



Premiers Pas en Ingénierie Logicielle

Projet de L3 en S6 Info

---

## Cahier des charges

### Systeme de Gestion des Taches

---

*Auteurs :*

M. Abdel Wahed BENABBOU

M. Amine BENCHARIF

M. Yann CAEL

M. Aghiles MANSEUR

M. Gaetan PELTE

M. Bryan VIRTE

*Encadrants :*

Pr. Mathieu CONSTANT

Pr. Phuc NGO HOAI DIEM

Version 0.1 du  
11 avril 2018



# Table des matières

<b>Cas d'utilisations</b>	<b>3</b>
2.1 L'utilisateur s'identifie pour se connecter . . . . .	3
2.2 L'utilisateur s'inscrit à la plateforme . . . . .	7
2.3 L'utilisateur consulte sa liste personnelle . . . . .	9
2.4 L'utilisateur consulte la liste d'utilisateurs et gère ses favoris . . . . .	11
2.5 L'utilisateur gère son compte . . . . .	13
2.6 L'utilisateur consulte les évènements publics . . . . .	15
2.7 L'utilisateur s'inscrit à un évènement public . . . . .	17
2.8 L'utilisateur accepte une invitaion . . . . .	19
2.9 L'utilisateur consulte sa liste d'évènements . . . . .	21
2.10 L'utilisateur se désinscrit d'un évènement . . . . .	23
2.11 L'utilisateur crée un évènement . . . . .	23
2.12 L'utilisateur gère un évènement . . . . .	25
2.13 Diagramme des cas d'utilisation . . . . .	28
<b>Scénarios</b>	<b>29</b>
3.1 Un utilisateur s'inscrit . . . . .	29
3.2 Un utilisateur se Connecte . . . . .	30
3.3 Un utilisateur consulte et souhaite s'inscrire la liste des évènements publics	30
3.4 Un utilisateur connecté consulte un évènement et le modifie . . . . .	31
3.5 Un utilisateur connecté souhaite créer un évènement . . . . .	32
3.6 Un utilisateur connecté souhaite partager un évènement avec un autre . . .	32

3.7	Un utilisateur connecté souhaite consulter la liste des utilisateurs, ses favoris et ajouter un nouveau favori . . . . .	33
3.8	Un utilisateur connecté souhaite supprimer un évènement . . . . .	34
3.9	Un utilisateur souhaite se retirer d'un évènement . . . . .	35
3.10	Un utilisateur reçoit une invitation . . . . .	35
3.11	Un utilisateur connecté souhaite se déconnecter . . . . .	36

# Table des figures

2.1	Maquette de Connexion PC . . . . .	3
2.2	Maquette de Connexion Mobile . . . . .	4
2.3	Maquette de mot de passe Oublié PC . . . . .	5
2.4	Maquette de mot de passe Oublié Mobile . . . . .	6
2.5	Maquette Inscription PC . . . . .	7
2.6	Maquette Inscription Mobile . . . . .	8
2.7	Maquette Accueil PC . . . . .	9
2.8	Maquette Accueil Mobile . . . . .	10
2.9	Maquette Gestion Utilisateurs PC . . . . .	11
2.10	Maquette Gestion Utilisateurs Mobile . . . . .	12
2.11	Maquette Gestion Compte PC . . . . .	13
2.12	Maquette Gestion Compte Mobile . . . . .	14
2.13	Maquette Liste Publique PC . . . . .	15
2.14	Maquette Liste Publique Mobile . . . . .	16
2.15	Maquette Evenement PC . . . . .	17
2.16	Maquette Evenement Mobile . . . . .	18
2.17	Maquette Invitaion PC . . . . .	19
2.18	Maquette Invitaion Mobile . . . . .	20
2.19	Maquette page Evenement PC . . . . .	21
2.20	Maquette page Evenement Mobile . . . . .	22
2.21	Maquette Creation Evenement PC . . . . .	23
2.22	Maquette Creation Evenement Mobile . . . . .	24
2.23	Maquette Gestion Evenement PC . . . . .	26

2.24	Maquette Gestion Evenement Mobile . . . . .	27
2.25	Diagramme des cas d'utilisation . . . . .	28

## Ce que nous voulons :

Un système de gestion de tâches à faire (TODO lists), potentiellement partageables.

### **Une application web et mobile :**

C'est à dire un site web fonctionnant sur navigateur pc tout comme mobile.

### **Un mode d'emploi utilisateur :**

C'est à dire une page d'aide à l'utilisation pour les différentes personnes qui vont interagir avec le système.

### **Un mode d'emploi d'installation :**

Un guide qui servira à mettre en place le système produit.

### **Un site git hub :**

Un historique d'avancement du produit en ligne.

### **La plateforme a des utilisateurs :**

Chaque utilisateur aura besoin d'un compte utilisateur donc d'être inscrit puis connecté.

### **Un utilisateur connecté à accès à :**

la liste des utilisateurs inscrits.

### **Une tâche peut être de différents types :**

- Les tâches simples : Contiennent un intitulé.
- Les tâches assignés : Contiennent une personne en charge en plus d'un intitulé.
- Les tâches de répartition : Contiennent une liste de quantités (un nombre ou répartition) assigné à une personne en plus d'un intitulé pour l'intégralité de la tâche.

### **Un événement contient :**

- Une liste de tâches.
- Un champ pour définir s'il s'agit d'un événement privé ou public.
- Au minimum un intitulé et une date.
- Potentiellement une date de fin, un lieu, des informations complémentaires (texte à remplir)

### **Un événement est partageable avec différents utilisateurs de la plateforme :**

- Chaque événement partagé donne des droits non-éditeurs à l'invité, sauf si les droits d'édition ont été spécifiés dans l'invitation.

**Il est bien sûr possible de modifier divers éléments d'un événement**

### **Chaque utilisateur possède une liste d'événements.**

Chaque compte utilisateur définit plus tôt, contiendra une liste d'événements.

**Different droits sur les événements :** Personne associé à un événement possède

un statut placé à :

- Propriétaire : Tous les droits y compris suppression.
- Editeur : Modification de tâches et assignations.
- Non-éditeur : Droit de lecture et complétion de tâches assignés.

**Un propriétaire peut partager un événement avec un autre utilisateur :**

Dans le cas d'une invitation, l'invité doit accepter l'invitation (valider) pour être ajouté à l'événement, l'invitation contiendra les informations sur l'événement et éventuellement une tâche assignée, il faudra accepter pour avoir la liste complète des tâches de l'événement et les autres utilisateurs participants à l'événement.

**Tout participant peut se désinscrire d'un événement sans validation du propriétaire**

- Dans une telle situation le propriétaire est prévenu de la désinscription de l'utilisateur.

**Dans le cas d'un événement public :**

- Les utilisateurs non connectés peuvent la consulter.
- Les utilisateurs connectés peuvent envoyer une requête pour rejoindre l'événement au propriétaire.

**Suppression :**

- Automatique : Si la date de fin est connue, un événement est automatiquement supprimé une fois la date de fin arrivée.
- Manuelle : Un propriétaire peut décider de supprimer un événement entièrement, dans un tel cas les utilisateurs participants recevront une notification de suppression de l'événement.


**Les notifications tels que la réception d'invitation seront effectuées par mail.**



# Cas d'utilisations

## 2.1 L'utilisateur s'identifie pour se connecter

Un utilisateur possédant un compte peut s'identifier sur la page de connexion afin d'avoir accès à son espace personnel et naviguer sur le site, en cas de perte de mot de passe une page lui permet de recevoir ce dernier par email.



The image shows a web browser window with the title "TODO : Connexion". The address bar displays "https://ppil.com". The main content area has a header "Bienvenu sur TODO List" and a home icon. Below the header is a login form with two input fields: "Email :" and "Mot de passe :". A "Se connecter" button is positioned below the password field, with a link "Mot de passe oublié?" underneath it. At the bottom of the page, there are two buttons: "Inscription" and "Accéder au site".

FIGURE 2.1 – Maquette de Connexion PC



The image shows a mobile application interface for a login screen. At the top, there is a status bar with a Wi-Fi icon, signal strength bars, a battery icon, and the time 13:57. Below the status bar is a header bar with a hamburger menu icon on the left and the word "Accueil" in the center. The main content area is titled "Connexion" and contains the following elements: an "Email :" label followed by a text input field; a "Mot de passe :" label followed by a text input field; a "Se connecter" button; a blue underlined link "Mot de passe oublié?"; an "Inscription" button; and an "Acceder au site" button. The entire interface is framed by a rounded rectangle representing a mobile device.

Accueil

Connexion

Email :

Mot de passe :

Se connecter

[Mot de passe oublié?](#)

Inscription

Acceder au site

FIGURE 2.2 – Maquette de Connexion Mobile



Maquette d'interface web pour la récupération d'un mot de passe oublié. Le navigateur affiche l'URL `https://ppil/reset-password` et le titre de la page est "TODO : Mot de passe oublié". Le contenu principal est centré et intitulé "Mot de passe oublié". En haut à droite, il y a un bouton "Accueil" (icône de maison). Le formulaire principal est un rectangle gris clair contenant un champ "Email :" et un bouton "Obtenir le nouveau mot de passe".

TODO : Mot de passe oublié

← → ↻ 🔍 `https://ppil/reset-password` ☰

🏠

## Mot de passe oublié

Email :

Obtenir le nouveau mot de passe

FIGURE 2.3 – Maquette de mot de passe Oublié PC

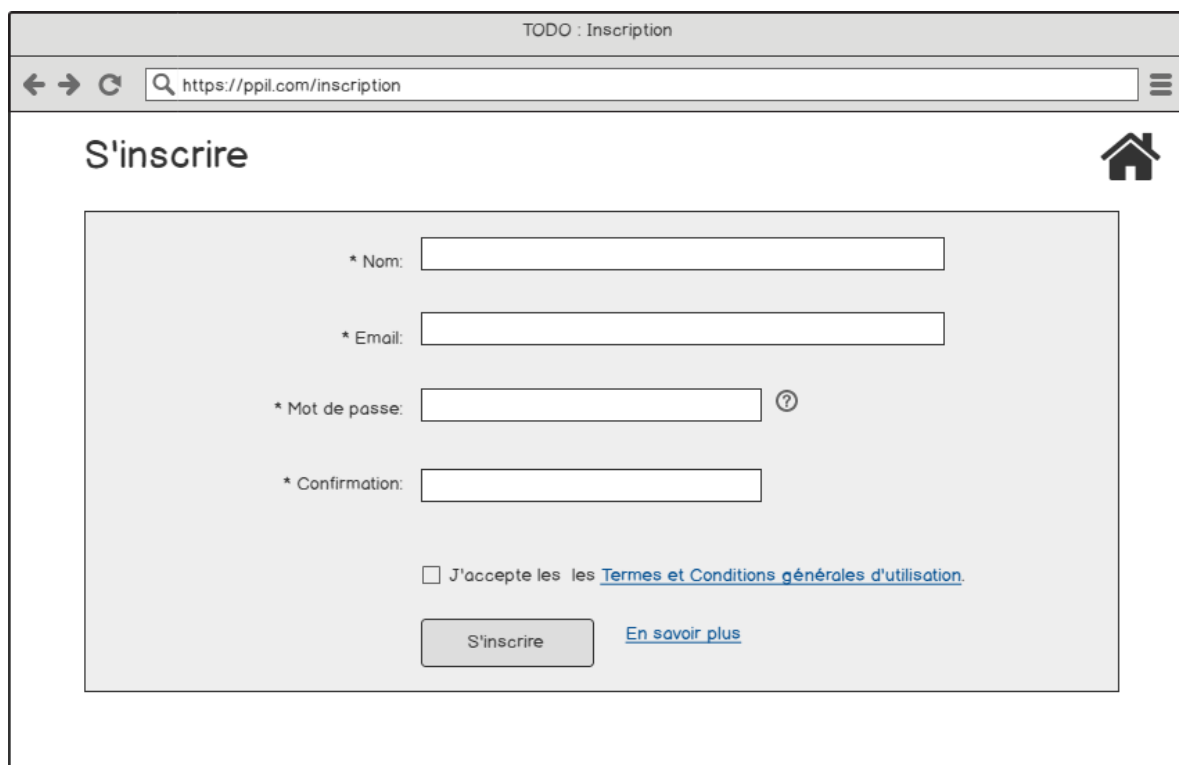


FIGURE 2.4 – Maquette de mot de passe Oublié Mobile

## 2.2 L'utilisateur s'inscrit à la plateforme

Un utilisateur pas encore inscrit peut être redirigé depuis la page de connexion sur la page d'inscription en cliquant sur le lien approprié, ainsi il devra remplir les éléments présentés afin de s'enregistrer (une confirmation sera envoyée par email), les informations nécessaires sont :

- Nom
- Email
- Mot de passe
- Confirmation mot de passe



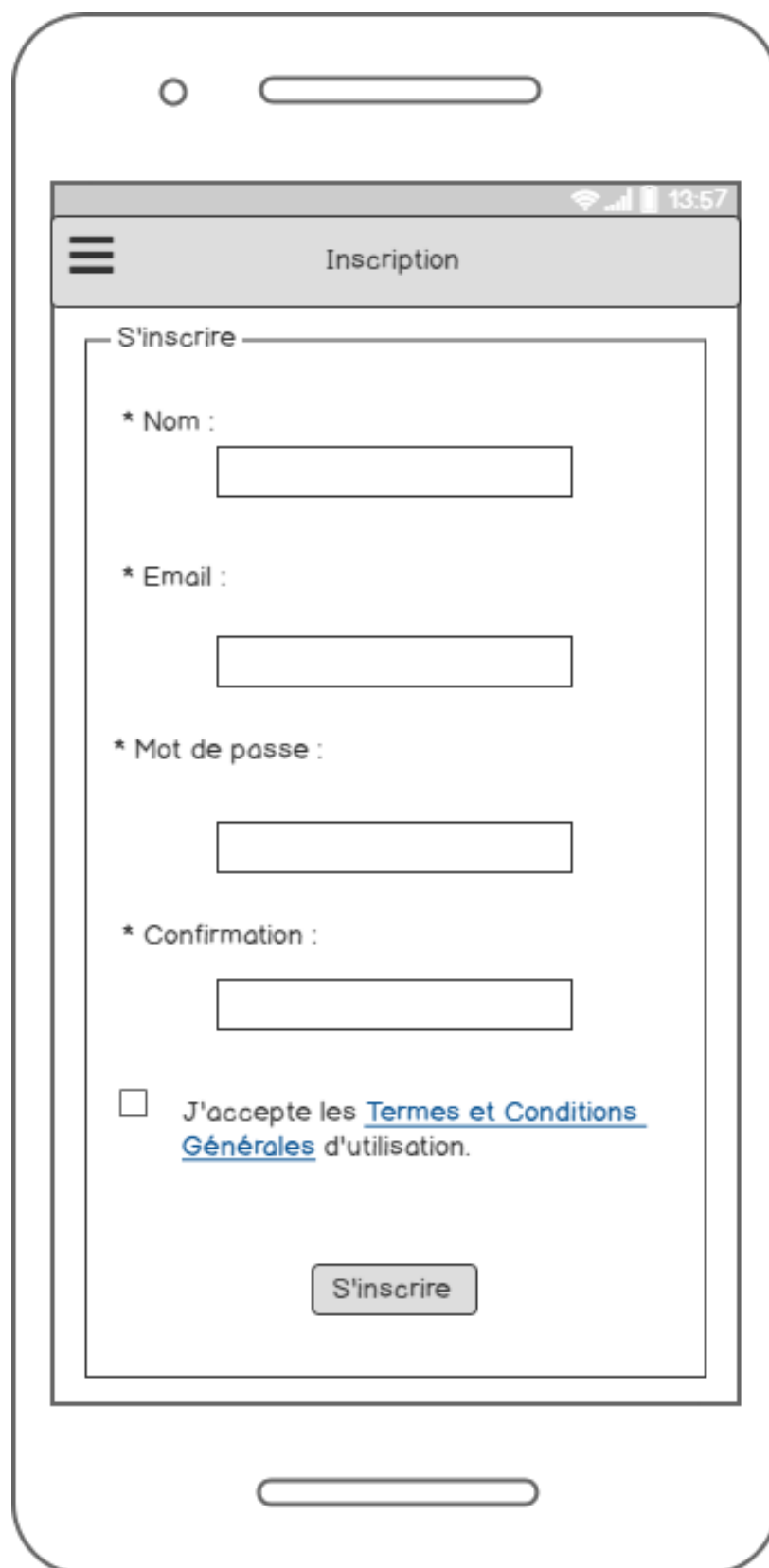
Maquette d'inscription PC. L'interface est présentée dans un navigateur web. Le titre de la page est "S'inscrire" en haut à gauche, et un icône de maison est en haut à droite. Le formulaire d'inscription est centré et contient les champs suivants :

- \* Nom: [champ de texte]
- \* Email: [champ de texte]
- \* Mot de passe: [champ de texte] ?
- \* Confirmation: [champ de texte]

En dessous des champs, il y a une case à cocher non cochée avec le texte "J'accepte les les [Termes et Conditions générales d'utilisation.](#)".

En bas du formulaire, il y a un bouton "S'inscrire" et un lien "En savoir plus".

FIGURE 2.5 – Maquette Inscription PC



The image shows a mobile application interface for registration. At the top, there is a status bar with a Wi-Fi icon, signal strength bars, a battery icon, and the time 13:57. Below the status bar is a header bar with a hamburger menu icon on the left and the title "Inscription" in the center. The main content area is titled "S'inscrire" and contains four required fields, each with an asterisk: "Nom", "Email", "Mot de passe", and "Confirmation". Each field has a corresponding text input box. Below these fields is a checkbox labeled "J'accepte les [Termes et Conditions Générales](#) d'utilisation." and a button labeled "S'inscrire".

S'inscrire

\* Nom :

\* Email :

\* Mot de passe :

\* Confirmation :

☐ J'accepte les [Termes et Conditions Générales](#) d'utilisation.

S'inscrire

FIGURE 2.6 – Maquette Inscription Mobile

## 2.3 L'utilisateur consulte sa liste personnelle

Un utilisateur venant de se connecter est redirigé vers la page d'accueil cette dernière contient plusieurs liens vers le reste du site : événement, gestion de compte et liste des utilisateurs mais également une liste trier par date décroissantes des taches affecté a l'utilisateur dans l'ensemble des événements auquel il participe.

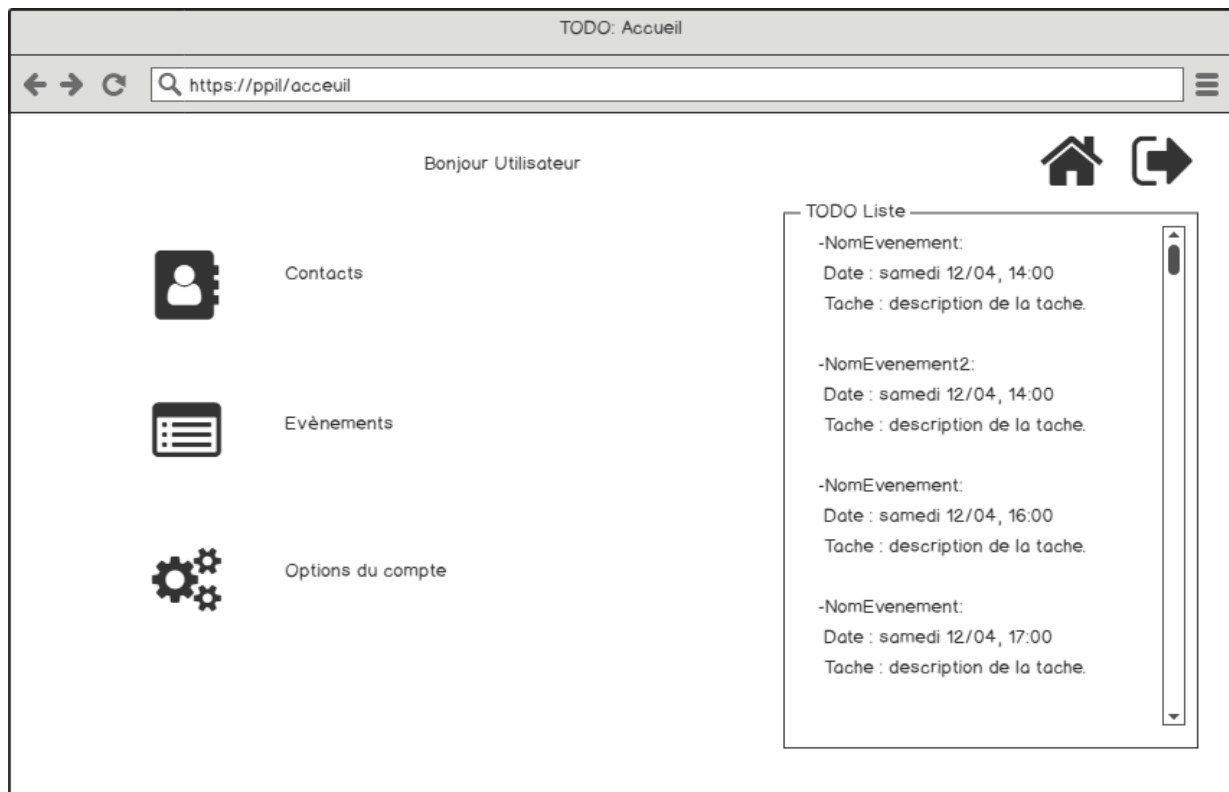


FIGURE 2.7 – Maquette Accueil PC

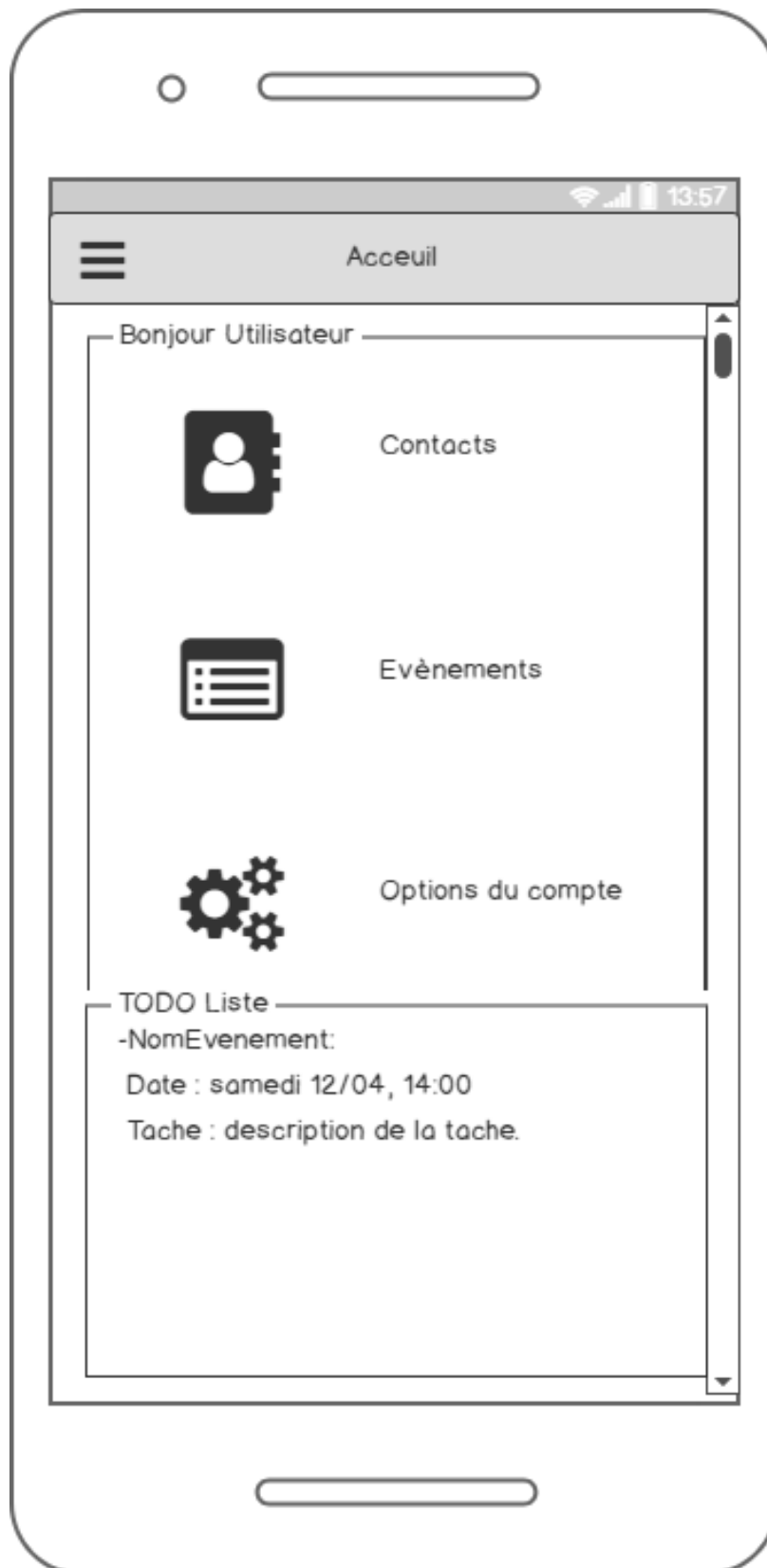


FIGURE 2.8 – Maquette Accueil Mobile



## 2.4 L'utilisateur consulte la liste d'utilisateurs et gère ses favoris

Un utilisateur déjà connecté peut depuis la page d'accueil avoir accès à la liste de ses favoris et la liste des autres utilisateurs du site, (divers tris sont à disposition pour faciliter la recherche). Il peut également ajouter un utilisateur dans ses favoris en cliquant sur l'étoile à côté de son nom, à l'inverse on peut supprimer un favoris de la même manière.

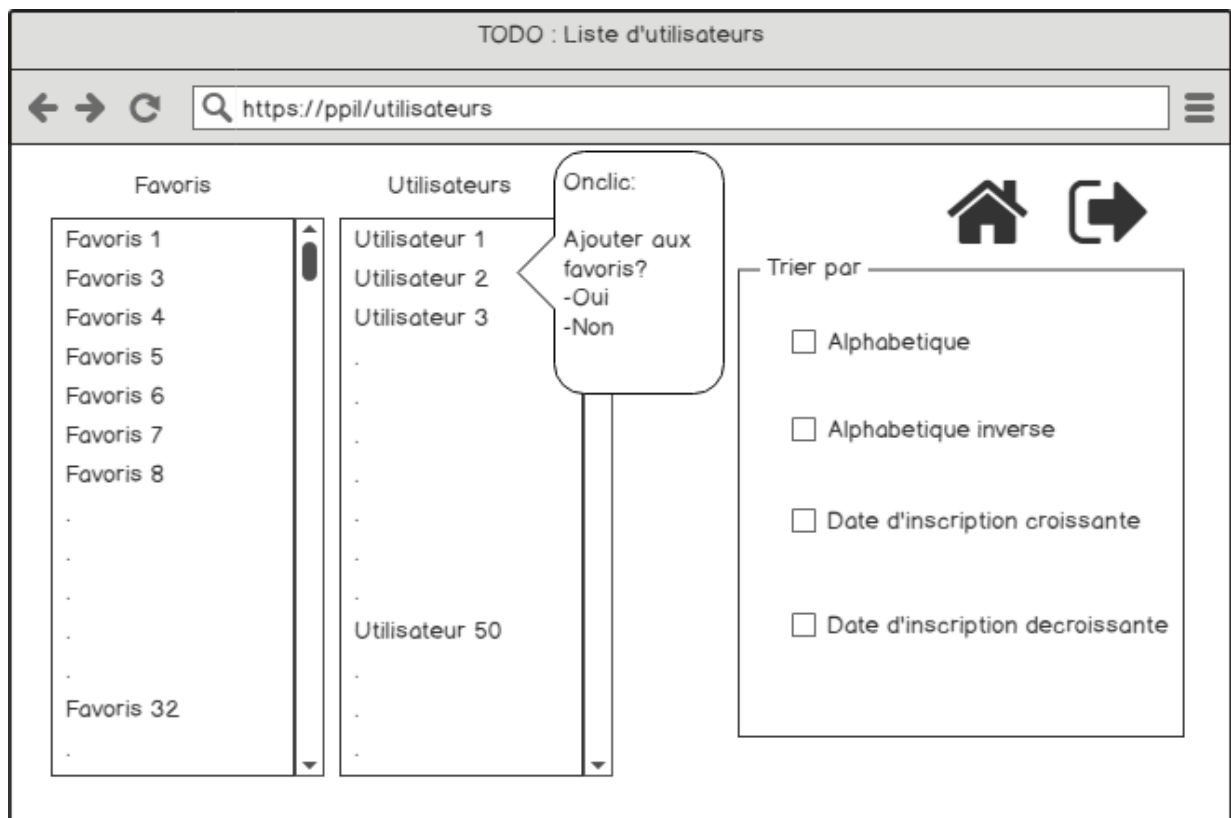


FIGURE 2.9 – Maquette Gestion Utilisateurs PC

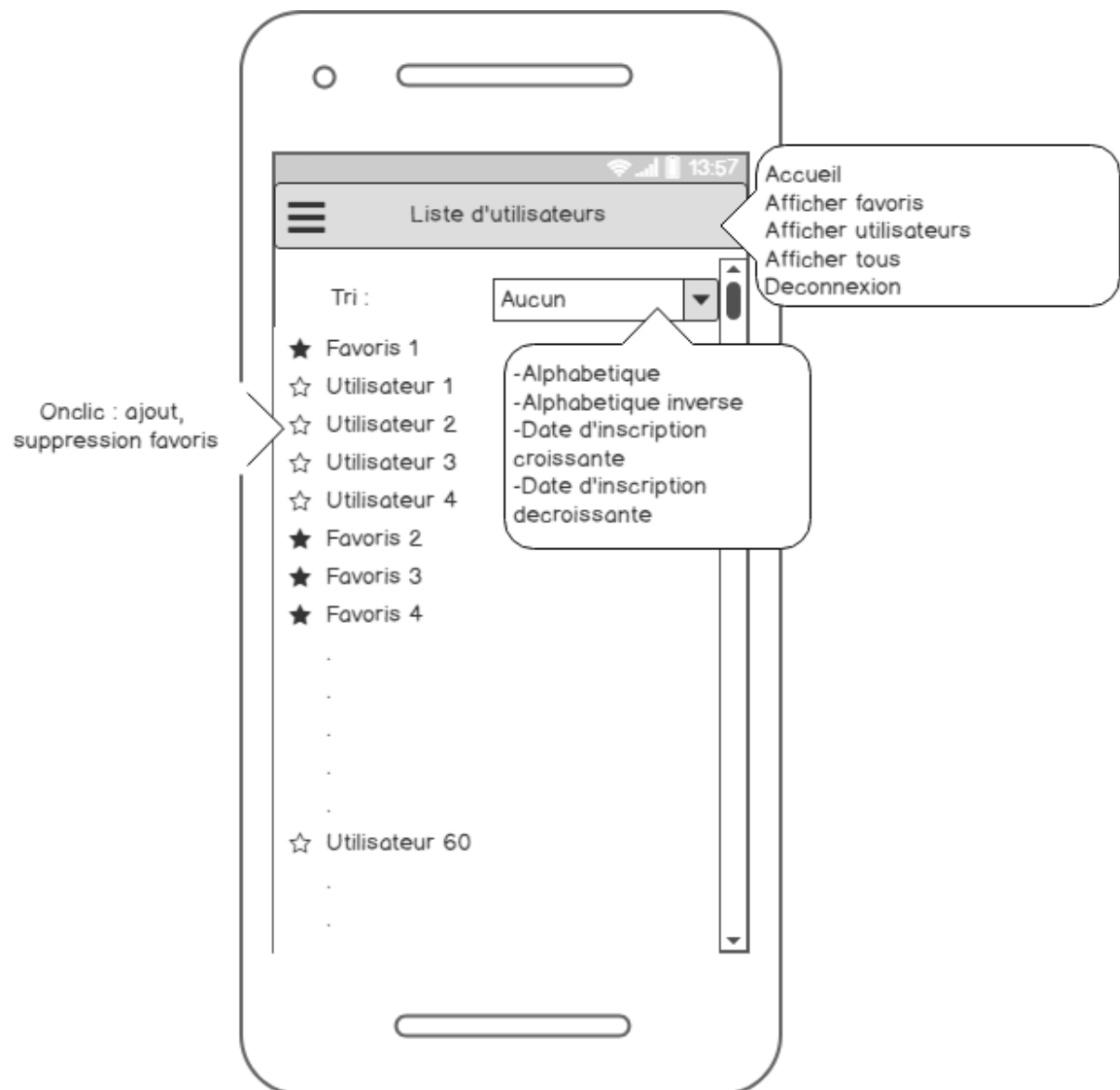


FIGURE 2.10 – Maquette Gestion Utilisateurs Mobile

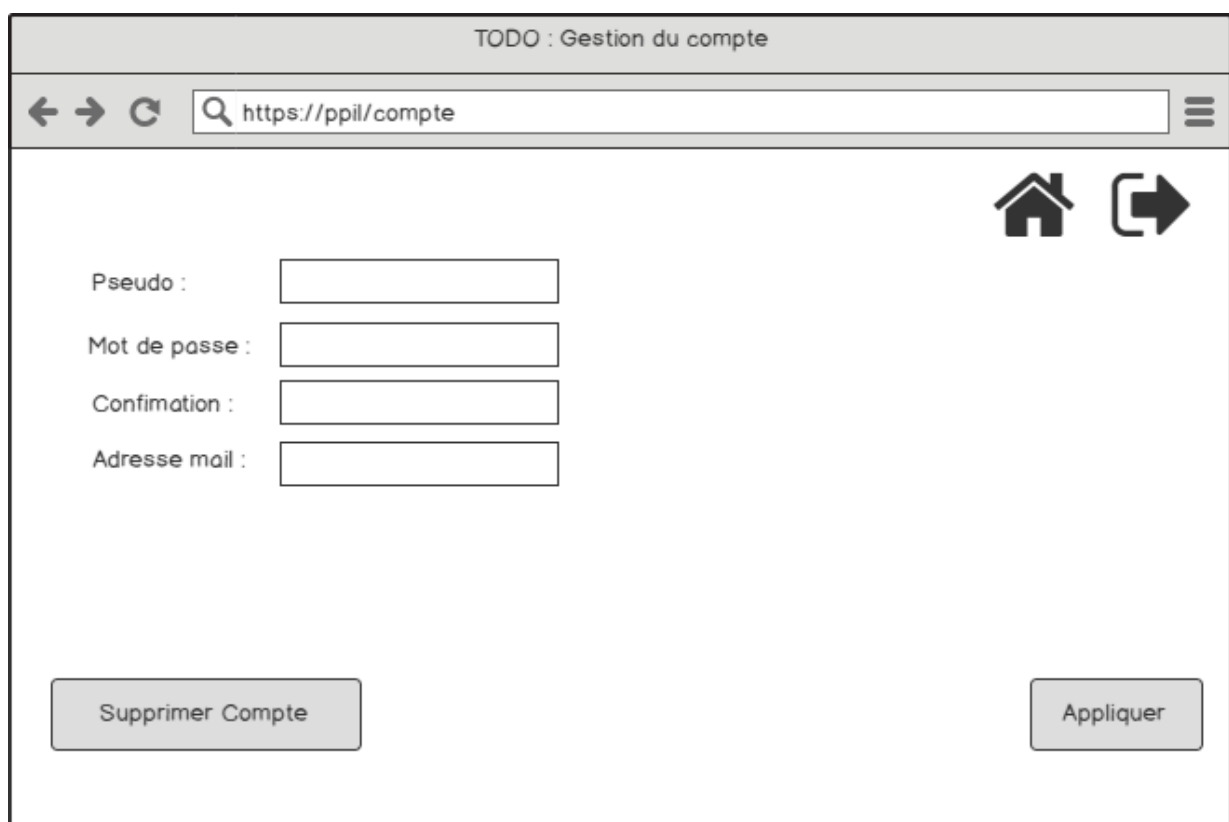
## 2.5 L'utilisateur gère son compte

Une fois un utilisateur identifié, il peut gérer son compte, en changeant de :

- mot de passe
- email
- nom

Ou en supprimant le compte

Il a acces a cette focntionnalité de puis le menu d'accueil (vu au dessus) en cliquant sur l'icone "compte".



The image shows a web application interface for account management. At the top, a grey header bar contains the text "TODO : Gestion du compte". Below this is a browser-like interface with a navigation bar containing back, forward, and refresh icons, followed by a search bar with the URL "https://ppil/compte" and a hamburger menu icon. The main content area has a home icon and a right-pointing arrow icon in the top right corner. On the left, there are four labels with corresponding input fields: "Pseudo :", "Mot de passe :", "Confirmation :", and "Adresse mail :". At the bottom, there are two buttons: "Supprimer Compte" on the left and "Appliquer" on the right.

FIGURE 2.11 – Maquette Gestion Compte PC

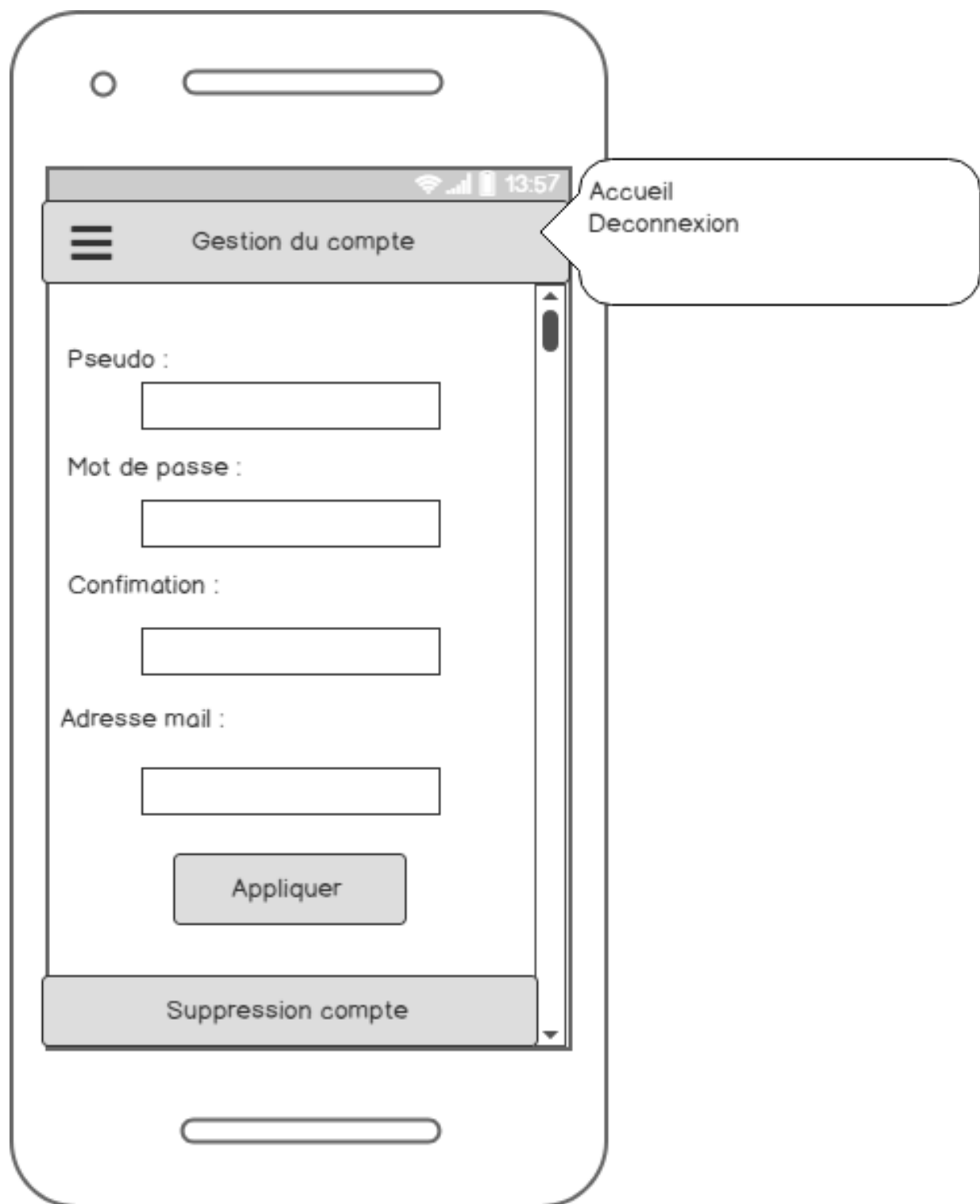


FIGURE 2.12 – Maquette Gestion Compte Mobile

## 2.6 L'utilisateur consulte les événements publics

Un utilisateur non connecté peut tout de même avoir accès à la liste des événements publics depuis la page de connexion et les consulter.

Pour un utilisateur connecté, il peut cliquer sur le lien "événement" puis sur "événement publics" pour avoir accès également à cette liste.

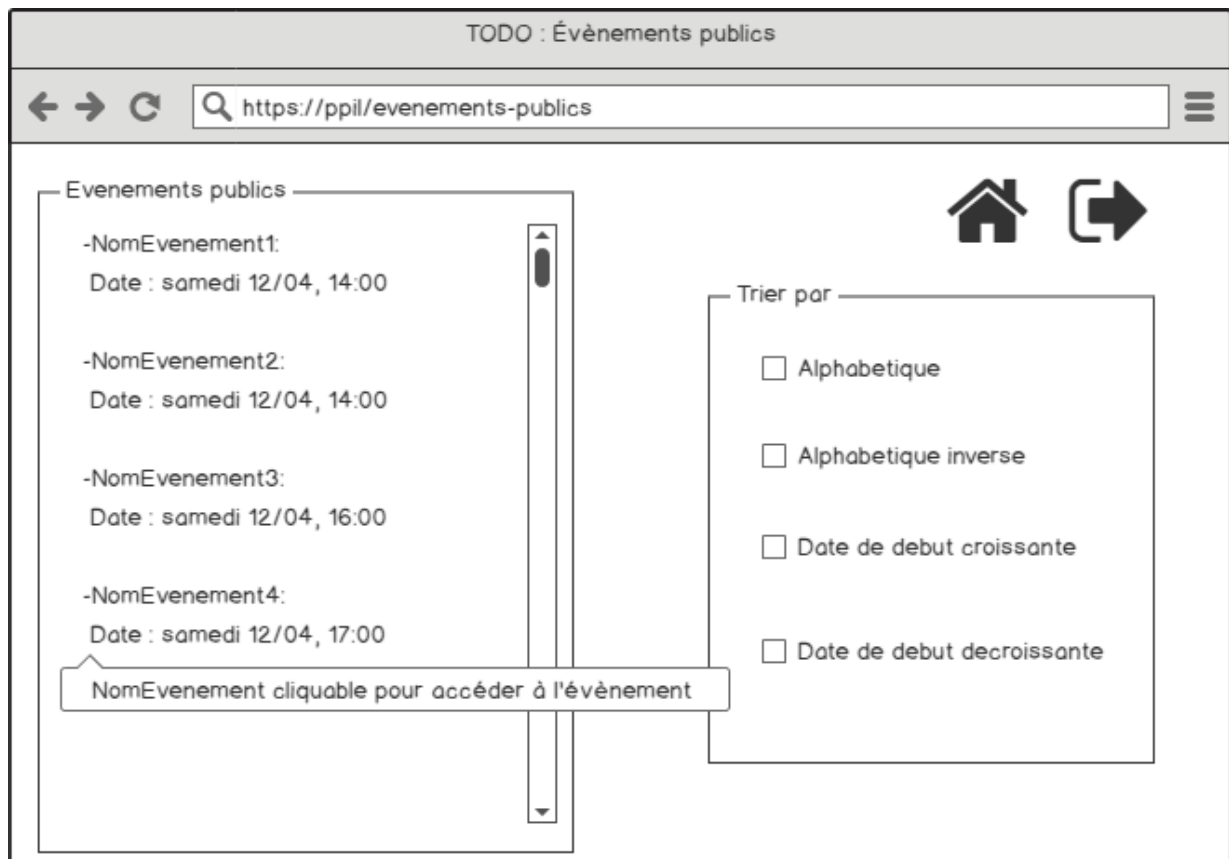


FIGURE 2.13 – Maquette Liste Publique PC

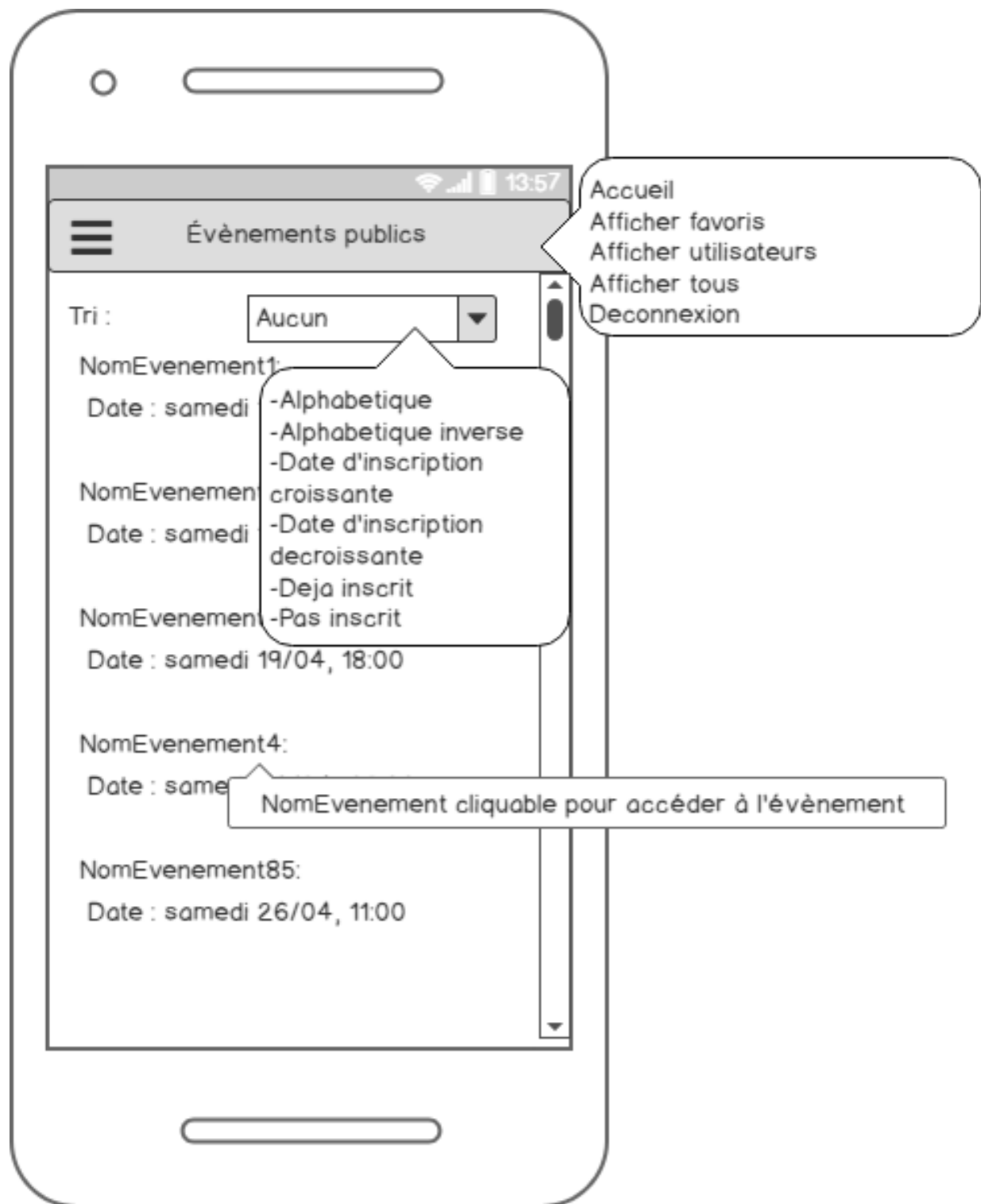


FIGURE 2.14 – Maquette Liste Publique Mobile

## 2.7 L'utilisateur s'inscrit à un événement public

Un utilisateur (connecté ou non) peut cliquer sur un événement de la liste pour avoir accès à sa description complète, il pourra s'y inscrire (mais uniquement s'il est déjà connecté).

Maquette d'interface web pour la gestion d'événements. Le navigateur affiche l'URL `https://ppil/gestion-devenement`.

**Formulaires :**

- Nom de l'événement à gérer :
- Date de début :  (icône calendrier)
- Date de fin :  (icône calendrier)
- Description :
- Participants :
  - ☐ Contact 1
  - ☒ Contact 2
  - ☐ Contact 3
  - ☒ Contact 4

**Liste de tâches :**

- Tâche 1 :  
Description :  
Participants : (facultatif)  
Repartition: (facultatif)
- Tâche 2 :  
Description :  
Participants : (facultatif)  
Repartition: (facultatif)

**Actions :**

- 
- 

**Message d'information :**

Si on n'est pas inscrit (événement public uniquement)  
Se désinscrire sinon

FIGURE 2.15 – Maquette Evenement PC

Maquette d'interface mobile pour la gestion d'événements. L'écran est divisé en sections :

- Nom de l'événement :** Mon événement
- Date de début :** 11/04/2018
- Date de fin :** 11/04/2018
- Description :** La description courrante
- Participants :**
  - ☐ Contact 1
  - ☒ Contact 2
  - ☐ Contact 3
  - ☒ Contact 4
- Liste de tâches :**
  - Tâche 1 :  
Description :  
Participants : (facultatif)  
Repartition: (facultatif)
  - Tâche 2 :  
Description :  
Participants : (facultatif)  
Repartition: (facultatif)

**S'inscrire**

Si on n'est pas inscrit(événement public uniquement)  
Se désinscrire sinon

FIGURE 2.16 – Maquette Evenement Mobile



## 2.8 L'utilisateur accepte une invitaion

Un utilisateur reçoit un email contenant un lien de validation lorsqu'on l'invite ce dernier a un événement, le lien le redirige vers une page ou il auras les description de l'invitation et pourra l'accepter ou la refuser, en cas d'acceptation il pourra avoir par la suite accès a la page de l'événement depuis son compte.

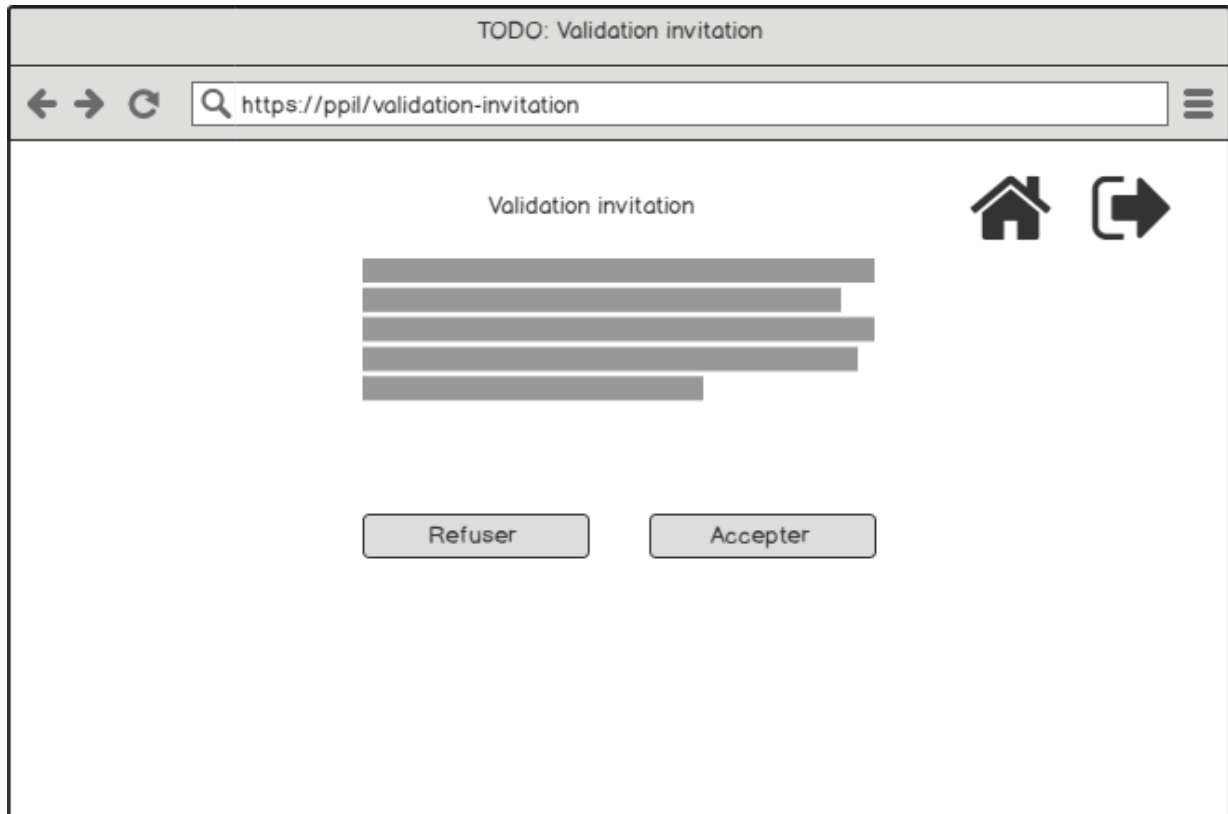


FIGURE 2.17 – Maquette Invitaion PC

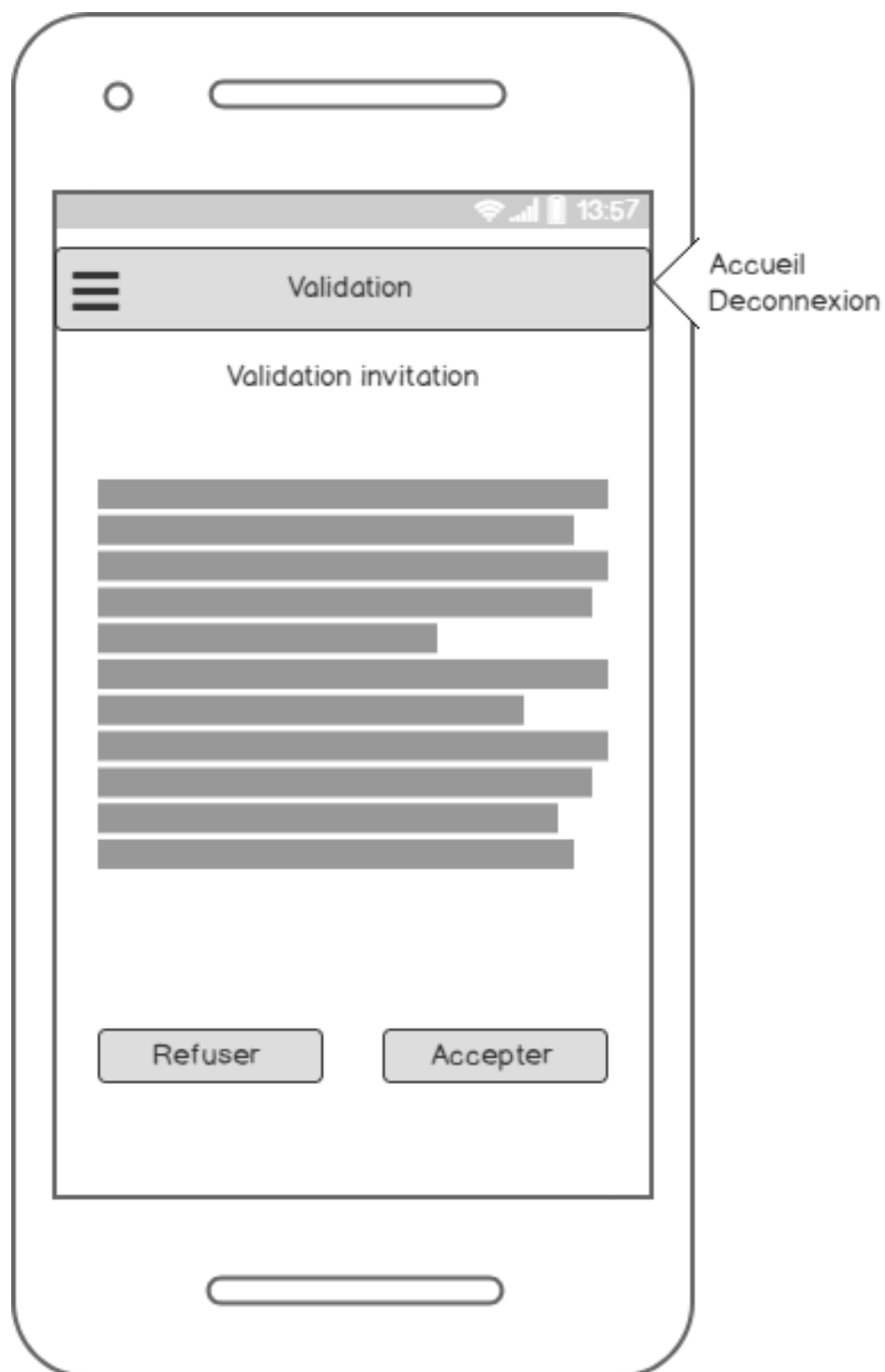


FIGURE 2.18 – Maquette Invitaion Mobile

## 2.9 L'utilisateur consulte sa liste d'évènements

Un utilisateur peut consulter la liste des événements auquel il participe en allant sur la page "événement" depuis son accueil ; à droite de l'écran, la liste de tout ses événements en cours (public et privé) sera affichée, il aura juste à cliquer sur celui qui l'intéresse afin d'avoir accès à la page de description de l'événement (page identique dans le cas d'un événement public ou privé).

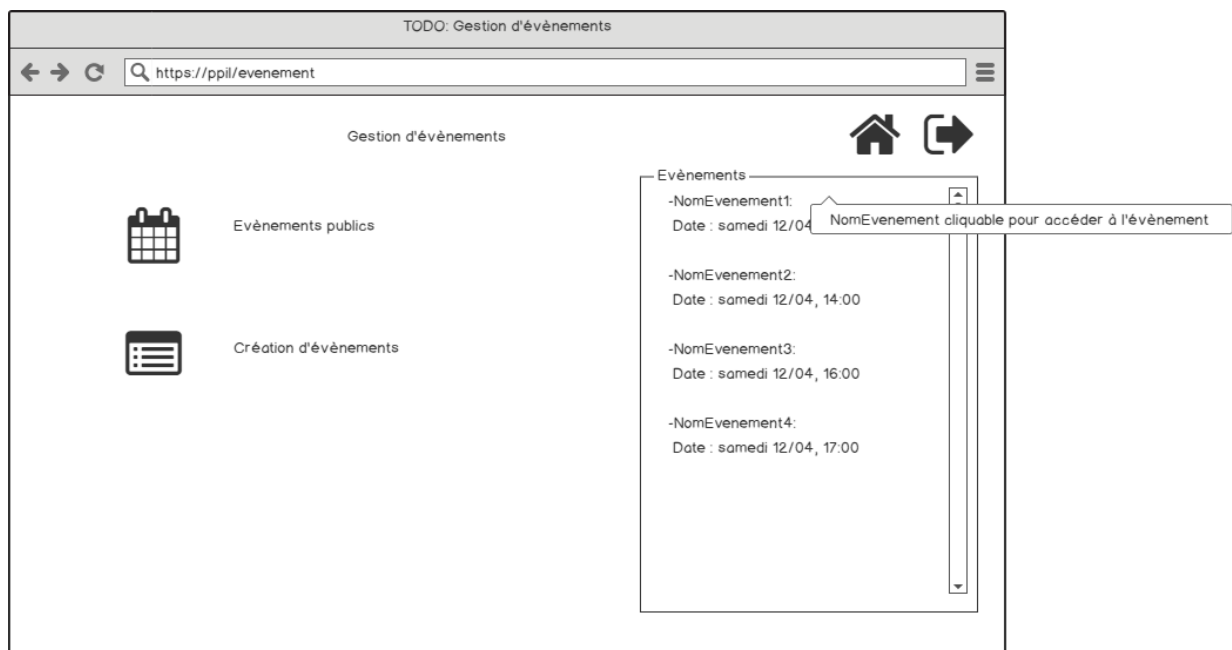


FIGURE 2.19 – Maquette page Evenement PC

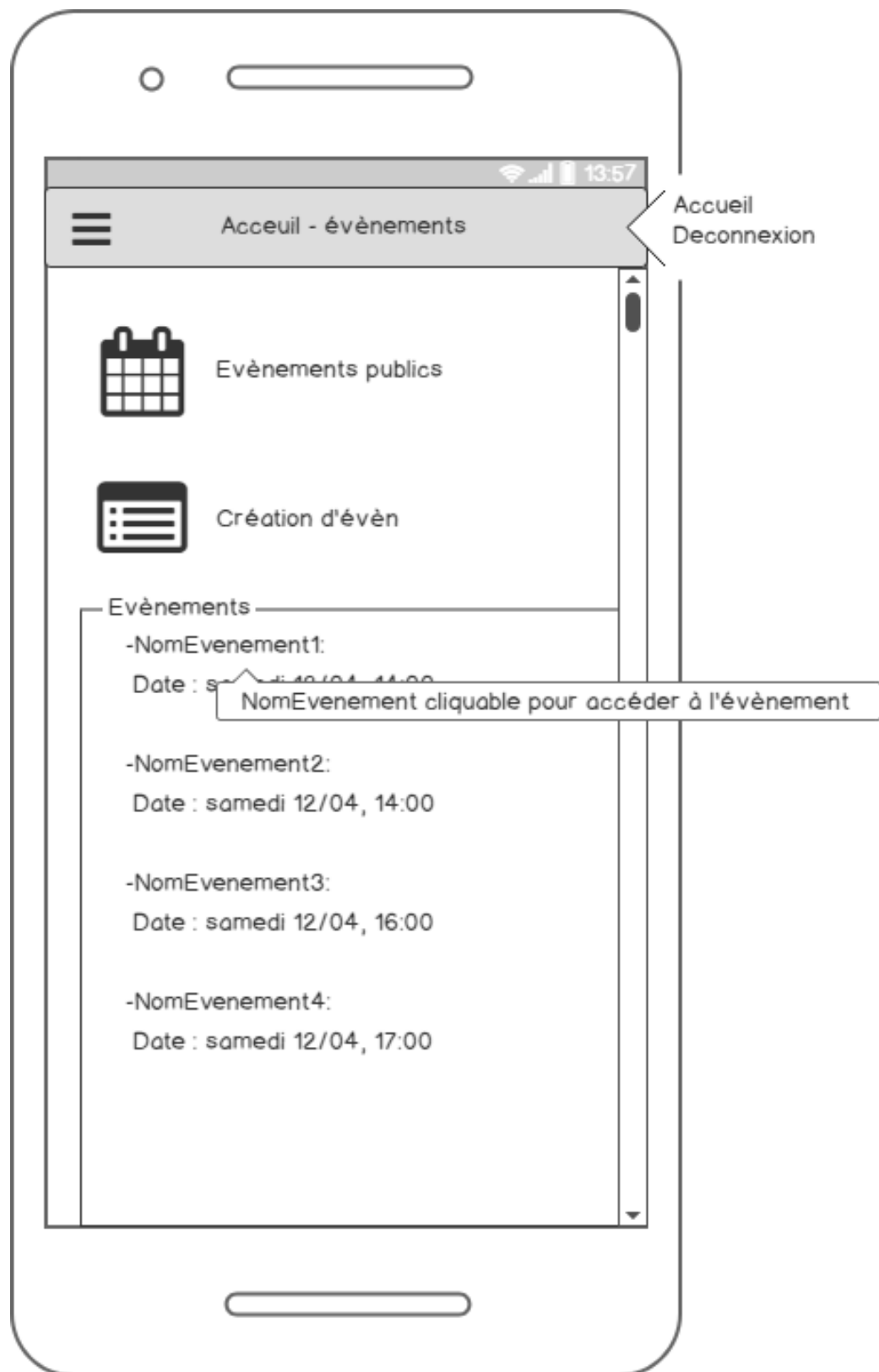


FIGURE 2.20 – Maquette page Evenement Mobile

## 2.10 L'utilisateur se désinscrit d'un événement

Un utilisateur inscrit a un événement peut se désinscrire en cliquant sur le bouton "désinscription", cela aura pour effet de supprimer l'événement de la liste d'événement ainsi que les tâches de la liste de tâches personnalisée. Voir 2.15 et 2.16.

## 2.11 L'utilisateur crée un événement

Un utilisateur peut créer un événement en cliquant sur le lien "création d'événement" de la page gestion d'événement, il devra donc remplir le nom et la date de début. De manière facultative il pourra également indiquer une date de fin, une liste d'invités et une liste de tâches à faire.

De base le type d'événement est privé, mais il peut le passer en public en cochant la case correspondante.

Et peut empêcher la suppression de l'événement après sa date de fin (si il y en a une renseignée)

La maquette représente une interface web pour la création d'événements. Le navigateur affiche l'URL `https://ppil/creation-evenement`. Le titre de la page est "TODO : Création d'événements".

Le contenu principal est divisé en deux colonnes. La colonne de gauche, intitulée "Créer un événement", contient les champs suivants :

- \* Nom de l'évènement : [champ de texte]
- \* Date de début : [champ / /] [icône calendrier]
- Date de fin : [champ / /] [icône calendrier]
- \* Type : ☐ Privé ☐ Public
- Description : [champ de texte]
- Participants : [liste déroulante]
- Suppression après fin : ☐

La colonne de droite, intitulée "Liste de tâches :", contient :

- Tâche 1 :  
Description :  
Participants : (facultatif)  
Repartition: (facultatif)
- Tâche 2 :  
Description :  
Participants : (facultatif)  
Repartition: (facultatif)
- [+ Ajouter une tâche](#)

FIGURE 2.21 – Maquette Creation Evenement PC

The mockup shows a mobile application interface for creating an event. At the top, there is a status bar with signal, Wi-Fi, and battery icons, and the time 13:57. Below this is a header bar with a hamburger menu icon on the left and the title "Créer un événement" in the center. The main content area is a form with the following fields:

- \* Nom de l'évènement :** A text input field.
- \* Date de début :** A date picker with a calendar icon.
- Date de fin :** A date picker with a calendar icon.
- \* Type :** Two radio buttons labeled "Privé ?" and "Public ?".
- Description :** A large text area.
- Participants :** A list of contacts with checkboxes. The list includes "Contact 1", "Contact 2" (checked), "Contact 3", "Contact 4" (checked), and a "+ Rechercher d'autres contacts" option at the bottom.
- Liste de tâches :** A list of tasks. The first task is "Tâche 1" with sub-fields for "Description :", "Participants : (facultatif)", and "Repartition: (facultatif)". The second task is "Tâche 2" with similar sub-fields.

FIGURE 2.22 – Maquette Creation Evenement Mobile

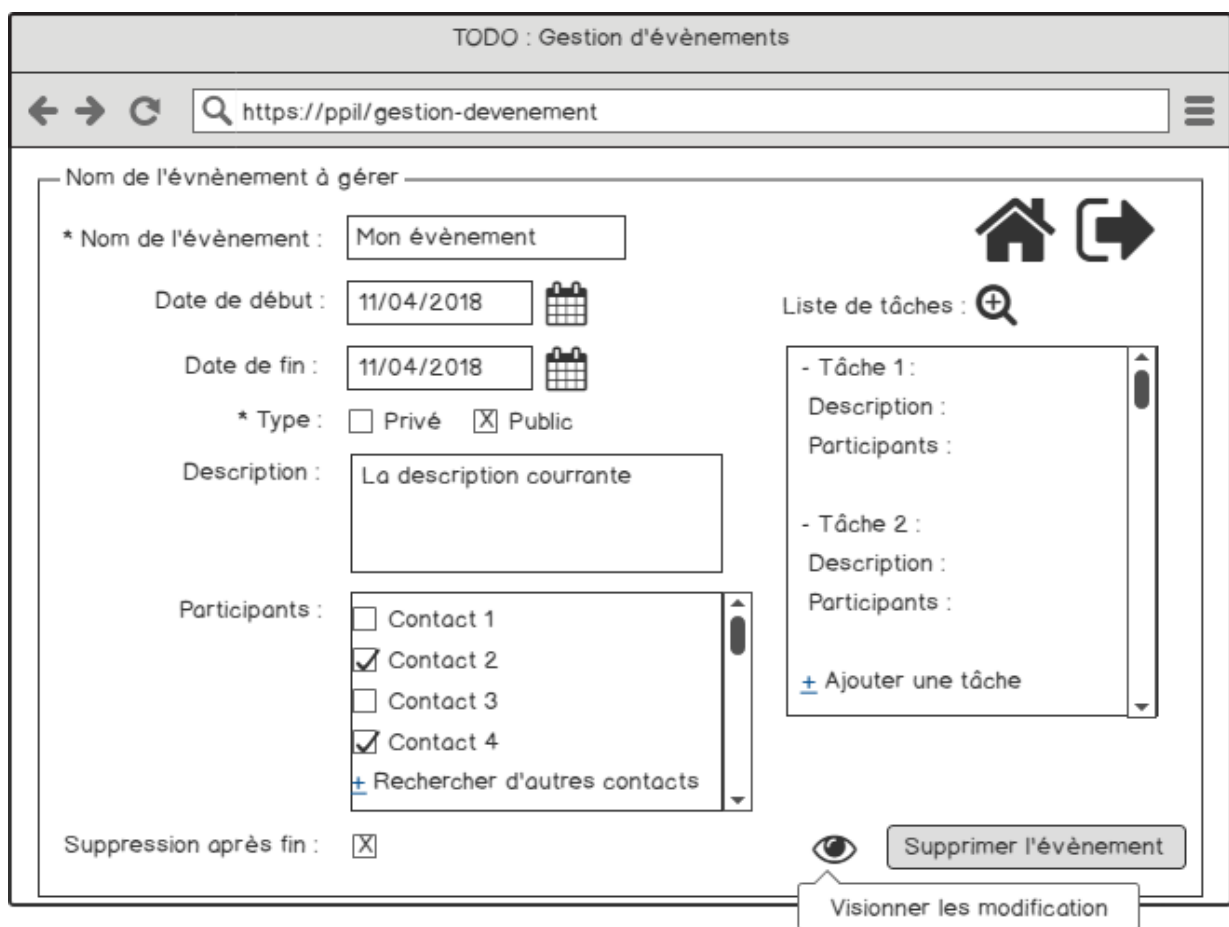
## 2.12 L'utilisateur gère un événement

Si l'utilisateur va sur la page d'un événement où il est propriétaire ou à les droit de gestion, il pourra cliquer sur un petit engrenage afin d'avoir accès a la page de modification de cet événement, la il pourra :

- ajouter des utilisateur
- ajouter des tache
- supprimer des tache
- modifier des tache
- retirer un utilisateur de l'événement

Plus particulièrement pour le propriétaire il pourra en plus :

- modifier la date de début
- modifier la date de fin
- modifier le nom de l'événement
- modifier le type de l'événement (privé ou public)
- supprimer l'événement





Maquette d'interface pour la gestion d'événements. Le titre de la page est "TODO : Gestion d'évènements".

Barre d'adresse : <https://ppil/gestion-devenement>

Nom de l'évènement à gérer

\* Nom de l'évènement :

Date de début :  

Date de fin :  

\* Type : ☐ Privé ☒ Public

Description :

Participants :

- ☐ Contact 1
- ☒ Contact 2
- ☐ Contact 3
- ☒ Contact 4
- [+ Rechercher d'autres contacts](#)

Suppression après fin : ☒

Liste de tâches :

- Tâche 1 :  
Description :  
Participants :
- Tâche 2 :  
Description :  
Participants :
- [+ Ajouter une tâche](#)

Supprimer l'évènement

Visionner les modification

FIGURE 2.23 – Maquette Gestion Evenement PC



Maquette mobile pour la gestion d'événements. L'interface est divisée en sections :

- Gestion d'évènements** (titre de la page)
- \* Nom de l'évènement :**  (icône paramètres)
- \* Date de début :**  (icône calendrier)
- Date de fin :**  (icône calendrier)
- \* Type :**
  - ☐ Privé
  - ☐ Public
- \* Description :**
- Participants :**
  - ☐ Contact 1
  - ☒ Contact 2
  - ☐ Contact 3
  - ☒ Contact 4
  - [+ Rechercher d'autres contacts](#)
- Liste de tâches :** (icône loupe)
  - Tâche 1 :
    - Description :
    - Participants : (facultatif)
    - Repartition: (facultatif)
  - Tâche 2 :
    - Description :
    - Participants : (facultatif)
    - Repartition: (facultatif)
  - [+ Ajouter une tâche](#)
- Suppression après fin :** ☒
- Supprimer l'évènement** (icône œil)

Annotations :

- Visionner les modification** (pointe vers l'icône œil)
- Réservé au propriétaire** (pointe vers le bouton Supprimer l'évènement)

FIGURE 2.24 – Maquette Gestion Evenement Mobile

## 2.13 Diagramme des cas d'utilisation

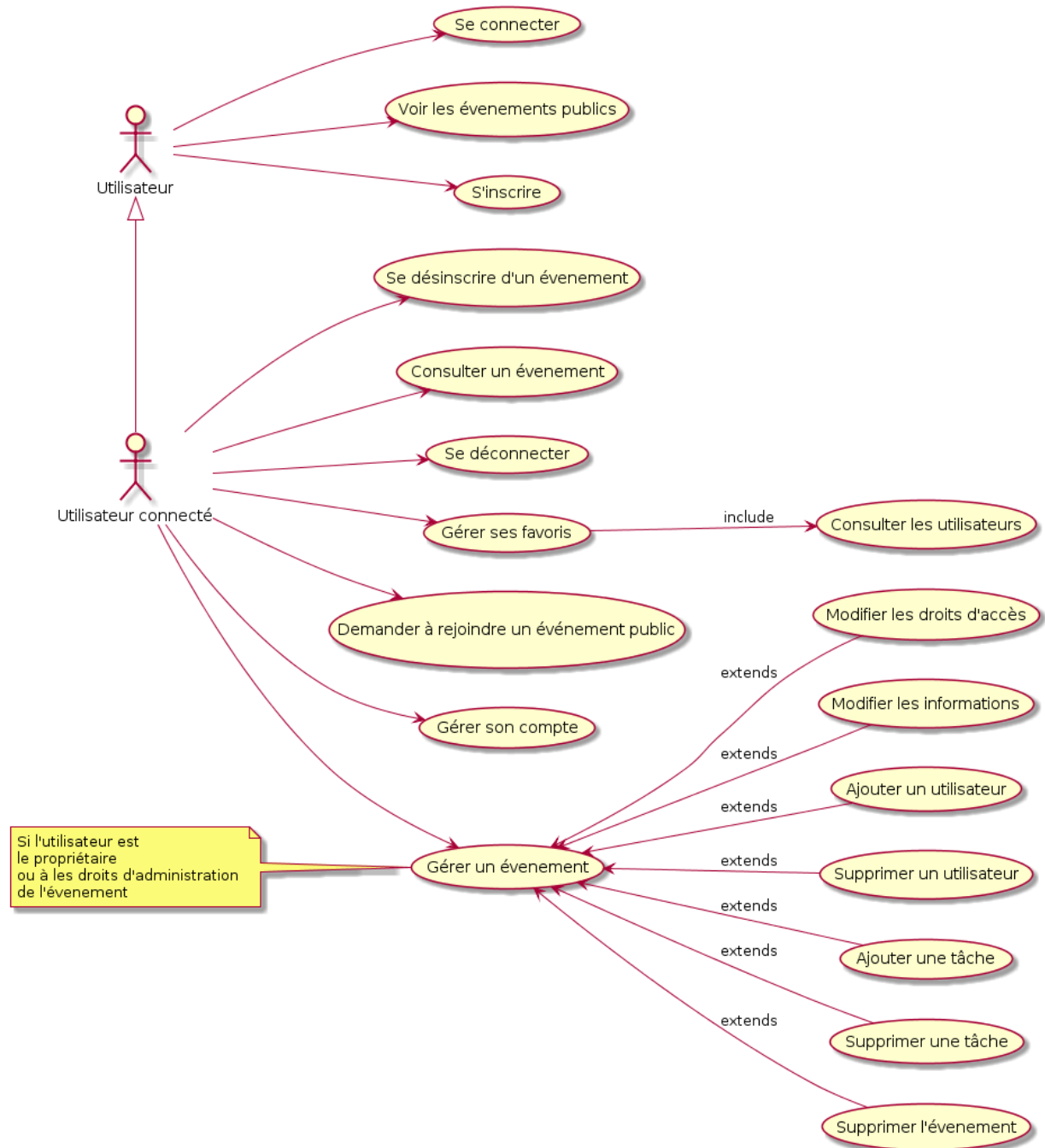


FIGURE 2.25 – Diagramme des cas d'utilisation

# Scénarios

## 3.1 Un utilisateur s'inscrit

1. L'utilisateur clique sur "s'inscrire".
2. Le navigateur redirige vers la page d'inscription.
3. L'utilisateur remplit ses informations
4. L'utilisateur valide et envoie sa demande.
5. Si la requête est valide, le système traite la requête reçue, et ajoute l'utilisateur à la base de données.
6. Le navigateur va ensuite afficher la réponse du système. Et l'utilisateur est désormais inscrit.

## Scénario Alternatif

- 5a. La demande est invalide
- 6a. Le navigateur illumine les champs invalides.
- 7a. L'utilisateur doit alors corriger ces champs et renvoyer la demande
- 8a. revenir au scénario normal

## Scénario Exceptionnel

- 1b. L'utilisateur tente d'accéder à la page d'acceptation de requête sans avoir rempli le formulaire.
- 2b. Le navigateur va alors afficher une page d'erreur, et proposer un lien de redirection vers l'accueil.

## 3.2 Un utilisateur se Connecte

1. L'utilisateur inscrit ses identifiants et mots de passe dans les emplacements appropriés.
2. L'utilisateur clique sur "valider".
3. Le système vérifie les informations entrées
4. Le système ensuite redirige l'utilisateur vers la page d'accueil de son compte.

### Scénario Alternatif

- 3a. Les informations entrées n'ont pas permis d'authentifier l'utilisateur
- 4a. Le navigateur affichera que la requête de connexion a échoué et que les informations n'ont pas permis de l'authentifier.
- 5a. L'utilisateur pourra à nouveau entrer ses informations et reprendre le scénario normal.

### Scénario Exceptionnel

- 4b. L'utilisateur tente d'accéder à la page des utilisateurs connectés sans s'être authentifié
- 5b. Le navigateur affiche une erreur et le redirige vers la page de connexion.

## 3.3 Un utilisateur consulte et souhaite s'inscrire la liste des évènements publics

1. L'utilisateur clique sur "consulter la liste d'évènements publics".
2. Le navigateur redirige l'utilisateur vers la page demandée.
3. L'utilisateur peut ensuite faire défiler la liste s'il le désire.
4. L'utilisateur peut cliquer sur un événement pour avoir d'avantages d'informations.
5. L'utilisateur clique sur rejoindre l'évènement.

### Scénario Alternatif

- 5a. L'utilisateur n'est pas connecté

- 6a. Le navigateur affiche une erreur et l'utilisateur est redirigé vers l'accueil

### **3.4 Un utilisateur connecté consulte un évènement et le modifie**

1. L'utilisateur se dirige vers la page contenant sa liste d'évènements.
2. L'utilisateur clique sur un évènement.
3. Le navigateur redirige l'utilisateur vers la page demandée détaillant.
4. S'il possède les droits l'utilisateur peut interagir avec divers composants en cliquant sur l'icone appropriée.
5. L'utilisateur essaye de modifier des éléments.
6. Les modifications sont envoyées.
7. Le navigateur affiche un message validant la modification

### **Scénario Alternatif**

- 4a. Le rôle de l'utilisateur est non-éditeur, l'icone de modification ne s'affiche pas.

### **Scénario Exceptionnel**

- 1b. Un utilisateur non connecté, ou ne participant pas à une tâche tente d'y accéder
- 2b. Les informations ne s'affichent pas et un message signalant que l'utilisateur n'a pas accès à la page s'affiche.

### **Scénario Exceptionnel 2**

- 1c. L'utilisateur tente d'accéder à un évènement supprimé ou inexistant
- 2c. Le navigateur affiche une erreur et redirige l'utilisateur vers sa liste d'évènements

### **Scénario Exceptionnel 3**

- 5d. L'utilisateur tente d'assigner une tâche à un utilisateur qui n'existe pas est invalide ou récemment supprimé

- 5d. Un message signalant que l'utilisateur sélectionné n'existe pas ou plus s'affiche l'action est annulée.

### 3.5 Un utilisateur connecté souhaite créer un évènement

1. L'utilisateur clique sur "créer un nouvel évènement"
2. Le système le redirige vers le formulaire de création :
3. L'utilisateur entre les données qu'il désire
4. L'utilisateur valide et envoie au système.
5. Les informations sont contrôlées par le système et si elles sont valides
6. Le système crée l'évènement et le navigateur de l'utilisateur affiche que la création à réussie.
7. Le navigateur propose un lien vers l'évènement ainsi créé

#### Scénario Alternatif

- 4a. Les informations entrées ne sont pas valides
- 5a. Le navigateur affichera que la requête de création a échoué car invalide.
- 6a. Le navigateur met en évidence les problèmes
- 7a. L'utilisateur pourra à nouveau entrer ses informations et reprendre le scénario normal.

#### Scénario Exceptionnel

- 1b. Un utilisateur non connecté accède à la page de création
- 2b. Les informations ne s'affichent pas et un message signalant que l'utilisateur doit être connecté pour créer un évènement.

### 3.6 Un utilisateur connecté souhaite partager un évènement avec un autre

1. L'utilisateur clique sur un évènement.

2. Le navigateur redirige l'utilisateur vers la page demandée.
3. L'utilisateur clique sur "inviter un autre utilisateur".
4. Le navigateur affiche une liste d'utilisateur.
5. L'utilisateur sélectionne quelqu'un.
6. L'utilisateur à ensuite la possibilité d'assigner l'utilisateur sélectionné à une tâche.
7. L'utilisateur valide puis envoie l'invitation.
8. Le système envoie une notification (mail) à l'utilisateur sélectionné

## **Scénario Alternatif**

- 3a. L'utilisateur n'a pas les droits d'invitation/modification de tâche.
- 4a. la modifications est rejeté, un message signalant que l'utilisateur ne possède pas les droits suffisants et affiché.

## **Scénario Exceptionnel**

- 7b. L'utilisateur sélectionné n'existe pas est invalide ou récemment supprimé
- 8b. Un message signalant que l'utilisateur sélectionné n'existe pas ou plus est affiché et l'action est annulée.

## **3.7 Un utilisateur connecté souhaite consulter la liste des utilisateurs, ses favoris et ajouter un nouveau favori**

1. L'utilisateur clique sur contacts :
2. Le navigateur le redirige vers la page de contacts
3. Grace aux données fournies par le système la page affiche une liste d'utilisateurs enregistrés et une liste de favoris
4. L'utilisateur fait défiler la liste des utilisateurs et clique sur une icone étoile pour ajouter aux favoris
5. L'utilisateur est alors ajouté aux contacts favoris.
6. Le navigateur recharge alors les listes.

## Scénario Alternatif

- 4a. Cliquer sur l'étoile permet de supprimer l'utilisateur de la liste des favoris.
- 5a. Le navigateur recharge alors les listes.

## Scénario Exceptionnel

- 4b. L'utilisateur sélectionné n'existe pas est invalide ou récemment supprimé
- 5b. Un message signalant que l'utilisateur sélectionné n'existe pas ou plus s'affiche l'action est annulée.

### 3.8 Un utilisateur connecté souhaite supprimer un événement

1. L'utilisateur clique sur un événement.
2. Le navigateur redirige l'utilisateur vers la page demandée.
3. L'utilisateur clique sur l'icone pour modifier l'évènement.
4. L'utilisateur clique sur supprimer l'évènement.
5. Le navigateur demande si l'utilisateur est certain de vouloir supprimer l'évènement.
6. L'utilisateur sélectionne oui.
7. Le système supprime alors l'évènement, notifie tous les participants y compris le propriétaire de la suppression.
8. Le navigateur redirige l'utilisateur vers sa liste d'évènements.

## Scénario Alternatif

- 3a. L'utilisateur n'est pas propriétaire.
- 4a. L'utilisateur ne peut pas accéder au mode modification.

## Scénario Exceptionnel

- 5b. L'utilisateur tente d'accéder à un événement déjà supprimé ou inexistant
- 6b. Le navigateur affiche une erreur et redirige l'utilisateur vers sa liste d'évènements



## **3.9 Un utilisateur souhaite se retirer d'un évènement**

1. L'utilisateur clique sur un évènement
2. Le navigateur redirige l'utilisateur vers la page demandée.
3. L'utilisateur clique sur "se retirer de l'évènement".
4. Le navigateur demande si l'utilisateur est certain de vouloir se retirer.
5. L'utilisateur sélectionne oui.
6. Le système retire l'utilisateur de la liste des participants à l'évènement.
7. Le navigateur redirige l'utilisateur vers sa liste d'évènements.

### **Scénario Exceptionnel**

- 5a. L'utilisateur tente d'accéder à un évènement supprimé, inexistant ou au quel il n'a pas accès
- 6a. Le navigateur affiche une erreur et redirige l'utilisateur vers sa liste d'évènements

## **3.10 Un utilisateur reçoit une invitation**

1. L'utilisateur a reçu une invitation par email.
2. L'utilisateur clique sur le lien.
3. L'utilisateur est redirigé vers une page contenant les informations minimales sur l'évènement.
4. L'utilisateur clique sur "accepter l'invitation".
5. L'utilisateur est redirigé vers l'évènement.

### **Scénario Alternatif**

- 4a. L'utilisateur clique sur "refuser l'invitation".
- 5a. L'utilisateur est redirigé vers l'accueil.

### **Scénario Exceptionnel**

- 3b. L'utilisateur clique sur une invitation invalide ou d'un évènement supprimé, inexistant, auquel il n'a pas été invité ou l'utilisateur n'est pas connecté.

- 4b. Le navigateur affiche une erreur et redirige l'utilisateur vers sa liste d'évènements

### 3.11 Un utilisateur connecté souhaite se déconnecter

1. L'utilisateur clique sur le bouton "déconnexion"
2. Le navigateur annule la session
3. L'utilisateur est redirigé vers l'accueil

### Scénario Exceptionnel

- 1a. L'utilisateur n'est pas connecté
- 2a. Le navigateur affiche une erreur et l'utilisateur est redirigé vers l'accueil