

**WhereIsMyPet**

Projet RFID / NFC

Dossier de Conception

El Kamourdi Mohamed  
Lembo Romain

LPSIL IDSE – 2017-2018

**Sommaire**

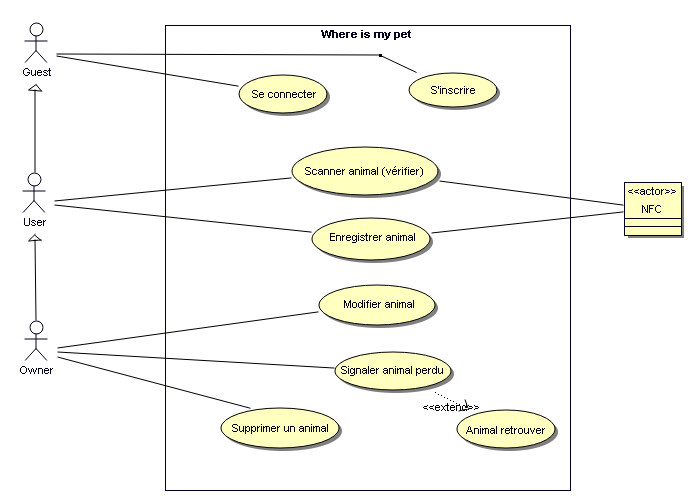
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Concept | Partie 1 | 3 |
| Composantes | Partie 2 | 4 |
| MLD / MCD | Partie 3 | 5 |
| Use Cases | Partie 4 | 6 |
| Diagramme de classes | Partie 5 | 7 |
| Diagrammes de séquences | Partie 6 |  |
| Mockup / Design | Partie 7 |  |

**Partie 1 : Concept**

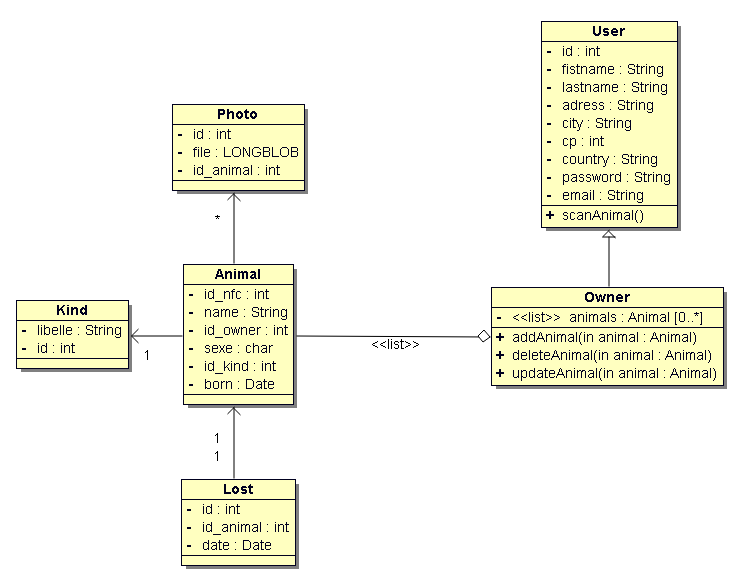
**Partie 2 : Composantes**

**Partie 3 : MLD / MCD**

**Partie 4 : User Cases**



**Partie 5 : Diagramme de classes**



**Partie 6 : Diagrammes de séquences**

**Connexion**

Permettre à un utilisateur inscrit de se connecter à l’application.

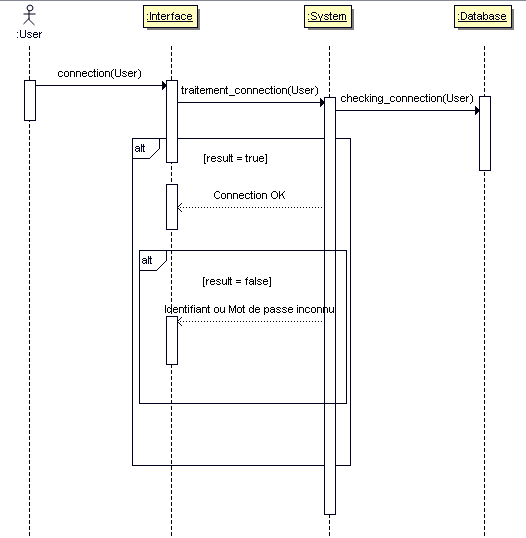
Flot nominal :

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**

Permettre à un utilisateur étant propriétaire d’animaux, de pouvoir ajouter un nouvel animal dans sa liste sur l’application.

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.

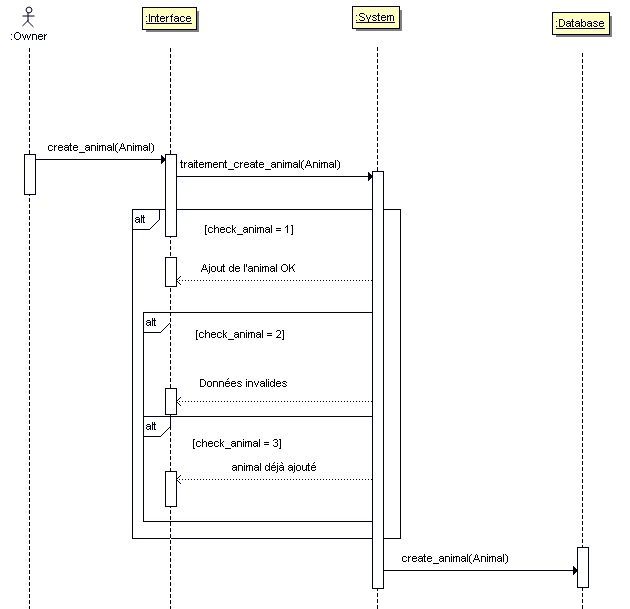
Flot nominal :

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**

Permet à un internaute de s’inscrire sur l’application.

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.

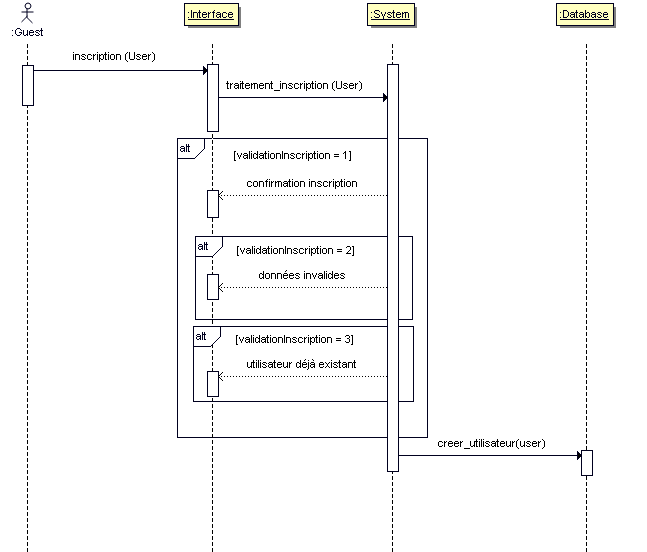
Flot nominal :

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**

Permet à un utilisateur de signaler un animal retrouvé via son smartphone avec la technologie NFC.

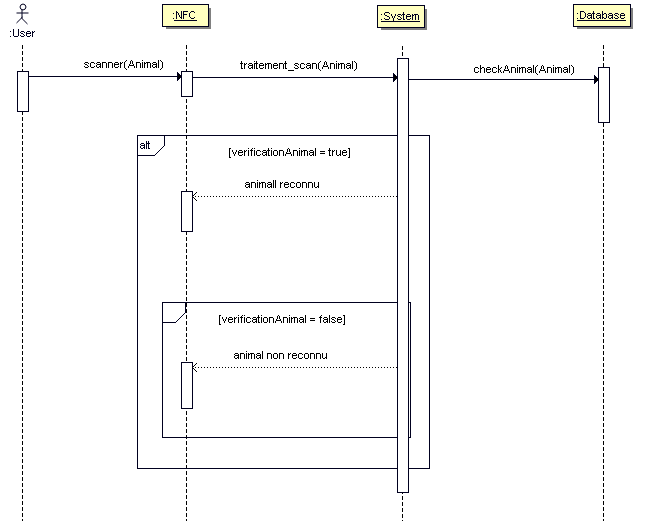
Flot nominal :

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 nominal :

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**

Permettre à un utilisateur étant propriétaire d’animaux, de pouvoir modifier les informations d’un animal dans sa liste sur l’application.

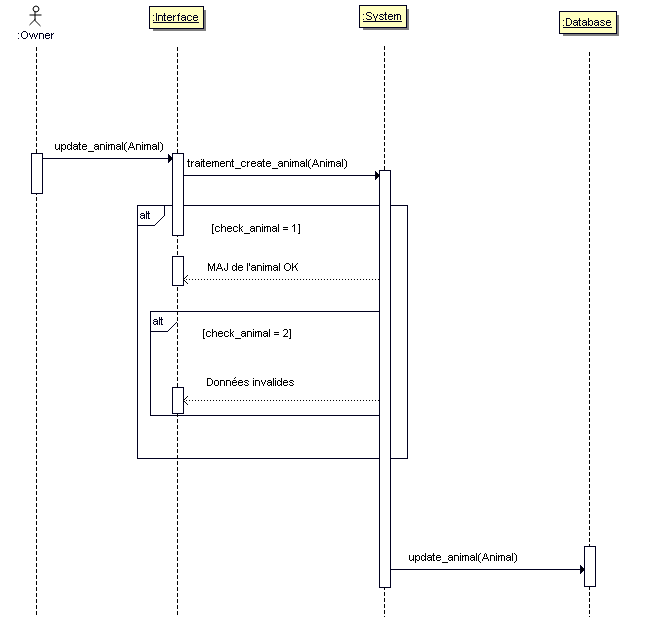
Flot nominal :

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 nominal :

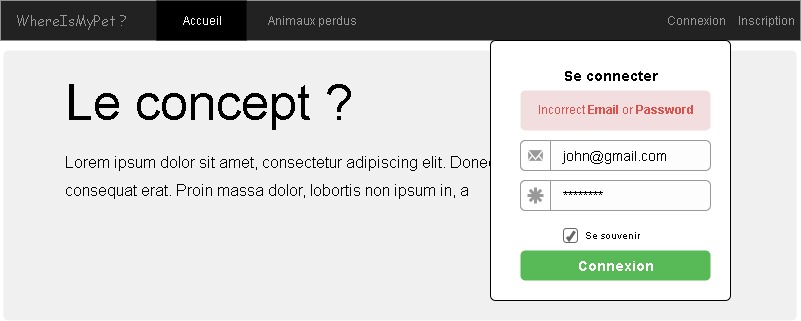
Données invalides :

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

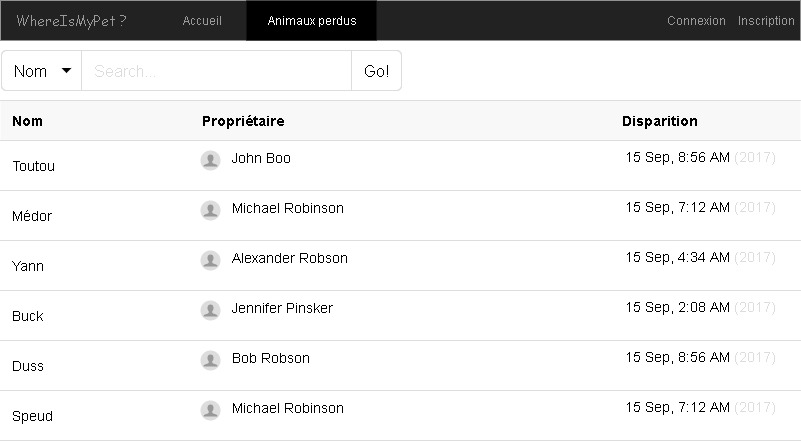


**Partie 7 : Mockup / Design**

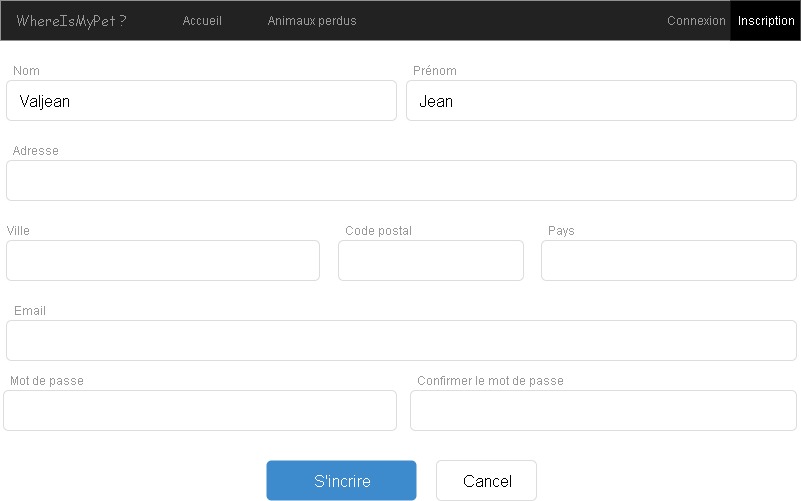
**Accueil**



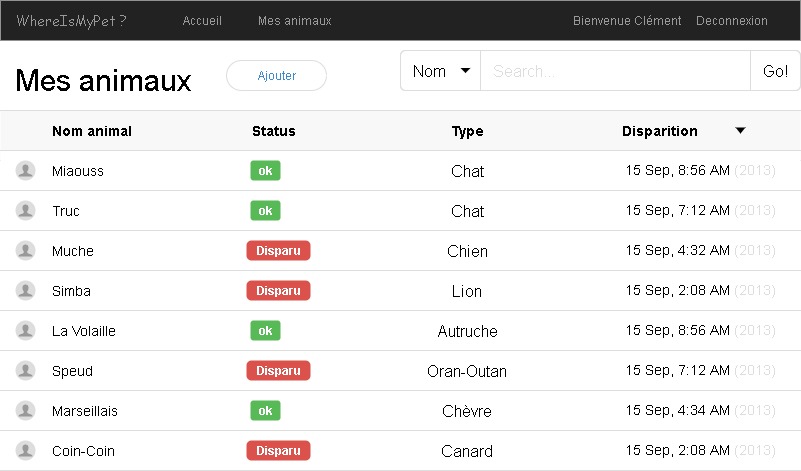
**Liste des animaux disparus**



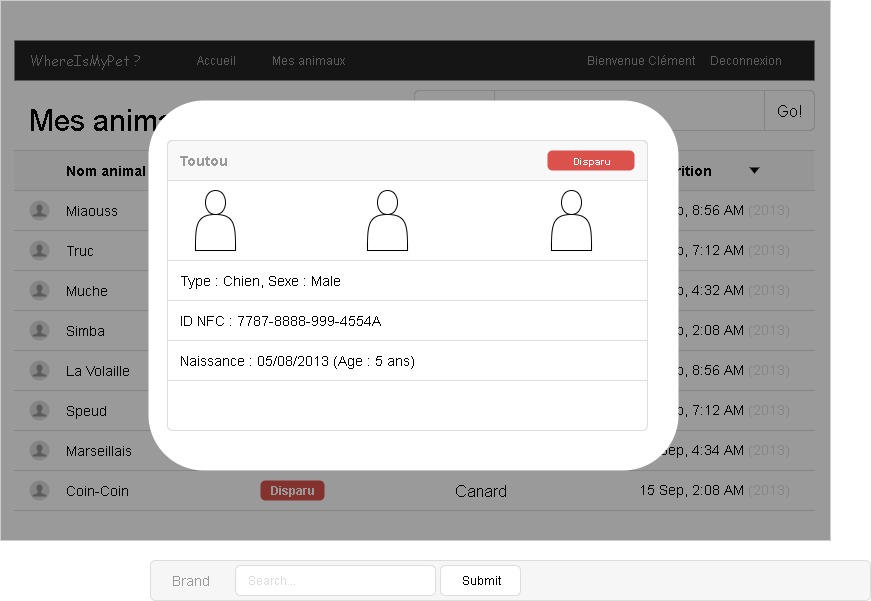
**Inscription**



**Liste des animaux du propriétaire**



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



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

