

Scénario nominal détaillé

Titre : Application Gestionnaire.

Résumé : L'application gestionnaire est chargée de déclarer le prix gagnant.

Acteurs : **Gestionnaire**, vendeur, enchérisseurs.

Préconditions :

Scénario nominal :

1. Le gestionnaire lance l'application.
2. L'application gestionnaire génère sa paire de clé de signature et sa paire de clé de chiffrement pour les enchérisseurs.
3. L'application gestionnaire reçoit l'enchère créée par un vendeur et signée par le vendeur.
4. L'application gestionnaire authentifie l'enchère en vérifiant la signature.
5. Le gestionnaire prend connaissance des informations des enchères sur l'interface.
6. L'application gestionnaire reçoit une requête d'une application enchérisseur demandant les enchères en cours, avec sa signature.
7. L'application gestionnaire vérifie la signature de l'enchérisseur.
8. L'application gestionnaire transmet sa signature, les enchères et sa clé publique aux enchérisseurs.
9. L'application gestionnaire attend de nouvelles enchères ou des résolutions d'enchères.
10. L'application gestionnaire met fin aux demandes d'information pour l'enchère dont les participations sont terminées.
11. Le gestionnaire voit sur l'interface que la participation aux enchères est terminée.
12. L'application gestionnaire attend la requête du vendeur.
13. Le gestionnaire prend connaissance de l'attente de cette enchère sur l'interface.
14. L'application gestionnaire reçoit les prix chiffrés de la part de l'application vendeur.
15. L'application gestionnaire authentifie le vendeur avec la signature.
16. L'application gestionnaire utilise sa clé privée et déchiffre les prix.
17. L'application gestionnaire déchiffre C, le produit des chiffrés.

SAE S4B01 - Sprint 2

AUXILIEN Katia, SALA-MOCHIZUKI Yûki, JACQUEMIN Paul, TREMOULET-BRETON Loan, VACHALDE Rémi

18. L'application gestionnaire détecte le prix gagnant.
19. Le gestionnaire prend connaissance sur l'interface du prix gagnant.
20. L'application gestionnaire transmet le prix gagnant ainsi que son chiffré, le tout signé, à l'application vendeur.
21. Le gestionnaire attend que le vendeur prévienne qu'un gagnant s'est manifesté.
22. L'application gestionnaire reçoit une demande de vérification du gagnant de la part du vendeur.
23. L'application gestionnaire authentifie l'application vendeur avec son signé.
24. L'application gestionnaire déchiffre et vérifie que le prix correspond bien au prix gagnant.
25. L'application gestionnaire confirme le gagnant à l'application vendeur en signant.
26. L'application gestionnaire affiche "Fin de l'enchère".

Enchaînements alternatifs :

- A25. L'application gestionnaire signale que ce n'est pas le gagnant à l'application vendeur.
16. L'application gestionnaire attend de nouveau.

Enchaînements d'erreur :

- E4. L'application gestionnaire vérifie la signature du vendeur, elle est usurpée.
5. L'application gestionnaire envoie un message d'arrêt de la communication et ignore l'enchère.
- E7. L'application gestionnaire vérifie la signature de l'enchérisseur, elle est usurpée.
8. L'application gestionnaire interrompt la communication et ignore la requête.
- E14. L'application gestionnaire vérifie la signature du vendeur, elle est usurpée.
15. L'application gestionnaire interrompt la communication et ignore l'enchère.
- E22. L'application gestionnaire vérifie la signature du vendeur, elle est usurpée.
23. L'application gestionnaire interrompt la communication et ignore l'enchère.

Titre : Application Vendeur.

Résumé : L'application vendeur est chargée de recevoir les prix, effectuer quelques vérifications, et envoyer les résultats.

Acteurs : **Vendeur**, gestionnaire, enchérisseurs.

Préconditions :

Scénario nominal :

1. Le vendeur lance l'application.
2. L'application vendeur demande le nom de l'enchère, puis sa description, et son adresse IP.
3. Le vendeur précise son nom, sa description. Son adresse IP est donnée par l'application vendeur.
4. L'application vendeur génère sa paire de clé de signature.
5. L'application vendeur envoie une requête à l'application gestionnaire contenant la clé publique de sa signature.
6. L'application vendeur envoie l'enchère créée et le signé à l'application gestionnaire.
7. L'application attend la réception des offres chiffrées et signé des enchérisseurs.
8. Le vendeur prend connaissance de l'attente dans le terminal.
9. L'application vendeur reçoit une offre chiffrée et signée.
10. L'application vendeur authentifie la signature et l'enregistre dans sa liste de participants.
11. Le vendeur prend connaissance de l'arrivée d'un nouveau participant.
12. L'application vendeur met fin aux participations et envoie le nombre de participants aux enchérisseurs.
13. Le vendeur prend connaissance de la fin des participations.
14. L'application vendeur attend les offres chiffrées des enchérisseurs.
15. L'application vendeur authentifie la signature des enchérisseurs.
16. L'application vendeur vérifie que l'enchérisseur fait partie de la liste des participants.
17. L'application vendeur enregistre l'offre chiffrée.
18. Le vendeur prend connaissance de l'arrivée des nouvelles offres.
19. L'application vendeur arrête d'attendre les offres.
20. L'application vendeur transmet l'ensemble des prix chiffrés, signé par lui-même, à l'application gestionnaire.

SAE S4B01 - Sprint 2

AUXILIEN Katia, SALA-MOCHIZUKI Yûki, JACQUEMIN Paul, TREMOULET-BRETON Loan, VACHALDE Rémi

21. Le vendeur prend connaissance de l'attente de la réponse de l'application gestionnaire.
22. L'application vendeur reçoit le prix gagnant ainsi que son chiffré, le tout signé, de la part de l'application gestionnaire.
23. L'application vendeur authentifie la signature de l'application gestionnaire.
24. L'application vendeur transmet aux enchérisseurs les résultats après l'avoir signé.
25. L'application vendeur attend qu'un gagnant se manifeste.
26. L'application vendeur reçoit une manifestation.
27. L'application vendeur vérifie que le chiffré transmis correspond au chiffré du gagnant et au prix.
28. L'application vendeur confirme le gagnant.
29. Le vendeur prend connaissance du prix gagnant.
30. L'application vendeur affiche "Fin de l'enchère".

Enchaînements alternatifs :

- A28. L'application vendeur détecte que le chiffré transmis ne correspond pas au chiffré du gagnant et au prix.
29. L'application vendeur rejette la manifestation du gagnant.
30. L'application vendeur attend de nouveau la manifestation d'un gagnant.

Enchaînements d'erreur :

- E10. L'application vendeur vérifie la signature de l'enchérisseur, elle a été usurpée.
11. L'application vendeur envoie qu'il y a 0 participants pour rejeter sa participation.
- E5. L'application vendeur vérifie la signature de l'enchérisseur, elle a été usurpée.
6. L'application vendeur interrompt la communication.
- E16. L'application vendeur détecte que l'enchérisseur ne fait pas partie de la liste de participants.
17. L'application vendeur interrompt la communication.

Titre : Application Enchérisseur.

Résumé : L'application enchérisseur est chargée de participer aux enchères.

Acteurs : **Enchérisseur**, gestionnaire, vendeur.

Préconditions :

Scénario nominal :

1. L'enchérisseur lance l'application.
2. L'application enchérisseur génère sa paire de clé de signature.
3. L'enchérisseur prend connaissance.
4. L'application enchérisseur reçoit la signature de l'application gestionnaire, la clé publique du gestionnaire et les enchères en cours.
5. L'application enchérisseur **authentifie** la signature du gestionnaire.
6. L'application enchérisseur affiche dans l'interface les informations des enchères.
7. L'enchérisseur prend connaissance des enchères sur l'interface.
8. L'enchérisseur sélectionne l'enchère qui l'intéresse
9. L'enchérisseur saisit son prix.
10. L'application enchérisseur envoie au vendeur une demande de participation avec sa signature.
11. L'enchérisseur prend connaissance de l'envoi et de l'attente de confirmation de la participation.
12. L'application enchérisseur reçoit une confirmation de participation à l'enchère.
13. L'application enchérisseur **authentifie** la signature du vendeur sur la confirmation.
14. L'application enchérisseur chiffre son prix avec la clé publique du gestionnaire.
15. L'application enchérisseur signe son offre.
16. L'application enchérisseur transmet à l'application vendeur son offre.
17. L'application enchérisseur reçoit la liste des chiffrés et le produit des chiffrés signé par le vendeur.
18. L'application enchérisseur **vérifie** le signé du vendeur.
19. L'application enchérisseur vérifie que son chiffré fasse soit dans la liste.
20. L'application enchérisseur confirme la présence du chiffré et signe sa confirmation.
21. L'application enchérisseur transmet la confirmation au vendeur.
22. L'enchérisseur prend connaissance de l'envoi et de l'attente de résolution.
23. L'application enchérisseur reçoit les résultats signés par l'application vendeur.

SAE S4B01 - Sprint 2

AUXILIEN Katia, SALA-MOCHIZUKI Yûki, JACQUEMIN Paul, TREMOULET-BRETON Loan, VACHALDE Rémi

- 24. L'application enchérisseur **authentifie** la signature du vendeur sur les résultats.
- 25. L'application enchérisseur vérifie s'il a gagné l'enchère.
- 26. L'application enchérisseur a gagné, il transmet son chiffré signé pour se manifester auprès du vendeur.
- 27. L'application enchérisseur affiche le résultat sur l'interface.
- 28. L'enchérisseur prend connaissance du résultat de l'enchère.

Enchaînements alternatifs :

- A26. L'application enchérisseur a perdu.
- 27. L'enchérisseur prend connaissance du résultat de l'enchère.

Enchaînements d'erreur :

- E5. L'application enchérisseur vérifie la signature du gestionnaire, elle est usurpée.
- 6. L'application enchérisseur interrompt la communication avec le gestionnaire.
- E13. L'application enchérisseur vérifie la signature du vendeur sur la confirmation, elle est usurpée.
- 14. L'application enchérisseur interrompt la communication avec le vendeur.
- E18. L'application enchérisseur vérifie la signature du vendeur sur la liste, elle est usurpée.
- 17. L'application enchérisseur interrompt la communication avec le vendeur.
- E24. L'application enchérisseur vérifie la signature du vendeur sur les résultats, elle est usurpée.
- 25. L'application enchérisseur interrompt la communication avec le vendeur.