

GameLenders

Projet final : prêt pour le feu d'artifices ?

Dossier de conception fonctionnelle

Version 1.0

Auteur

BICHARI Mehdi

TABLE DES MATIÈRES

1 - Versions.....	3
2 - Introduction.....	4
2.1 - Objet du document.....	4
2.2 - Références.....	4
2.3 - Besoin du client.....	4
2.3.1 - Contexte.....	4
2.3.2 - Enjeux et Objectifs.....	4
3 - Description générale de la solution.....	5
3.1 - Les principe de fonctionnement.....	5
3.2 - Les acteurs.....	5
3.3 - Les cas d'utilisation généraux.....	5
4 - Application Web.....	7
4.1 - Les cas d'utilisation.....	7
4.1.1 - Package Authentification.....	7
4.1.1.1 - Cas d'utilisation Authentifier.....	7
4.1.1.1.1 S'authentifier.....	8
4.1.1.1.2 Identifiants oubliés.....	9
4.1.2 - Package Administration.....	10
4.1.2.1 - Cas d'utilisation Gérer compte utilisateur.....	10
4.1.2.1.1 Créer compte client.....	11
4.1.3 - Package Gestion des amis.....	12
4.1.3.1 - Gérer amis.....	12
4.1.3.1.1 Ajouter ami.....	13
4.1.3.1.2 Supprimer ami.....	14
4.1.3.1.3 Consulter la liste des amis.....	15
4.1.4 - Package Gestion des jeux.....	16
4.1.4.1 - Gérer bibliothèque.....	16
4.1.4.1.1 Consulter la bibliothèque.....	17
4.1.4.1.2 Ajouter jeu.....	18
4.1.4.1.3 Supprimer jeu.....	19
4.1.4.2 - Gérer liste d'envies.....	20
4.1.4.2.1 Consulter la liste d'envies.....	21
4.1.4.2.2 Ajouter jeu.....	22
4.1.4.2.3 Supprimer jeu.....	23
4.1.4.3 - Gérer prêts.....	24
4.1.4.3.1 Consulter les prêts.....	25
4.1.4.3.2 Consulter les emprunts.....	26
4.1.4.3.3 Prêter un jeu.....	27
4.1.4.3.4 Marquer un jeu comme rendu.....	28
4.2 - Les règles de gestion générales.....	29

1 - VERSIONS

Auteur	Date	Description	Version
BICHARI Mehdi	12/12/2020	Création du document	1.0

2 - INTRODUCTION

2.1 - Objet du document

Le présent document constitue le dossier de conception fonctionnelle du site web de GameLenders

2.2 - Références

Pour de plus amples informations, se référer également à la solution technique jointe au document.

2.3 - Besoin du client

2.3.1 - Contexte

Nous sommes ici pour répondre à la problématique suivante :

« Mais à qui donc ai-je prêté mon jeu ? »

Tous les joueurs ont eu un jour à répondre à cette question, une fois votre jeu terminé, vous le prêtez à un ami qui ne l'avaient pas encore acheté (Et oui ! Les gamers partagent). Mais quelques mois plus tard, vous rangez votre ludothèque et impossible de remettre la main dessus. GameLenders est là pour empêcher ça, vous gardez une traçabilité de qui détient votre jeu. Vous savez également à qui vous avez emprunté un jeu (Le gamer n'est pas infallible).

2.3.2 - Enjeux et Objectifs

Concernant les principales fonctionnalités demandées:

- Un utilisateur doit pouvoir rechercher, ajouter et supprimer des amis en connaissant leur pseudo
- Un utilisateur doit pouvoir rechercher des jeux
- Un utilisateur doit pouvoir ajouter et supprimer des jeux de sa bibliothèque
- Un utilisateur doit pouvoir ajouter et supprimer des jeux de sa liste d'envies
- Un utilisateur doit pouvoir prêter des jeux à d'autres utilisateurs ou à des connaissances ne faisant pas partie du site et les marquer comme « rendus »
- Un utilisateur doit pouvoir voir les jeux qu'il a emprunté

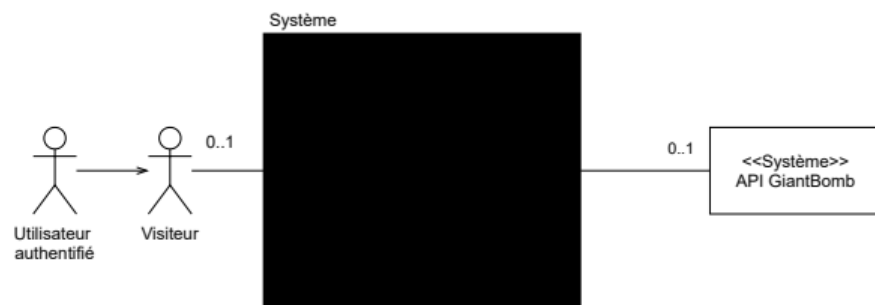
3 - DESCRIPTION GÉNÉRALE DE LA SOLUTION

3.1 - Les principe de fonctionnement

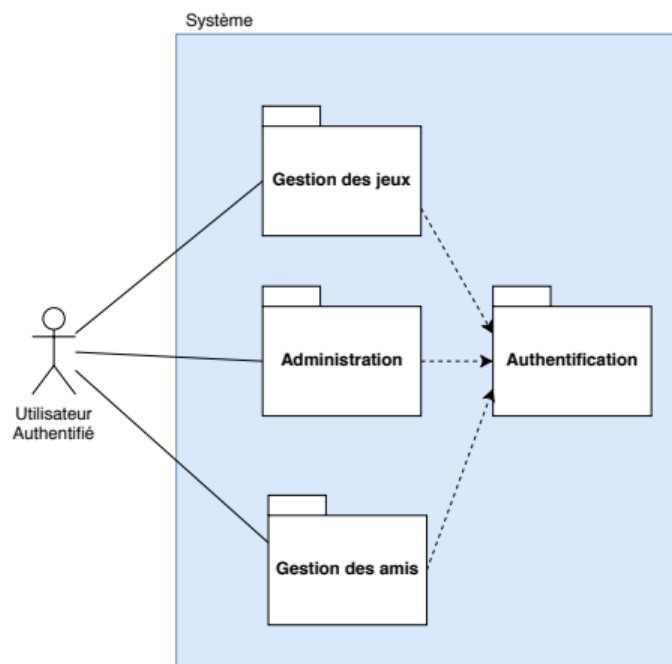
L'application est hébergée sur DigitalOcean, elle est composée de trois serveurs :

- Un serveur de base de données
- Un serveur d'application
- Un serveur Web

3.2 - Les acteurs



3.3 - Les cas d'utilisation généraux



4 - APPLICATION WEB

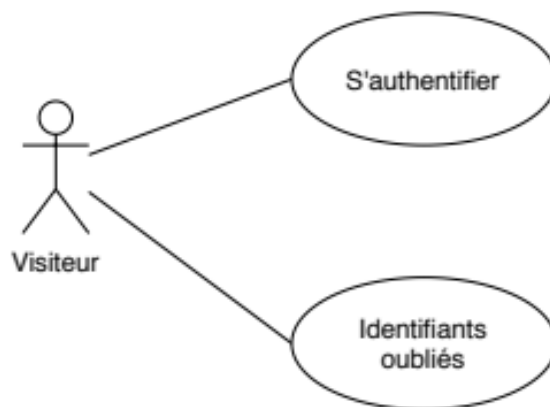
Cette application sera le système de GameLenders

4.1 - Les cas d'utilisation

4.1.1 - Package Authentication

4.1.1.1 - Cas d'utilisation Authentifier

Afin de pouvoir gérer la sécurité et l'accès aux commandes, il est nécessaire de pouvoir s'authentifier.



4.1.1.1.1 S'authentifier

Nom	S'authentifier	
Description	Le visiteur s'authentifie	
Pré-conditions	Le visiteur a créé un compte	
Résultat	Le visiteur est authentifié	
Erreur	Le visiteur n'est pas authentifié	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Visiteur	
Scénario nominal	Utilisateur	Système
	1. Le visiteur clique sur «Login».	2. Le système demande au visiteur de renseigner ses identifiants.
	3. L'utilisateur renseigne ses identifiants.	4. Le système compare les identifiants renseignés par le visiteur avec ceux stockés en base de données.
	5. L'utilisateur est authentifié	
Scénarios alternatifs	<p>3a. Le visiteur quitte l'authentification : L'utilisateur quitte la page d'authentification ; Le cas d'utilisation se termine en échec.</p> <p>5a. Les identifiants saisis sont erronés : Le système indique au visiteur que ses identifiants sont erronés. Le système indique qu'il a possibilité de récupérer ses identifiants en cliquant sur «Mot de passe oublié» ou de créer un compte en cliquant sur «Inscription». Le visiteur retourne au point 3 du scénario nominal.</p>	

4.1.1.1.2 Identifiants oubliés

Nom	Identifiants oubliés	
Description	Le visiteur ne se rappelle plus de ses identifiants pour se connecter	
Pré-conditions	Le visiteur a créé un compte	
Résultat	Un mail est envoyé au visiteur avec ses informations de connexion	
Erreur	Le système affiche au visiteur un message lui indiquant qu'aucun compte n'a été retrouvé.	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Visiteur	
Scénario nominal		
	Utilisateur	Système
	1. Le visiteur clique sur « Login ».	2. Le système demande au visiteur de renseigner ses identifiants.
	3. Le visiteur clique sur "Mot de passe oublié".	4. Le système affiche la page d'oubli des identifiants.
	5. Le visiteur rentre son adresse mail. 6. Le visiteur clique sur "Envoyer"	7. Le système compare l'adresse mail fournie avec celles stockées dans la base de données. 8. Le système envoie à l'utilisateur un mail contenant ses informations de connexion.
Scénarios alternatifs	3a-6a. Le visiteur quitte l'espace. 8a. L'adresse mail n'existe pas dans la base de données: Le système indique au visiteur que l'adresse mail qu'il a renseignée n'existe pas sur le site. Il l'invite à la vérifier ou à créer un compte. Retour à l'étape 2 du scénario nominal.	

4.1.2 - Package Administration

4.1.2.1 - Cas d'utilisation Gérer compte utilisateur

Il doit être possible de créer un nouveau compte utilisateur et de le supprimer.



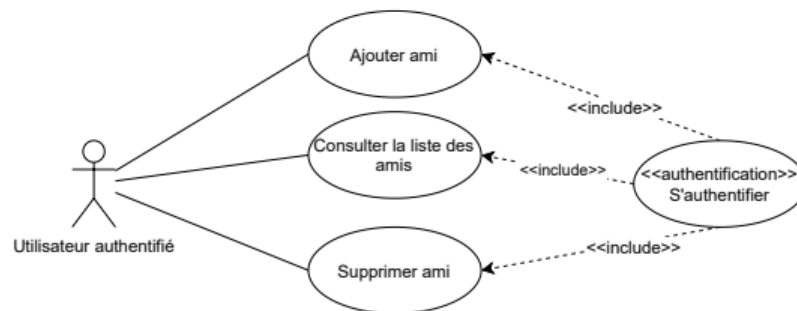
4.1.2.1.1 Créer compte client

Nom	Créer_compte_client	
Description	Le visiteur crée un compte client	
Pré-conditions	Ø	
Résultat	Le visiteur a créé un compte client	
Erreur	Le compte client n'est pas créé	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Visiteur	
Scénario nominal		
	Utilisateur	Système
	1. Le visiteur clique sur "Inscription"	2. Le système affiche la page de création de compte.
	3. Le visiteur renseigne ses informations dont l'adresse mail qui lui servira d'identifiant. 4. Le visiteur clique sur "S'inscrire"	5. Le système vérifie que l'adresse mail corresponde au standard 6. Le système vérifie que l'adresse mail ne soit pas déjà utilisée par un autre utilisateur 7. Le système envoie un mail au visiteur afin de vérifier l'adresse mail
	8. Le visiteur va sur son compte mail et clique sur le mail de confirmation qu'il a reçu.	9. Le système enregistre le nouveau compte.
Scénarios alternatifs	3-9a Le visiteur quitte la création de compte	
	6b L'adresse mail ne correspond pas au standard: Le système indique que l'adresse mail est incorrecte. Retour à l'étape 2 du scénario nominal.	
	7b L'adresse mail existe déjà dans la base: Le système indique que l'adresse mail est déjà utilisée. Il invite le visiteur à vérifier s'il ne possède pas déjà un compte. Retour à l'étape 2 du scénario nominal.	
	8b. L'utilisateur ne valide pas son adresse mail: Le système supprime les informations du visiteur sous 24h.	

4.1.3 - Package Gestion des amis

4.1.3.1 - Gérer amis

Un utilisateur doit pouvoir ajouter ou supprimer des amis.



4.1.3.1.1 Ajouter ami

Nom	ajouter_ami							
Description	L'utilisateur authentifié ajoute un ami							
Pré-conditions	L'ami doit posséder un compte							
Résultat	L'utilisateur a ajouté un ami							
Erreur	L'ami n'est pas ajouté							
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié							
Scénario nominal	<table><tr><th>Utilisateur</th><th>Système</th></tr><tr><td>1. L'utilisateur authentifié clique sur "Amis"</td><td>2. Le système affiche la page des amis. 3. Le système charge dans la liste déroulante les utilisateurs potentiels avec lesquels l'utilisateur authentifié n'est pas ami.</td></tr><tr><td>4. L'utilisateur authentifié clique sur la liste déroulante 5. L'utilisateur authentifié choisi son ami dans la liste 6. L'utilisateur authentifié clique sur "Ajouter"</td><td>7. Le système ajoute le lien d'amitié entre l'utilisateur authentifié et son ami. 8. Le système rafraîchit la page des amis et affiche le nouvel ami dans la liste.</td></tr></table>		Utilisateur	Système	1. L'utilisateur authentifié clique sur "Amis"	2. Le système affiche la page des amis. 3. Le système charge dans la liste déroulante les utilisateurs potentiels avec lesquels l'utilisateur authentifié n'est pas ami.	4. L'utilisateur authentifié clique sur la liste déroulante 5. L'utilisateur authentifié choisi son ami dans la liste 6. L'utilisateur authentifié clique sur "Ajouter"	7. Le système ajoute le lien d'amitié entre l'utilisateur authentifié et son ami. 8. Le système rafraîchit la page des amis et affiche le nouvel ami dans la liste.
	Utilisateur	Système						
	1. L'utilisateur authentifié clique sur "Amis"	2. Le système affiche la page des amis. 3. Le système charge dans la liste déroulante les utilisateurs potentiels avec lesquels l'utilisateur authentifié n'est pas ami.						
	4. L'utilisateur authentifié clique sur la liste déroulante 5. L'utilisateur authentifié choisi son ami dans la liste 6. L'utilisateur authentifié clique sur "Ajouter"	7. Le système ajoute le lien d'amitié entre l'utilisateur authentifié et son ami. 8. Le système rafraîchit la page des amis et affiche le nouvel ami dans la liste.						
Scénarios alternatifs	4-6a L'utilisateur authentifié quitte la page							
	5b L'ami souhaité n'est pas dans la liste: L'utilisateur authentifié est déjà ami avec cet utilisateur ou l'utilisateur n'existe pas. Retour à l'étape 3 du scénario nominal							

4.1.3.1.2 Supprimer ami

Nom	supprimer_ami	
Description	L'utilisateur authentifié supprime un ami	
Pré-conditions	Ø	
Résultat	L'utilisateur authentifié a supprimé un ami	
Erreur	L'utilisateur authentifié n'a pas supprimé un ami	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié	
Scénario nominal		
	Utilisateur	Système
	1. L'utilisateur authentifié clique sur amis	2. Le système affiche la page des amis
	3. L'utilisateur authentifié appuie sur le bouton "supprimer" sur la ligne de l'ami à supprimer.	5. Le système supprime le lien d'amitié entre les deux utilisateurs.
Scénarios alternatifs	3a L'utilisateur authentifié quitte la page des amis	

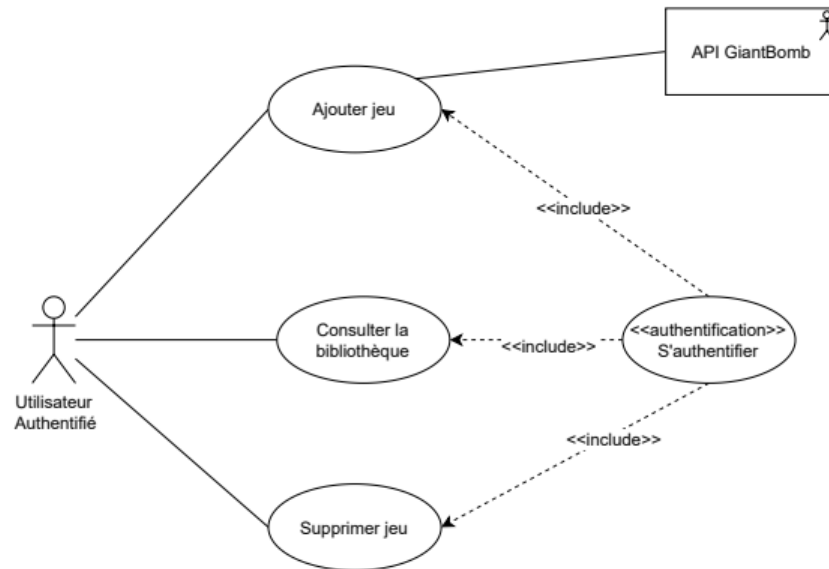
4.1.3.1.3 Consulter la liste des amis

Nom	consulter_liste_ami	
Description	L'utilisateur authentifié consulte la liste de ses amis	
Pré-conditions	Ø	
Résultat	L'utilisateur consulte la liste de ses amis	
Erreur	L'utilisateur n'a pas consulté la liste de ses amis	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié	
Scénario nominal		
	Utilisateur	Système
	1. L'utilisateur authentifié clique sur "Amis"	2. Le système affiche la page des amis.
	3. L'utilisateur authentifié consulte la liste de ses amis	
Scénarios alternatifs	3a L'utilisateur authentifié quitte la page	

4.1.4 - Package Gestion des jeux

4.1.4.1 - Gérer bibliothèque

Un utilisateur authentifié doit pouvoir consulter sa bibliothèque de jeux, y ajouter et supprimer des jeux.



4.1.4.1.1 Consulter la bibliothèque

Nom	consulter_bibliothèque	
Description	L'utilisateur authentifié consulte sa bibliothèque	
Pré-conditions	Ø	
Résultat	L'utilisateur authentifié a consulté sa bibliothèque	
Erreur	L'utilisateur authentifié n'a pas consulté sa bibliothèque	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié	
Scénario nominal		
	Utilisateur	Système
	1. L'utilisateur authentifié clique sur "vos jeux"	2. Le système affiche la page "vos jeux"
	3. L'utilisateur authentifié consulte sa bibliothèque	
Scénarios alternatifs	3a L'utilisateur authentifié quitte la bibliothèque	

4.1.4.1.2 Ajouter jeu

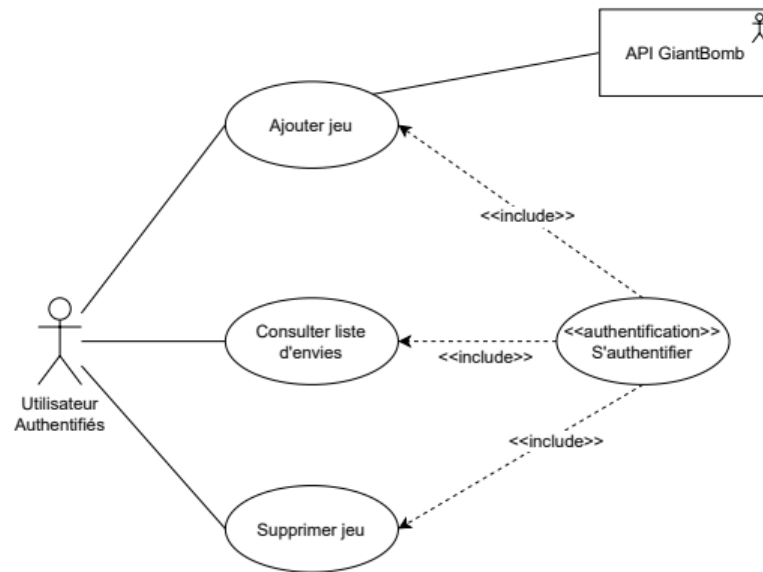
Nom	Ajouter_jeu											
Description	L'utilisateur authentifié ajouter un jeu à la bibliothèque											
Pré-conditions	Ø											
Résultat	L'utilisateur authentifié a ajouté un jeu à sa bibliothèque											
Erreur	L'utilisateur authentifié n'a pas ajouté de jeu à sa bibliothèque											
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié -API GiantBomb											
Scénario nominal	<table><thead><tr><th>Utilisateur</th><th>Système</th><th>API GiantBomb</th></tr></thead><tbody><tr><td>1. L'utilisateur authentifié tape le nom du jeu qu'il recherche 2. L'utilisateur authentifié choisit la plateforme du jeu 3. L'utilisateur authentifié clique sur "OK"</td><td>2. Le système envoie la requête à l'API GiantBomb. 4. Le système affiche les résultats.</td><td>3. GiantBomb renvoie les résultats de la requête</td></tr><tr><td>6. L'utilisateur authentifié repère le jeu qu'il recherche 7. L'utilisateur authentifié clique sur "+ bibliothèque"</td><td>8. Le système ajoute le jeu à la bibliothèque de l'utilisateur authentifié.</td><td></td></tr></tbody></table>			Utilisateur	Système	API GiantBomb	1. L'utilisateur authentifié tape le nom du jeu qu'il recherche 2. L'utilisateur authentifié choisit la plateforme du jeu 3. L'utilisateur authentifié clique sur "OK"	2. Le système envoie la requête à l'API GiantBomb. 4. Le système affiche les résultats.	3. GiantBomb renvoie les résultats de la requête	6. L'utilisateur authentifié repère le jeu qu'il recherche 7. L'utilisateur authentifié clique sur "+ bibliothèque"	8. Le système ajoute le jeu à la bibliothèque de l'utilisateur authentifié.	
Utilisateur	Système	API GiantBomb										
1. L'utilisateur authentifié tape le nom du jeu qu'il recherche 2. L'utilisateur authentifié choisit la plateforme du jeu 3. L'utilisateur authentifié clique sur "OK"	2. Le système envoie la requête à l'API GiantBomb. 4. Le système affiche les résultats.	3. GiantBomb renvoie les résultats de la requête										
6. L'utilisateur authentifié repère le jeu qu'il recherche 7. L'utilisateur authentifié clique sur "+ bibliothèque"	8. Le système ajoute le jeu à la bibliothèque de l'utilisateur authentifié.											
Scénarios alternatifs	<p>6-7a L'utilisateur authentifié quitte la recherche</p> <p>4a: La requête ne renvoie pas de résultats Le système affiche la page de résultats vide</p> <p>6b: Le jeu n'est pas dans la liste de résultats Les mots clés utilisés pour la recherche ne sont pas pertinents ou le jeu n'existe pas dans l'API, retour à l'étape 1 du scénario nominal.</p> <p>8b. Le jeu est déjà dans la bibliothèque de l'utilisateur Le système affiche un message signifiant que le jeu fait déjà partie de la bibliothèque de l'utilisateur</p>											

4.1.4.1.3 Supprimer jeu

Nom	supprimer_jeu	
Description	L'utilisateur authentifié supprime un jeu de sa bibliothèque	
Pré-conditions	Ø	
Résultat	L'utilisateur authentifié a supprimé un jeu de sa bibliothèque	
Erreur	L'utilisateur authentifié n'a pas supprimé un jeu de sa bibliothèque	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié	
Scénario nominal		
	Utilisateur	Système
	1. L'utilisateur authentifié clique sur "Vos jeux"	2. Le système affiche la page de la bibliothèque
	3. L'utilisateur authentifié appuie sur le bouton "supprimer" sur la ligne du jeu à supprimer.	5. Le système supprime le jeu de la bibliothèque de l'utilisateur.
Scénarios alternatifs	3a L'utilisateur authentifié quitte la page de la bibliothèque	

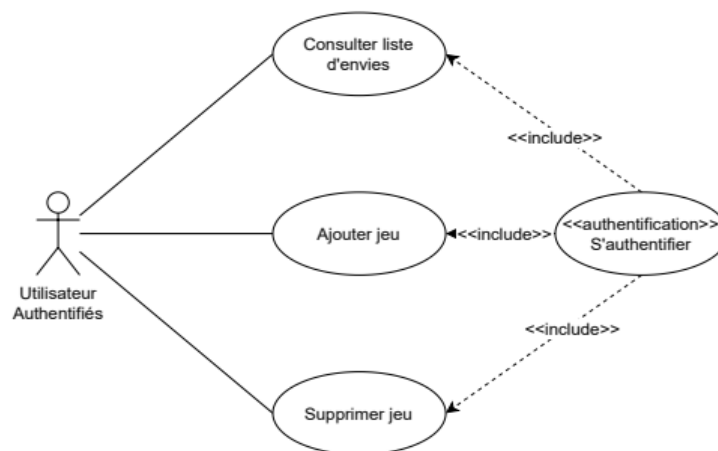
4.1.4.2 - Gérer liste d'envies

Un utilisateur authentifié doit pouvoir consulter sa liste d'envies, y ajouter et supprimer des jeux.



4.1.4.2.1 Consulter la liste d'envies

Nom	consulter_liste_envies						
Description	L'utilisateur authentifié consulte sa liste d'envies						
Pré-conditions	Ø						
Résultat	L'utilisateur authentifié a consulté sa liste d'envies						
Erreur	L'utilisateur authentifié n'a pas consulté sa liste d'envies						
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié						
Scénario nominal	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Utilisateur</th><th>Système</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. L'utilisateur authentifié clique sur "Liste d'envies"</td><td>2. Le système affiche la page "Liste d'envies"</td></tr> <tr> <td>3. L'utilisateur authentifié consulte sa liste d'envies</td><td></td></tr> </tbody> </table>	Utilisateur	Système	1. L'utilisateur authentifié clique sur "Liste d'envies"	2. Le système affiche la page "Liste d'envies"	3. L'utilisateur authentifié consulte sa liste d'envies	
Utilisateur	Système						
1. L'utilisateur authentifié clique sur "Liste d'envies"	2. Le système affiche la page "Liste d'envies"						
3. L'utilisateur authentifié consulte sa liste d'envies							



4.1.4.2.2 Ajouter jeu

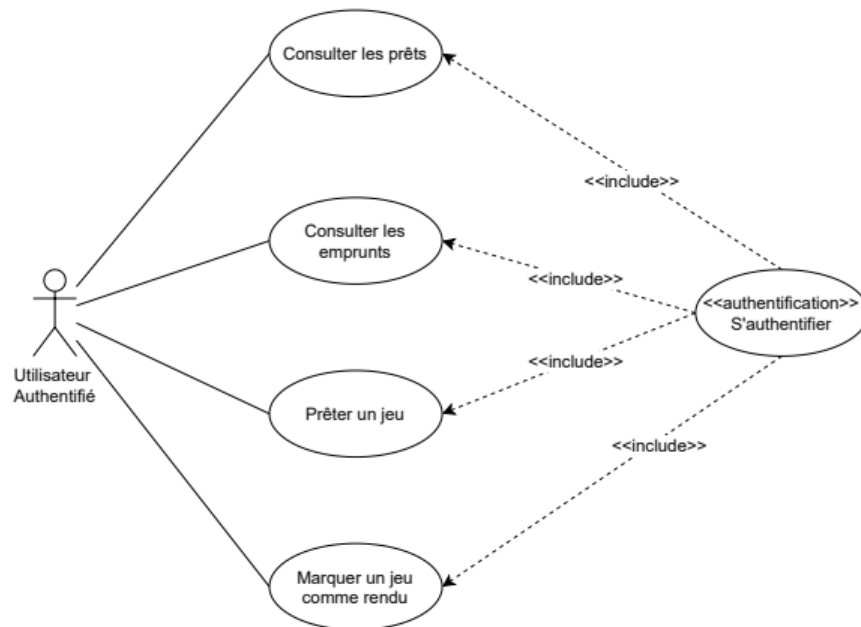
Nom	Ajouter_jeu											
Description	L'utilisateur authentifié ajouter un jeu à la liste d'envies											
Pré-conditions	Ø											
Résultat	L'utilisateur authentifié a ajouté un jeu à sa liste d'envies											
Erreur	L'utilisateur authentifié n'a pas ajouté de jeu à sa liste d'envies											
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié -API GiantBomb											
Scénario nominal	<table><thead><tr><th>Utilisateur</th><th>Système</th><th>API GiantBomb</th></tr></thead><tbody><tr><td>1. L'utilisateur authentifié tape le nom du jeu qu'il recherche 2. L'utilisateur authentifié choisit la plateforme du jeu 3. L'utilisateur authentifié clique sur "OK"</td><td>2. Le système envoie la requête à l'API GiantBomb. 4. Le système affiche les résultats.</td><td>3. GiantBomb renvoie les résultats de la requête</td></tr><tr><td>6. L'utilisateur authentifié repère le jeu qu'il recherche 7. L'utilisateur authentifié clique sur "+ liste d'envies"</td><td>8. Le système ajoute le jeu à la liste d'envies de l'utilisateur authentifié.</td><td></td></tr></tbody></table>			Utilisateur	Système	API GiantBomb	1. L'utilisateur authentifié tape le nom du jeu qu'il recherche 2. L'utilisateur authentifié choisit la plateforme du jeu 3. L'utilisateur authentifié clique sur "OK"	2. Le système envoie la requête à l'API GiantBomb. 4. Le système affiche les résultats.	3. GiantBomb renvoie les résultats de la requête	6. L'utilisateur authentifié repère le jeu qu'il recherche 7. L'utilisateur authentifié clique sur "+ liste d'envies"	8. Le système ajoute le jeu à la liste d'envies de l'utilisateur authentifié.	
Utilisateur	Système	API GiantBomb										
1. L'utilisateur authentifié tape le nom du jeu qu'il recherche 2. L'utilisateur authentifié choisit la plateforme du jeu 3. L'utilisateur authentifié clique sur "OK"	2. Le système envoie la requête à l'API GiantBomb. 4. Le système affiche les résultats.	3. GiantBomb renvoie les résultats de la requête										
6. L'utilisateur authentifié repère le jeu qu'il recherche 7. L'utilisateur authentifié clique sur "+ liste d'envies"	8. Le système ajoute le jeu à la liste d'envies de l'utilisateur authentifié.											
Scénarios alternatifs	<p>6-7a L'utilisateur authentifié quitte la recherche</p> <p>4a: La requête ne renvoie pas de résultats Le système affiche la page de résultats vide</p> <p>6b: Le jeu n'est pas dans la liste de résultats Les mots clés utilisés pour la recherche ne sont pas pertinents ou le jeu n'existe pas dans l'API, retour à l'étape 1 du scénario nominal.</p> <p>8b. Le jeu est déjà dans la liste d'envies de l'utilisateur Le système affiche un message signifiant que le jeu fait déjà partie de la liste d'envies de l'utilisateur</p>											

4.1.4.2.3 Supprimer jeu

Nom	supprimer_jeu	
Description	L'utilisateur authentifié supprime un jeu de sa liste d'envies	
Pré-conditions	Ø	
Résultat	L'utilisateur authentifié a supprimé un jeu de sa liste d'envies	
Erreur	L'utilisateur authentifié n'a pas supprimé un jeu de sa liste d'envies	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié	
Scénario nominal		
	Utilisateur	Système
	1. L'utilisateur authentifié clique sur "Liste d'envies"	2. Le système affiche la page de la liste d'envies
	3. L'utilisateur authentifié appuie sur le bouton "supprimer" sur la ligne du jeu à supprimer.	5. Le système supprime le jeu de la liste d'envies de l'utilisateur.
Scénarios alternatifs	3a L'utilisateur authentifié quitte la page de la liste d'envies	

4.1.4.3 - Gérer prêts

Un utilisateur authentifié doit pouvoir consulter les jeux qu'il a prêté, emprunté, prêter des jeux et les marquer comme rendus.



4.1.4.3.1 Consulter les prêts

Nom	consulter_liste_prets	
Description	L'utilisateur authentifié consulte sa liste de jeux prêtés	
Pré-conditions	Ø	
Résultat	L'utilisateur authentifié a consulté sa liste de jeux prêtés	
Erreur	L'utilisateur authentifié n'a pas consulté sa liste de jeux prêtés	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié	
Scénario nominal		
	Utilisateur	Système
	1. L'utilisateur authentifié clique sur "Vos jeux"	2. Le système affiche la page de la bibliothèque de l'utilisateur
	3. L'utilisateur authentifié consulte sa liste de jeux prêtés	
Scénarios alternatifs	3a L'utilisateur authentifié quitte la liste de jeux prêtés	

4.1.4.3.2 Consulter les emprunts

Nom	consulter_liste_emprunts	
Description	L'utilisateur authentifié consulte sa liste d'emprunts	
Pré-conditions	Ø	
Résultat	L'utilisateur authentifié a consulté sa liste d'emprunts	
Erreur	L'utilisateur authentifié n'a pas consulté sa liste d'emprunts	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié	
Scénario nominal		
	Utilisateur	Système
	1. L'utilisateur authentifié clique sur "Emprunts"	2. Le système affiche la page "Liste d'emprunts"
	3. L'utilisateur authentifié consulte sa liste d'emprunts	
Scénarios alternatifs	3a L'utilisateur authentifié quitte la liste d'emprunts	

4.1.4.3.3 Prêter un jeu

Nom	Preter_jeu	
Description	L'utilisateur authentifié prête un jeu	
Pré-conditions	Avoir un jeu dans sa bibliothèque	
Résultat	L'utilisateur authentifié a prêté un jeu	
Erreur	L'utilisateur authentifié n'a pas prêté de jeu	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié	
Scénario nominal		
	Utilisateur	Système
	1. L'utilisateur authentifié clique sur "Vos jeux"	2. Le système affiche la page de la bibliothèque de l'utilisateur
Scénarios alternatifs	3. L'utilisateur authentifié clique sur "prêter un jeu". 4. L'utilisateur authentifié choisit un jeu dans la liste. 5. L'utilisateur authentifié choisit un ami dans la liste. 6. L'utilisateur authentifié clique sur "Valider"	7. Le système enregistre le jeu comme prêté. 8. Le système rafraîchit la page avec le nouveau prêt.
	3-6a Le visiteur quitte la création de compte 5b L'utilisateur tape le nom d'un ami qui ne fait pas partie de gamelenders: Passage à l'étape 6 du scénario nominal.	

4.1.4.3.4 Marquer un jeu comme rendu

Nom	marquer_comme_rendu	
Description	L'utilisateur authentifié marque un jeu comme rendu	
Pré-conditions	L'utilisateur authentifié doit avoir prêté un jeu	
Résultat	L'utilisateur authentifié a marqué un jeu comme rendu	
Erreur	L'utilisateur authentifié n'a pas marqué un jeu comme rendu	
Acteur primaire, acteur secondaire	-Utilisateur authentifié	
Scénario nominal		
	Utilisateur	Système
	1. L'utilisateur authentifié clique sur "Vos jeux"	2. Le système affiche la page de la bibliothèque de l'utilisateur.
	3. L'utilisateur authentifié clique sur "Rendu" dans la ligne du jeu qu'il souhaite marquer comme rendu.	4. Le système marque le jeu comme rendu. 5. Le système rafraîchit la page de la bibliothèque avec la mise à jour.
Scénarios alternatifs	3a Le visiteur quitte la page de la bibliothèque	

4.2 - Les règles de gestion générales

A part les use cases suivant, tous nécessitent d'être authentifiés :

- S'authentifier
- Identifiants oubliés
- Création de compte utilisateur