

WhereIsMyPet

Projet RFID / NFC
Dossier de Conception

El Kamourdi Mohamed
Lembo Romain

LPSIL IDSE – 2017-2018

Sommaire

Concept	Partie 1
Composantes	Partie 2
MLD	Partie 3
Use Cases	Partie 4
Diagramme de classes	Partie 5
Diagrammes de séquences	Partie 6
Mockup / Design	Partie 7
Répartitions des tâches	Partie 8

Partie 1 : Concept

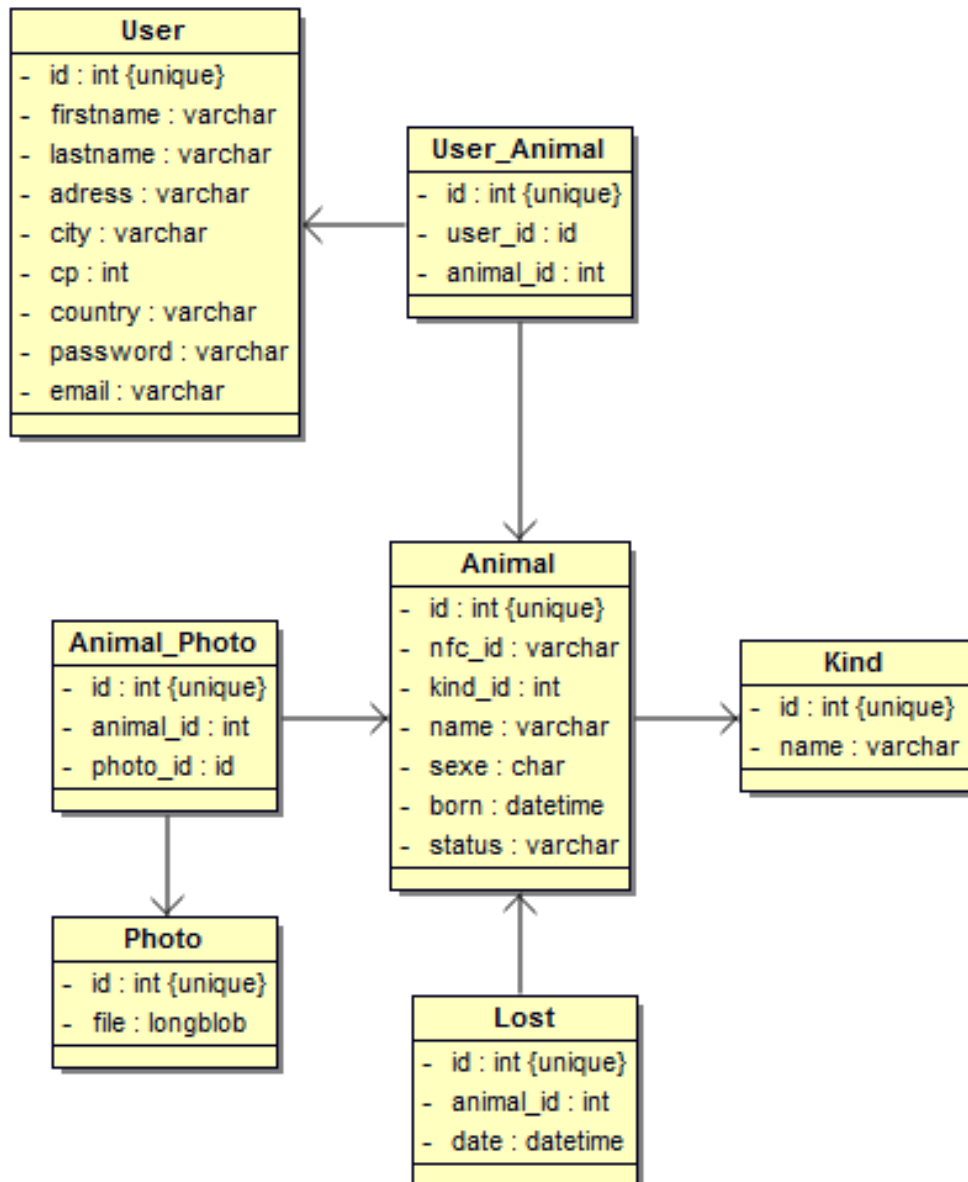
Notre application va permettre à des propriétaires de retrouver leurs animaux perdus grâce à la communauté « WhereIsMyPet ». Pour ce faire, les propriétaires doivent s'inscrire et enregistrer leurs animaux dans l'application. Si malencontreusement un des animaux s'égaré et qu'un utilisateur X de l'application retrouve l'animal il peut scanner à l'aide de son smartphone, muni de la technologie NFC, le collier de l'animal où se trouve un badge NFC. Ce badge NFC est programmé avec un identifiant unique permettant de retrouver le propriétaire de l'animal.

Partie 2 : Composantes

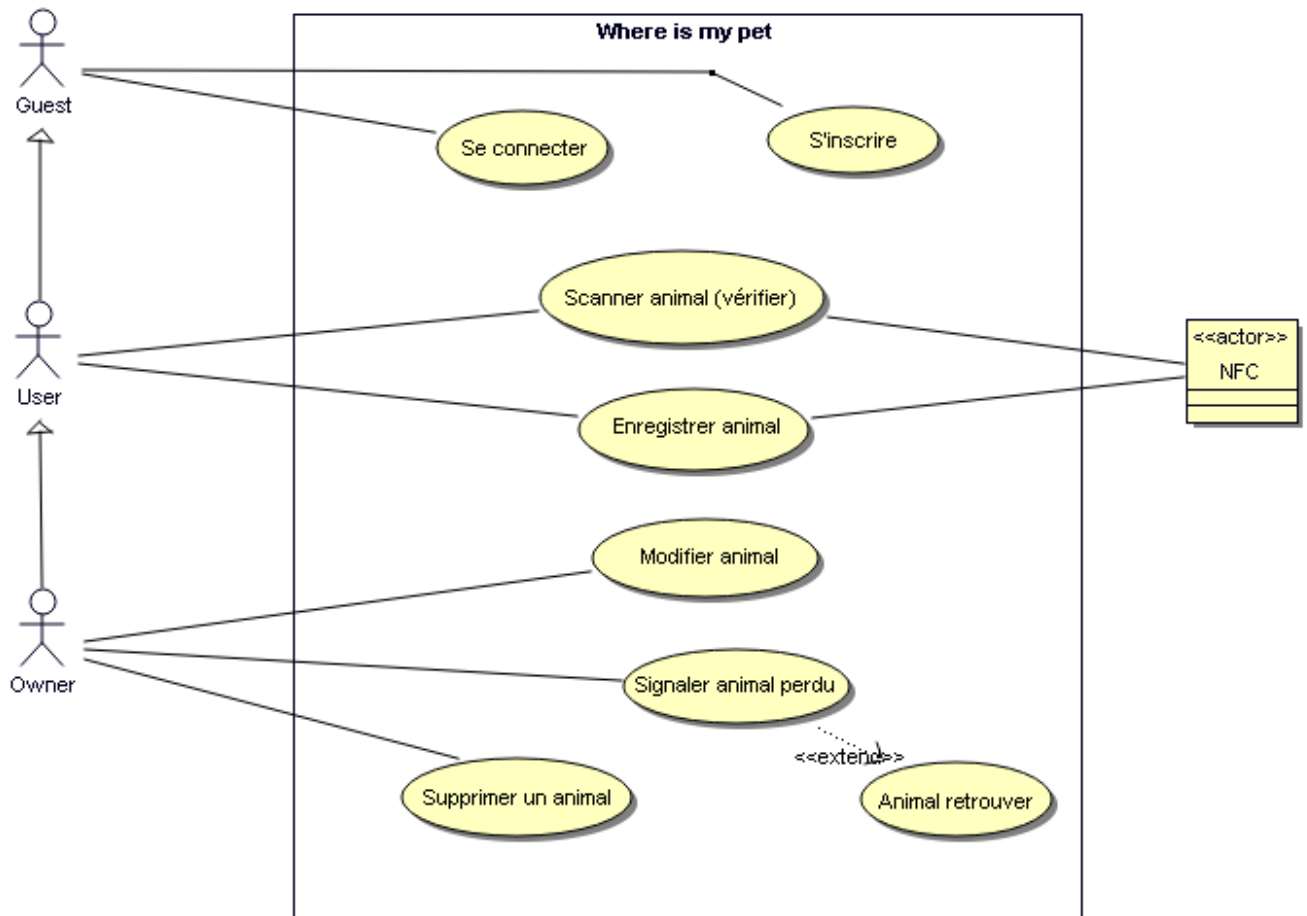
Pour mener à bien ce projet, nous avons besoin des composants suivants :

- Serveur Apache
- Base de données MySQL
- Smartphone avec la technologie NFC
- De Tags NFC sur les colliers des animaux
- D'un réseau internet

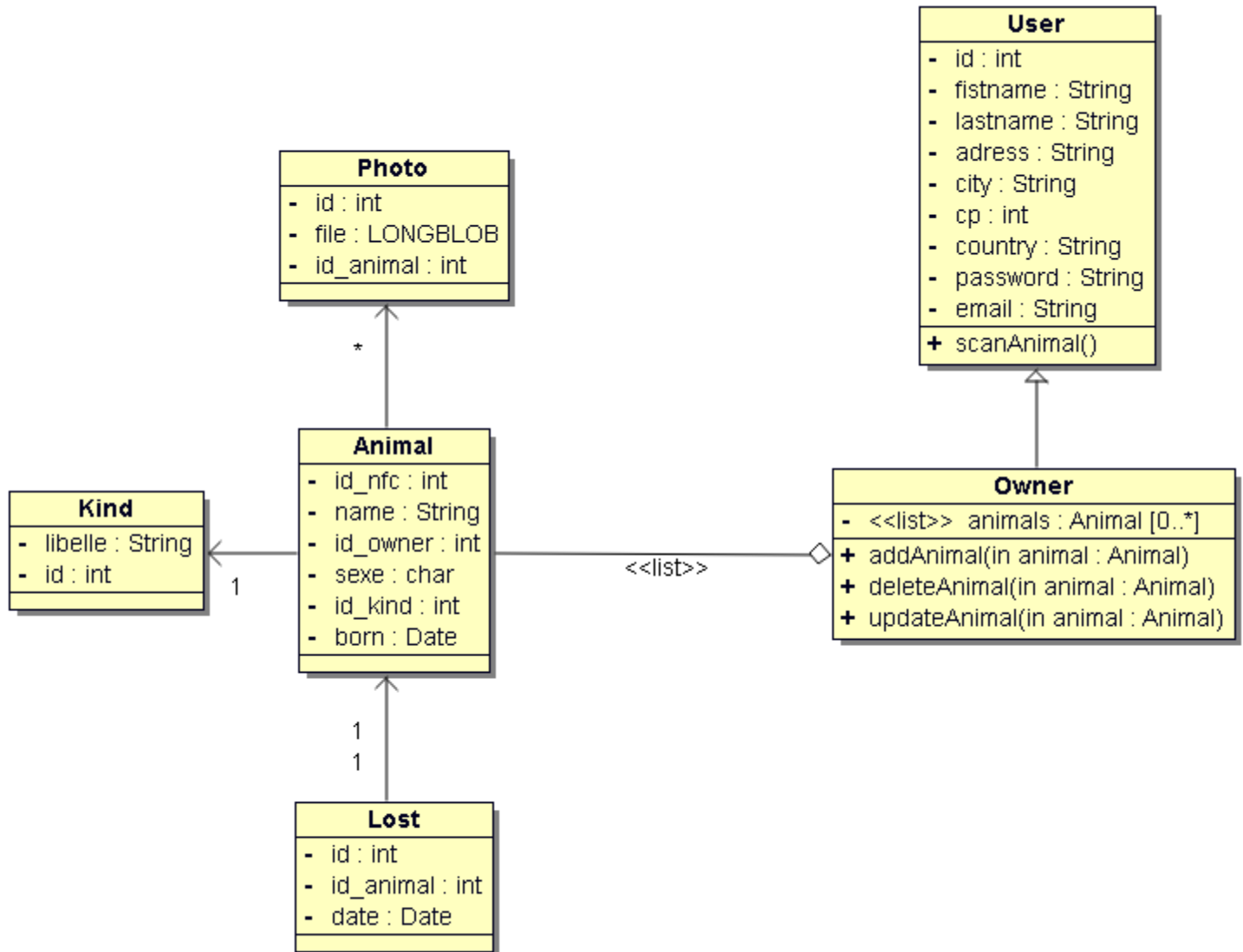
Partie 3 : MLD



Partie 4 : User Cases



Partie 5 : Diagramme de classes



Partie 6 : Diagrammes de séquences

Connexion

Acteur : User

Description : Un utilisateur qui s'est au préalable inscrit à l'application « WhereIsMyPet » grâce à ces informations, peut se connecter à l'application et accéder à des fonctionnalités.

Pour ce faire, il doit se rendre sur la barre de navigation de l'application et cliquer sur l'onglet « Connexion » et remplir le champs « Identifiant » et « Mot de passe ».

La validation aura pour conséquence la vérification de son « Identifiant » et « Mot de passe », si ce dernier se trouve bien dans la base de données des utilisateurs.

Préconditions : L'utilisateur doit être inscrit.

Démarrage : L'utilisateur clique sur le bouton « Connexion ».

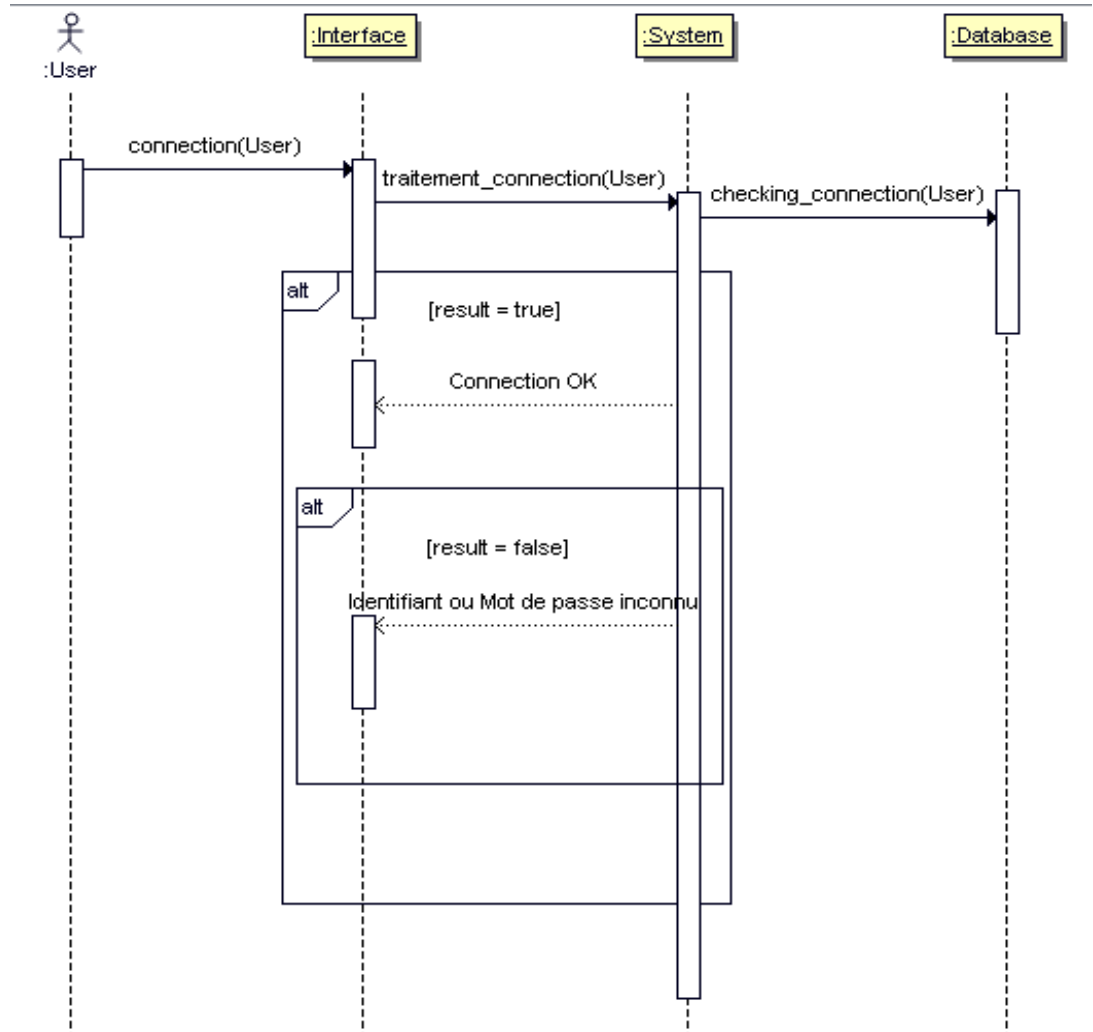
Flot nominal :

- 1) Utilisateur : se rend sur l'application.
- 2) Utilisateur : clique sur le bouton connexion sur l'interface de l'application.
- 3) Utilisateur : remplit les champs sur l'interface de l'application.
- 4) Interface : transmission des données au système.
- 5) Système : vérification des données envoyer par l'interface saisies par l'utilisateur.
- 6) Système : accepte la connexion de l'utilisateur.

Flot alternatif :

Connexion refusée :

- 1) Système : transmet un message d'erreur vers l'interface.
- 2) Interface : affiche le message d'erreur.



Ajout d'un animal

Acteur : Owner / User

Description : Un utilisateur qui s'est au préalable connecté à l'application « WhereIsMyPet », peut accéder à la fonctionnalité d'ajout d'un animal.

Pour ce faire, il doit cliquer sur l'onglet « Mes animaux » et ensuite cliquer sur « Ajouter ».

Il doit ensuite remplir tous les champs concernant le nouvel animal de sa liste et cliquer sur « Envoyer ».

Préconditions : L'utilisateur doit être connecté.

Démarrage : L'utilisateur clique sur le bouton « Mes animaux ».

Flot nominal :

- 1) Utilisateur : se connecter (Voir diagramme de séquence « Connexion »).
- 2) Utilisateur : clique sur l'onglet « Mes animaux ».
- 3) Utilisateur : clique sur le bouton « Ajouter ».
- 4) Utilisateur : saisi les informations sur le formulaire.
- 5) Interface : transmission des données au système.
- 6) Système : vérification des données envoyer par l'interface saisies par l'utilisateur.
- 7) Base de données : ajoute les données du formulaire.
- 8) Système : Informe du succès de l'ajout de l'animal.
- 9) Interface : Affiche un message précisant l'ajout de l'animal.

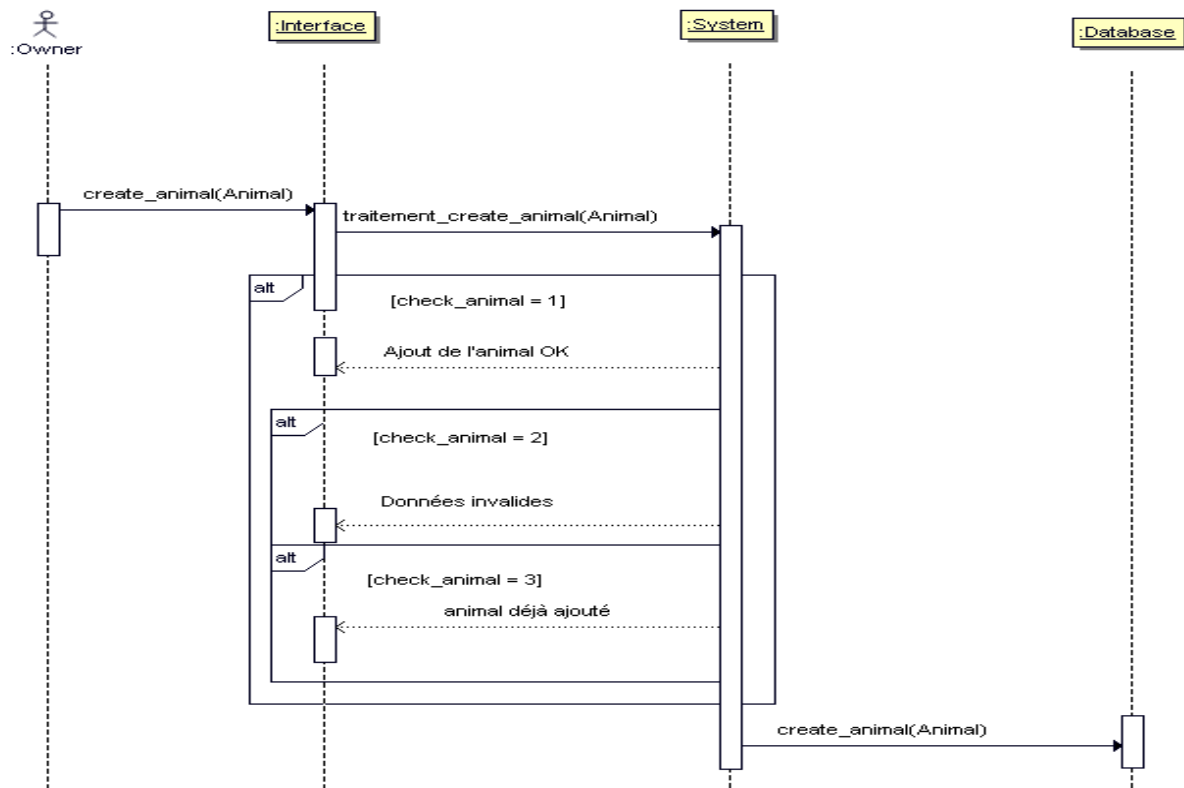
Flot alternatif :

Données invalides :

- 1) Système : transmet un message d'erreur vers l'interface.
- 2) Interface : affiche le message d'erreur.

Animal déjà ajouté :

- 1) Système : transmet un message d'erreur vers l'interface.
- 2) Interface : affiche le message d'erreur.



Inscription

Acteur : Internaute

Description : Un utilisateur qui doit au préalable se rendre sur l'application « WhereIsMyPet ».

Pour ce faire, il doit se rendre sur la barre de navigation de l'application et cliquer sur l'onglet « Inscription » et remplir le champs, et enfin cliquer sur le bouton « Envoyer ».

La validation de ses données aura pour conséquence l'inscription de l'internaute dans la base de données de l'application pour ensuite pouvoir se connecter et bénéficier de fonctionnalités.

Préconditions : L'utilisateur doit se rendre sur l'application.

Démarrage : L'utilisateur clique sur le bouton « Inscription ».

Flot nominal :

- 1) Utilisateur : clique sur l'onglet « Inscription ».
- 2) Utilisateur : saisi les informations sur le formulaire.
- 3) Interface : transmission des données au système.
- 4) Système : vérification des données envoyer par l'interface saisies par l'utilisateur.
- 5) Base de données : ajoute les données du formulaire.
- 6) Système : Informe du succès de l'inscription.
- 7) Interface : Affiche un message précisant le succès de l'inscription.

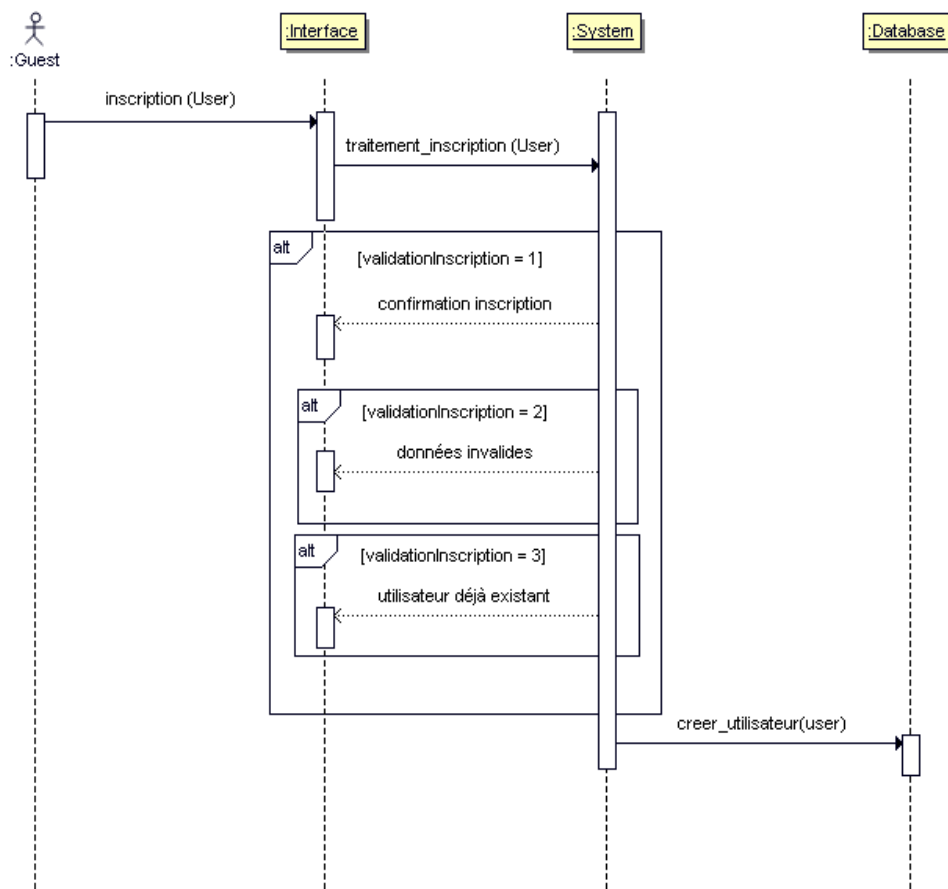
Flot alternatif :

Données invalides :

- 1) Système : transmet un message d'erreur vers l'interface.
- 2) Interface : affiche le message d'erreur.

Utilisateur déjà existant :

- 1) Système : transmet un message d'erreur vers l'interface.
- 2) Interface : affiche le message d'erreur.



Scanner un animal retrouvé

Acteur : Owner / User

Description : Un utilisateur qui s'est au préalable connecté à l'application « WhereIsMyPet », peut accéder à la fonctionnalité de scanner un animal retrouvé.

Pour ce faire, il doit cliquer sur le bouton «Scanner» au pied de la page de l'application.

Il doit ensuite approcher son smartphone équipé de la technologie NFC vers le collier de l'animal. Si l'animal est reconnu par le système, un message d'alerte est envoyé au propriétaire de l'animal et le statut de l'animal passe de « Disparu » à « Normal ».

Préconditions : L'utilisateur doit être connecté.

Démarrage : L'utilisateur clique sur le bouton «Scanner».

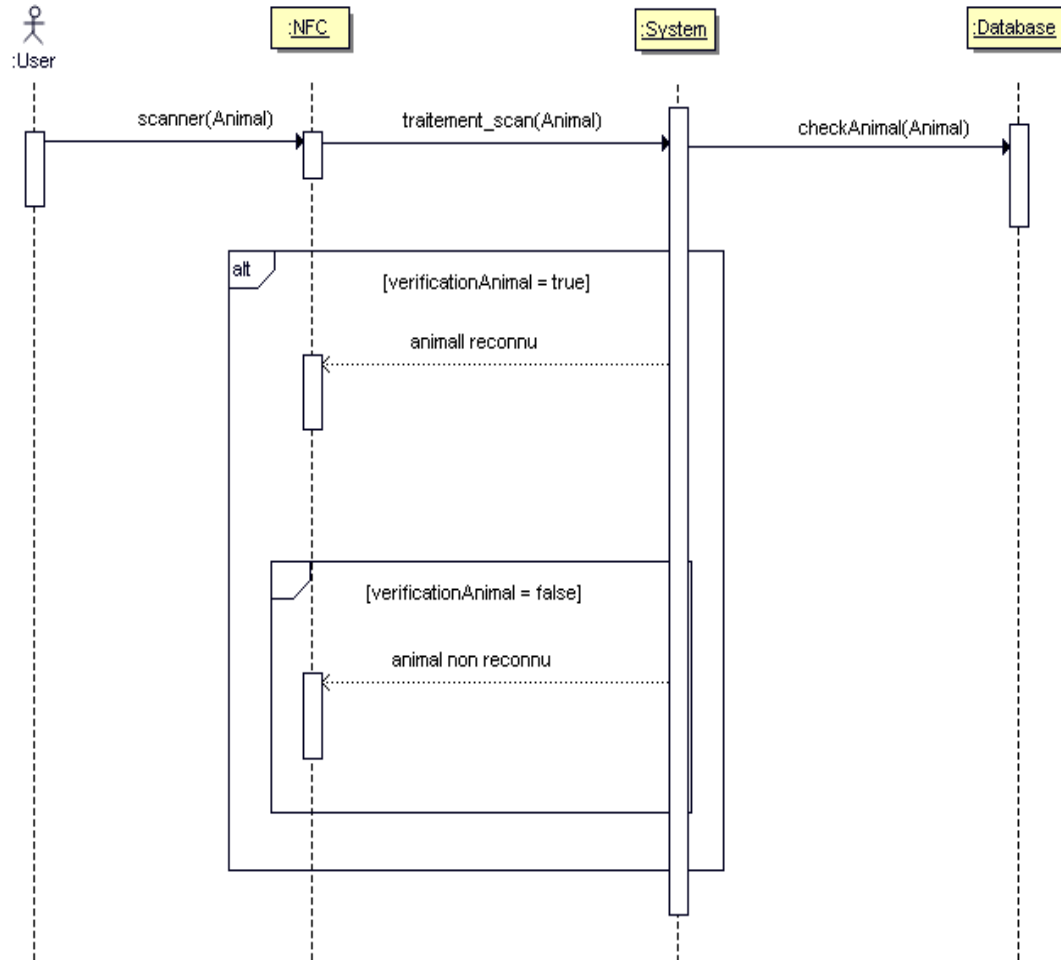
Flot nominal :

- 1) Utilisateur : clique sur l'onglet «Scanner un animal».
- 2) Utilisateur : approche son smartphone vers le collier/capteur de l'animal.
- 3) Interface : transmission des données au système.
- 4) Système : vérification des données envoyer par l'interface saisies par l'utilisateur.
- 5) Base de données : modification des informations de l'animal sur son statut (suppression de sa clé étrangère dans la table « Lost » et des données correspondantes).
- 6) Système : Informe de la mise à jour des données de l'animal.
- 7) Interface : Affiche un message précisant que l'animal a été retrouvé au propriétaire.

Flot alternatif :

Animal non reconnu :

- 1) Système : transmet un message d'erreur vers l'interface.
- 2) Interface : affiche le message d'erreur.



Mise-à-jour de la fiche d'un animal

Acteur : Owner (propriétaire d'un animal)

Description : Un utilisateur qui s'est au préalable connecté à l'application « WhereIsMyPet », peut accéder à la fonctionnalité de mettre à jour la fiche d'un animal déjà ajouté dans sa liste visible dans « Mes animaux ».

Pour ce faire, il doit cliquer sur le bouton «Mes animaux», puis cliquer sur l'animal concerné par les modifications, et modifier les champs sujets à la mise-à-jour, puis cliquer sur le bouton « Modifier ».

Si les informations sont validées, les données de cet animal seront modifiées dans la base de données.

Préconditions : L'utilisateur doit être connecté.

Démarrage : L'utilisateur clique sur le bouton «Mes animaux».

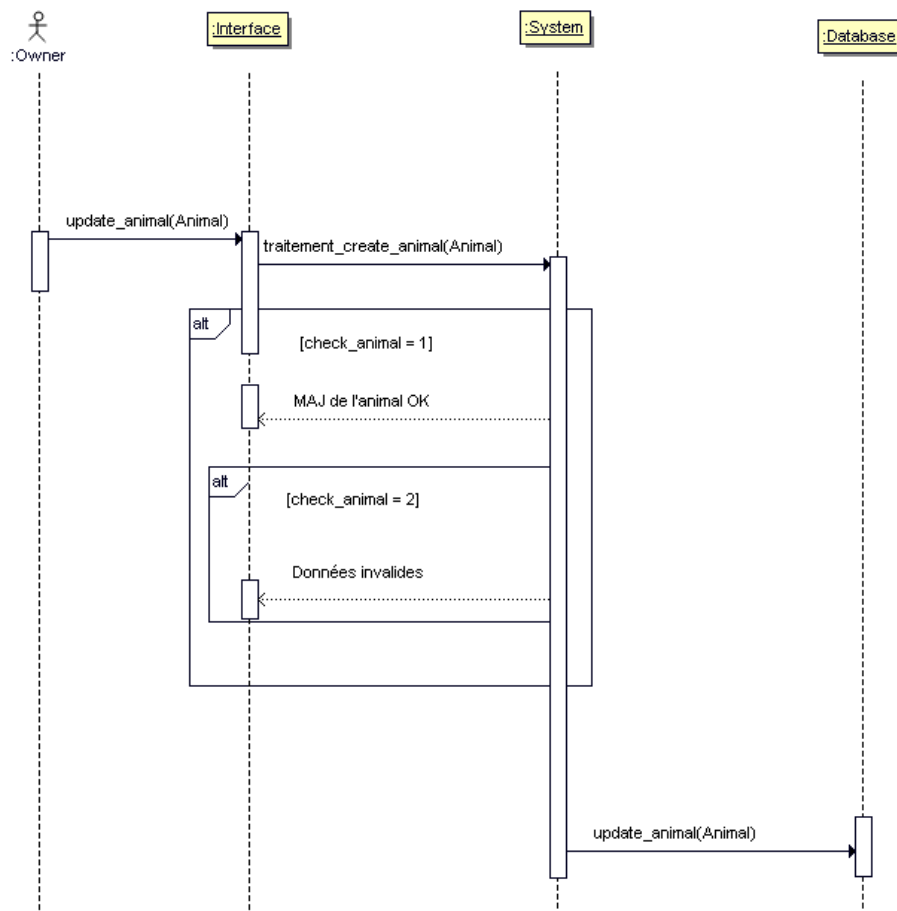
Flot nominal :

- 1) Utilisateur : clique sur l'onglet « Mes animaux ».
- 2) Utilisateur : sélectionne un animal.
- 3) Utilisateur : saisi les informations à modifier sur le formulaire.
- 4) Interface : transmission des données au système.
- 5) Système : vérification des données envoyer par l'interface saisies par l'utilisateur.
- 6) Base de données : ajoute les données du formulaire.
- 7) Système : Informe du succès de la modification des informations de l'animal.
- 8) Interface : Affiche un message précisant la modification des informations de l'animal.

Flot alternatif:

Données invalides :

- 1) Système : transmet un message d'erreur vers l'interface.
- 2) Interface : affiche le message d'erreur.



Signaler animal perdu

Acteur : Owner (propriétaire d'un animal)

Description : Un propriétaire (owner) qui s'est préalablement connecté à l'application « WhereIsMyPet » grâce à ses identifiants de connexion peut signaler perdu un animal lui appartenant.

Pour ce faire, il doit se rendre sur la page listant ses animaux de compagnies, sélectionne dans la liste un animal puis valide son choix en cliquant sur le bouton « **Signaler mon animal perdu** ».

La validation aura pour conséquence l'ajout d'un nouveau champ dans la table « **Lost** »

Préconditions : L'utilisateur doit être authentifié en tant que OWNER (propriétaire) et avoir déjà ajouté des animaux dans l'application.

Démarrage : L'utilisateur demande la page « Mes animaux ».

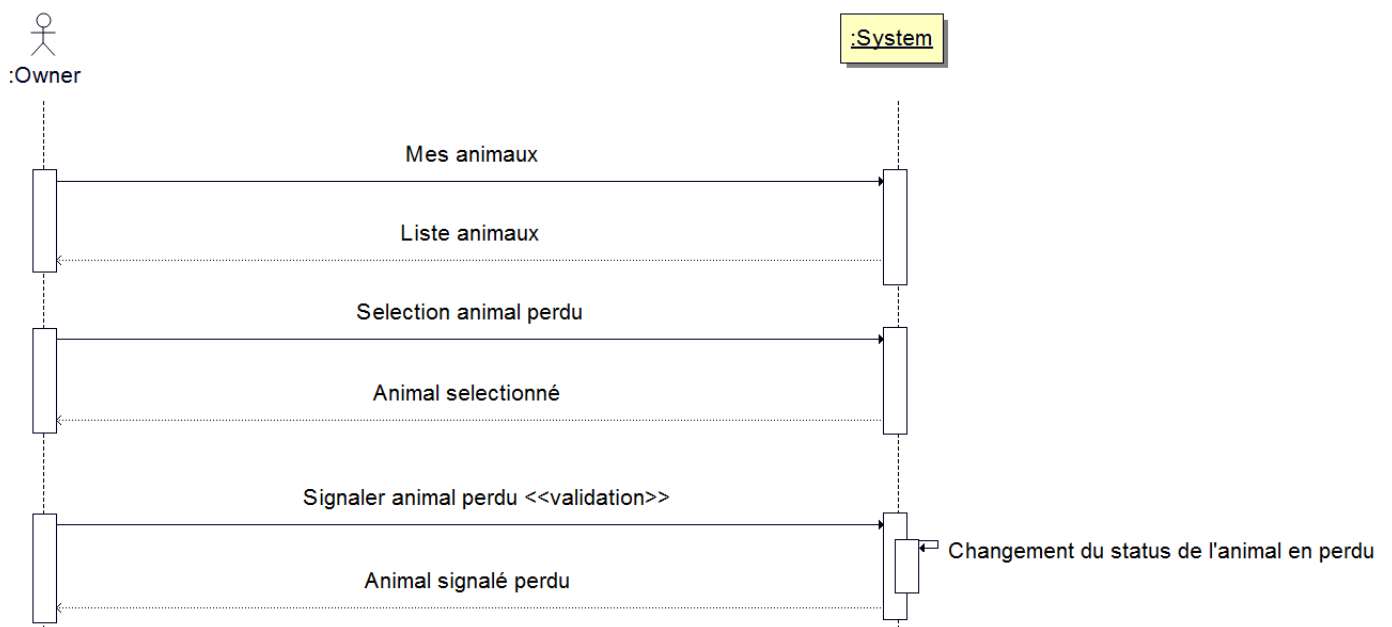
Flot nominal :

- 1) L'utilisateur demande la page « Mes animaux » ;
- 2) Le système affiche la page ;
- 3) L'utilisateur visualise ses animaux ;
- 4) L'utilisateur sélection l'animal qu'il a perdu ;
- 5) L'utilisateur valide sa sélection ;
- 6) Le système met à jour le statut de l'animal sélectionné en « Disparu » ;
- 7) Le système affiche un message pour informer l'utilisateur que la demande a été prise en compte.

Flot alternatif :

- 1) Le système affiche un message d'erreur si le propriétaire n'a pas d'animaux enregistrés.

Le diagramme de séquence système ci-dessous représente les échanges entre l'acteur Owner (propriétaire) et le système :



Supprimer un animal

Acteur : Owner (propriétaire d'un animal)

Description : Un propriétaire (owner) qui s'est au préalable connecté à l'application « WhereIsMyPet » grâce à ses identifiants de connexion, il peut supprimer un animal lui appartenant.

Pour ce faire, il doit afficher la page listant tous ses animaux puis sélectionner le ou les animaux à supprimer. Une fois sélectionné(s), il doit cliquer sur le bouton de validation « Supprimer mes animaux », cette action provoquera la suppression des animaux qu'il aura sélectionnés.

Préconditions : L'utilisateur doit être authentifié en tant qu'OWNER (propriétaire) et avoir déjà ajouté des animaux dans l'application.

Démarrage : L'utilisateur demande la page « Mes animaux ».

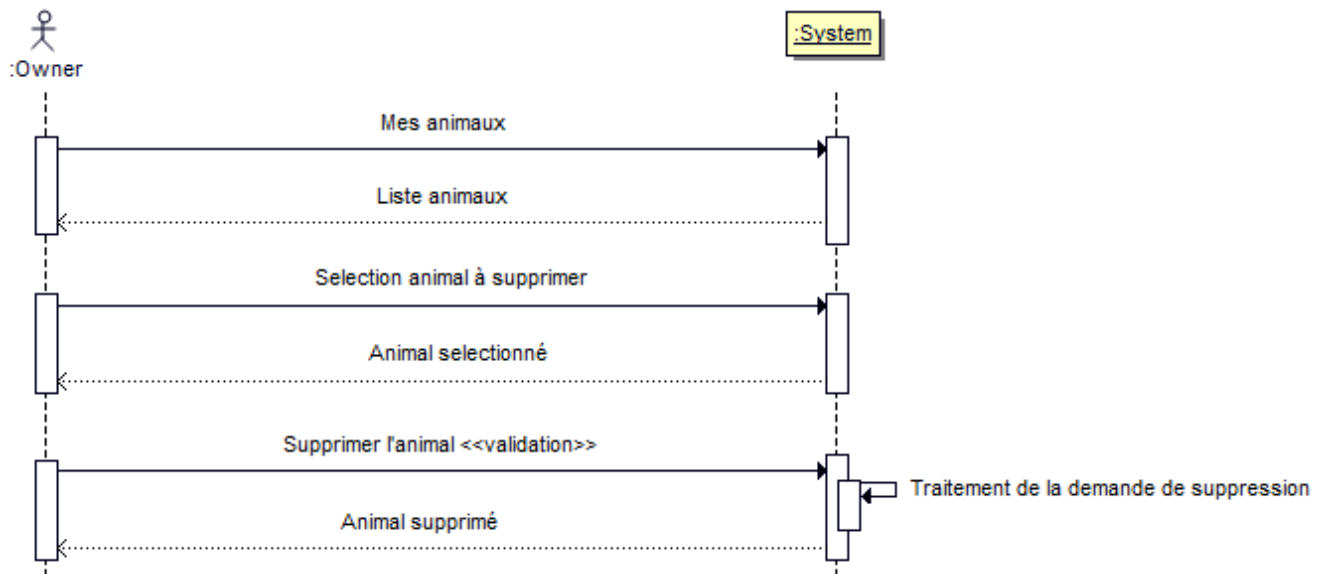
Flot nominal :

- 1) L'utilisateur demande la page « Mes animaux » ;
- 2) Le système affiche la page ;
- 3) L'utilisateur visualise ses animaux ;
- 4) L'utilisateur sélection le ou les animaux à supprimer ;
- 5) L'utilisateur valide sa sélection ;
- 6) Le système traite la demande et supprime les animaux de la base de données ;
- 7) Le système affiche un message pour informer l'utilisateur que la suppression a été réalisée.

Flot alternatif :

- 1) Le système affiche un message d'erreur si le propriétaire n'a pas d'animaux enregistrés.

Le diagramme de séquence système ci-dessous représente les échanges entre l'acteur Owner (propriétaire) et le système :



Animal retrouvé

Acteur : Owner (propriétaire d'un animal)

Description : Un propriétaire (owner) qui s'est préalablement connecté à l'application « WhereIsMyPet » grâce à ses identifiants de connexion peut signaler qu'il a retrouvé son animal qui a été précédemment signalé perdu dans l'application.

Le propriétaire doit se rendre sur la page « Mes animaux » où sont recensé tous ses animaux. Il doit sélectionner l'animal qu'il a perdu et le signaler grâce au bouton « **Animal retrouvé** » qu'il a retrouvé son animal. Cette action va permettre au système de changer le statut de l'animal en « **RETROUVE** ».

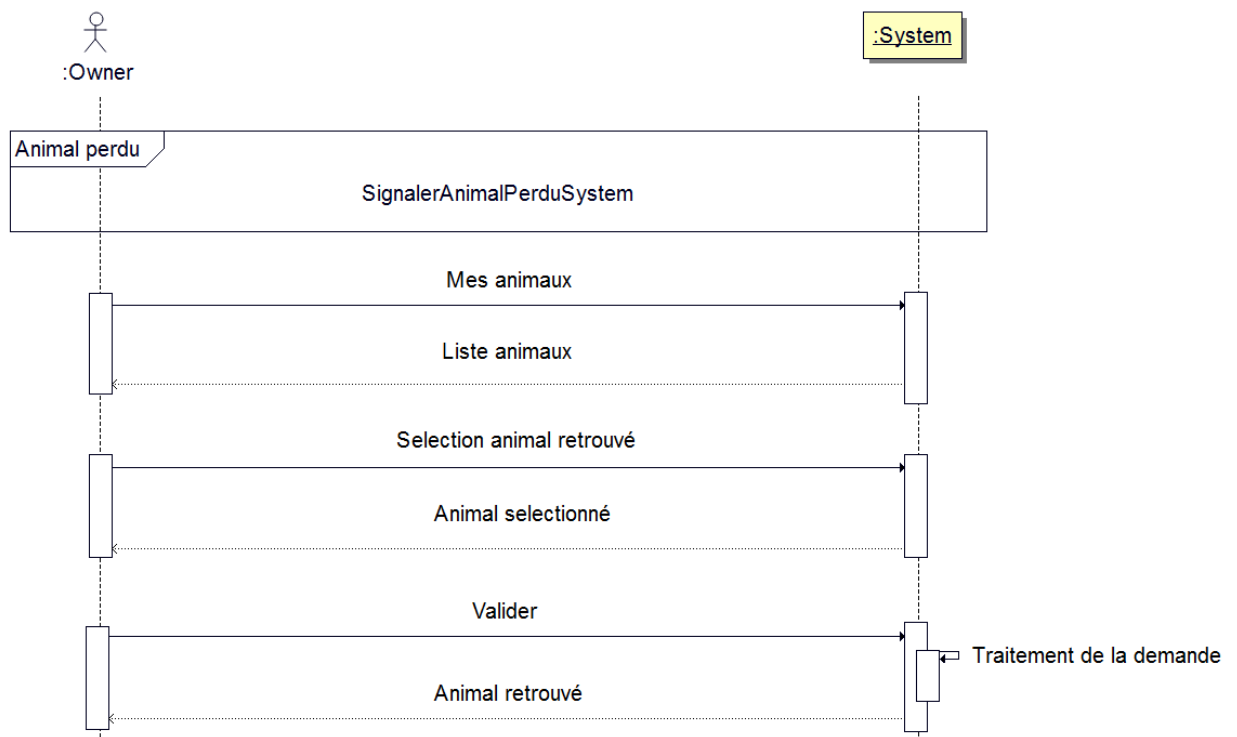
Flot nominal :

- 1) L'utilisateur demande la page « Mes animaux » ;
- 2) Le système affiche la page ;
- 3) L'utilisateur visualise ses animaux ;
- 4) L'utilisateur sélection l'animal retrouvé ;
- 5) L'utilisateur valide sa sélection ;
- 6) Le système traite la demande et change le statut de l'animal en « RETROUVE » ;
- 7) Le système affiche un message pour informer l'utilisateur que la demande a été correctement effectuée.

Flot alternatif :

- 1) Aucun animal n'a été signalé perdu précédemment. Le propriétaire ne peut pas signaler qu'un animal a été retrouvé.
- 2) L'utilisateur n'a aucun animal.

Le diagramme de séquence système ci-dessous représente les échanges entre l'acteur Owner (propriétaire) et le système :



Partie 7 : Mockup / Design

Accueil

WhereIsMyPet ?

Accueil

Animaux perdus

Connexion

Inscription

Le concept ?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec
consequat erat. Proin massa dolor, lobortis non ipsum in, a

Se connecter

IncorrectEmail or Password







john@gmail.com

*****

☒ Se souvenir

Connexion

Liste des animaux disparus

WhereIsMyPet ?	Accueil	Animaux perdus	Connexion	Inscription
Nom ▼	Search...	Go!		
Nom	Propriétaire	Disparition		
Toutou	 John Boo	15 Sep, 8:56 AM (2017)		
Médor	 Michael Robinson	15 Sep, 7:12 AM (2017)		
Yann	 Alexander Robson	15 Sep, 4:34 AM (2017)		
Buck	 Jennifer Pinsker	15 Sep, 2:08 AM (2017)		
Duss	 Bob Robson	15 Sep, 8:56 AM (2017)		
Speud	 Michael Robinson	15 Sep, 7:12 AM (2017)		

Inscription

WhereIsMyPet ?

Accueil

Animaux perdus

Connexion

Inscription

Nom

Valjean

Prénom

Jean

Adresse

Ville

Code postal

Pays

Email

Mot de passe

Confirmer le mot de passe

S'inscrire

Cancel

Liste des animaux du propriétaire

WhereIsMyPet ?

Accueil

Mes animaux

Bienvenue Clément

Deconnexion









Mes animaux

Ajouter

Nom

Search...

Go!




Nom animal	Status	Type	Disparition
 Miaouss	ok	Chat	15 Sep, 8:56 AM (2013)
 Truc	ok	Chat	15 Sep, 7:12 AM (2013)
 Muche	Disparu	Chien	15 Sep, 4:32 AM (2013)
 Simba	Disparu	Lion	15 Sep, 2:08 AM (2013)
 La Volaille	ok	Autruche	15 Sep, 8:56 AM (2013)
 Speud	Disparu	Oran-Outan	15 Sep, 7:12 AM (2013)
 Marseillais	ok	Chèvre	15 Sep, 4:34 AM (2013)
 Coin-Coin	Disparu	Canard	15 Sep, 2:08 AM (2013)

Fiche descriptive d'un animal du propriétaire sélectionné

WhereIsMyPet ? Accueil Mes animaux Bienvenue Clément Déconnexion

Mes animaux

Go!

Nom animal	Toutou	Disparu	Statut
Miaouss			
Truc			
Muche	Type : Chien, Sexe : Male		
Simba	ID NFC : 7787-8888-999-4554A		
La Volaille	Naissance : 05/08/2013 (Age : 5 ans)		
Speud			
Marseillais			
Coin-Coin	Disparu	Canard	15 Sep, 2:08 AM (2013)

Brand

Ajout d'un animal dans sa liste par le propriétaire

WhereIsMyPet ? Accueil Mes animaux Bienvenue Clément Déconnexion

Mes animaux

Go!

Nom animal	Nom	Status	Statut
Miaouss	<input type="button" value="Importer photos"/>		
Truc	Type : Chien, Sexe		
Muche	ID NFC : <input type="button" value="SCAN"/>		
Simba	Naissance : 00/00/0000		
La Volaille			
Speud			
Marseillais			
Coin-Coin	Disparu	Canard	15 Sep, 2:08 AM (2013)

Brand

Partie 8 : Répartitions des tâches

Mohamed	Romain
<ul style="list-style-type: none">- Frontend / IHM en Angular- Déploiement serveur NodeJS- Traitement des tags NFC- Création base de données	<ul style="list-style-type: none">- Backend en Java EE- Déploiement serveur Tomcat- Lecture/écriture des tags NFC