

Mecado.net

Application de gestion de cadeaux

Table des matières

1. Analyse du besoin.....	3
2. Listes des besoins.....	4
2.1. Utilisateurs.....	4
a) Destinataire.....	4
Réception des messages laissés lors des réservations.....	4
b) Créateur.....	4
Créer une liste.....	4
Modifier une liste.....	4
Supprimer une liste.....	4
Ajouter un cadeau.....	4
Supprimer un cadeau.....	4
Modifier un cadeau.....	4
Accéder et modifier ses coordonnées via son espace personnel.....	4
Si non-Destinataire, voir qui réserve quoi.....	4
c) Participant.....	4
Voir les cadeaux réservés et par qui.....	4
Réserver un ou plusieurs cadeaux.....	4
Mettre un message pour tous les participants de la liste.....	4
2.2. Système.....	5
a) Stocker profil utilisateur.....	5
b) Authentifier utilisateur.....	5
c) Stocker d'une liste.....	5
d) Stocker des cadeaux.....	5
e) Génération de lien pour les participants à une liste.....	5
f) Stocker des messages liés à un cadeau.....	5
g) A chaque validation, afficher un pop-up d'alerte.....	5
3. Use case.....	6
L'utilisateur veut créer un compte.....	6
L'utilisateur veut créer une liste de cadeaux.....	6
L'utilisateur veut ajouter un cadeau à la liste.....	7
4. User Story.....	8
5. Diagramme UML.....	9
5.1. Cas d'utilisation.....	9
5.2. Activité.....	10
5.3. Diagramme de classes.....	11

1. Analyse du besoin

Destinataire = Celui qui recevra les **cadeaux**

Créateur = Celui qui crée la liste, il peut ou non être **destinataire**. Doit avoir un compte.

Participant = Celui qui réserve un **cadeau** et n'est pas nécessairement authentifié.

Cadeau = Item de la liste, avec un texte explicatif et un nom, pouvant contenir un lien vers un site et une image d'exemple.

Application de gestion de **cadeau** dans une liste relative à un utilisateur et à un événement particulier. L'utilisateur peut gérer, créer et partager sa liste par un lien généré par l'application. Il est possible d'ajouter, modifier et supprimer des **cadeaux** de la liste jusqu'à la date limite de l'événement. Si le **créateur** est le **destinataire** des **cadeaux**, il peut voir si des **cadeaux** sont réservés ou non, mais pas par qui. S'il n'est pas le **destinataire**, alors, il peut voir qui réserve quoi.

Les **participants** à la liste, qui arrivent en suivant l'URL fourni par le **créateur**, peuvent, sans avoir de compte, réserver un **cadeau** en indiquant leur nom et en laissant un message à l'intention du **destinataire**. Ces mêmes **participants** peuvent voir si un **cadeau** est réservé ou non, mais pas par qui. Ils peuvent bien sûr réserver plusieurs **cadeaux** de la liste.

2.Listes des besoins

2.1. Utilisateurs

a) Destinataire

Réception des messages laissés lors des réservations

b) Créateur

Créer une liste

Modifier une liste

Supprimer une liste

Ajouter un cadeau

Supprimer un cadeau

Modifier un cadeau

Accéder et modifier ses coordonnées via son espace personnel

Si non-Destinataire, voir qui réserve quoi

c) Participant

Voir les cadeaux réservés et par qui

Réserver un ou plusieurs cadeaux

Mettre un message pour tous les participants de la liste

2.2. Système

- a) Stocker profil utilisateur**
- b) Authentifier utilisateur**
- c) Stocker d'une liste**
- d) Stocker des cadeaux**
- e) Génération de lien pour les participants à une liste**
- f) Stocker des messages liés à un cadeau**
- g) A chaque validation, afficher un pop-up d'alerte**

3. Use case

L'utilisateur veut créer un compte

Nom	Créer un compte
Objectif	Créer un compte utilisateur
Pré-Conditions	L'application fonctionne
Acteurs	L'utilisateur et l'application
Démarrage	L'utilisateur clique sur CRÉER UN COMPTE
Séquence nominale	L'utilisateur arrive sur un formulaire de création de compte, renseigne les champs et valide
Séquence Alternative	
Séquence d'exception	Le mot de passe et sa confirmation ne sont pas identiques ou non-renseignés, le mail n'est pas renseigné ou déjà utilisé
Séquence non traitée	
Post-Conditions	L'utilisateur est authentifié et rediriger vers la gestion des listes

L'utilisateur veut créer une liste de cadeaux

Nom	Créer une liste
Objectif	Créer une liste vide de cadeaux
Pré-Conditions	L'utilisateur est authentifié
Acteurs	L'utilisateur et l'application
Démarrage	L'utilisateur clique sur CRÉER UNE LISTE
Séquence nominale	L'utilisateur arrive sur un formulaire de création de liste, renseigne un descriptif, spécifie qui est le destinataire (soi-même ou non) et valide
Séquence Alternative	L'utilisateur clique sur ANNULER
Séquence d'exception	
Séquence non traitée	
Post-Conditions	La liste est créée et l'utilisateur arrive sur la page de la liste

L'utilisateur veut ajouter un cadeau à la liste

Nom	Ajouter un cadeau
Objectif	Ajouter un cadeau à la liste de cadeau
Pré-Conditions	L'utilisateur est authentifié
Acteurs	L'utilisateur et l'application
Démarrage	L'utilisateur clique sur AJOUTER UN CADEAU
Séquence nominale	L'utilisateur arrive sur un formulaire d'ajout de cadeau, renseigne un descriptif, ajoute un lien ou une image, un prix et valide
Séquence Alternative	L'utilisateur clique sur ANNULER, l'utilisateur ajoute un autre cadeau
Séquence d'exception	
Séquence non traitée	
Post-Conditions	L'utilisateur revient sur la liste de cadeaux ou ajoute un autre cadeau

4. User Story

« En tant qu'invité, je veux pouvoir créer un compte afin de pouvoir créer des listes de **cadeaux** et les gérer »

« En tant que **créateur**, je veux pouvoir accéder en toute circonstance à mon espace personnel une fois inscrit, afin de modifier mes informations personnelles »

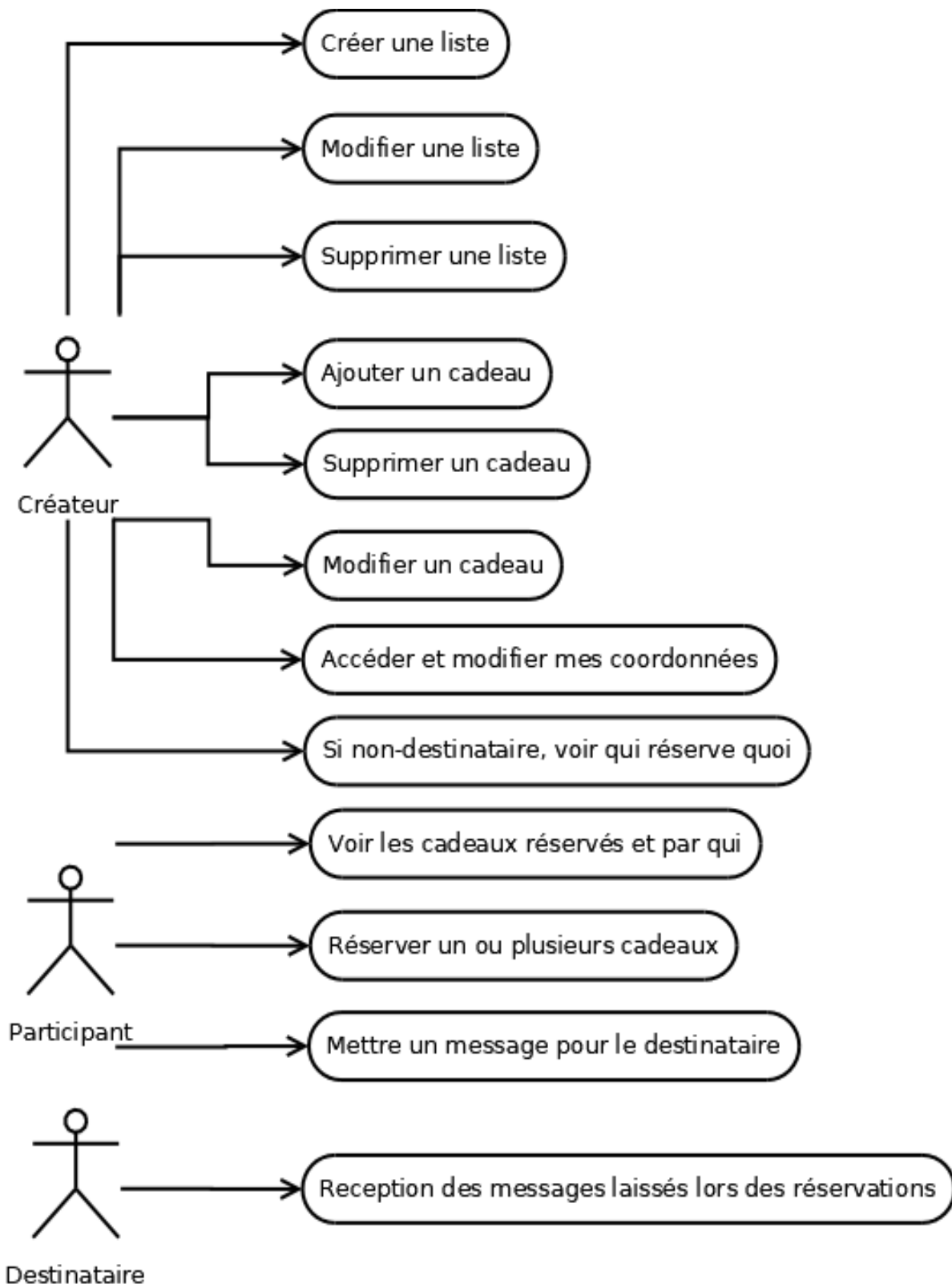
« En tant que **créateur**, je veux pouvoir créer, modifier ou supprimer des listes de **cadeaux** pour des événements données, pour moi ou un **destinataire** »

« En tant que **créateur**, je veux pouvoir ajouter, modifier ou supprimer des **cadeaux** à une liste afin de donner plus de choix aux **participants** »

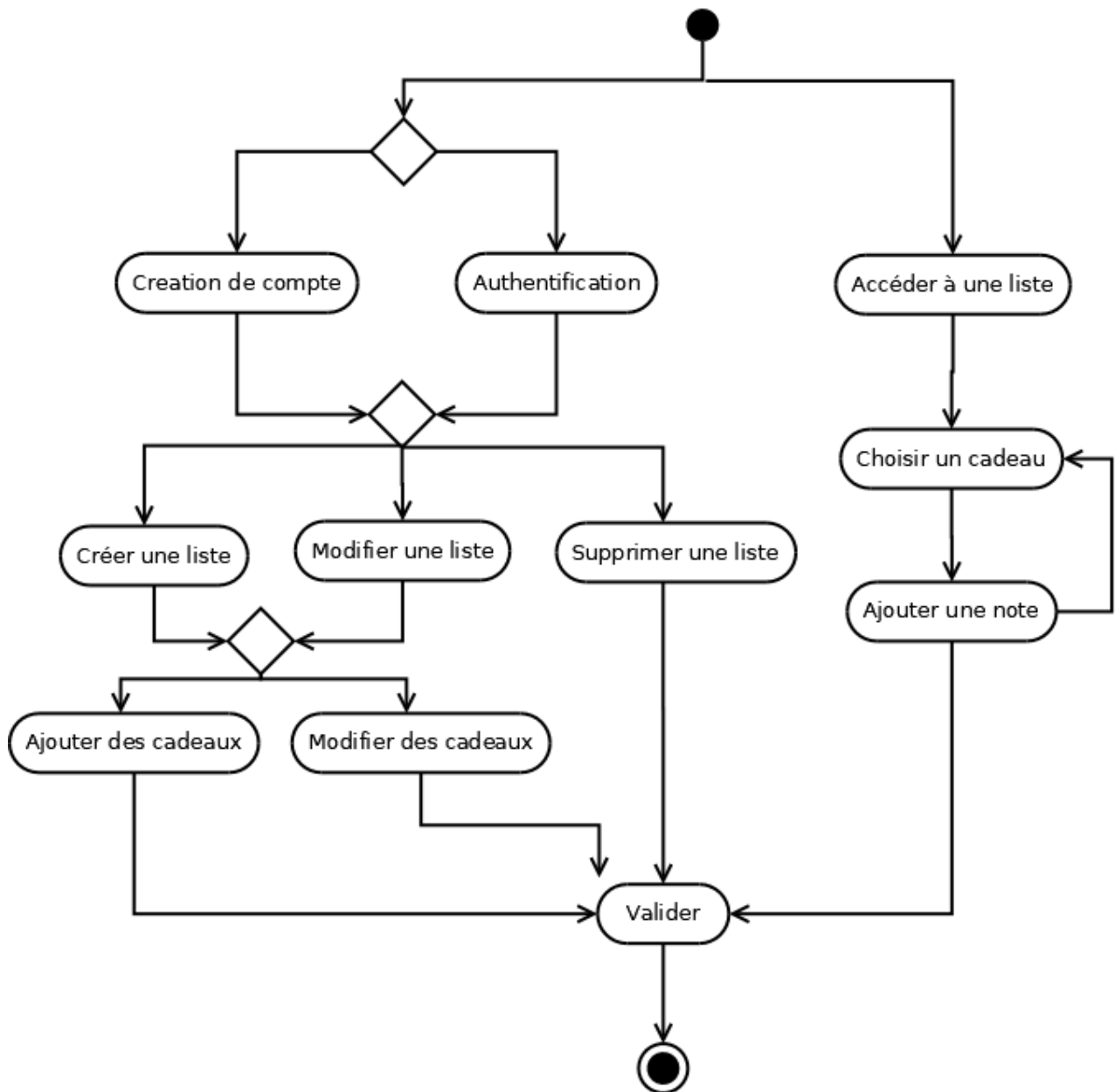
« En tant que **participant**, je veux pouvoir accéder à la liste des **cadeaux** afin de pouvoir en réserver un ou plusieurs en y ajoutant mon nom et une note à l'attention du **destinataire** »

5. Diagramme UML

5.1. Cas d'utilisation



5.2. Activité



5.3. Diagramme de classes

