## Signaler animal perdu :

**Nom du use case :** Signaler animal perdu

**Acteur :** Owner (propriétaire d’un animal)

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

Pour ce faire, il doit se rendre sur la page listant ces animaux de compagnies, sélectionner dans la liste un animal puis valider 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** » avec comme valeurs l’animal et la date actuel.

**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 ».

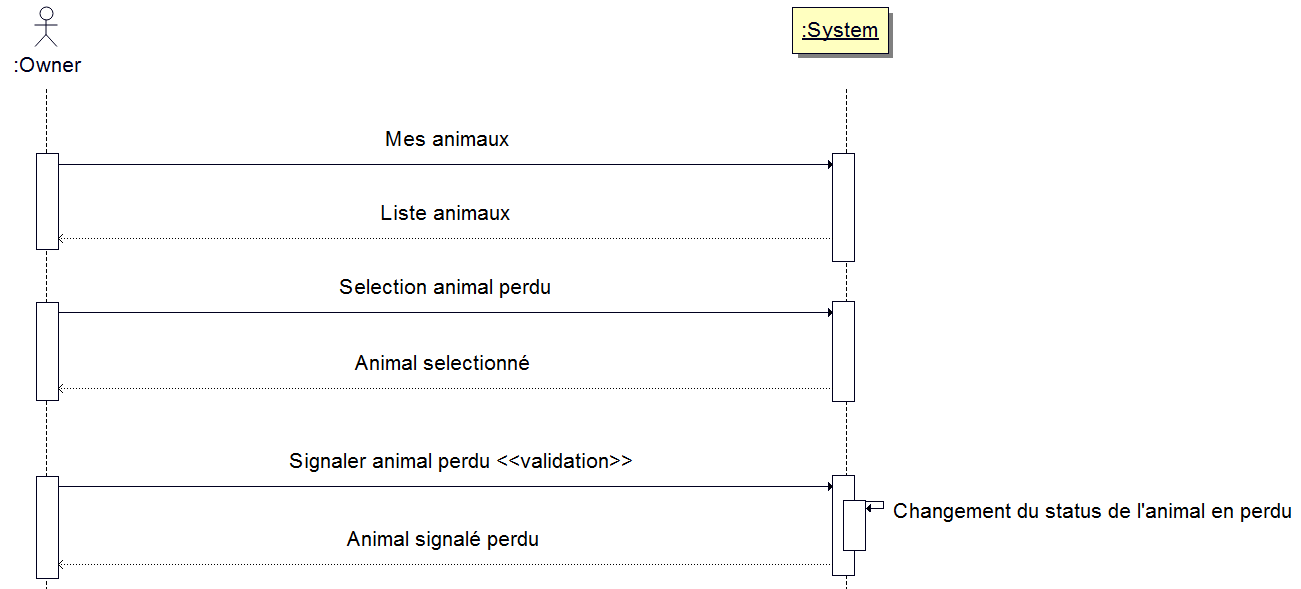
**Le scénario nominal**

1. L’utilisateur demande la page « Mes animaux »
2. Le système affiche la page
3. L’utilisateur visualise ces 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 « PERDU »
7. Le système affiche un message pour informer l’utilisateur que la demande a été prise en compte.

**Les scénarios d’exception**

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 :

**Nom du use case :** Supprimer un animal

**Acteur :** Owner (propriétaire d’un animal)

**Description :** Un propriétaire (owner) qui s’est au préalablement connecté à l’application « WhereIsMyPet » grâce à ces identifiants de connexion peut supprimer un animal lui appartenant.

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

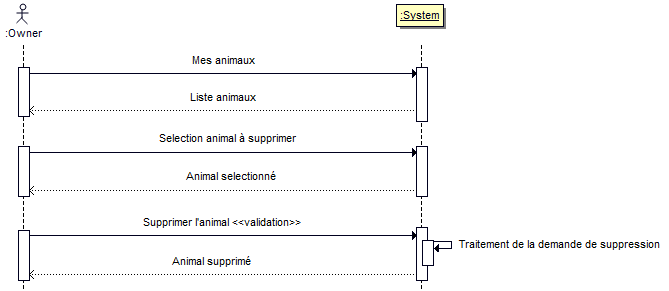
**Le scenario nominal**

1. L’utilisateur demande la page « Mes animaux »
2. Le système affiche la page
3. L’utilisateur visualise ces 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 donnée.
7. Le système affiche un message pour informer l’utilisateur que la suppression a été réalisée

**Les scénarios d’exception**

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 :

**Nom du use case :** Animal retrouvé

**Acteur :** Owner (propriétaire d’un animal)

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

Pour ce faire, le propriétaire doit se rendre sur la page « Mes animaux » où sont recensé tous ces animaux. Il doit sélectionner l’animal qu’il avait déclaré perdu et 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 »

**Le scenario nominal**

1. L’utilisateur demande la page « Mes animaux »
2. Le système affiche la page
3. L’utilisateur visualise ces 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

**Les scénarios d’exception**

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 :

