix persistants
MESSAGE	uneEditionExiste
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionExiste appartient à l'ensemble des Éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	NEANT
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des Éditions persistantes
MESSAGE	unGainExistant
CONTIENT	un Gain

SUPPOSE	unGainExistant appartient à l'ensemble des Gains persistants
MESSAGE	unGainInexistant
CONTIENT	NEANT
SUPPOSE	unGainInexistant n'appartient pas à l'ensemble des Gains persistants
MESSAGE	unGainCréé
CONTIENT	un Gain

MÉTHODES

MÉTHODE	validerPrix(unIdPrix)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un Prix persistant basé sur unIdPrix fourni
REÇOIT	unIdPrix
GÉNÈRE	unPrixExistant ou unPrixInexistant
MÉTHODE	validerEdition(uneAnneeEdition)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe une édition persistante basée sur uneAnneeEdition fournie
REÇOIT	uneAnneeEdition
GÉNÈRE	uneEditionExisteante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	validerGain (unPrixExistant, uneEditionExisteante)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe une Gain persistante basée sur unPrixExistant et uneEditionExisteante fournis
REÇOIT	unGainExistant ou unGainInexistant
MÉTHODE	créerGain (unGainExistant, uneEditionExisteante)
OBJECTIF	créer un nouveau Gain
REÇOIT	unGainExistant et uneEditionExisteante
GÉNÈRE	unGainCréé

1.1.38. Delete



MESSAGES

MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	Un année de même type que anneeEdition de Edition
MESSAGE	unIdPrix
CONTIENT	un Id de même type que id de Prix
MESSAGE	uneEditionExistante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionExistante appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	unPrixExistant
CONTIENT	un Prix
SUPPOSE	unPrixExistant appartient à l'ensemble des Prix persistants
MESSAGE	unPrixInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unPrixInexistant n'appartient pas à l'ensemble des Prix persistants
MESSAGE	unGainExistant
CONTIENT	une Gain
SUPPOSE	unGainExistant appartient à l'ensemble des Gains persistants

MESSAGE	unGainInexistant
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unGainInexistant n'appartient pas à l'ensemble des Gains persistants
MESSAGE	unGainDesactive
CONTIENT	un Gain
SUPPOSE	unGainDesactive a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE	unGainActive
CONTIENT	Un Gain
SUPPOSE	unGainActive a sa propriété « actif » à VRAI

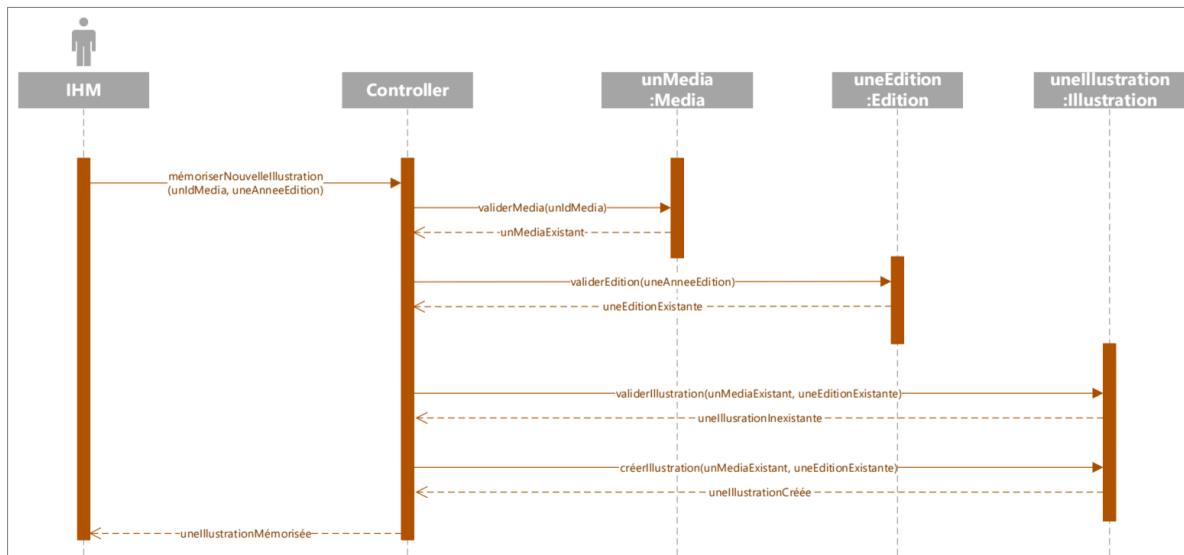
METHODES

MÉTHODE	validerEdition (uneAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'une édition appartient à l'ensemble des éditions persistantes basée sur uneAnneeEdition fournie.
REÇOIT	uneAnneeEdition
GÉNÈRE	uneEditionExistante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	validerPrix(unIdPrix)
OBJECTIF	vérifier qu'un Prix appartient à l'ensemble des Prix persistants basé sur unIdPrix fourni.
REÇOIT	unIdPrix
GÉNÈRE	unPrixExistant ou unPrixInexistant
MÉTHODE	validerGain(unPrixExistant, uneEditionExistante)
OBJECTIF	vérifier qu'une Gain appartient à l'ensemble des Gains persistant basé sur unPrixExistant et uneEditionExistante fournis.
REÇOIT	unPrixExistant et uneEditionExistante
GÉNÈRE	unGainExistant ou unGainInexistant

MÉTHODE	desactiverGain (unGainExistant)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de unGain à FAUX.
REÇOIT	unGainExistant
GÉNÈRE	unGainActive ou unGainDesactive

ASSOCIATION ILLUSTRATION

1.1.39. Create



MESSAGES

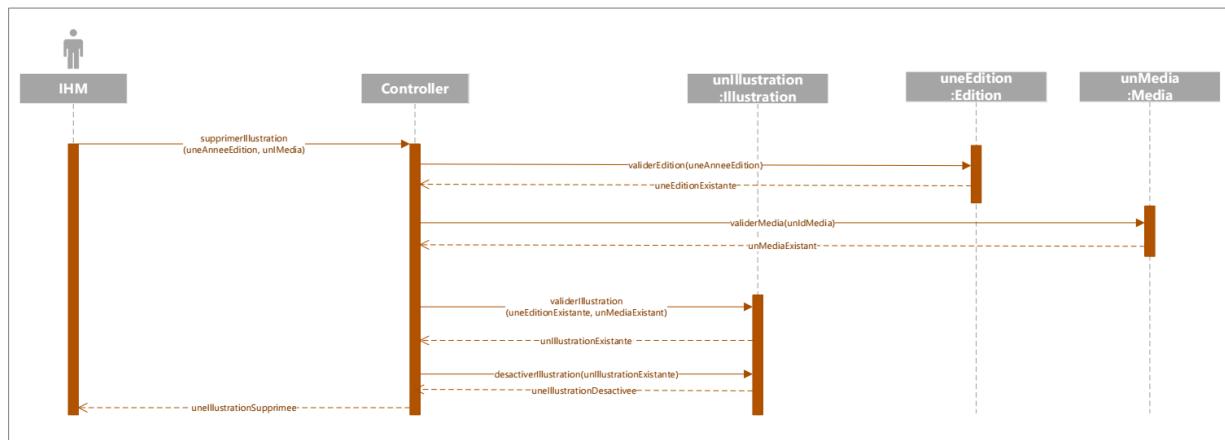
MESSAGE	unIdMedia
CONTIENT	Un id de même type que Id de Media
MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	Une année de même type que Année de Edition
MESSAGE	unMediaExistant
CONTIENT	un
SUPPOSE	unMediaExistant appartient à l'ensemble des Medias persistants
MESSAGE	unMediaInexistant
CONTIENT	NEANT
SUPPOSE	unMediaInexistant n'appartient pas à l'ensemble des Medias persistants
MESSAGE	uneEditionExisteante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionExisteante appartient à l'ensemble des Éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	NEANT
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des Éditions persistantes
MESSAGE	uneIllustrationExisteante
CONTIENT	une illustration

SUPPOSE	unelllustrationExistante appartient à l'ensemble des Illustrations persistantes
MESSAGE	unelllustrationInexistante
CONTIENT	NEANT
SUPPOSE	unelllustrationInxistante n'appartient pas à l'ensemble des Illustrations persistantes
MESSAGE	unelllustrationCréée
CONTIENT	une illustration

MÉTHODES

MÉTHODE	validerMedia(unIdMedia)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe un Media persistant basé sur unIdMedia fourni
REÇOIT	unIdMedia
GÉNÈRE	unMediaExistant ou unMediaInexistent
MÉTHODE	validerEdition(uneAnneeEdition)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe une édition persistante basée sur uneAnneeEdition fournie
REÇOIT	uneAnneeEdition
GÉNÈRE	uneEditionExistant ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	validerIllustration (unMediaExistant, uneEditionExistant)
OBJECTIF	Vérifier qu'il existe une illustration persistante basée sur unMediaExistant et uneEditionExistant fournis
REÇOIT	unelllustrationExistante
GÉNÈRE	ou unelllustrationInexistante
MÉTHODE	créerIllustration (unelllustrationExistante, uneEditionExistant)
OBJECTIF	créer une nouvelle Illustration
REÇOIT	unelllustrationExistante et uneEditionExistant
GÉNÈRE	unelllustrationCréée

1.1.40. Delete



MESSAGES

MESSAGE	uneAnneeEdition
CONTIENT	Un année de même type que annéeEdition de Edition
MESSAGE	unIdMedia
CONTIENT	un Id de même type que id de Media
MESSAGE	uneEditionExistante
CONTIENT	une édition
SUPPOSE	uneEditionExistante appartient à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	uneEditionInexistante
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	uneEditionInexistante n'appartient pas à l'ensemble des éditions persistantes
MESSAGE	unMediaExistant
CONTIENT	un Media
SUPPOSE	unMediaExistant appartient à l'ensemble des Medias persistants
MESSAGE	unMediaInexistent
CONTIENT	Néant
SUPPOSE	unMediaInexistent n'appartient pas à l'ensemble des Medias persistants
MESSAGE	unIllustrationExistante
CONTIENT	une Illustration
SUPPOSE	unIllustrationExistante appartient à l'ensemble des Illustrations persistantes
MESSAGE	unIllustrationInexistante
CONTIENT	Néant

CONTIENT SUPPOSE	unelllustrationInexistante n'appartient pas à l'ensemble des Illustrations persistantes
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	unelllustrationDesactivee une Illustration unelllustrationDesactivee a sa propriété « actif » à FAUX
MESSAGE CONTIENT SUPPOSE	unelllustrationActivee Une Illustration unelllustrationActivee a sa propriété « actif » à VRAI

METHODES

MÉTHODE	validerEdition (uneAnneeEdition)
OBJECTIF	vérifier qu'une édition appartient à l'ensemble des éditions persistantes basée sur uneAnneeEdition fournie.
REÇOIT	uneAnneeEdition
GÉNÈRE	uneEditionExisteante ou uneEditionInexistante
MÉTHODE	validerMedia(unIdMedia)
OBJECTIF	vérifier qu'un Media appartient à l'ensemble des Medias persistants basé sur unIdMedia fourni.
REÇOIT	unIdMedia
GÉNÈRE	unMediaExistant ou unMediaInexistent
MÉTHODE	validerIllustration(unMediaExistant, uneEditionExisteante)
OBJECTIF	vérifier qu'une Illustration appartient à l'ensemble des Illustrations persistantes basé sur unIdMedia et uneAnneeEdition fournis.
REÇOIT	unMediaExistant et uneEditionExisteante
GÉNÈRE	unelllustrationExisteante ou unelllustrationInexistante
MÉTHODE	desactiverIllustration (unelllustrationExisteante)
OBJECTIF	changer la propriété « actif » de unelllustrationExisteante à FAUX.
REÇOIT	unelllustrationExisteante

GÉNÈRE	unelllustrationActivee ou unelllustrationDesactivee
--------	---

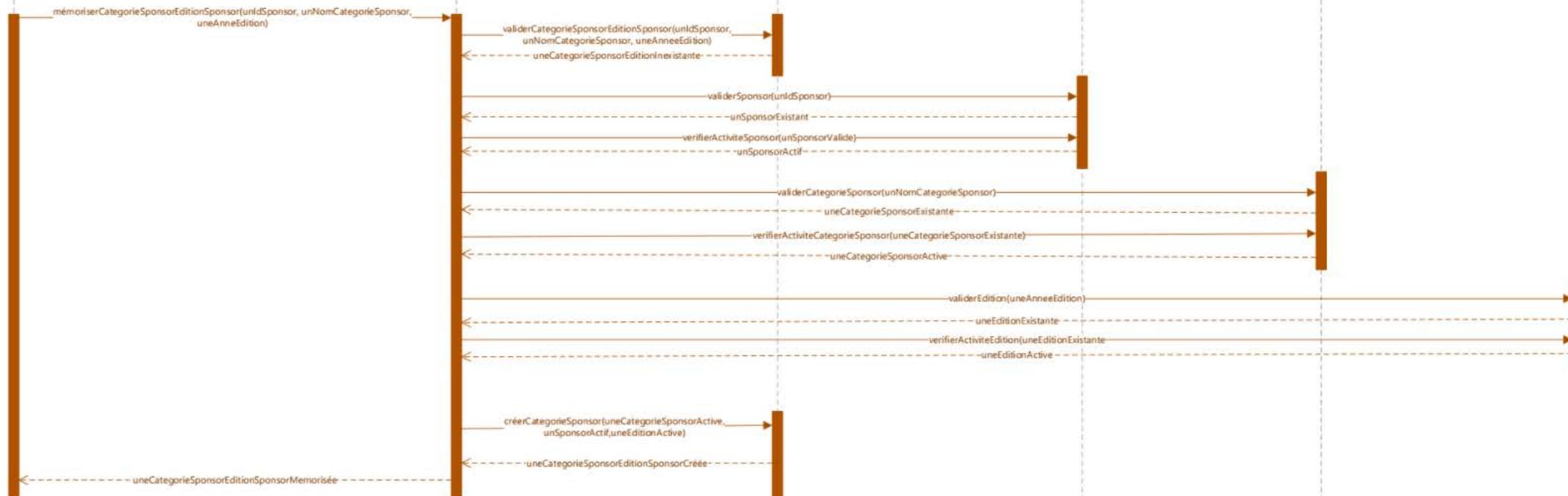
4. PASSAGE AU RELATIONNEL

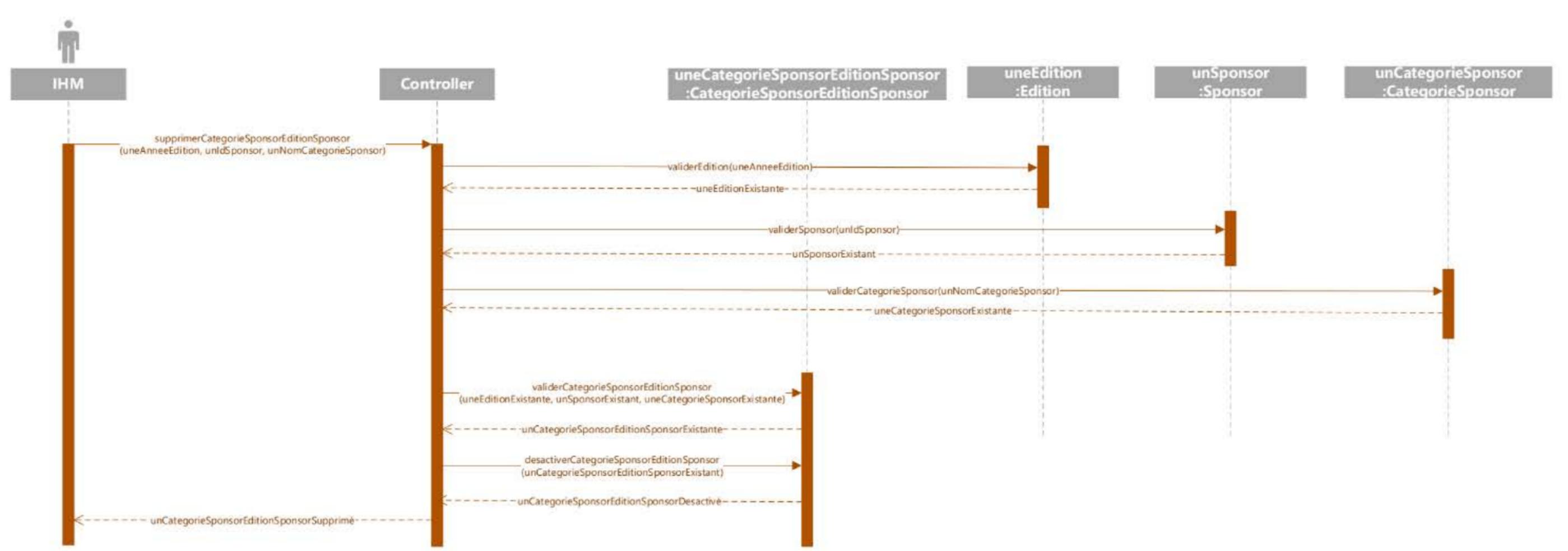
Cf. Annexes




IHM

Controller

uneCategorieSponsorEditionSponsor
:CatégorieSponsorEditionSponsorunSponsor
:SponsoruneCategorieSponsor
:CatégorieSponsoruneEdition
:Edition









MANUEL D'INSTALLATION

BACK-END

15.06.2017 - VERSION 1 - M44

SOMMAIRE

OUVERTURE DU PROJET.....	3
CRÉATION DE LA BASE DE DONNÉES.....	3
LANCLEMENT DU LANCEMENT.....	4
CRÉATION ET PEUPLEMENT DE LA BASE DE DONNÉES.....	4

OUVERTURE DU PROJET

Afin de pouvoir travailler sur le projet, il faut tout d'abord commencer par décompresser le fichier hydrotech.zip fourni. Il faut ensuite ouvrir un environnement de développement, comme par exemple Netbeans, Eclipse ou encore PhpStorm. Il faut ensuite y ouvrir le projet Hydrotech.

CRÉATION DE LA BASE DE DONNÉES

Afin de permettre au site de fonctionner, il faut lancer un serveur avec une base de données comme par exemple Wamp sur Windows ou Mamp sur Mac OS. Il faut y créer une base de données nommée hydrotech avec un encodage en UTF8-CL.

Il faut ensuite permettre au projet d'avoir accès à cette base de données en modifiant le fichier .env à la racine du projet, notamment les lignes suivantes.

```
DB_CONNECTION=mysql
DB_HOST=127.0.0.1
DB_PORT=3306
DB_DATABASE=hydrotech
DB_USERNAME=root
DB_PASSWORD=
```

LANCLEMENT DU SERVEUR

Afin de lancer le serveur sur lequel le site pourra être testé en local. Il faut ouvrir l'invite de commande sur Windows ou le terminal sur Mac OS. Il faut ensuite se déplacer jusqu'à l'intérieur du dossier Hydrotech.
Une fois dans le dossier Hydrotech il faut exécuter la commande suivante afin de lancer le serveur :

```
php artisan serve
```

Le projet sera alors visible sur <http://127.0.0.1:8000> ou sur <http://localhost:8000>.

Note : Si c'est la première fois que vous utilisez le projet, il faudra exécuter la commande suivante au préalable :

```
composer install
```

CRÉATION ET PEUPLEMENT DE LA BASE DE DONNÉES

Afin de pouvoir travailler sur le projet, il faut avoir accès à une base de données et pouvoir y stocker des informations. Il faut donc ajouter des tables et des données dans la base de données créée auparavant. Pour ce faire, il suffit d'utiliser les migrations déjà présentes dans le projet. Il suffit de lancer la commande suivante :

```
php artisan migrate
```

Cela va créer les tables dans la base de données.

Ensuite, il faut lancer la commande suivante :

```
php artisan db:seed
```

Cela va peupler la base de données avec des données de test.

Le projet est maintenant prêt à être utilisé.



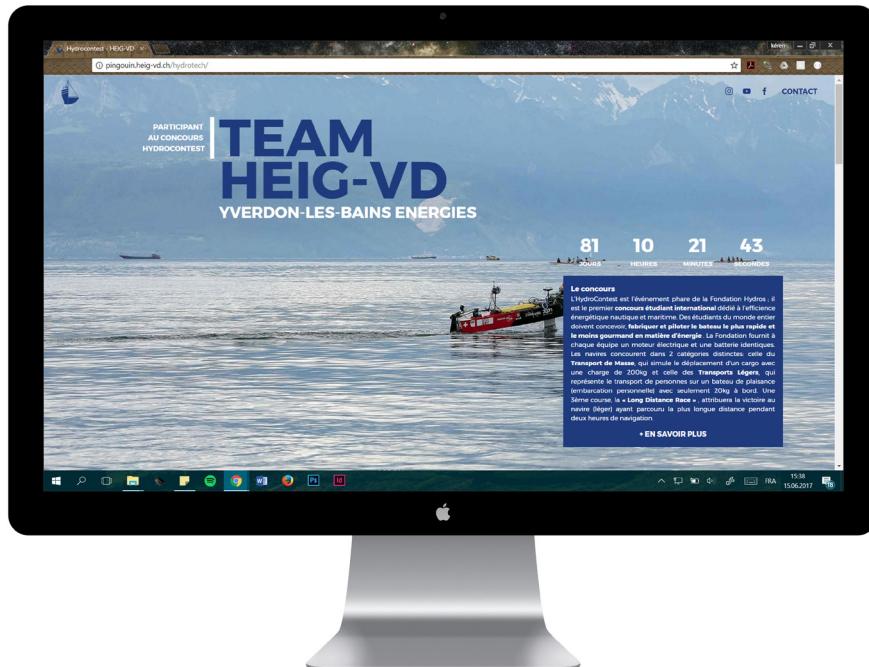
MANUEL D'UTILISATION

FRONT-END

15.06.2017 - VERSION 1 - M44

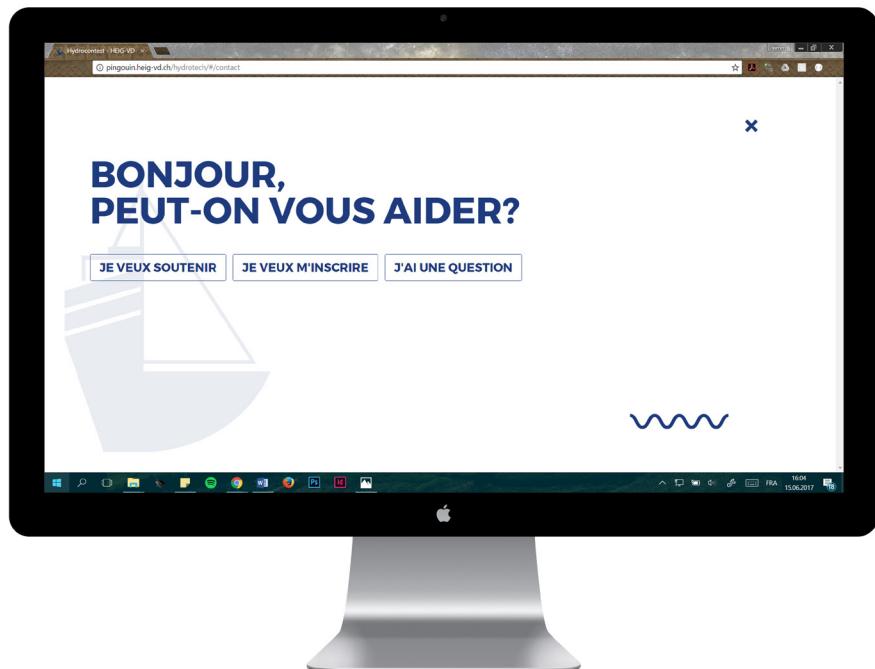
SOMMAIRE

PAGE D'ACCUEIL.....	3
PAGE CONTACT.....	4
PAGE FORMULAIRE DE CONTACT.....	5
PAGE FORMULAIRE DE CONTACT AVEC ERREUR.....	6
PAGE FORMULAIRE DE CONTACT AVEC SUCCÈS.....	7
PAGE ACTUALITÉS GLOBALES.....	8
PAGE TIMELINE.....	9
PAGE ACTUALITÉS.....	10
PAGE ACTUALITÉ.....	11
PAGE ÉQUIPE.....	12
PAGE MEMBRE.....	13
PAGE GALERIE.....	14
PAGE GALERIE PHOTO.....	15
PAGE PRESSE AVEC ARTICLE DE PRESSE.....	16
PAGE PRESSE SANS ARTICLE DE PRESSE.....	17



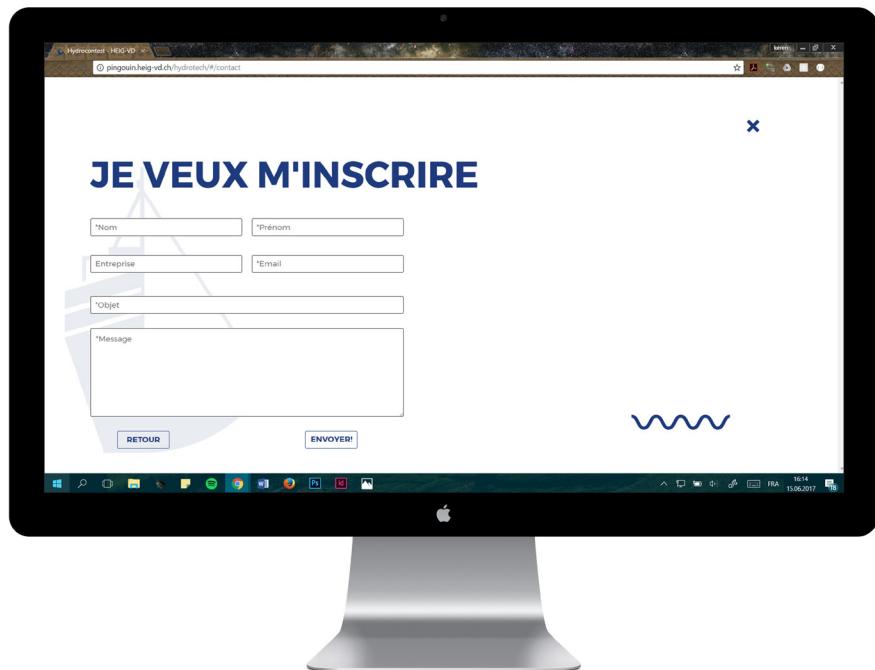
PAGE D'ACCUEIL

1. En haut à droite, des liens permettant d'accéder aux différents réseaux sociaux. Il suffit de cliquer sur un réseau social pour qu'une nouvelle fenêtre de navigation s'ouvre permettant d'accéder au réseau social cliqué.
2. En haut à droite, un lien permettant d'accéder au formulaire de contact. L'utilisateur clique sur le bouton « CONTACT » pour accéder au formulaire de contact.
3. En cliquant sur « +EN SAVOIR PLUS » dans le conteneur bleu, l'utilisateur accède au site officiel du concours Hydrocontest



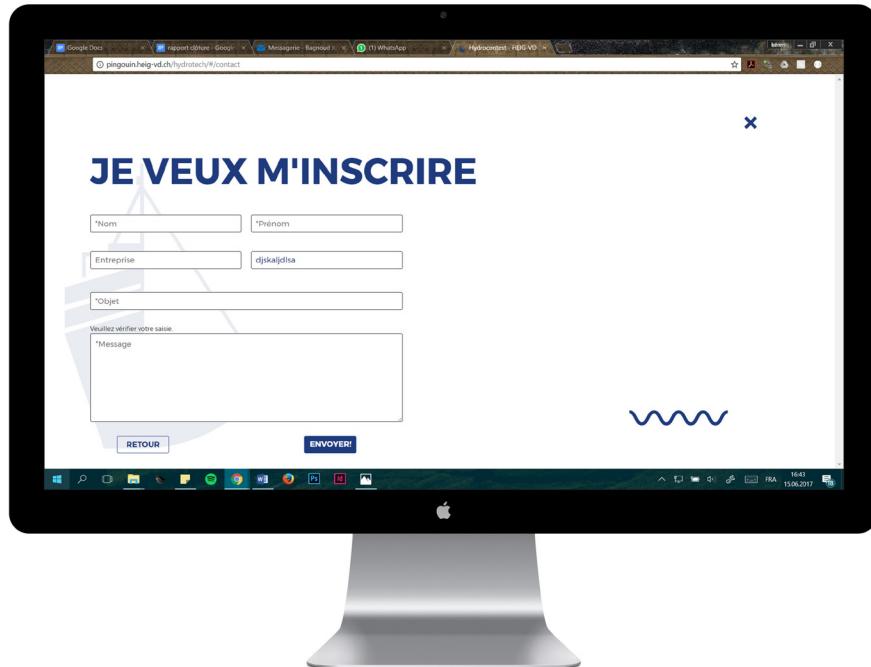
PAGE D'ACCUEIL

1. En cliquant sur l'un des différents boutons précisant l'objet du contact l'utilisateur accède au formulaire de contact



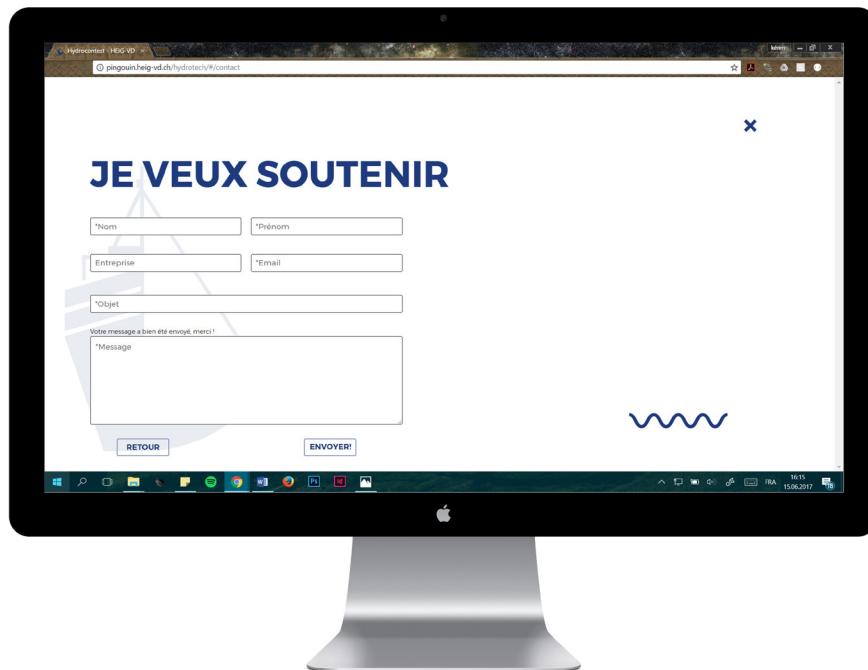
PAGE FORMULAIRE DE CONTACT

1. Le formulaire de contact peut être rempli par l'utilisateur
2. Pour valider les données entrées dans le formulaire et les envoyer, l'utilisateur clique sur le bouton « Envoyer »
3. Pour retourner sur la page de contact proposant l'objet du message, l'utilisateur clique sur le bouton « Retour »



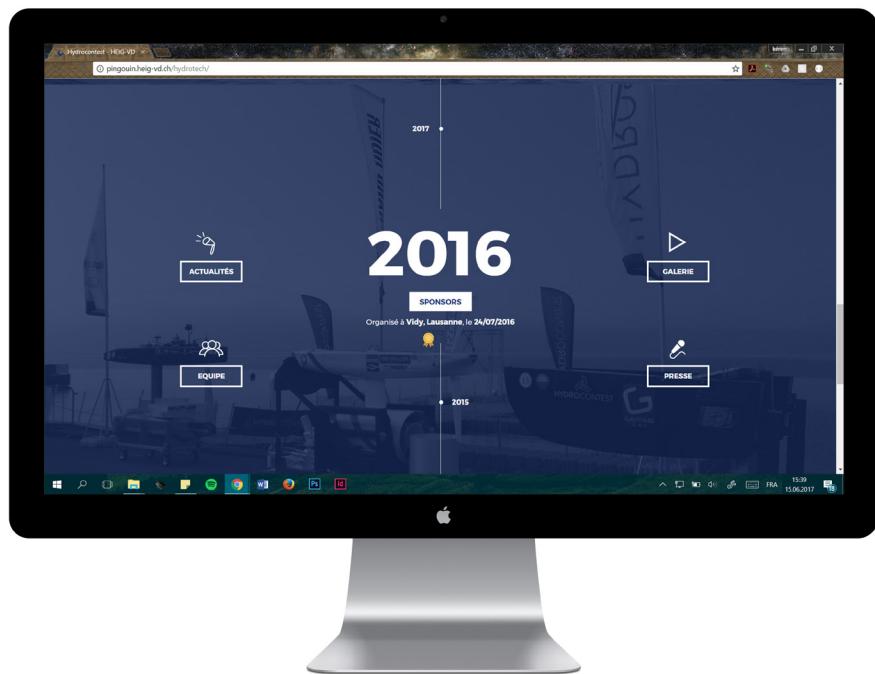
PAGE FORMULAIRE DE CONTACT AVEC ERREUR

1. Le formulaire de contact peut être rempli par l'utilisateur
2. Pour valider les données entrées dans le formulaire et les envoyer, l'utilisateur clique sur le bouton « Envoyer »
3. Pour retourner sur la page de contact proposant l'objet du message, l'utilisateur clique sur le bouton « Retour »



PAGE FORMULAIRE DE CONTACT SUCCÈS

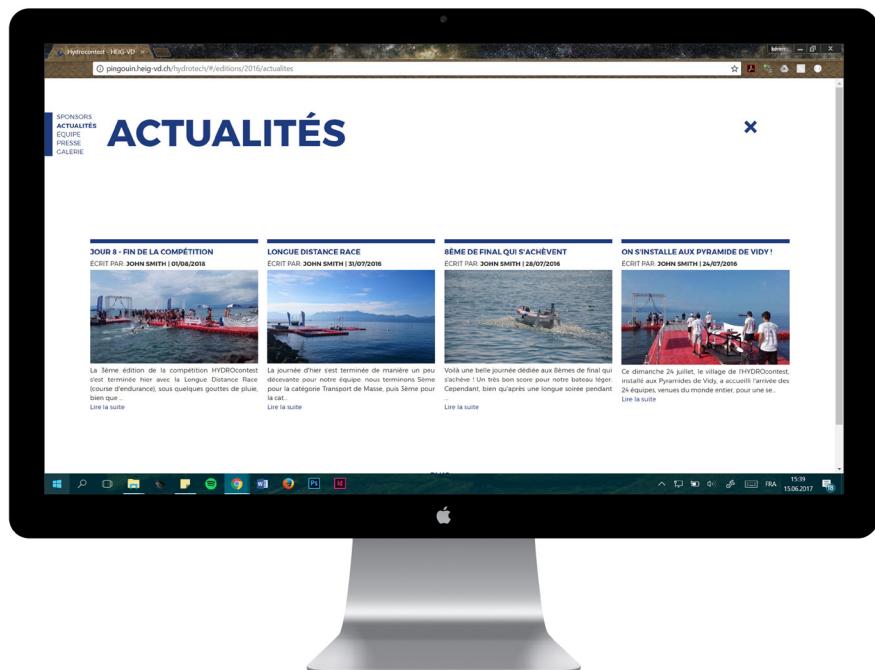
1. Si le message de contact a bien été envoyé un message de succès s'affiche en dessus du champ Message



PAGE TIMELINE

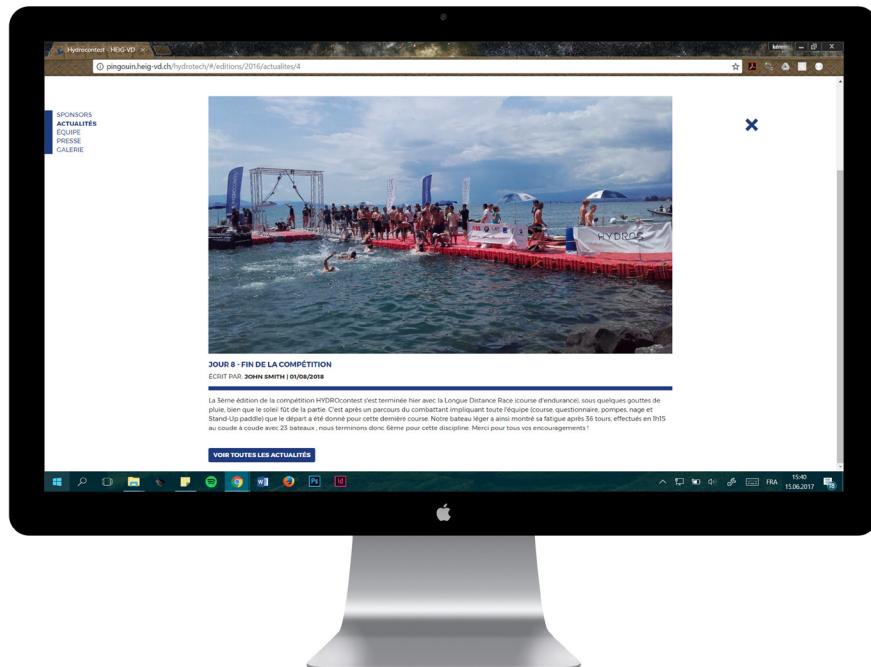
1. En continuant à scroller après les dernières actualités, l'utilisateur accède à la timeline. La timeline propose l'accès à 5 différentes rubriques sur lesquelles l'utilisateur peut cliquer :

- o Sponsors
- o Actualités
- o Équipe
- o Galerie
- o Presse



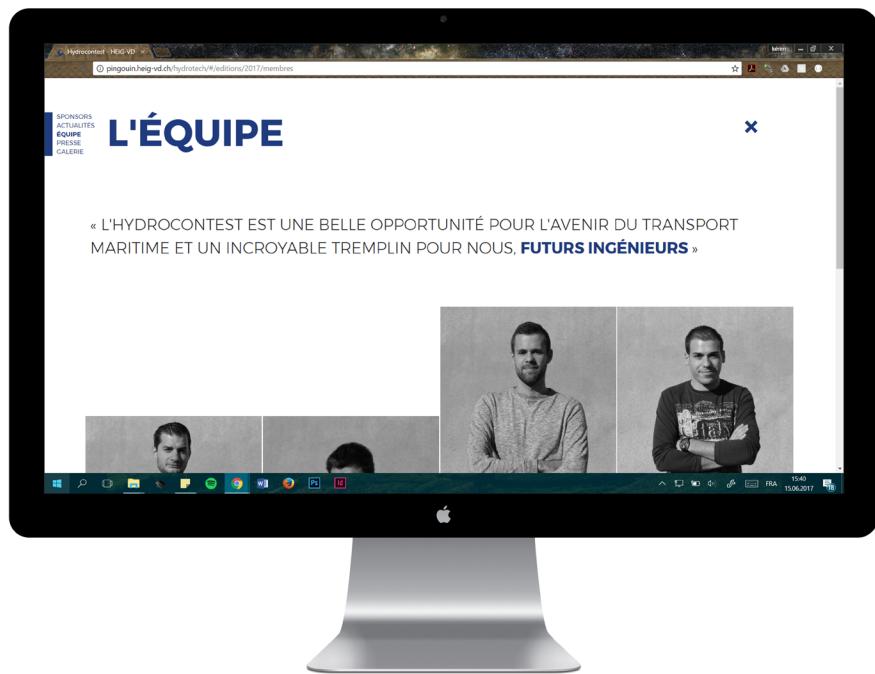
PAGE D'ACTUALITÉS

1. En cliquant sur la rubrique « ACTUALITÉS », l'utilisateur accède aux actualités de l'édition spécifique.



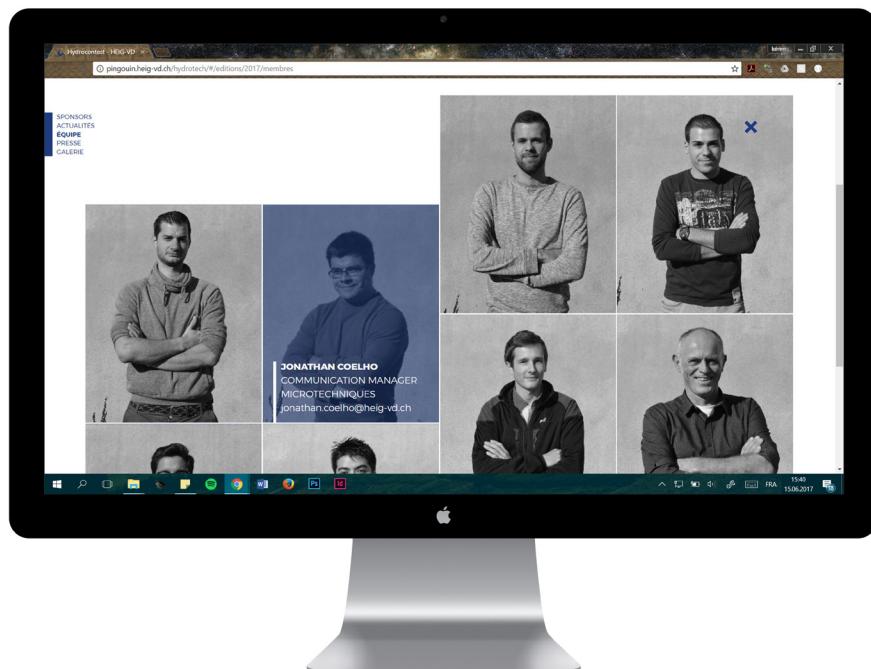
PAGE D'ACTUALITÉ

1. En cliquant sur une actualité, l'utilisateur accède à l'actualité cliquée.
2. Le bouton « VOIR TOUTES LES ACTUALITÉS » permet de retourner en arrière sur la page des actualités.



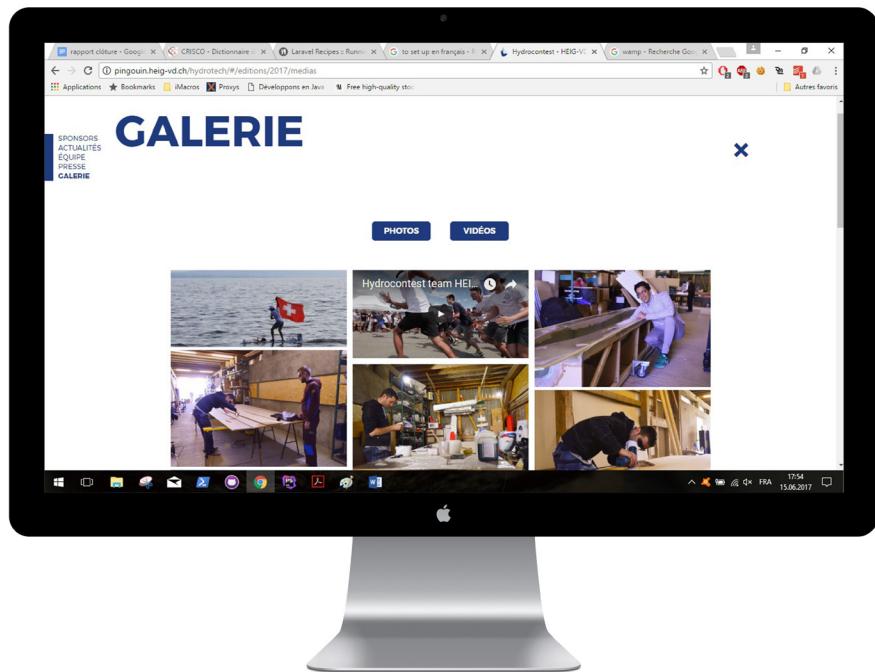
PAGE ÉQUIPE

1. En cliquant sur équipe, l'utilisateur accède à la présentation des différents membres de l'édition spécifique.



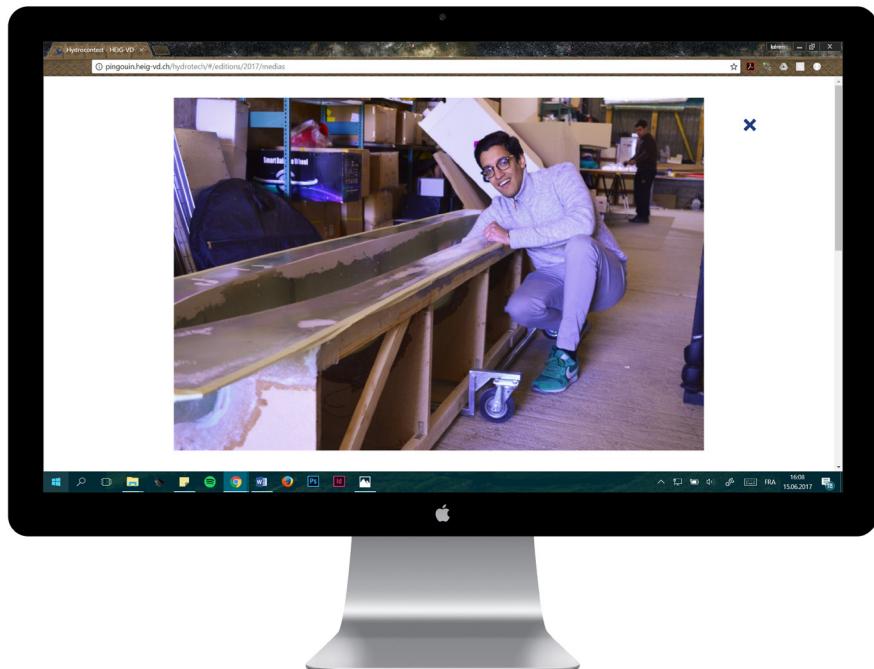
PAGE MEMBRE

1. En posant sa souris sur la photo de l'un des membres, l'utilisateur peut obtenir les informations complémentaires concernant le membre choisi.



PAGE GALERIE

1. En cliquant sur le bouton « PHOTO », l'utilisateur choisit de n'afficher que les photos de la galerie.
2. Si l'utilisateur clique de nouveau sur le bouton « PHOTO », le filtre est retiré et la page affiche les photos et les vidéos.
3. En cliquant sur le bouton « VIDEO », l'utilisateur choisit de n'afficher que les vidéos de la galerie.
4. Si l'utilisateur clique sur le bouton « VIDEO », le filtre est retiré et la page affiche les photos et les vidéos.
5. L'utilisateur peut cliquer sur un des média présent dans la galerie pour agrandir le média.



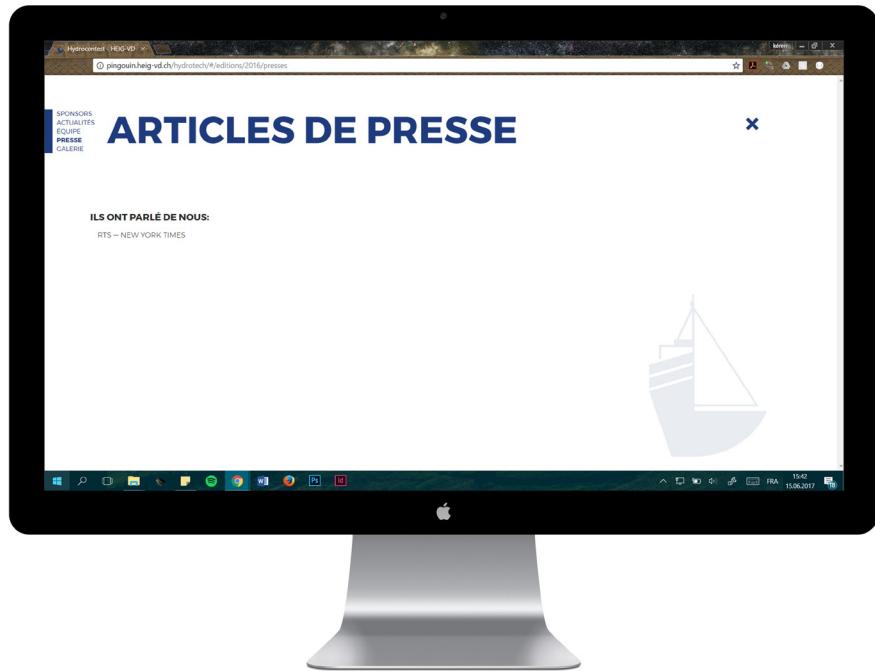
PAGE GALERIE PHOTO

1. La page galerie photo permet d'afficher un média de la galerie en grand.



PAGE PRESSE AVEC ARTICLE DE PRESSE

1. En cliquant sur la rubrique « PRESSE », l'utilisateur accède aux articles de presse.
2. Le premier article de presse est ouvert lorsque l'utilisateur arrive sur la page.
3. En cliquant sur « VOIR PLUS » l'utilisateur accède dans une fenêtre différente à l'article en question sur le site web de la presse spécifique.



PAGE PRESSE SANS ARTICLE DE PRESSE

1. En cliquant sur la presse sélectionnée, l'utilisateur ferme le ou les articles spécifiques à la presse qui avait été sélectionnée.



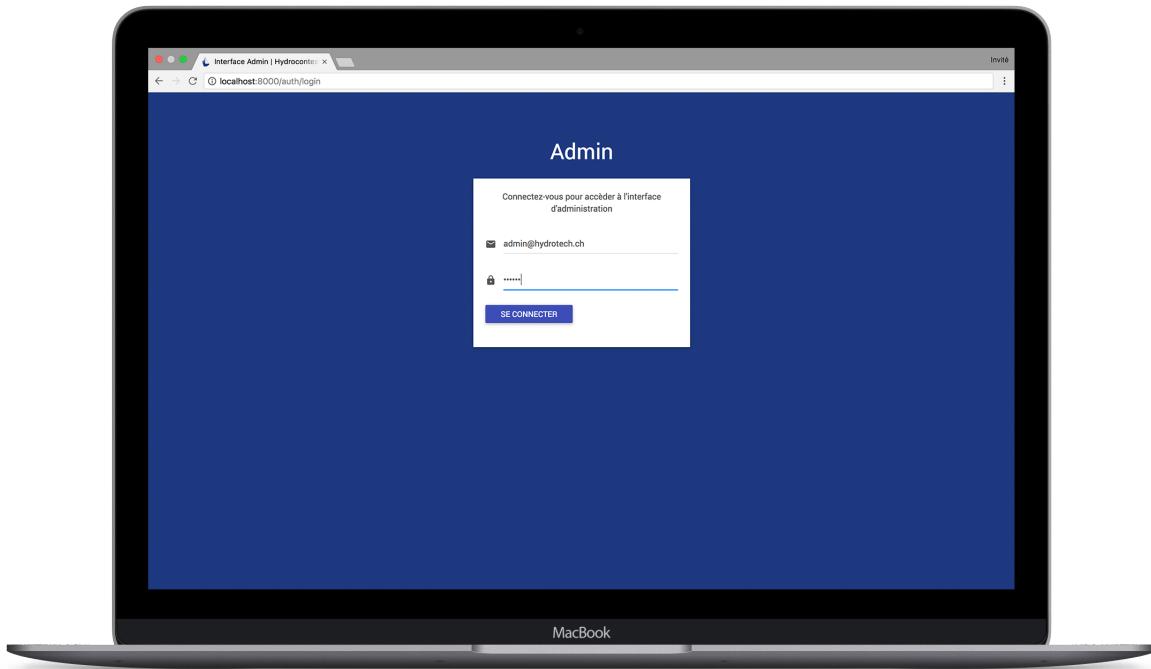
MANUEL D'UTILISATION

ADMINISTRATION

15.06.2017 - VERSION 1 - M44

SOMMAIRE

CONNEXION.....	3
ACCÈS AUX DIFFÉRENTES SECTIONS DU SITE.....	4
AJOUT D'UN NOUVEL ÉLÉMENT.....	6
AJOUT D'UNE PHOTOGRAPHIE.....	8
ASSOCIATION.....	10
ÉDITER UN ÉLÉMENT.....	11
SUPPRIMER UN ÉLÉMENT.....	12
DÉCONNEXION.....	12



CONNEXION

Adresse: <http://pingouin.heig-vd.ch/hydrotech/admin>

Commencez par saisir l'adresse dans votre barre URL afin d'accéder à l'interface de connexion de la partie administration du site.

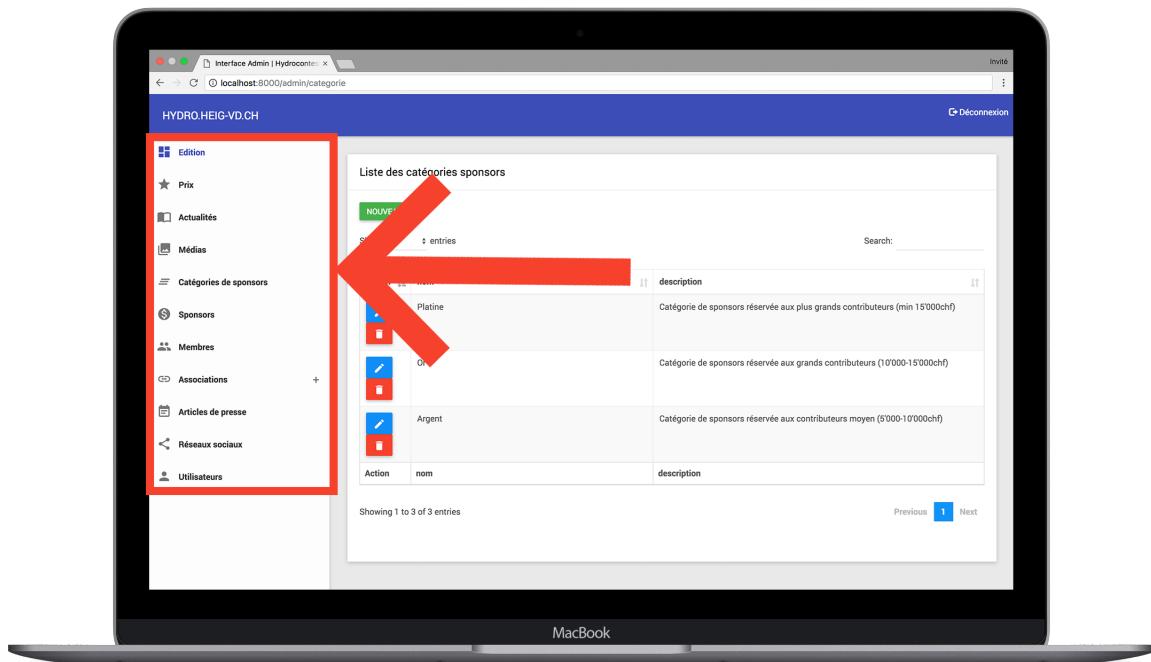
Connectez-vous à l'aide de votre adresse e-mail et de votre mot de passe.
L'utilisateur d'administration par défaut est :

Email : admin@hydrotech.ch

Mot de passe : 123456

Ensuite, appuyez sur le bouton **SE CONNECTER** afin de vous connecter à l'interface d'administration.

Une fois connecté, vous serez redirigé vers la partie d'administration du site.



ADMINISTRATION DU SITE ACCÈS AUX DIFFÉRENTES SECTION DU SITE

La partie gauche de l'interface d'administration permet d'accéder aux différentes sections du site. Il suffit de cliquer sur la section désirée afin de pouvoir avoir accès à la liste des différents éléments déjà créés dans cette section. Après cela, la liste de tous les éléments de cette section sera affichée.

Une fois que vous êtes sur la section souhaitée, vous pouvez en ajouter de nouveaux éléments, éditer les éléments déjà présents ou en supprimer. Les différents éléments présents sont les suivants :

Edition

Il permet d'afficher les éditions où le concours a lieu, avec entre autres, leur année et le nom de leur équipe.

Pour ajouter des éléments (comme un sponsor, un membre, une photo, ...) à une édition, il faut d'abord créer l'édition, puis l'élément en question, ensuite l'ajouter à la dite édition à l'aide de l'élément situé dans le menu de gauche, ces étapes sont décrites plus loin, dans « *Ajouter un élément simple* » et « *Ajouter une association* ».

Prix

Il permet d'afficher les prix gagnés lors des concours, avec notamment leur nom et le montant gagné.

Actualités

Il permet d'afficher les actualités à propos de l'équipe ou du concours.

Médias

Il permet d'afficher les photos et les vidéos.

Catégories de sponsors

Il permet d'afficher les catégories auxquelles seront associés plusieurs sponsors.

Sponsors

Il permet d'afficher les sponsors qui ont soutenu les différentes équipes.

Membres

Il permet d'afficher les membres qui ont participé à une ou plusieurs éditions.

Associations

Il permet d'afficher les différents éléments qui sont associés aux différentes éditions.

Articles de presse

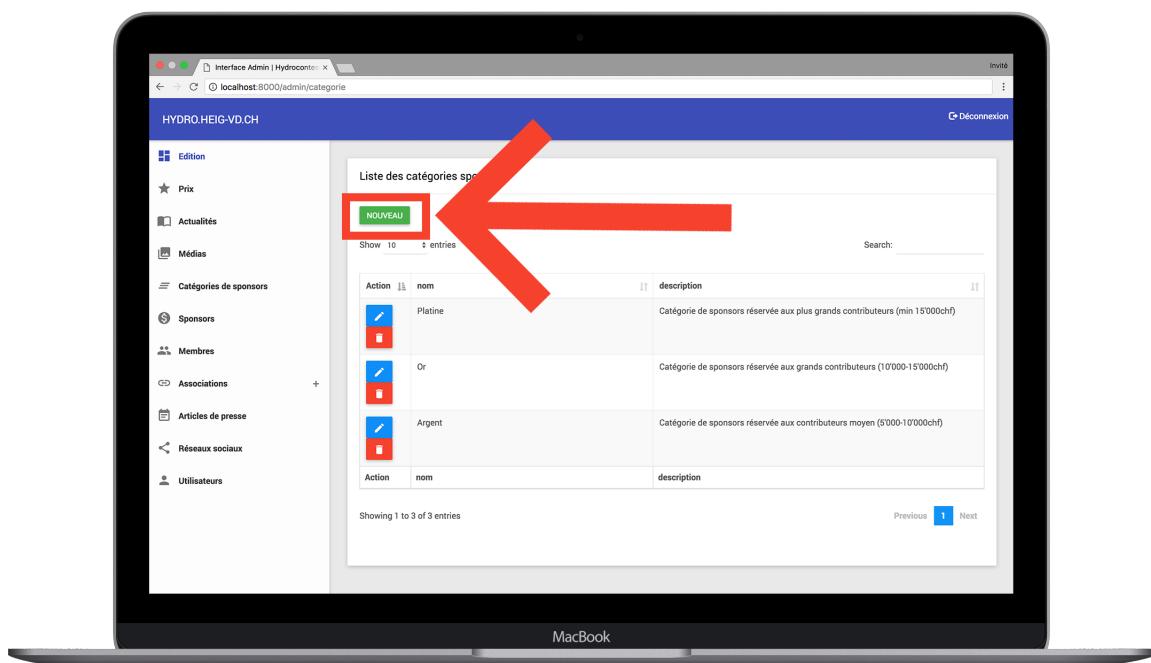
Il permet d'afficher les articles qui ont paru dans les différentes presses et qui ont parlé de l'équipe, avec notamment un lien vers l'article original.

Réseaux sociaux

Il permet d'afficher les différents réseaux sociaux sur lesquels un compte pour l'équipe est créé. Ces réseaux sociaux restent d'édition en édition afin de ne pas perdre les abonnés chaque année.

Utilisateurs

Il permet d'afficher les utilisateurs qui ont accès à la partie d'administration du site. Lorsqu'on crée un utilisateur on peut soit choisir de l'ajouter en tant qu'Administrateur, soit en tant que Contributeur. Un administrateur a tous les droits, sur tous les éléments. Alors qu'un contributeur ne peut que créer des éléments, sans avoir le droit de les ajouter à des éditions. Ce qui signifie que ce qu'il crée ne sera pas visible sur le site en ligne. Un contributeur n'a pas non plus le droit de créer de nouveaux utilisateurs.



ÉLÉMENTS SIMPLES AJOUT D'UN NOUVEL ÉLÉMENT

Afin d'ajouter un nouvel élément dans la section choisie, il vous suffit de cliquer sur le bouton **NOUVEAU** présent au-dessus de la liste des éléments affichés.

Après avoir cliqué sur ce bouton, un formulaire s'affichera afin de pouvoir entrer les différentes informations relatives à l'élément à créer. Comme par exemple celui pour la création d'un prix ci-dessous :

Création du prix

Nom	Le nom du prix
Description	La description du prix
Montant - CHF	Le montant du prix
Valider	

Les informations à saisir sont différentes selon la section dans laquelle vous êtes. Voici une liste des informations à entrer par section :

Edition

Année : L'année au cours de laquelle le concours a lieu. Il faut un nombre à 4 chiffres.

Nom de l'équipe : Le nom officiel de l'équipe. Il n'y a pas de restriction.

Image de l'édition : Une image qui sera utilisée afin de représenter l'équipe. Il faut que l'image soit du type .jpg.

Lieu : Le lieu où aura lieu le concours. Il n'y a pas de restriction

Date de début de l'édition : Le premier jour du concours. Il faut que la date soit au format JJ-MM-AAAA. Cette date doit être antérieure à la date de fin de l'édition.

Date de fin de l'édition : Le dernier jour du concours. Il faut que la date soit au format JJ-MM-AAAA. Cette date doit être antérieure à la date de début de l'édition.

Publication : choisir si cette édition doit être visible sur le site en ligne ou non.

Prix

Nom : Le nom du prix. Il n'y a pas de restriction

Description : Une brève description du prix.

Montant : Le montant du prix. Cela doit être une valeur numérique.

Actualité

Titre : Le titre de l'actualité. Il n'y a pas de restriction.

Date de publication : La date à partir de laquelle l'actualité sera visible sur le site en ligne.

Contenu : Tout le contenu de l'actualité. Il n'y a pas de restriction.

Auteur : Le nom de l'auteur de l'actualité.

Publication : choisir si cette édition doit être visible sur le site en ligne ou non.

Média

Titre : Le titre du média. Il n'y a pas de restriction.

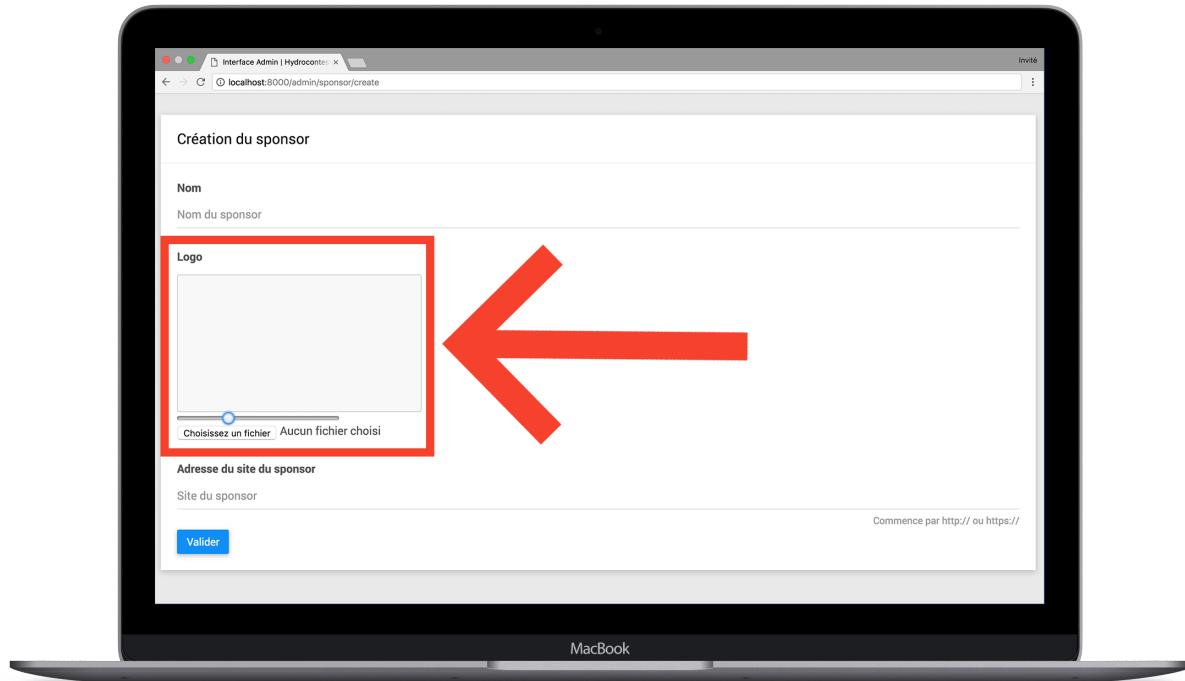
Date : La date à laquelle le média a été créé. Cette date doit être antérieure ou égale à la date du jour.

Auteur : Le nom de l'auteur du média. Il n'y a pas de restriction.

Type de média : le type d'objet qu'est le média, soit une photo soit une vidéo.

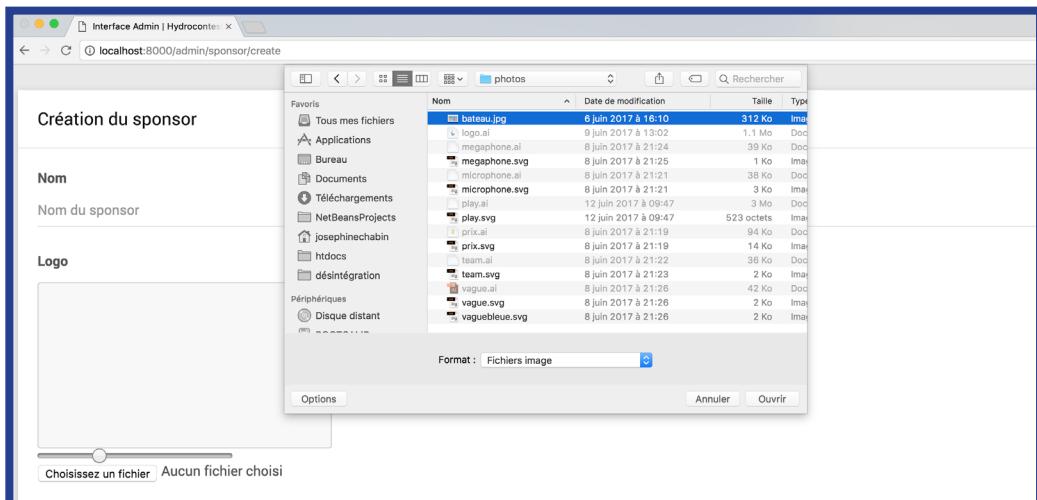
Ikône du fichier : Si le type de média choisi est une photo, alors il faudra la charger à partir de votre ordinateur, voir ci-dessous « Ajouter une photo ». Si le type de média choisi est une vidéo, alors il faudra insérer le lien d'une vidéo Youtube, ce lien doit commencer par <http://> ou par <https://>.

Par exemple : <https://www.youtube.com/watch?v=VTvkOTUbj6o>.



AJOUT D'UNE PHOTOGRAPHIE

Lorsque vous devez ajouter une image il faut cliquer sur le bouton «choisissez un fichier». Une fenêtre va alors s'ouvrir. Elle vous permet de sélectionner une image située en local dans votre ordinateur.



Il faut alors rechercher le dossier où est située l'image désirée sur votre ordinateur. Une fois dans le bon dossier, il faut sélectionner l'image et cliquer sur le bouton «Ouvrir».

Si vous désirez vous pouvez zoomer sur l'image à l'aide du slider.
Vous pouvez déplacer l'image en cliquant dessus et en la déplaçant à l'aide du curseur. Une fois l'image et toutes les autres informations renseignées, cliquez sur le bouton.

Slider:



Curseur:



Bouton:



Création du sponsor

Nom
Nom du sponsor

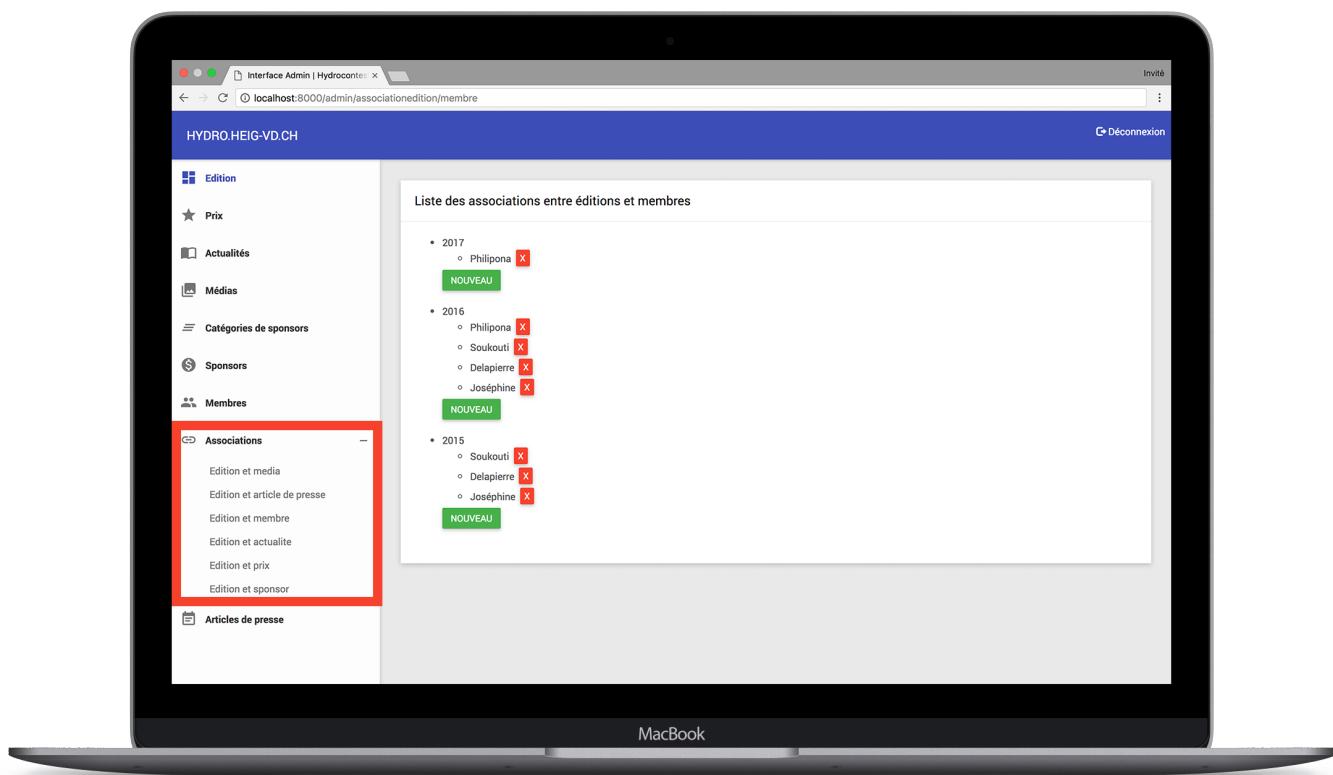
Logo

Choisissez un fichier

Adresse du site du sponsor
Site du sponsor

Commence par http:// ou https://

Valider



ASSOCIATION

Lorsque l'utilisateur veut ajouter une association entre deux éléments, il doit cliquer sur la section Associations dans le menu de gauche.

Une liste déroulante avec les différentes associations possibles va s'afficher.

Il faut alors cliquer sur le type d'association que l'on veut créer. Une liste où les associations de ce type déjà créées s'affiche alors.

Elles sont listées tout d'abord par années d'édition, puis, pour chaque année d'édition, tous les éléments déjà associés à l'année sont listés. Dans l'exemple ci-dessus, on peut voir que pour l'édition 2017, il n'y a qu'un seul membre associé, alors que 2 membres sont associés à l'édition 2016 et 3 pour l'édition 2017.

Pour ajouter une association, il faut cliquer sur le bouton **situé après la liste des éléments associés de l'édition à laquelle on veut associer un élément.**

Après avoir cliqué sur le bouton situé sous l'édition à laquelle on veut associer un élément, un formulaire avec une liste déroulante va s'afficher.

Pour supprimer une association, il faut cliquer sur le bouton «X».

Ajout d'une association actualité pour l'édition 2016

Associations possibles

What's Wrong With Today's Society

[Ajouter cette association](#)

Il faut alors sélectionner l'élément que l'on désire ajouter à l'édition choisie et cliquer sur le bouton «Ajouter cette association». Seuls les éléments qui n'ont pas encore été associés à cette édition s'affichent.

Lorsque vous ajoutez un nouveau membre, il y a une deuxième information à ajouter « Role », où il faut renseigner quel rôle possède le membre lors de cette édition. Une fois le rôle renseigné, il faut cliquer sur le bouton « Ajouter cette association».

ÉDITER UN ÉLÉMENT

Lorsque vous voulez éditer un élément, il faudra tout d'abord, comme pour l'ajout d'un élément, aller dans la section correspondante à cet élément à l'aide du menu de navigation de gauche. La liste avec tous les éléments déjà créés va s'afficher.

Ensuite, il faut cliquer sur le bouton  situé à gauche de l'élément que vous souhaitez modifier.

NOUVEAU

Show 10 entries Search:

Action	nom	description
 	Platine	Catégorie de sponsors réservée aux plus grands contributeurs (min 15'000chf)
 	Or	Catégorie de sponsors réservée aux grands contributeurs (10'000-15'000chf)
 	Argent	Catégorie de sponsors réservée aux contributeurs moyen (5'000-10'000chf)
Action	nom	description

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous **1** Next

Un formulaire similaire à celui de création va alors s'ouvrir. Il suffit de modifier uniquement les informations que vous voulez modifier. Les autres resteront telles quelles. Une fois les modifications faites, cliquez sur le bouton «Valider».

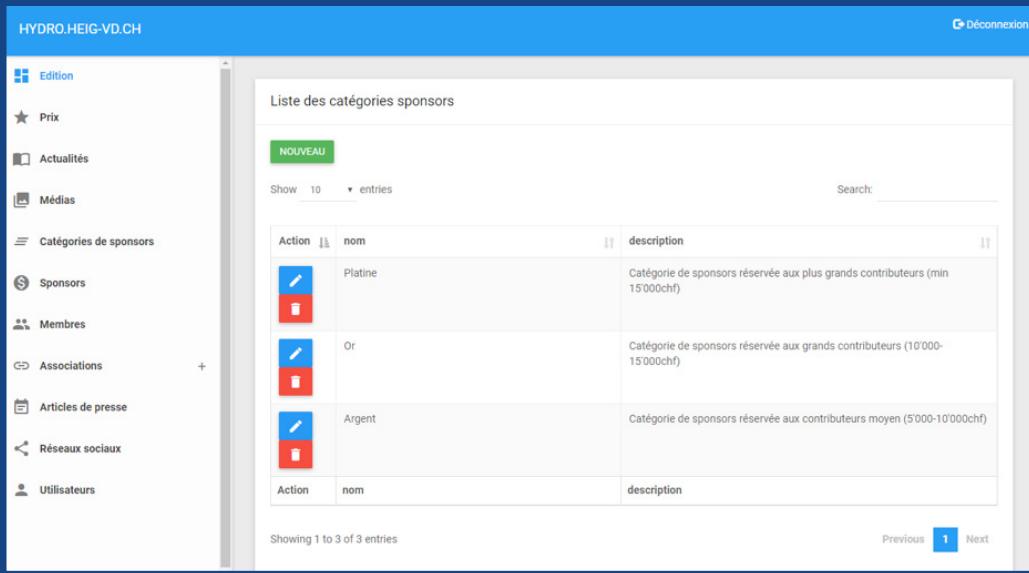
SUPPRIMER UN ÉLÉMENT

Lorsque vous voulez supprimer un élément, il faudra tout d'abord, comme pour l'ajout et l'édition d'un élément, aller dans la section correspondante à cet élément à l'aide du menu de navigation de gauche. La liste avec tous les éléments déjà créés va s'afficher.

Ensuite, il faut cliquer sur le bouton  situé à gauche de l'élément que vous souhaitez supprimer. L'élément sera alors supprimé.

DÉCONNEXION

Une fois que vous avez terminé, vous pouvez vous déconnecter de l'interface d'administration à l'aide du bouton  Déconnexion situé en haut à droite.



The screenshot shows the 'Sponsors' category list in the HydroTech administration interface. The left sidebar includes links for Edition, Prix, Actualités, Médias, Catégories de sponsors, Sponsors, Membres, Associations, Articles de presse, Réseaux sociaux, and Utilisateurs. The main content area displays a table titled 'Liste des catégories sponsors' with three entries:

Action	nom	description
 	Platine	Catégorie de sponsors réservée aux plus grands contributeurs (min 15'000chf)
 	Or	Catégorie de sponsors réservée aux grands contributeurs (10'000-15'000chf)
 	Argent	Catégorie de sponsors réservée aux contributeurs moyen (5'000-10'000chf)

At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 3 of 3 entries'. On the right side of the interface, there is a 'Déconnexion' button.