

# User stories avec critère d'acceptation

## Learn@home



## Description de l'application

Où ?	Pouvoir se connecter partout où il y a une connexion.	
Comment ?	<ul><li>Sur un téléphone</li><li>Sur un ordinateur</li></ul>	
Quand ?	Se connecter où on veut et aussi souvent que l'on peut.	
Utilisateurs :	<ul> <li>Tuteur bénévole</li> <li>Élève</li> </ul>	
Dans quel but ?	<ul> <li>Enseigner</li> <li>Apprendre</li> <li>Communiquer</li> <li>Gérer son temps</li> </ul>	
Pourquoi ?	Progresser et rattraper le retard scolaire.	
Méthode :	Méthode qualitative.	



## Page de connexion

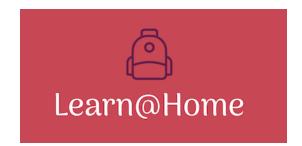
# ID 1.0 Se connecter

Description	
En tant que :	Utilisateur
Je veux que :	Me connecter
Afin de :	Accéder à mon compte

## Critères d'acceptation

Démarrage L'utilisateur arrive sur la page de connexion

- □ Le système demande à l'utilisateur de renseigner son email, son mot de passe puis de valider.
- □ Si l'un des deux champs est vide, le système l'indique à l'utilisateur.
- Si l'email est introuvable, le système indique un message et propose de s'inscrire.
- Si le mot de passe ne correspond pas à l'adresse mail, le système vide le champ du mot de passe et affiche une erreur.
- □ Si l'association est validée, le système ouvre le tableau de bord.



## Page de connexion

# ID 1.1

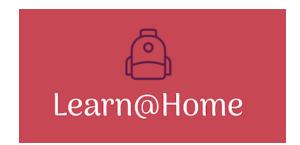
Créer un compte

Description		
En tant que :	Utilisateur	
Je veux que :	Je veux que : Créer un compte utilisateur	
Afin de :	D'utiliser l'application	

## Critères d'acceptation

Démarrage L'utilisateur arrive sur la page de connexion sans compte

- L'utilisateur active le bouton de création de compte, le système l'envoi vers le formulaire de création de compte.
- L'utilisateur est invité à remplir les champs email, mot de passe, à confirmer son mot de passe et à sélectionner son statuts (élève ou tuteur).
- □ Si le compte n'existe pas, que les champs sont correctement remplis, le système valide et créer le compte.
- Si le compte existe ou que les champs ne sont pas correctement remplis, un message d'erreur s'affiche et propose une redirection.
- L'utilisateur annule, le système le ramène à la page d'initialisation de l'application.



## Page de connexion

# ID 1.2 Mot de passe oublié

Description		
En tant que :	Utilisateur	
Je veux que :	Récupérer mon compte	
Afin de :	Pouvoir me connecter à mon profil à l'oublie de mon mot de passe	

## Critères d'acceptation

Démarrage L'utilisateur arrive sur la page de connexion il a un compte mais n'a plus le mot de passe

- L'utilisateur active le lien mot de passe oublié, le système propose de saisir l'email de l'utilisateur.
- □ Le système demande à l'utilisateur de saisir son adresse mail.
- A la validation, un message s'affiche et un mail de récupération est envoyé à l'adresse indiquée.
- L'utilisateur annule, le système l'envoi à la page d'accueil.



# ID 2.0

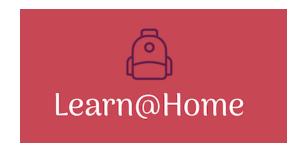
Aperçu global de mon compte

Description	
En tant que :	Utilisateur
Je veux que : Avoir une aperçue globale de toutes les informations	
Afin de :	M'organiser

## Critères d'acceptation

Démarrage L'utilisateur arrive sur le tableau de bord

- L'utilisateur voit en temps réel le nombre de chat reçu.
- □ Le nombre de rendez-vous à venir et à quoi ils correspondent (chat, évènement à venir, tâches à préparer).
- □ Il voit le nombre de tâches à réaliser.
- □ Le système affiche les informations enregistrées par l'utilisateur (prénom, nom, photo).
- □ L'utilisateur active le bouton paramètres pour modifier ses informations.
- □ En activant le bouton « Quitter » le système retourne à l'accueil.



# ID 2.1

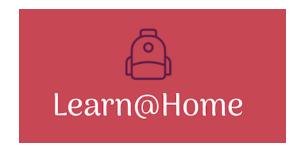
Modification de paramètres

Description		
En tant que :	Utilisateur	
Je veux que :	Modifier les informations de mon profil	
Afin de :	Mettre à jour les changements	

## Critères d'acceptation

Démarrage L'utilisateur arrive sur paramètres

- Le système propose de modifier l'image du profil.
- Les champs à saisir complètent les informations du profil.
- □ Si activation de la touche « valide » les changements sont enregistrés et retour au tableau de bord.
- Si activation de la touche « retour » profil inchangé et retour au tableau de bord.



# ID 2.1.1

Modification d'image

Description		
En tant que :	Utilisateur	
Je veux que :	Je veux que : Modifier l'image	
Afin de :	Changer l'allure de mon profil	

## Critères d'acceptation

Démarrage L'utilisateur arrive sur ajout de photo

- Le système présente un accès au dossier contenant les images.
- □ Sélection de la nouvelle image de profil.
- Modification de l'image à la validation ou en activant celle-ci.
- « Retour » renvoi à la page paramètre.

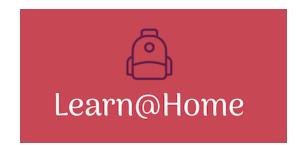
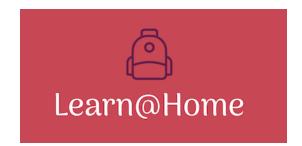


Tableau de bord			
# ID 2.2		Chat	

Description	
En tant que :	Utilisateur
Je veux que : Le nombre de messages reçu s'affiche et accéder au chat	
Afin de :	D'en être informer et d'y avoir accès

Démarrage J'arrive sur la page du tableau de bord

- L'utilisateur voit en temps réel le nombre de chat en attente.
- □ Le système mets à jour le nombre de chat en temps réel.
- □ Le système permet d'avoir accès directement au chat.



# ID 2.3

Calendrier

Description		
En tant que :	Utilisateur	
Je veux que :	Je veux que : Les rendez-vous à venir soient affichés	
Afin de :	Gérer mon temps	

## Critères d'acceptation

Démarrage J'arrive sur le tableau de bord

- □ L'utilisateur voit le nombre de rendez-vous à venir.
- Des pastilles de couleurs permettent de savoir le genre de rendez-vous (chat, préparation, évènement)
- Le système mets à jour en temps réel.
- □ Le système permet d'avoir accès directement au calendrier.



# ID 2.4

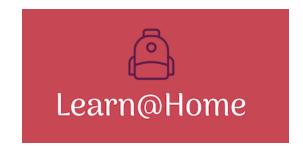
Gestion des tâches

Description		
En tant que :	Utilisateur	
Je veux que :	Les tâches à réaliser soient affichées	
Afin de :	Avancer dans mon travail	

## Critères d'acceptation

Démarrage J'arrive sur le tableau de bord

- □ Le système affiche le nombre de tâches à réaliser.
- □ Le système affiche le détails des tâches en temps réel.
- □ Le système permet d'avoir accès directement aux tâches.

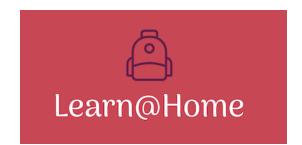


Chat	
# ID 3.0.0	Chat

Description	
En tant que :	Utilisateur
Je veux que :	Mes messages soient envoyés
Afin de :	D'échanger avec mes interlocuteurs

Démarrage J'arrive sur la page chat

- Le système permet d'ajouter un contact.
- Possibilité de naviguer sur plusieurs onglets qui représentent différents contacts.
- □ Lors de l'activation d'un onglet, celui-ci devient gris et la photo de mon interlocuteur s'affiche.
- □ La photo de profil doit s'afficher chez mon interlocuteur et inversement.
- □ Une zone de saisie de texte permet d'écrire les messages.
- En activant la touche envoyer, le système envoi en temps réel le message.

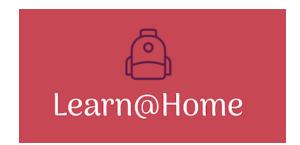


	Chat
# ID 3.0.1	Chat

Description	
En tant que :	Utilisateur
Je veux que :	Mes messages soient envoyés
Afin de :	D'échanger avec mes interlocuteurs

Démarrage J'arrive sur la page chat

- Le système affiche automatiquement la date et l'heure de l'envoi.
- □ Tant que l'historique n'est pas supprimé, il reste visible.
- □ Pour voir l'historique il faut scoller.
- □ Le bouton « Retour » envoi à l'accueil.

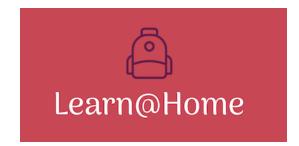


	Chat
# ID 3.1	Ajout de contact

Description	
En tant que :	Utilisateur
Je veux que :	Ajouter un contact
Afin de :	Discuter avec un nouvel interlocuteur

Démarrage J'arrive sur la page de chat

- L'utilisateur active la touche "Ajout de contact" le système demande de saisir l'adresse mail du contact.
- L'utilisateur saisi une adresse mail valide.
- L'utilisateur active "Ajouter aux contacts", et le système envoi une invitation au contact...
- Après ajouter le contact, le système me renvoi à la page chat.
- □ Si le contact accepte l'invitation, il est automatiquement ajouté à la liste de contact.
- □ En activant la touche "Retour" l'utilisateur arrive sur la première page de chat, sans envoyer d'invitation.

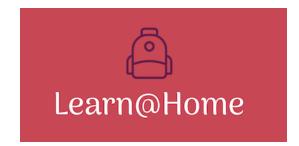


Cal	lendrier
# ID 4.0	Calendrier

Description	
En tant que :	Utilisateur
Je veux que :	Voir les rendez-vous à venir
Afin de :	Gérer mon temps

Démarrage J'arrive sur le calendrier

- □ Le calendrier du mois en cours s'affiche.
- Des pastilles de couleurs indique les dates et style de rendez-vous.
- En cliquant sur les pastilles, le système affiche les détails de ce rendez-vous.
- □ L'utilisateur navigue d'un mois à l'autre.
- □ L'utilisateur peut ajouter un rendez-vous ou une activité.
- Le système demande d'écrire une note, de la valider et confirme l'enregistrement par un message.
- □ Le système enregistre la note et me retourne au calendrier.
- □ Le bouton "Quitter" retourne l'utilisateur au tableau de bord.



## Gestion des tâches

# ID 5.0

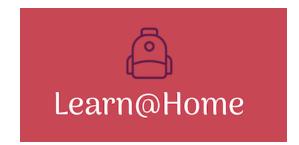
Gestion des tâches élève

Description	
En tant que :	Élève
Je veux que :	Prendre en compte les actions a réaliser
Afin de :	Gérer mes devoirs

## Critères d'acceptation

Démarrage J'arrive sur la gestion des tâches

- Le système affiche les devoirs que le tuteur a préparé et envoyer.
- □ L'utilisateur active les boutons de chaque matières pour accéder a ses devoirs..
- □ L'utilisateur voit les annotation que le tuteur a mis à disposition lors de l'envoi des cours.
- Si l'utilisateur souhaite, il peux ajouter des tâches personnelles.
- Lors de la validation de ces tâches, un messages confirme la prise de note.
- Cette tâche s'ajoute au calendrier.
- □ Le bouton "Retour" me renvoi au tableau de bord.



## Gestion des tâches

# ID 5.1

Gestion des tâches Tuteur

Description	
En tant que :	Tuteur
Je veux que :	Prendre en compte les actions a réaliser
Afin de :	Gérer mes devoirs

## Critères d'acceptation

Démarrage J'arrive sur la gestion des tâches

- Le système affiche les élève que l'utilisateur suis.
- Les boutons sont actif vers l'ajout de devoir. L'élève reçoit le devoir en temps réel.
- Si besoin, l'utilisateur peut ajouter des tâches personnelles à son planning.
- A la validation des tâches, un message confirme la prise de note...
- Cette tâche s'ajoute au calendrier.
- L'utilisateur peut ajouter un nouvel élève en saisissant son adresse mail dans la zone prévue.
- □ Le bouton "Retour" renvoi au tableau de bord.