

[2018][Beta plan final]

CLIMB

Clément Gallois, Jessy Hiroquoy, Jean-Philippe Khlout, Edouard Lefebvre Du Prey,  
Raphaël Moreira Sanches, Sakada Rattana, Alexis Santo, Jeremy Tourbillon, Younes  
Iddahamou-Idrissi

Vendredi 17 Mars 2017

## Description du document

Titre	[2018][beta_plan final] CLIMB
Date	17/3/2017
Auteurs	Raphael Sanches Moreira, Edouard Lefebvre du Prey, Jean-Philippe Khlot
Responsable	Raphael Sanches Moreira
Courriel	Raphael.moreirasanches@epitech.eu
Sujet	Plan et scénarios pour la beta
Mots clés	battle, réseau social, vidéos, beta
Version du modèle	2.0

## Tableau des révisions

Date	Auteur	Section(s)	Commentaire
17/3/2017	Jean-Philippe Khlot	Mise en page	
19/3/2017	Raphael Moreira Sanches, Edouard Lefebvre du Prey	Contenu Principal	1.0
20/3/2017	Jean-Philippe Khlot	Tout	Homogénéisation du contenu.

20/3/2017	Jean-Philippe Khlot	Sommaire	Ajout du sommaire. Création de marques-pages. V.1.1
21/3/2017	Jean-Philippe Khlot	Plan de la beta	Ajout et correction. V.1.2
21/3/2017	Jean-Philippe Khlot	Architecture globale du projet	Ajout de commentaire.
22/3/2017	Jean-Philippe Khlot	Les livrables – page d'accueil	Ajout de nouvelles check-lists. V1.3
22/3/2017	Jean-Philippe Khlot	Les livrables – page des battles.	Ajout de nouvelles check-lists.
22/3/2017	Jean-Philippe Khlot	Les livrables – Système de like, vote et vidéos.	Ajout de nouvelles check-lists.V1.4
03/4/2017	Jean-Philippe Khlot	Livrables – tous.	Tableau de check-list. V1.5

03/4/2017	Jean-Philippe Khlot	Plan final de la bêta	Schéma de validation et d'assurance qualité de la bêta. V1.6
05/04/2017-07/04/2017	Jean-Philippe Khlot	Livrables – scénario et checklist des fonctionnalités	Toute la partie livrable a été remaniée. Ajout d'éléments et réécriture. V1.7
07/04/2017	Edouard Lefebvre du Prey, Raphaël Moreira Sanches	Schéma de l'architecture du projet.	Nouveau schéma de l'ensemble du projet faisant ressortir les spécificités de la bêta. V1.8
09/09/2017	Jean-Philippe Khlot	Les livrables – Web, Android	Ajout du système de défi, upload, ma chaîne. V1.9
09/09/2017	Jean-Philippe Khlot	Tous	Finalisation du tableau de checklist. Vérification et correction orthographique. Mise à jour du sommaire. V2.0

# Sommaire

<u>Chapitre 1 Rappel de l'EIP .....</u>	<u>1</u>
<u>1.1 Qu'est-ce qu'un EIP et Epitech ? .....</u>	<u>1</u>
<u>1.2 Principe de base du système futur .....</u>	<u>1</u>
<u>1.3 Principe de base du système futur .....</u>	<u>3</u>
 <u>Plan final de la bêta.....</u>	<u>5</u>
<u>Architecture globale du projet.....</u>	<u>6</u>
<u>Les livrables.....</u>	<u>7</u>
<u>Web – site internet .....</u>	<u>7</u>
<u>iOS.....</u>	<u>13</u>
<u>Android .....</u>	<u>15</u>
<u>Tableau de checklist de la bêta .....</u>	<u>17</u>

# Chapitre 1

## Rappel de l'EIP

### 1.1 Qu'est-ce qu'un EIP et Epitech ?

Epitech est une école d'expertise informatique qui propose un cursus en cinq ans et qui délivre à son issue un diplôme d'Expert en Technologies de l'Information certifié Niveau 1 par l'Etat.

La particularité d'Epitech est de proposer une pédagogie par projet, c'est-à-dire accomplir une mission en un temps défini avec seulement un minimum de soutien de la part du corps encadrant.

Cela à l'instar d'une mission réelle en entreprise. L'un des projets fondamentaux au cours de ce cursus est l'EIP (Epitech Innovative Project). Il consiste à rassembler autour d'une idée novatrice six à quinze étudiants qui devront la développer et la rendre viable en 5ème année d'Epitech. En effet, l'EIP dure environ deux ans et demi et commence en 3ème année pour se concrétiser en un projet commercialisable en 5ème.

### 1.2 Principe de base du système futur

CLIMB s'inscrit dans le domaine artistique. Cela peut comprendre la musique, le chant, la danse, le dessin, la photo, le street art, la cuisine, la musique instrumentale, le parcours et une catégorie de talents divers. Bien que notre zone d'action soit diverse et variée, nous nous concentrons uniquement sur le marché artistique et non pas des vidéos généralistes.

CLIMB vise principalement trois cibles. En premier lieu, les amateurs culturels et artistiques qui souhaitent découvrir de nouveaux talents dans le domaine de la danse, du chant et ceux mentionnés plus haut. Ou bien plus simplement profiter de notre plateforme pour répondre à leur curiosité artistique.

Ensuite, nous nous proposons d'offrir aux artistes amateurs et confirmés une plateforme qui leurs permettra de diffuser leurs œuvres et ainsi mieux se faire connaître du public. De plus, ils pourront également confronter leurs talents. Enfin, nous visons les professionnels de la musique comme les chasseurs de têtes qui trouveront grâce à notre plateforme un réservoir de talents.

Nous nous sommes fixés quatre objectifs qui sont de :

1. Promouvoir les artistes et leurs œuvres.
2. Permettre aux utilisateurs d'interagir avec et de soutenir les artistes qui leurs plaisent grâce au système ludique d'affrontement (« Battle ») que nous offrons. Hormis le vote, ils auront de plus à leur disposition le « like », « dislike », « follow » pour faire connaître leur disposition face aux artistes.
3. Adapter le système de « Battle », qui existe principalement dans le monde réel, pour l'adapter au monde numérique.
4. Guider les utilisateurs vers une offre artistique de qualité et sans cesse renouvelée.

L'EIP CLIMB est découpé en trois parties fonctionnelles : site web, application Android et IOS.

Le site web sera l'application principale et conjuguée au serveur backend permettra aux utilisateurs d'envoyer des vidéos, les lire et de lancer les battles. Les deux applications mobiles serviront principalement aux utilisateurs de suivre les battles et de pouvoir accéder aisément à notre contenu où qu'ils soient. Le site internet stockera les données sur le backend. Le backend fournira l'API qui permettra la communication entre le site, les applications mobiles et le backend.

Le site et les applications mobiles feront des requêtes au backend dans le cadre de l'ensemble des actions typiques de connexion, inscription des utilisateurs, lecture, chargement des vidéos par exemple. La partie backend sera développée en python avec le framework Django. Un framework simple et rapide à prendre en main. Le site web sera développé en HTML5/CSS3 avec l'aide du framework Twitter Bootstrap pour la partie frontend, et avec Django pour la partie backend. Le backend sera hébergé sur un serveur (kimsufi ou online), avec une distribution Linux Debian.

### 1.3 Définition

- /A

- API (Application Programming Interface) : un ensemble de classes, de méthodes ou de fonction qui sert de façade par laquelle un logiciel offre des services à d'autres logiciels.

- /B

- Backend : un back-end est un terme désignant un étage de sortie d'un logiciel devant produire un résultat. On l'oppose au front-end (aussi appelé un frontal) qui lui est la partie visible de l'iceberg.

- Battles : dans le contexte de notre projet, il s'agit des vidéos démontrant le talent des artistes et destinées aux duels et compétitions entre eux.

- /C

- CMS (Content Management System) : c'est une famille de solution destinés à la conception et à la mise à jour dynamique de sites Web. Ils permettent de s'intéresser qu'au contenu à publier.

- CVE (Common Vulnerabilities and Exposures) : dictionnaire d'informations publiques relatives aux vulnérabilités informatiques. Par m'éméonymie, on emploie souvent le terme CVE à la place de CVE ID (ou identifiant CVE), qui lui désigne le numéro qui renvoie à la fiche descriptive complète de cette vulnérabilité. Exemple: CVE-2013-4343.

- /F

- Frontend : La partie frontend sera la partie avec laquelle l'utilisateur va interagir. Le serveur frontal intercepte les requêtes utilisateur et les ré-voient vers le serveur backend permettant ainsi la communication entre les deux parties.



- /V

- VM (Machine Virtuelle) : une machine virtuelle est une illusion d'un appareil informatique créée par un logiciel d'émulation. Le logiciel d'émulation simule la présence de ressources matérielles et logicielles permettant d'exécuter des programmes dans les mêmes conditions que celles de la machine simulée.

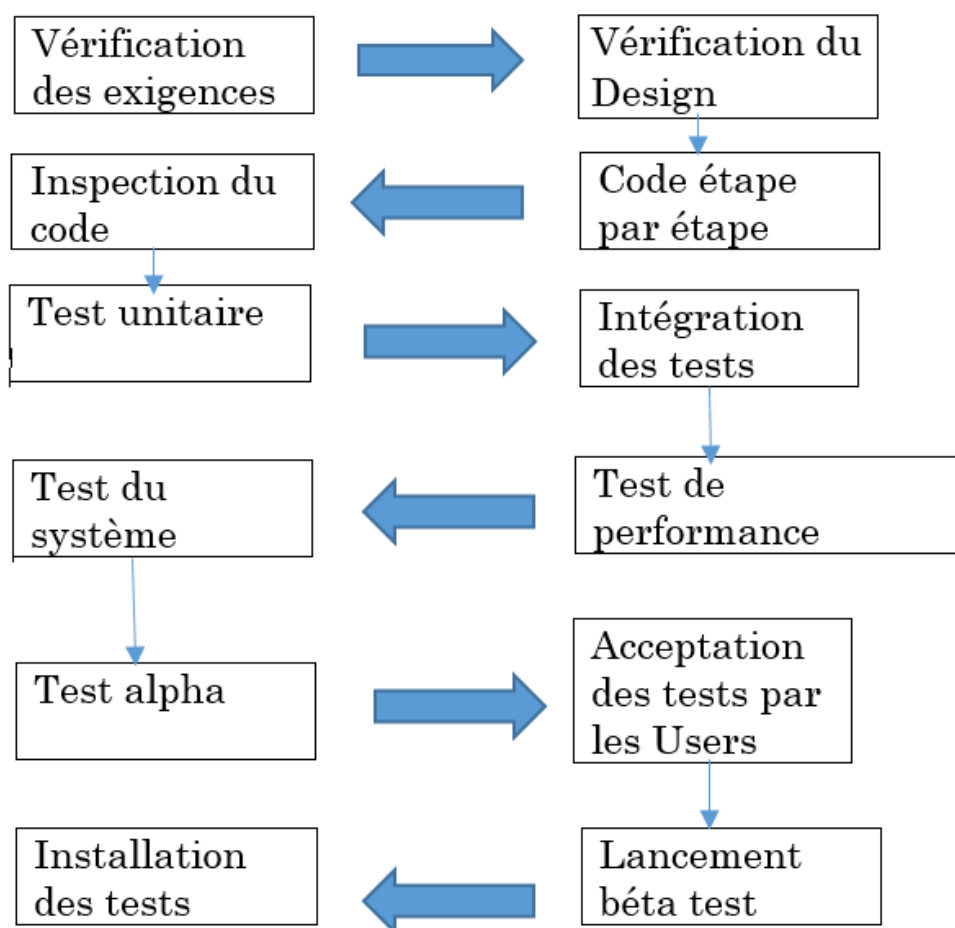
-[Version Bêta]

Version de test comportant toutes les fonctionnalités d'un programme. C'est grâce à cette version que les testeurs remontent les éventuels problèmes.

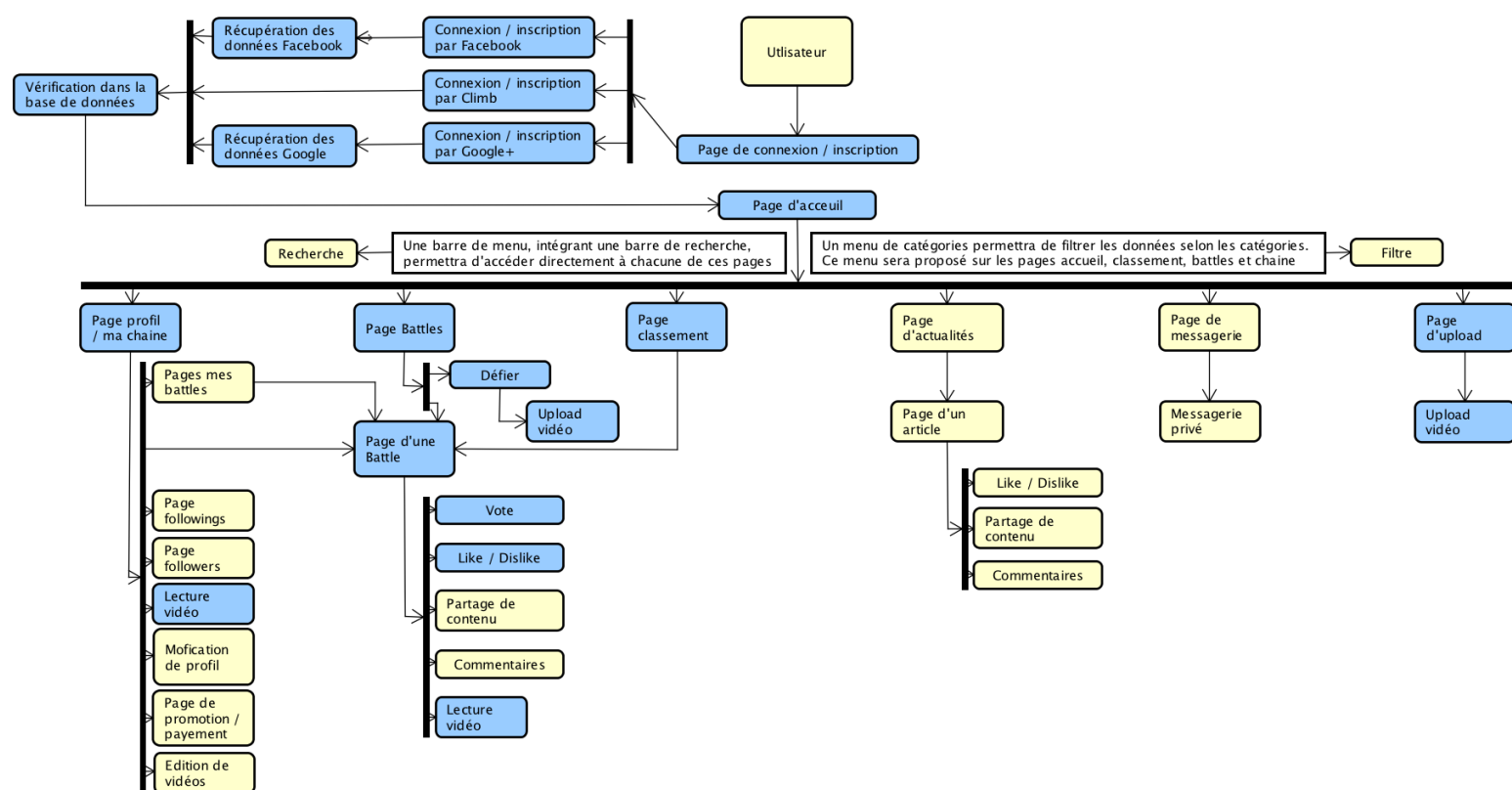
## Plan final de la bêta

Voici ci-dessous les étapes que nous sommes en train de mettre en place afin de préparer le lancement de la bêta test de juillet pour notre projet CLIMB. En effet, nous avons commencé à adopter un processus d'assurance qualité au sein du groupe Climb qui d'améliorer la qualité de nos release ainsi que d'assurer un lancement de bêta test le plus fluide possible.

### Schéma de validation et d'assurance qualité de la bêta



# Architecture globale du projet



Ce schéma fonctionnel est valable pour les 3 plateformes du projet : Web, IOS, Android. Nous avons différencié sur ce schéma les éléments en bleu représentant les fonctionnalités incluses dans la bêta des éléments en jaune qui sont les fonctionnalités exclues de la bêta.

Toutes les fonctionnalités majeures seront présentes dans cette bêta. Y sera exclu le système de messagerie, de commentaires, l'édition de vidéos ainsi que certaines fonctionnalités mineures.

# Les livrables

Dans cette partie, nous allons vous décrire les 3 livrables ainsi que les scénarios associés que nous présenterons lors de la bêta de juillet 2017. Il s'agit, premièrement, du site internet Climb, qui constitue le cœur de notre projet. Ensuite, nous vous présenterons l'applications mobiles IOS et enfin l'application Android.

Il est à noter que les fonctionnalités présentées durant cette bêta seront pratiquement les mêmes entre les versions Web, IOS et Android. C'est pourquoi nous avons décidé en vertu des consignes liées à ce document de distribuer au sein des trois scénarios l'explication et la checklist des nombreuses fonctionnalités.

## I) Web – Site internet Climb

### Scénario

Dans ce scénario, nous allons décrire le processus utilisateur qu'un utilisateur lambda suivra pour avoir accès aux services offerts par notre plateforme web : le site internet Climb.

Précisons dès maintenant que nous partons du principe que chaque page internet se chargera de manière normale avec l'ensemble du contenu adéquat et nécessaire à l'utilisation de la plateforme. Cependant, nous aborderons évidemment l'éventualité d'une erreur ou d'un dysfonctionnement d'une fonctionnalité et donc la gestion d'erreur qui doit y être associée.

Partons de l'hypothèse qu'une personne entende parler de la plateforme Climb. Elle commence par taper l'adresse du site de Climb dans notre navigateur avant de d'arriver sur la page de départ de Climb. Sur cette page, l'utilisateur voit deux boutons qui attirent son attention. Le premier est le bouton connexion. Le second est le bouton inscription.

Mettons que l'utilisateur veuille continuer, il faut que l'utilisateur s'inscrive pour avoir accès au contenu du site. Dans ce cas, l'utilisateur clique sur le bouton inscription. Ce clic amène une nouvelle interface contenant les champs nécessaires à l'inscription de l'utilisateur.

Il verra apparaître les champs : nom d'utilisateur, mot de passe, adresse courriel.

L'utilisateur remplit ces trois champs et clique sur le bouton « Valider ». Si tout se déroule bien, il pourra continuer.

☐ Inscription

- ☐ Nom d'utilisateur
- ☐ Mot de passe
- ☐ Adresse courriel

Dans le cas où il ne remplit pas les champs selon les normes de notre système, l'utilisateur verra apparaître à l'écran un message d'erreur lui indiquant la cause de l'erreur et la manière de corriger son erreur. Typiquement, si un utilisateur ne remplit pas le nom d'utilisateur il verra un message d'erreur lui indiquant les normes du système. De même, il recevra un message similaire si l'utilisateur se trompe en remplissant les champs du mot de passe et de l'adresse courriel.

☐ Inscription – gestion d'erreur

- ☐ Nom d'utilisateur – message d'erreur
- ☐ Mot de passe – message d'erreur
- ☐ Adresse courriel – message d'erreur

Une fois l'inscription complétée par le clic sur le bouton « Valider », l'utilisateur retourne sur la page de départ et pourra dès lors remplir les champs pour se connecter à notre site internet. Il peut d'une part se connecter avec un compte propre à notre plateforme mais également grâce à un bouton de connexion Facebook.

Dès ce moment, l'utilisateur devra remplir les champs : nom d'utilisateur et mot de passe.

☐ Connexion - Climb

- ☐ Nom d'utilisateur
- ☐ Mot de passe

Dans le cas où il ne remplit pas les champs selon les normes de notre système, l'utilisateur verra apparaître à l'écran un message d'erreur lui indiquant la cause de l'erreur et la manière de corriger son erreur. Par exemple, si l'utilisateur se trompe dans le nom d'utilisateur, il verra un message lui indiquant qu'il y a une erreur dans le nom de l'utilisateur ou que l'utilisateur n'existe pas. De même, il recevra un message similaire si l'utilisateur se trompe en remplissant le champ du mot de passe. Le message lui indiquera qu'il a entré un mauvais mot de passe.

☐ Connexion – gestion d’erreur

- ☐ Nom d’utilisateur – message d’erreur « Utilisateur inexistant ou incorrect. ».
- ☐ Mot de passe – message d’erreur « Mauvais mot de passe. ».

L’utilisateur peut alternativement se connecter grâce au bouton Facebook ou Google +. Il lui suffit de cliquer sur le bouton Facebook / Google + et ensuite de remplir les champs nom d’utilisateur et mot de passe. Un clic sur celui-ci permettra de récupérer les données de connexion Facebook afin de faciliter l’inscription sur notre site. De la même façon si le compte est trouvé alors la connexion s’établira sinon un message d’erreur apparaîtra.

☐ Connexion – Facebook

- ☐ Nom d’utilisateur
- ☐ Mot de passe

☐ Connexion – Google +

- ☐ Nom d’utilisateur
- ☐ Mot de passe

Si l’utilisateur se trompe dans le remplissage des champs nom d’utilisateur et/ou mot de passe, il recevra un message d’erreur approprié.

☐ Connexion Facebook – gestion d’erreur

- ☐ Nom d’utilisateur – message d’erreur « Utilisateur inexistant ou incorrect. »
- ☐ Mot de passe – message d’erreur « Mauvais mot de passe. »

☐ Connexion Google + – gestion d’erreur

- ☐ Nom d’utilisateur – message d’erreur « Utilisateur inexistant ou incorrect. »
- ☐ Mot de passe – message d’erreur « Mauvais mot de passe. »

Un clic sur un bouton « connexion » lancera une vérification de la présence du compte dans la base de données. Validant cette étape, l'utilisateur est redirigé vers la page d'accueil.

L'utilisateur sera présenté avec de nombreuses options. La page d'accueil sera composée de plusieurs éléments.

Un carrousel où défileront automatiquement des événements récents propre au site (comme une Battle en cours, un résultat, l'actualité d'un artiste de la communauté ou tout autres informations). L'utilisateur pourra également naviguer entre les articles avec des flèches et des points.

#### ☐ Carrousel

Il suffit donc à l'utilisateur de cliquer sur les différents éléments pour les sélectionner et naviguer entre les vidéos, Battles, catégories artistiques, menu et carrousel. Le clic chargera la page auquel le lien amène.

Le clic sur la ligne de vidéos dans la page d'accueil permettra à l'utilisateur de voir la page hébergeant la vidéo.

#### ☐ Ligne de vidéos

Le clic sur la ligne de Battles permettra à l'utilisateur de charger la page hébergeant la Battle qu'il a sélectionné.

#### ☐ Ligne de Battles

Le clic sur une catégorie permettra de n'afficher que les vidéos et Battles appartenant à la catégorie sélectionnée.

#### ☐ Colonne des différentes catégories artistiques

Une barre de menu permettant de naviguer sur les différentes pages du site web en affichant les raccourcis liés à ceux-ci.

☐ Barre de menu

Si par exemple l'utilisateur était un artiste, il pourrait vouloir envoyer une vidéo sur notre serveur pour la partager. Dans ce cas, il lui suffit de cliquer sur le bouton upload de la barre de menu pour être redirigé vers la page d'upload de vidéo. Sur cette page, il aura au moins un bouton charger sur lequel il devra cliquer. En cliquant dessus, il verra apparaître une fenêtre lui demandant le lieu du fichier qu'il souhaite uploader. Seul pourront être uploadés les fichiers médias autorisés par notre système. En conséquence, s'il tente d'uploader un fichier du mauvais type, il recevra un message d'erreur lui indiquant le cas et lui demandant de réessayer avec un fichier respectant les normes imposées.

☐ Upload de vidéos☐ Upload de vidéos – message d'erreur

En naviguant sur la page d'accueil, l'utilisateur pourra consulter le classement hebdomadaire des battles. S'il est intéressé par une Battle du classement en particulier, il lui suffit de cliquer sur le titre ou l'image de celle-ci pour que la page associée se charge. La page classement donnera accès à une vérification hebdomadaire des Battles remportées, perdues et des plus populaires par des classements.

☐ Classement des Battles

Ensuite, l'utilisateur souhaitant consulter des Battles visitera la page des Battles. Il y trouvera plusieurs Battles en cours. Il pourra choisir la catégorie des Battles en cliquant sur la catégorie de son choix disponible dans le menu disponible dans la page Battle. Les battles seront représentées par une image contenant le nom des artistes.

☐ Menu des catégories artistiques☐ Accès aux Battles

La page d'une Battle présentera une confrontation entre deux vidéos. Deux lecteurs vidéo seront accessibles, chacun diffusant la vidéo d'un artiste différent. L'utilisateur va consulter les deux vidéos en cliquant sur le symbole de lecture l'une après l'autre. Le lecteur de vidéo lancera la vidéo et l'utilisateur pourra ainsi se divertir.



☐ Lecteur vidéo – lecture des Battles

Dans le cas où il y aurait un problème du côté serveur pour fournir le contenu ou du côté client, un message d'erreur apparaîtra pour expliquer la cause de l'erreur et invitera éventuellement la personne à recharger la vidéo ou la page dans son navigateur.

☐ Lecteur vidéo – message d'erreur.

Partant de l'hypothèse que l'utilisateur apprécie plus une des deux vidéos de la Battle, il pourra utiliser le système de vote. Celui-ci sera l'outil qui permettra d'élire la vidéo qui selon l'utilisateur doit remporter la Battle. Un clic sur le bouton de vote incrémentera le compteur de vote et modifiera le résultat de la Battle. A l'issue de la Battle, le classement sera modifié en conséquence.

☐ Système de vote

De plus, si l'utilisateur souhaite seulement aimer la vidéo sans voter pour celle-ci, il peut le faire grâce au système de like pour lui permettre d'évaluer chacune des vidéos. Il s'agira simplement de l'inverse pour le dislike si l'utilisateur souhaite signaler une vidéo ne lui plais pas. Un clic sur le bouton de like ou dislike devra incrémenter le compteur correspondant et afficher le résultat sur la page d'origine du compteur. Le système de like et dislike servira simplement à donner une appréciation ou un ressenti de la Battle.

☐ Système de like / dislike.

Suivant si l'utilisateur est un artiste, à partir de la page Battles, celui-ci pourra lancer un défi à l'adversaire en cliquant sur le bouton défier à partir de sa vidéo. Cela lancera un défi à l'adversaire qui pourra accepter ou refuser le défi. Suivant notre scénario, l'adversaire acceptant le défi, le système de Battle est lancé et la vidéo de l'utilisateur ainsi que celle que son adversaire aura choisie seront ajoutées à la queue des nouvelles Battles.

☐ Système de défi☐ Ajout de la Battle à la page Battles

Enfin, l'utilisateur qui s'est divertit peut se déconnecter du système en cliquant sur le bouton déconnexion. Il quittera ainsi le site et retournera à la page de connexion.

☐ Déconnexion

En cas de problème de déconnexion, il recevra un message l'alertant du problème et lui indiquant éventuellement une marche à suivre.

☐ Déconnexion – message d'erreur

## II) iOS – Application mobile

### Scénario

Dans ce scénario, nous allons décrire le processus utilisateur qu'un utilisateur moyen suivra pour avoir accès aux services offerts par notre application IOS Climb. Nous ajouterons que vous pouvez vous référer à la partie web pour certaines fonctionnalités dont l'utilisation y est expliquée et dont nous n'avons pas voulu embarrasser le lecteur pour cause de redondance. Nous rappelons que l'application mobile apporte les mêmes fonctionnalités dans le cadre de la bêta que le site web.

Prenons comme exemple un utilisateur prenant une pause-café. Une fois que l'utilisateur lance l'application, il se retrouvera sur la page de connexion. Confère la partie inscription et connexion de la partie web pour de plus amples informations sur celles-ci. Il suffit alors qu'il entre l'identifiant et le mot de passe pour se connecter.

☐ Inscription mobile

- ☐ Nom d'utilisateur

- ☐ Mot de passe

- ☐ Adresse courriel

☐ Connexion mobile Facebook- Climb

- ☐ Nom d'utilisateur

- ☐ Mot de passe

☐ Connexion mobile Facebook– gestion d’erreur

-☐ Nom d’utilisateur – message d’erreur « Utilisateur inexistant ou incorrect. ».

-☐ Mot de passe – message d’erreur « Mauvais mot de passe. ».

Une fois connecté, l’utilisateur voit dans la page d’accueil l’image d’une vidéo qui attire son regard et appuie dessus afin d’accéder à cette vidéo.

☐ Ligne de vidéos

Il accède à cette vidéo qui n’est pas destinée à une Battle mais qui peut-être sert, par exemple, d’entraînement pour un artiste. N’appréciant pas cette vidéo, l’utilisateur appuie sur le bouton dislike lié à cette vidéo.

☐ Système de dislike

La vidéo se retrouve donc notée avec un dislike de plus. N’en ayant pas terminé et voulant finir sur une note positive, il navigue pour accéder à la page Battle de l’application. Appuyant sur la barre de menu, il voit se dérouler celui-ci et sélectionne Battles.

☐ Barre de menu☐ Accès aux Battles

Il consulte alors une Battle d’un artiste nouveau venu en musique K-POP face à un autre. Il appuie sur les deux vidéos pour les lire. Préférant le premier, il vote pour lui.

☐ Lecteur vidéo - lecture de Battle☐ Lecteur vidéo – message d’erreur☐ Système de vote

Satisfait de son divertissement, il se déconnecte de l’application en appuyant sur le bouton de déconnexion et repart à son bureau pour poursuivre son travail.

- ☐ Déconnexion
- ☐ Déconnexion – gestion d’erreur

### III ) Android – Application mobile

#### Scénario

Dans ce scénario, nous allons décrire le processus utilisateur qu’un utilisateur moyen suivra pour avoir accès aux services offerts par notre application Android Climb. Nous ajouterons que vous pouvez vous référer à la partie web pour certaines fonctionnalités dont l’utilisation y est expliquée et dont nous n’avons pas voulu embarrasser le lecteur pour cause de redondance. Nous rappelons que l’application mobile apporte les mêmes fonctionnalités dans le cadre de la bêta que le site web.

Ce scénario a pour protagoniste un artiste souhaitant partager sa nouvelle vidéo d’entraînement en hip-hop au reste du monde. Ses amis ayant filmé sa vidéo avec son smartphone Android, l’artiste se connecte alors à l’application Climb pour la partager.

- ☐ Connexion mobile Google + – Climb
  - ☐ Nom d’utilisateur
  - ☐ Mot de passe
- ☐ Connexion mobile Google + – gestion d’erreur
  - ☐ Nom d’utilisateur – message d’erreur « Utilisateur inexistant ou incorrect. ».
  - ☐ Mot de passe – message d’erreur « Mauvais mot de passe. ».

Arrivé à la page d’accueil après sa connexion, il décide de se lancer dans l’upload de sa vidéo. Il appuie donc sur la barre de menu pour lancer le menu déroulant et accéder à la page upload de vidéo.

- ☐ Barre de menu
- ☐ Page d’upload

Sur la page d'upload, l'artiste va appuyer sur le bouton charger. Cela ouvrira une nouvelle fenêtre lui demandant le lieu du fichier qu'il souhaite uploader. Seul pourront être uploadés les fichiers médias autorisés par notre système. En conséquence, s'il tente d'uploader un fichier du mauvais type, il recevra un message d'erreur lui indiquant le cas et lui demandant de réessayer avec un fichier respectant les normes imposées.

☐ Upload de vidéos

☐ Upload de vidéos – message d'erreur

Il recevra un message de confirmation lui rassurant que l'opération d'envoi du fichier s'est bien déroulée. A partir de là, l'utilisateur va vouloir vérifier la qualité de sa vidéo récemment uploadé. En conséquence, l'artiste va naviguer vers la page de son profil / ma chaîne pour consulter sa vidéo récemment uploadé.

☐ Mon profil / ma chaîne

Il arrive sur la page des vidéos et trouve sa vidéo. Il clique sur l'image de sa vidéo et se retrouve dirigée vers la page de la vidéo. Il clique dès lors sur le bouton de lecture pour apprécier son œuvre et vérifier celle-ci.

☐ Lecteur vidéo – Lecture

Enfin, il décide de retourner s'entraîner et se déconnecte de son compte avant de quitter l'application Android.

☐ Déconnexion

☐ Déconnexion – gestion d'erreur

## Tableau de checklist de la bêta

Livrables	Fonctionnalités	Checklist	Erreur (Commentaires)
Web	Inscription	<input type="checkbox"/>	
Web	- Nom d'utilisateur - Mot de passe - Adresse courriel	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Web	Inscription – gestion d'erreur		
Web	- Nom d'utilisateur – message d'erreur - Mot de passe – message d'erreur - Adresse courriel – message d'erreur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Web	Connexion standard	<input type="checkbox"/>	
Web	- Nom d'utilisateur - Mot de passe	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Web	Connexion standard – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
Web	- Nom d'utilisateur – message d'erreur - Mot de passe – message d'erreur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Web	Connexion Facebook	<input type="checkbox"/>	
Web	- Nom d'utilisateur - Mot de passe	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Web	Connexion Facebook – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
Web	- Nom d'utilisateur – message d'erreur - Mot de passe – message d'erreur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Web	Connexion Google +	<input type="checkbox"/>	
Web	- Nom d'utilisateur - Mot de passe	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Web	Connexion Google + – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
Web	- Nom d'utilisateur – message d'erreur - Mot de passe – message d'erreur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Web	Accueil - Carrousel de news	<input type="checkbox"/>	
Web	Accueil – Vidéos	<input type="checkbox"/>	
Web	Accueil – Battles	<input type="checkbox"/>	
Web	Accueil – Sélection de catégorie	<input type="checkbox"/>	
Web	Accueil – Barre de menu	<input type="checkbox"/>	
Web	Classement – Battles (image)	<input type="checkbox"/>	
Web	Classement – Battles (titre)	<input type="checkbox"/>	

Web	Battles – Sélection de catégorie	<input type="checkbox"/>	
Web	Battles – Sélection (image)	<input type="checkbox"/>	
Web	Battles – Sélection (titre)	<input type="checkbox"/>	
Web	Battles – Lecture vidéos	<input type="checkbox"/>	
Web	Battles – Lecture vidéo – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
Web	Like/Dislike	<input type="checkbox"/>	
Web	Vote	<input type="checkbox"/>	
Web	Lecteur vidéo	<input type="checkbox"/>	
Web	Lecteur vidéo – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
Web	Upload de vidéo	<input type="checkbox"/>	
Web	Upload de vidéo – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
Web	Mon profil / ma chaîne	<input type="checkbox"/>	
Web	Système de défi	<input type="checkbox"/>	
Web	Ajout de la Battle	<input type="checkbox"/>	
Web	Déconnexion	<input type="checkbox"/>	
Web	Déconnexion – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
iOS	Inscription	<input type="checkbox"/>	
iOS	- Nom d'utilisateur - Mot de passe - Adresse courriel	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
iOS	Inscription – gestion d'erreur		
iOS	- Nom d'utilisateur – message d'erreur - Mot de passe – message d'erreur - Adresse courriel – message d'erreur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
iOS	Connexion standard	<input type="checkbox"/>	
iOS	- Nom d'utilisateur - Mot de passe	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
iOS	Connexion standard – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
iOS	- Nom d'utilisateur – message d'erreur - Mot de passe – message d'erreur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
iOS	Connexion Facebook	<input type="checkbox"/>	
iOS	- Nom d'utilisateur - Mot de passe	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
iOS	Connexion Facebook – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
iOS	- Nom d'utilisateur – message d'erreur - Mot de passe – message d'erreur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
iOS	Connexion Google +	<input type="checkbox"/>	

iOS	- Nom d'utilisateur - Mot de passe	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
iOS	Connexion Google + – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
iOS	- Nom d'utilisateur – message d'erreur - Mot de passe – message d'erreur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
iOS	Accueil - Carrousel de news	<input type="checkbox"/>	
iOS	Accueil – Vidéos	<input type="checkbox"/>	
iOS	Accueil – Battles	<input type="checkbox"/>	
iOS	Accueil – Sélection de catégorie	<input type="checkbox"/>	
iOS	Accueil – Barre de menu	<input type="checkbox"/>	
iOS	Classement – Battles (image)	<input type="checkbox"/>	
iOS	Classement – Battles (titre)	<input type="checkbox"/>	
iOS	Battles – Sélection de catégorie	<input type="checkbox"/>	
iOS	Battles – Sélection (image)	<input type="checkbox"/>	
iOS	Battles – Sélection (titre)	<input type="checkbox"/>	
iOS	Battles – Lecture vidéo	<input type="checkbox"/>	
iOS	Battles – Lecture vidéo – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
iOS	Like/Dislike	<input type="checkbox"/>	
iOS	Vote	<input type="checkbox"/>	
iOS	Lecteur vidéo	<input type="checkbox"/>	
iOS	Lecteur vidéo – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
iOS	Upload de vidéo	<input type="checkbox"/>	
iOS	Upload de vidéo – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
iOS	Mon profil / ma chaîne	<input type="checkbox"/>	
iOS	Système de défi	<input type="checkbox"/>	
iOS	Ajout de la Battle	<input type="checkbox"/>	
iOS	Déconnexion	<input type="checkbox"/>	
iOS	Déconnexion – message d'erreur	<input type="checkbox"/>	
Android	Inscription	<input type="checkbox"/>	
Android	- Nom d'utilisateur - Mot de passe -Adresse courriel	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Android	Inscription – gestion d'erreur		
Android	-Nom d'utilisateur – message d'erreur -Mot de passe – message d'erreur -Adresse courriel – message d'erreur	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Android	Connexion standard	<input type="checkbox"/>	
Android	- Nom d'utilisateur - Mot de passe	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	



Android	Connexion standard – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
Android	- Nom d’utilisateur – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
	- Mot de passe – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
Android	Connexion Facebook	<input type="checkbox"/>	
Android	- Nom d’utilisateur	<input type="checkbox"/>	
	- Mot de passe	<input type="checkbox"/>	
Android	Connexion Facebook – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
Android	- Nom d’utilisateur – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
	- Mot de passe – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
Android	Connexion Google +	<input type="checkbox"/>	
Android	- Nom d’utilisateur	<input type="checkbox"/>	
	- Mot de passe	<input type="checkbox"/>	
Android	Connexion Google + – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
Android	- Nom d’utilisateur – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
	- Mot de passe – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
Android	Accueil - Carrousel de news	<input type="checkbox"/>	
Android	Accueil – Vidéos	<input type="checkbox"/>	
Android	Accueil – Battles	<input type="checkbox"/>	
Android	Accueil – Sélection de catégorie	<input type="checkbox"/>	
Android	Accueil – Barre de menu	<input type="checkbox"/>	
Android	Classement – Battles (image)	<input type="checkbox"/>	
Android	Classement – Battles (titre)	<input type="checkbox"/>	
Android	Battles – Sélection de catégorie	<input type="checkbox"/>	
Android	Battles – Sélection (image)	<input type="checkbox"/>	
Android	Battles – Sélection (titre)	<input type="checkbox"/>	
Android	Battles – Lecture vidéo	<input type="checkbox"/>	
Android	Battles – Lecture vidéo – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
Android	Like/Dislike	<input type="checkbox"/>	
Android	Vote	<input type="checkbox"/>	
Android	Lecteur vidéo	<input type="checkbox"/>	
Android	Lecteur vidéo – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
Android	Upload de vidéo	<input type="checkbox"/>	
Android	Upload de vidéo – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	
Android	Mon profil / ma chaîne	<input type="checkbox"/>	
Android	Système de défi	<input type="checkbox"/>	
Android	Ajout de la Battle	<input type="checkbox"/>	
Android	Déconnexion	<input type="checkbox"/>	
Android	Déconnexion – message d’erreur	<input type="checkbox"/>	