

**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 |

**Partie 1 : Concept**

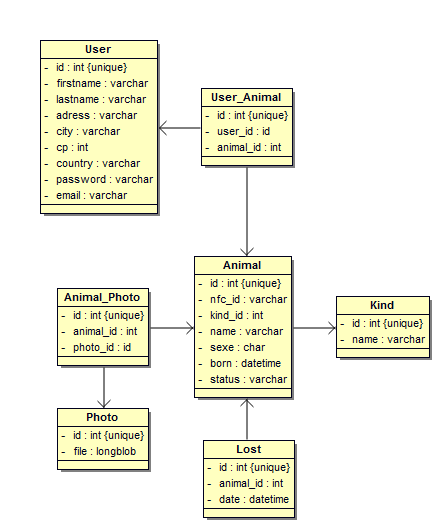
Notre application va permettre à des propriétaires de retrouver leurs animaux perdus grâce à la communauté « WhereIsMyPet ».

Pour ce faire, les propriétaires doivent s’inscrire et enregistrer leurs animaux dans l’application.

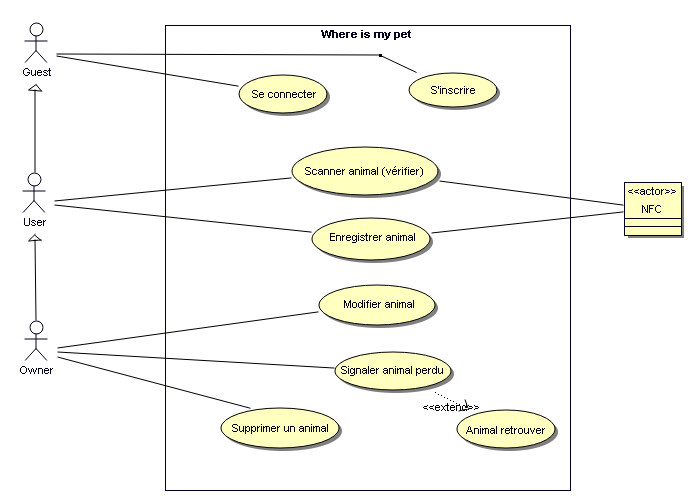
Si malencontreusement un des animaux s’égare et qu’un utilisateur X de l’application retrouve l’animal il peut scanner à l’aide de son smartphone, muni de la technologie NFC, le collier de l’animal où se trouve un badge NFC. Ce badge NFC est programmé avec un identifiant unique permettant de retrouver le propriétaire de l’animal.

**Partie 2 : Composantes**

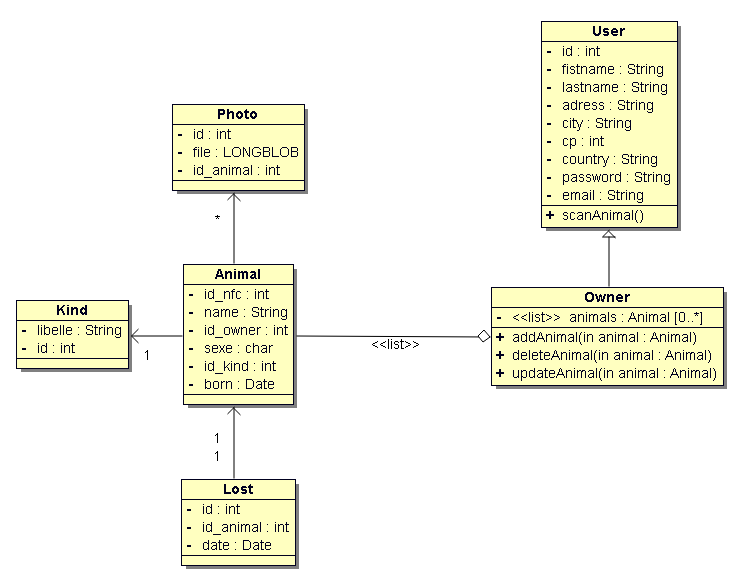
**Partie 3 : MLD**



**Partie 4 : User Cases**



**Partie 5 : Diagramme de classes**



**Partie 6 : Diagrammes de séquences**

**Connexion**

**Acteur :** User

**Description :** Un utilisateur qui s’est au préalablement 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 ce trouve bien dans la base de données des utilisateurs.

**Préconditions :** L’utilisateur doit être inscrit.

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

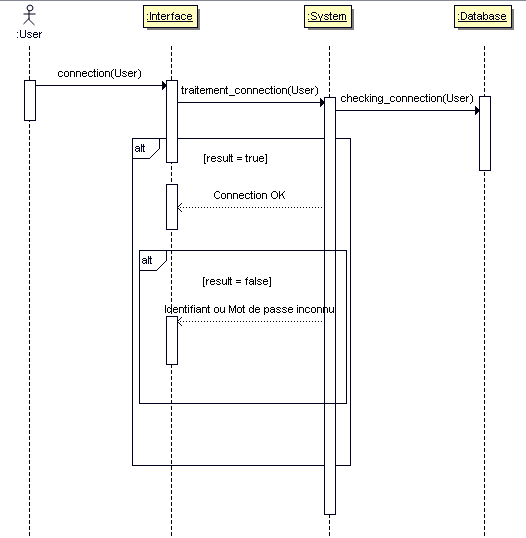
Flot nominal :

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

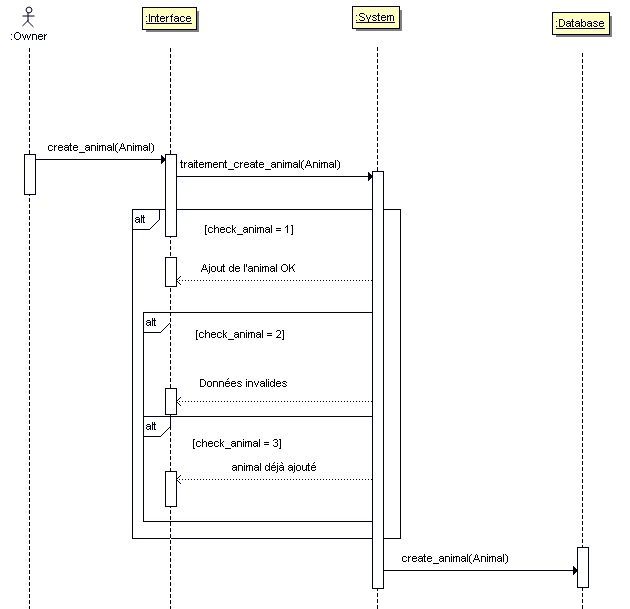
Flot alternatif :

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 : se rend sur l’application.
2. Utilisateur : clique sur l’onglet «Inscription».
3. Utilisateur : saisi les informations 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 l’inscription.
8. Interface : Affiche un message précisant le succès de l’inscription.

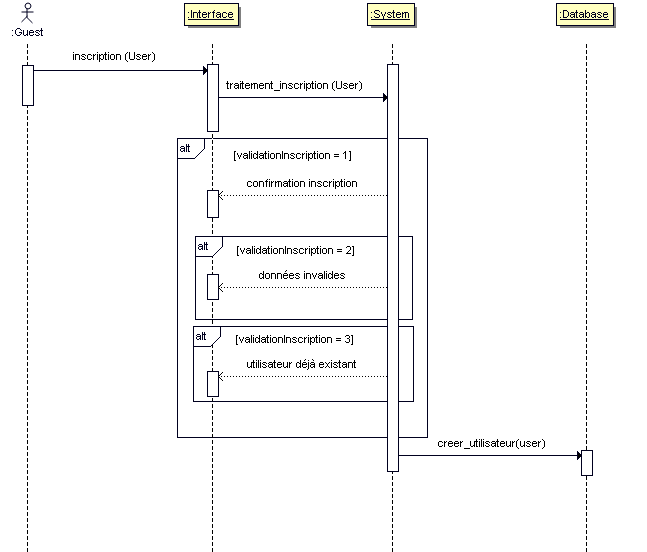
Flot alternatif :

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 préalablement 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».

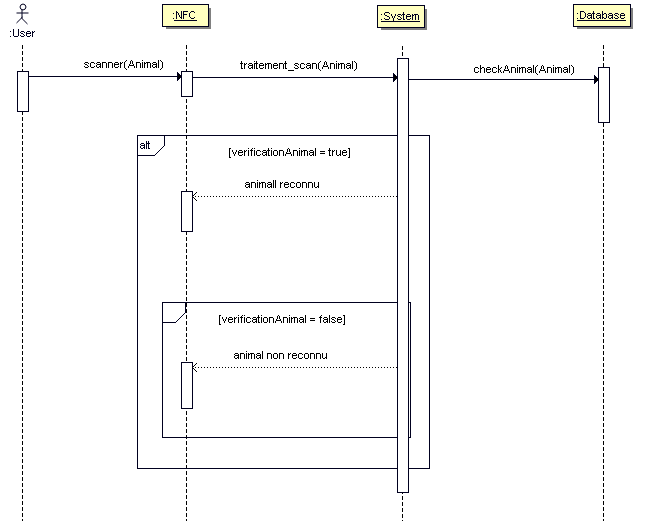
Flot nominal :

1. Utilisateur : se rend sur l’application.
2. Utilisateur : clique sur l’onglet «Scanner un animal».
3. Utilisateur : approche son smartphone vers le collier/capteur de l’animal.
4. Interface : transmission des données au système.
5. Système : vérification des données envoyer par l’interface saisies par l’utilisateur.
6. Base de données : modification des informations de l’animal sur son status (suppression de sa clé étrangère dans la table « Lost » et des données correspondantes).
7. Système : Informe de la mise à jour des données de l’animal.
8. 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 préalablement 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 son validées, les données de cet animal seront modifier dans la base de données.

**Préconditions :** L’utilisateur doit être connecté.

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

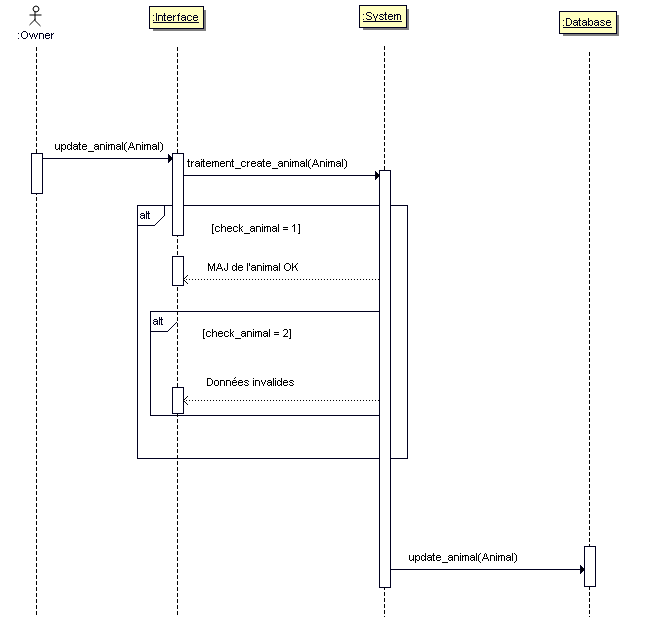
Flot nominal :

1. Utilisateur : se rend sur l’application.
2. Utilisateur : se connecter (Voir diagramme de séquence « Connexion »).
3. Utilisateur : clique sur l’onglet « Mes animaux ».
4. Utilisateur : sélectionne un animal.
5. Utilisateur : saisi les informations à modifier sur le formulaire.
6. Interface : transmission des données au système.
7. Système : vérification des données envoyer par l’interface saisies par l’utilisateur.
8. Base de données : ajoute les données du formulaire.
9. Système : Informe du succès de la modification des informations de l’animal.
10. 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 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** »

**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 ».

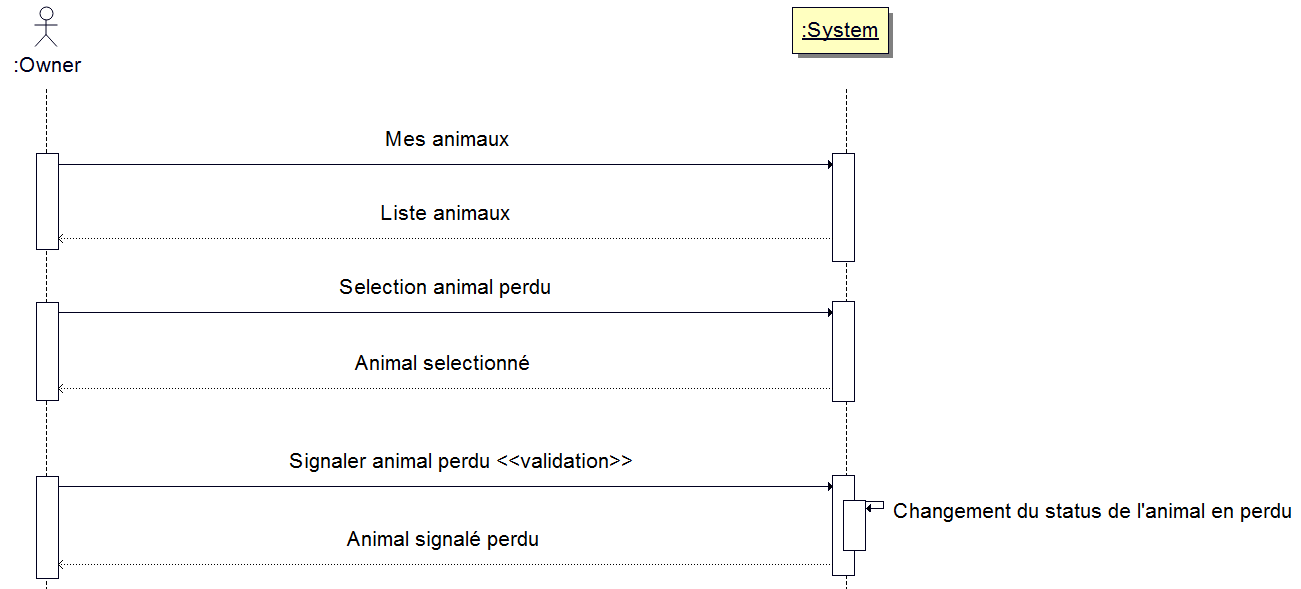
**Flot nominal :**

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

**Flot alternatif :**

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 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.

**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 ».

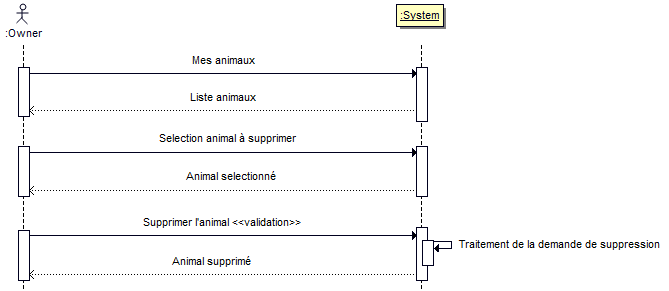
**Flot nominal :**

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

**Flot alternatif :**

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 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** »

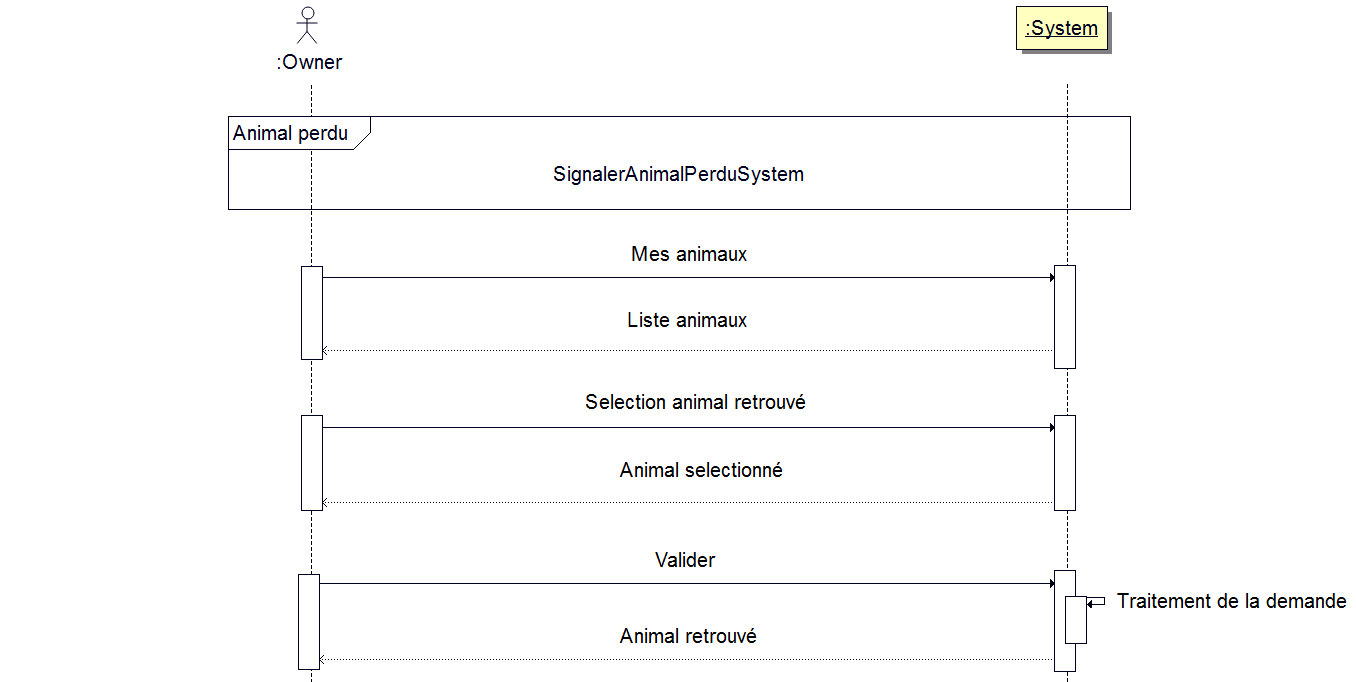
**Flot nominal :**

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.

**Flot alternatif :**

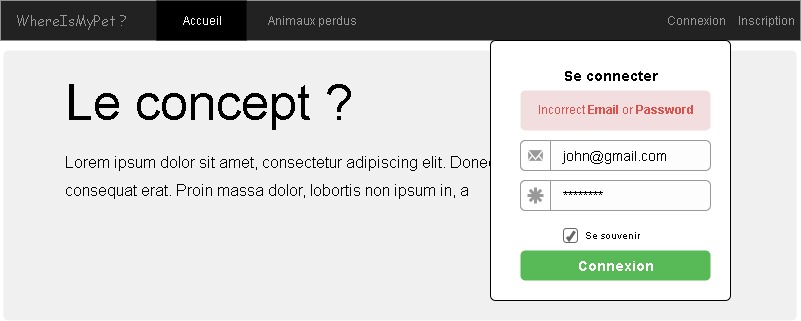
1. **Aucun animal n’a été signalé perdu précédemment. Le propriétaire ne peut pas signaler qu’un animal a été retrouvé.**
2. **L’utilisateur n’a aucun animal.**

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

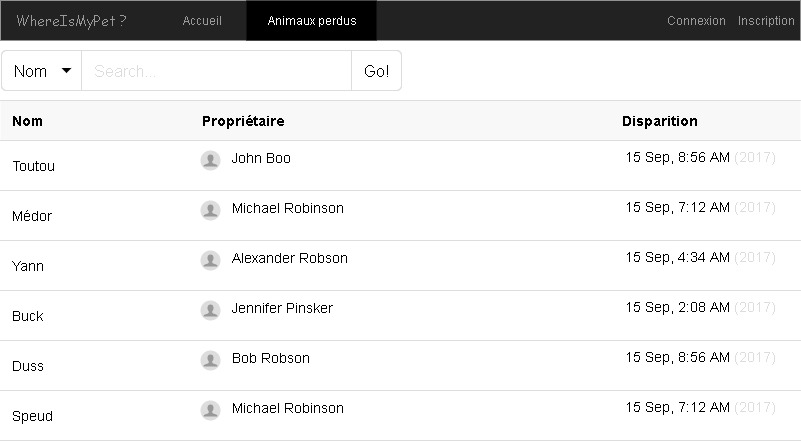


**Partie 7 : Mockup / Design**

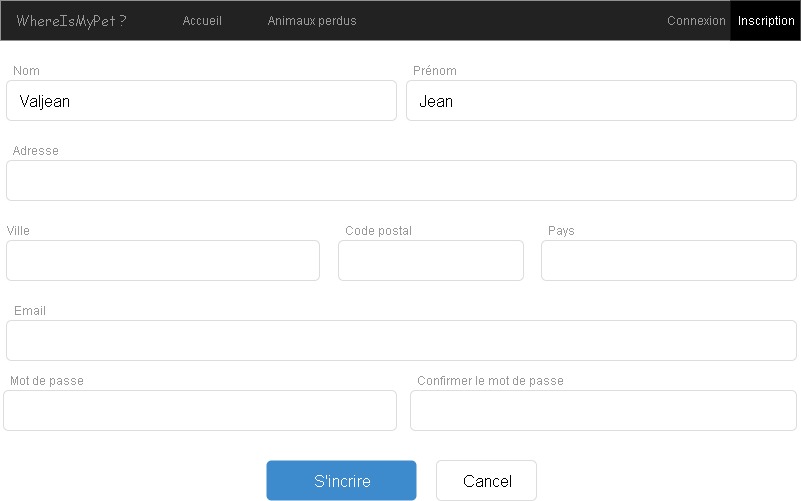
**Accueil**



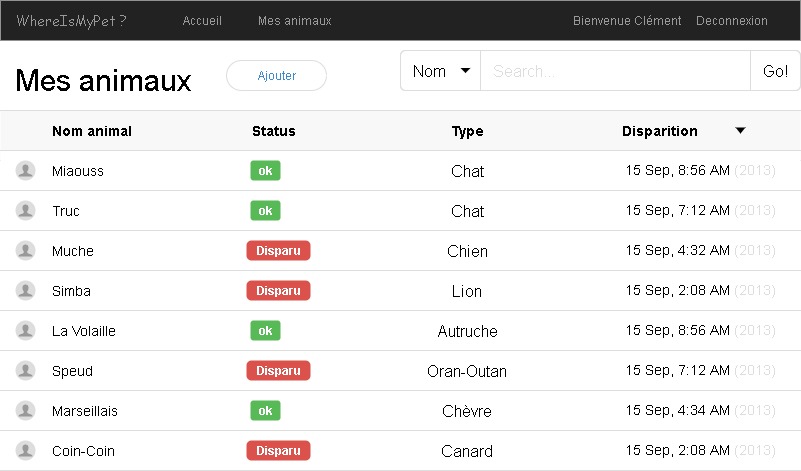
**Liste des animaux disparus**



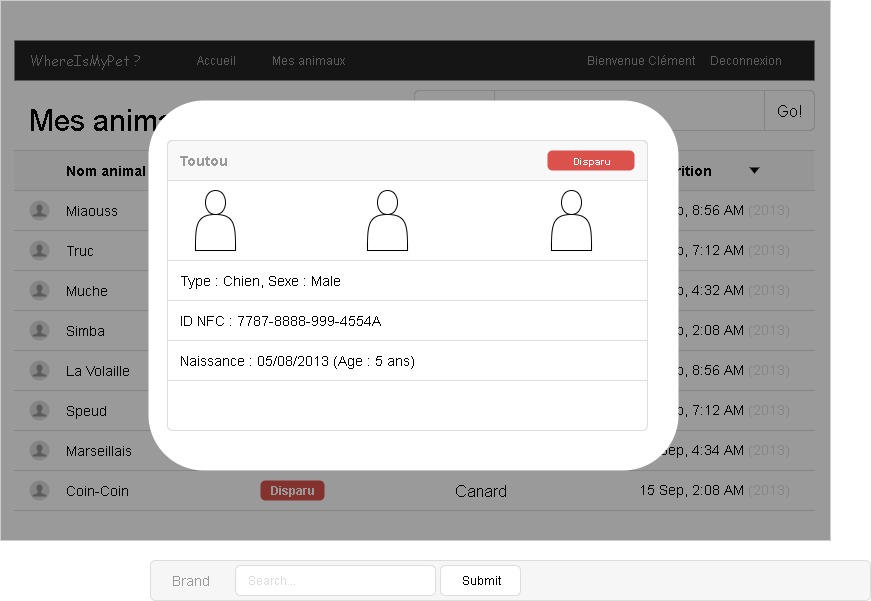
**Inscription**



**Liste des animaux du propriétaire**



**Fiche descriptive d’un animal du propriétaire sélectionné**



**Ajout d’un animal dans sa liste par le propriétaire**

