



Premiers Pas en Ingénierie Logicielle

Git Hub : <https://github.com/Raitoning/ul-ppil/>

Cahier des charges

Systeme de Gestion des Taches

Groupe G 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

Version 0.1 du
16 avril 2018

Table des matières

Exigences	1
Ce que nous voulons	1
Liste des fonctionnalités	3
1.1 L'utilisateur s'identifie pour se connecter	3
1.2 L'utilisateur s'inscrit à la plateforme	4
1.3 L'utilisateur consulte la liste d'utilisateurs et gère ses favoris	5
1.4 L'utilisateur gère son compte	6
1.5 L'utilisateur consulte les évènements publics	7
1.6 L'utilisateur s'inscrit à un évènement public	8
1.7 L'utilisateur reçoit une invitaion	9
1.8 L'utilisateur consulte sa liste d'évènements	10
1.9 L'utilisateur se désinscrit d'un évènement	11
1.10 L'utilisateur crée un évènement	12
1.11 L'utilisateur consulte un évènement auquel il à accès	13
1.12 L'utilisateur modifie un évènement	14
1.13 Un utilisateur connecté souhaite supprimer un évènement	15
1.14 Un utilisateur connecté souhaite partager un évènement avec un autre . . .	16
1.15 Un utilisateur connecté souhaite se déconnecter	17
Vues	19

Table des figures

2.1	Maquette Inscription PC	19
2.2	Maquette Inscription Mobile	20
2.3	Maquette de Connexion PC	21
2.4	Maquette de Connexion Mobile	22
2.5	Maquette de mot de passe Oublié PC	23
2.6	Maquette de mot de passe Oublié Mobile	24
2.7	Maquette Accueil PC	25
2.8	Maquette Accueil Mobile	26
2.9	Maquette Evenement PC	27
2.10	Maquette Evenement Mobile	28
2.11	Maquette Gestion Evenement PC	29
2.12	Maquette Gestion Evenement Mobile	30
2.13	Maquette Creation Evenement PC	31
2.14	Maquette Creation Evenement Mobile	32
2.15	Maquette Gestion Utilisateurs PC	33
2.16	Maquette Gestion Utilisateurs Mobile	34
2.17	Maquette accueil Evenement PC	35
2.18	Maquette page accueil Evenement Mobile	36
2.19	Maquette Invitaion PC	37
2.20	Maquette Invitaion Mobile	38
2.21	Maquette Liste Publique PC	39
2.22	Maquette Liste Publique Mobile	40
2.23	Maquette Gestion Compte PC	41

2.24	Maquette Gestion Compte Mobile	42
2.25	Diagramme des cas d'utilisation	43

Lexique des termes

Tâche : *Une tâche est un élément d'une liste qui peut être de différents types.*

Tâche standard : *Une tâche simple.*

Tâche attribuée : *Une tâche avec une personne désignée.*

Tâche de répartition : *Une tâche avec une ou plusieurs personnes, destinée à répartir une quantité de bien ou de travail entre ces personnes.*

Liste : *Une liste est un regroupement de tâche, organisé ou non. Elle peut être privée ou publique. Une liste peut être de différents types.*

Liste standard : *Une liste simple, non organisée.*

Un évènement : *Une liste organisée, dont chaque tâche est associée à une personne inscrite à la liste.*

Utilisateur : *Un utilisateur est un visiteur du site, qui ne possède pas (encore) de compte, ou qui possède un compte mais n'est pas connecté.*

Utilisateur connecté : *Un utilisateur connecté est un utilisateur qui possède un compte et qui est connecté.*

Propriétaire (utilisateur propriétaire) : *Un propriétaire est un utilisateur connecté qui a créé des tâches ou des listes. Il est le propriétaire de ces éléments. Il a les droits d'éditions total dessus.*

Editeur (utilisateur éditeur) : *Un éditeur est un utilisateur connecté qui a les droits d'édition sur des tâches ou des listes. Il n'est pas le propriétaire de ces éléments.*

Non-éditeur (utilisateur non-éditeur) : *Un non-éditeur est un utilisateur qui n'est ni propriétaire, ni éditeur d'une tâche ou d'une liste.*

Système : *Le système désigne l'application et/ou le site internet qui sera développé.*

Acteur : *Un acteur est un utilisateur, ou l'un de ses dérivé.*

Exigences

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 a l'invité, sauf si les droits d'édition ont été spécifiés dans l'invitation.

Il est biensur possible de modifier divers éléments d'un événement

Chaque utilisateur possède une liste d'événements.

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

Different droits sur les événements : Personne associé a un événements 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 etre ajouté a 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 a 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 entierement, 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.

Technologie utilisée :

Nous alons utiliser le framework : *Laravel*.

Liste des fonctionnalités

1.1 L'utilisateur s'identifie pour se connecter

Résumé :

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.(Voir 2.3 et 2.4).

Date de création : 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : utilisateur non connecté.

Responsables : Groupe G

Préconditions : L'utilisateur n'est pas connecté.

Post conditions : L'utilisateur est connecté.

Scénario Normal

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.

1.2 L'utilisateur s'inscrit à la plateforme

Résumé :

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 : (Voir 2.1 et 2.2).

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

Date de création : 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : utilisateur non connecté.

Responsables : Groupe G

Préconditions : L'utilisateur n'est pas connecté.

Post conditions : Le mail de validation a été envoyé.

Scénario Normal

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.

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

Résumé :

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. (Voir 2.15 et 2.16). **Date de création** : 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : utilisateur connecté.

Responsables : Groupe G

Préconditions : L'utilisateur est la page de liste des utilisateurs.

Post conditions : la liste des favoris est à jour.

Scénario Normal

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.

1.4 L'utilisateur gère son compte

Résumé :

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

- mot de passe
- email
- nom

Il a acces a cette fonctionnalité de puis le menu d'accueil (vu au dessus) en cliquant sur l'icone "compte".(Voir 2.23 et 2.24).

Date de création : 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : utilisateur connecté.

Responsables : Groupe G

Préconditions : L'utilisateur est sur sa page de profil.

Post conditions : Le profil de l'utilisateur est à jour.

Scénario Normal

1. l'utilisateur se rend sur la page d'accueil .
2. il clique sur le lien/bouton "compte" qui le redirige vers son espace de gestion de compte
3. il modifie les informations qu'il souhaite changer
4. il clique sur le bouton valider
5. une pop-up de validation s'affiche et lui demande s'il est sûr de vouloir modifier son compte
6. il clique sur "oui" et est redirigé vers la page d'accueil

Scénario Alternatif

5a les informations rentrées ne sont pas valides

6a retour à 3

6b l'utilisateur clique sur "non", les modifications ne seront pas appliquées, retour à 3a

1.5 L'utilisateur consulte les événements publics

Résumé :

Un utilisateur non connecté peut tout de même avoir accès à la liste des événements publics depuis la page de connexion et les consulter. (Voir 2.21 et 2.22)

Pour un utilisateur connecté, il peut cliquer sur le lien "événement" puis sur "événement publics" pour avoir accès également à cette liste. **Date de création :** 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : utilisateur non connecté ,utilisateur connecté.

Responsables : Groupe G

Préconditions : L'utilisateur est sur la page de connexion.

Scénario Normal

1. l'utilisateur n'est pas connecté donc il se rend sur la page de connexion
2. en cliquant sur le bouton "Accéder au site" il est redirigé vers une page listant les événements publics
3. il choisit dans la liste l'événement dont il souhaite avoir les informations et est redirigé vers la pages affichant ces informations

Scénario Alternatif

- 1a l'utilisateur est connecté, il va donc sur la page d'accueil
- 2a il clique sur "événements", et est redirigé vers la page de gestion des événements
- 3a il clique ensuite sur "événements publics" et est redirigé vers la page qui liste les événements publics
- 4a il choisit dans la liste l'événement dont il souhaite avoir les informations et est redirigé vers la pages affichant ces informations
- 5a il a la possibilité en cliquant sur "s'inscrire" de participer à l'événement

Scénario Exceptionnel

- 3b l'événement a été supprimé entre temps, une page d'erreur s'affiche

1.6 L'utilisateur s'inscrit à un événement public

Résumé :

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). (Voir 2.1 et 2.2) **Date de création** : 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : utilisateur connecté.

Responsables : Groupe G

Préconditions : l'utilisateur est sur la page de la liste des événements publics.

Post conditions : le système prévient le propriétaire.

Scénario Normal

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 évènement 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

1.7 L'utilisateur reçoit une invitaion

Résumé :

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. (Voir 2.17 et 2.17)

Date de création : 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : utilisateur connecté.

Responsables : Groupe G

Préconditions : l'utilisateur est connecté sur la page de description d'invitations.

Post conditions : le systeme previent le propriétaire .

Scénario Normal

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

1.8 L'utilisateur consulte sa liste d'évènements

Résumé :

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. (Voir 2.17 et 2.18)

Date de création : 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : utilisateur connecté, utilisateur non connecté.

Responsables : Groupe G

Préconditions : l'utilisateur est connecté sur la page d'accueil.

Post conditions : l'utilisateur est sur sa page des événements.

Scénario Normal

1. l'utilisateur va sur la page "gestion des événements" en cliquant sur le bouton "événement" de la page d'accueil
2. l'utilisateur voit sur cette page une liste des événements publics et privés auxquels il est inscrit
3. l'utilisateur clique sur un des événements afin d'avoir accès à la description de l'événement

Scénario Alternatif

2a l'utilisateur n'est inscrit à aucun événement, la liste est donc vide

Scénario Exceptionnel

3b l'événement viens d'être supprimé, l'utilisateur est donc redirigé vers une page d'erreur

1.9 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 ça liste d'événement ainsi que les taches de ça liste de taches personnalisée. Voir 2.9 et 2.10. **Date de création :** 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : utilisateur connecté.

Responsables : Groupe G

Préconditions : l'utilisateur est connecté sur la page de sa liste des événements.

Post conditions : le système previent le propriétaire.

Scénario Normal

1. L'utilisateur clique sur un événement
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 retier.
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

1.10 L'utilisateur crée un évènement

Résumé :

Un utilisateurs peut créer un événement en cliquant sur le liens "création d'événement" de la page gestion d'événement, il devra donc remplir le nom et la date de debut. 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) (Voir 2.13 et 2.14) **Date de création** : 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : propriétaire.

Responsables : Groupe G

Préconditions : l'utilisateur est connecté sur la page de gestion d'événements.

Post conditions : le système valide la creation de l'événement.

Scénario Normal

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.

1.11 L'utilisateur consulte un évènement auquel il à accès

Résumé :

L'utilisateur souhaite consulter un évènement afin d'obtenir plus d'informations. (Voir 2.9 et 2.10)

Date de création : 16/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : Utilisateur connecté

Responsables : Groupe G

Préconditions : L'utilisateur est inscrit à au moins un évènement

Scénario Normal

- 1. L'utilisateur clique sur un évènement dans sa liste d'évènements.
- 2. Il est redirigé vers la page de consultation d'un évènement.

Scénario Exceptionnel

- 1a. L'évènement à été supprimé avant que l'utilisateur clique sur l'évènement, il est redirigé vers une page d'erreur.

1.12 L'utilisateur modifie un évènement

Résumé :

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 (Voir 2.11 et 2.12), la il pourra :

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

Plus particulièrement pour le propriétaire il pourra en plus :

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

Date de création : 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : éditeur, propriétaire.

Responsables : Groupe G

Préconditions : l'utilisateur est connecté sur la page de gestion d'événements.

Post conditions : l'évènement est à jour, et le système valide les changements.

Scénario Normal

1. l'utilisateur se rend sur la page de gestion d'un événement
2. il clique sur l'engrenage afin de passer en mode modification (accessible uniquement s'il a au moins les droits d'édition)
3. il modifie les informations qu'il souhaite changer (différentes informations sont disponibles en fonctions de ses droits)
4. il valide et est redirigé vers la page de présentation de l'évènement

Scénario Alternatif

4a il ne valide pas, les informations en seront pas modifiées

Scénario Exceptionnel

1b l'évènement est supprimé entre temps, l'utilisateur est redirigé vers une page contenant un message d'erreur

4c on lui a retiré ses droits d'éditations entre temps : il est redirigé vers la page de l'évènement et les modifications ne sont pas sauvegardés

1.13 Un utilisateur connecté souhaite supprimer un évènement

Résumé :

L'utilisateur connecté propriétaire d'un évènement peut décider de supprimer un évènement. (Voir 2.11 et 2.12).

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : Utilisateur connecté propriétaire.

Responsables : Groupe G

Préconditions : L'évènement existe.

Post conditions : L'évènement est supprimé.

1. L'utilisateur clique sur un évènement.
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 en peut pas accéder au mode modification.

Scénario Exceptionnel

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

1.14 Un utilisateur connecté souhaite partager un évènement avec un autre

Résumé :

L'utilisateur connecté propriétaire ou ayant droit d'Édition peut partager un évènement avec un autre utilisateur. (Voir 2.11 et 2.12).

Date de création : 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : Utilisateur connecté propriétaire ou éditeur .

Responsables : Groupe G

Préconditions : L'évènement existe.

Post conditions : L'évènement est partagé.

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.

1.15 Un utilisateur connecté souhaite se déconnecter

Résumé :

L'utilisateur peut se déconnecter du site.(Voir l'ensemble des vues) **Date de création :** 9/04/18

Date de mise à jour : 16 avril 2018

Version : 1.0

Acteurs : utilisateur connecté.

Responsables : Groupe G

Préconditions : l'utilisateur est connecté .

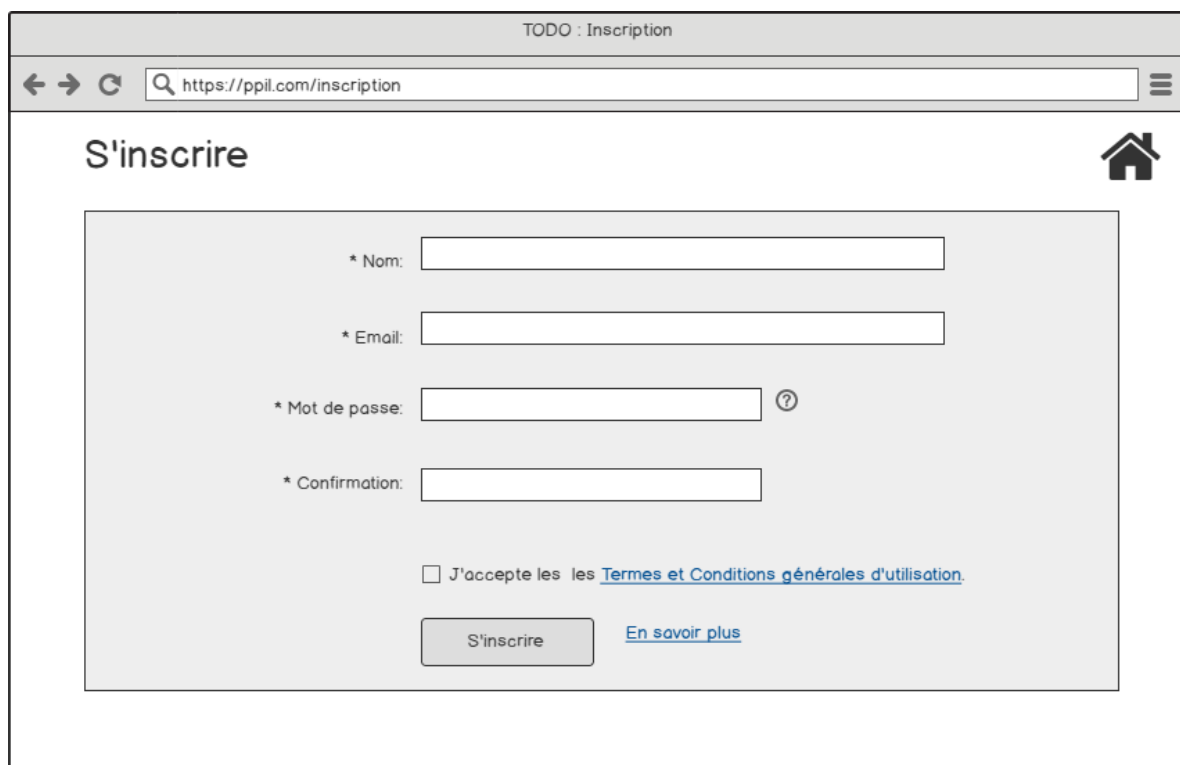
Post conditions : l'utilisateur est déconnecté, sur la page d'accueil du site.

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

Vues



Maquette d'inscription PC. L'interface est présentée dans un navigateur web. Le titre de la page est "S'inscrire". Le formulaire d'inscription est centré et contient quatre champs obligatoires : "Nom", "Email", "Mot de passe" (avec un lien d'aide) et "Confirmation". En dessous, il y a une case à cocher pour accepter les "Termes et Conditions générales d'utilisation". À la fin du formulaire, il y a un bouton "S'inscrire" et un lien "En savoir plus".

TODO : Inscription

https://ppil.com/inscription

S'inscrire

* Nom:

* Email:

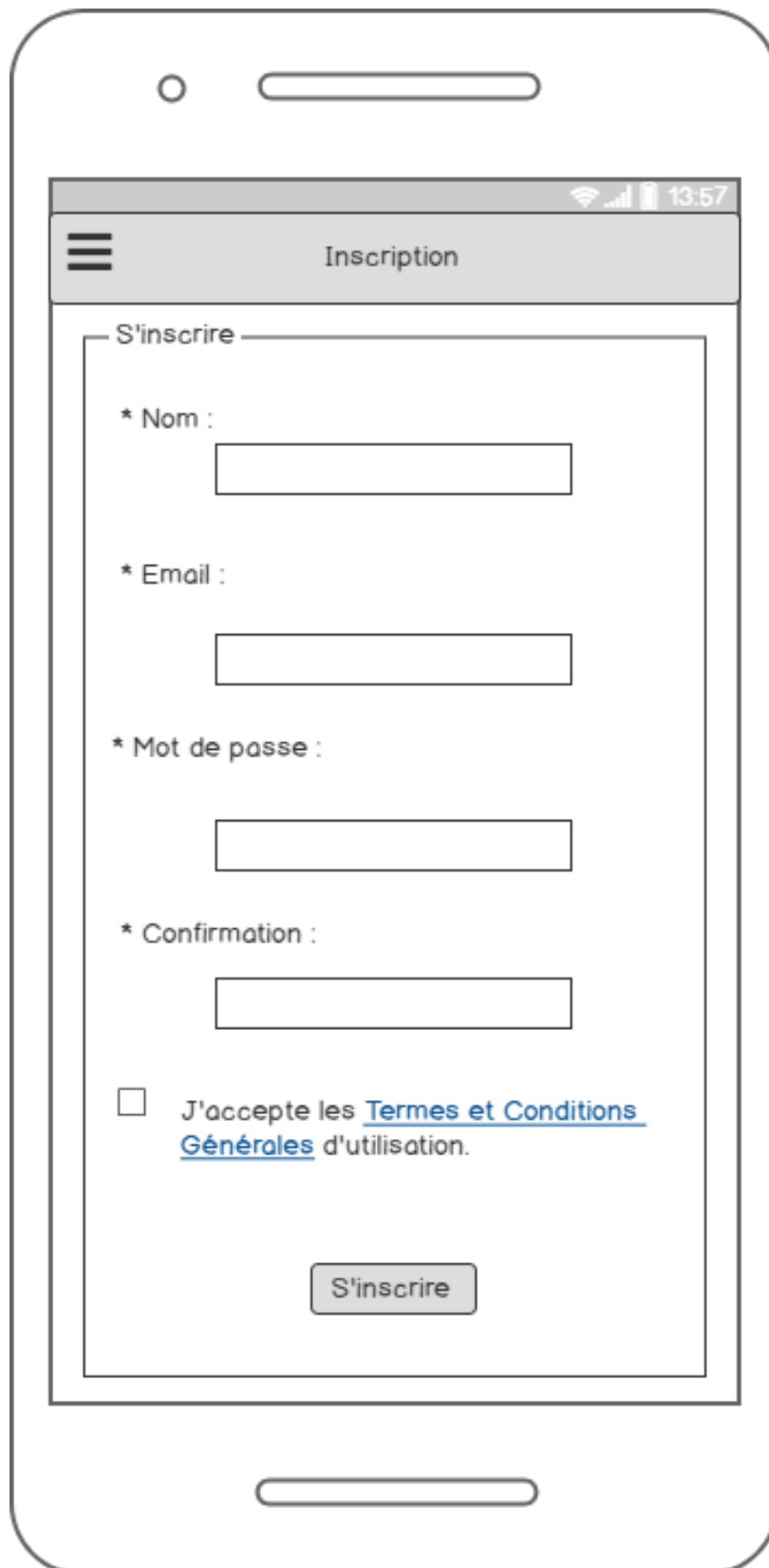
* Mot de passe: ?

* Confirmation:

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

[En savoir plus](#)

FIGURE 2.1 – 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 this 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 marked with an asterisk: "Nom", "Email", "Mot de passe", and "Confirmation". Each field has a corresponding text input box. Below these fields is a checkbox followed by the text "J'accepte les [Termes et Conditions Générales](#) d'utilisation." At the bottom of the form is 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 2.2 – Maquette Inscription Mobile



The image shows a web browser window titled "TODO : Connexion". The address bar displays "https://ppil.com". The main content area has a heading "Bienvenu sur TODO List" and a home icon. A central login form contains fields for "Email :" and "Mot de passe :", a "Se connecter" button, and a link "Mot de passe oublié?". Below the form are two buttons: "Inscription" and "Accéder au site".

TODO : Connexion

← → ↻ 🔍 https://ppil.com

Bienvenu sur TODO List

Email :

Mot de passe :

Se connecter

[Mot de passe oublié?](#)

Inscription

Accéder au site

FIGURE 2.3 – Maquette de Connexion PC



A mobile application mockup for a login screen. The screen is framed by a rounded rectangle with a status bar at the top showing signal, battery, and 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 contains a "Connexion" section with two input fields for "Email" and "Mot de passe", a "Se connecter" button, and a blue link "Mot de passe oublié?". Below this section are two more buttons: "Inscription" and "Acceder au site".

13:57

☰ Accueil

Connexion

Email :

Mot de passe :

Se connecter

[Mot de passe oublié?](#)

Inscription

Acceder au site

FIGURE 2.4 – 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 :" suivi d'un champ de saisie, et un bouton "Obtenir le nouveau mot de passe" en dessous.

TODO : Mot de passe oublié

← → ↻

🏠

Mot de passe oublié

Email :

Obtenir le nouveau mot de passe

FIGURE 2.5 – Maquette de mot de passe Oublié PC

The image shows a mobile application wireframe for a password reset screen. The screen is enclosed in a rounded rectangle representing a mobile device. At the top, there is a status bar with a signal strength icon, 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 text "Mot de passe oublié" in the center. The main content area is titled "Réinitialiser le mot de passe" and contains an "Email :" label, a text input field, and a button labeled "Obtenir le nouveau mot de passe".

Mot de passe oublié

Réinitialiser le mot de passe

Email :

Obtenir le nouveau mot de passe

FIGURE 2.6 – Maquette de mot de passe Oublié Mobile

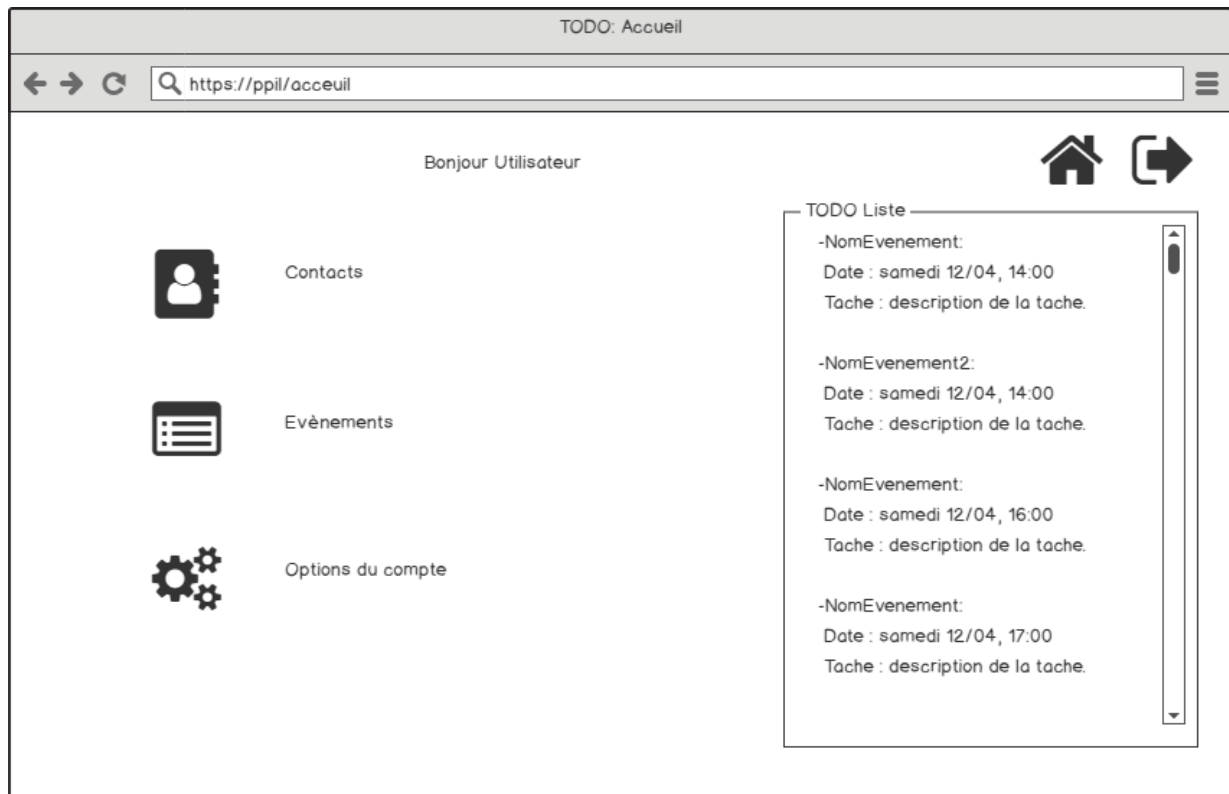


FIGURE 2.7 – Maquette Accueil PC

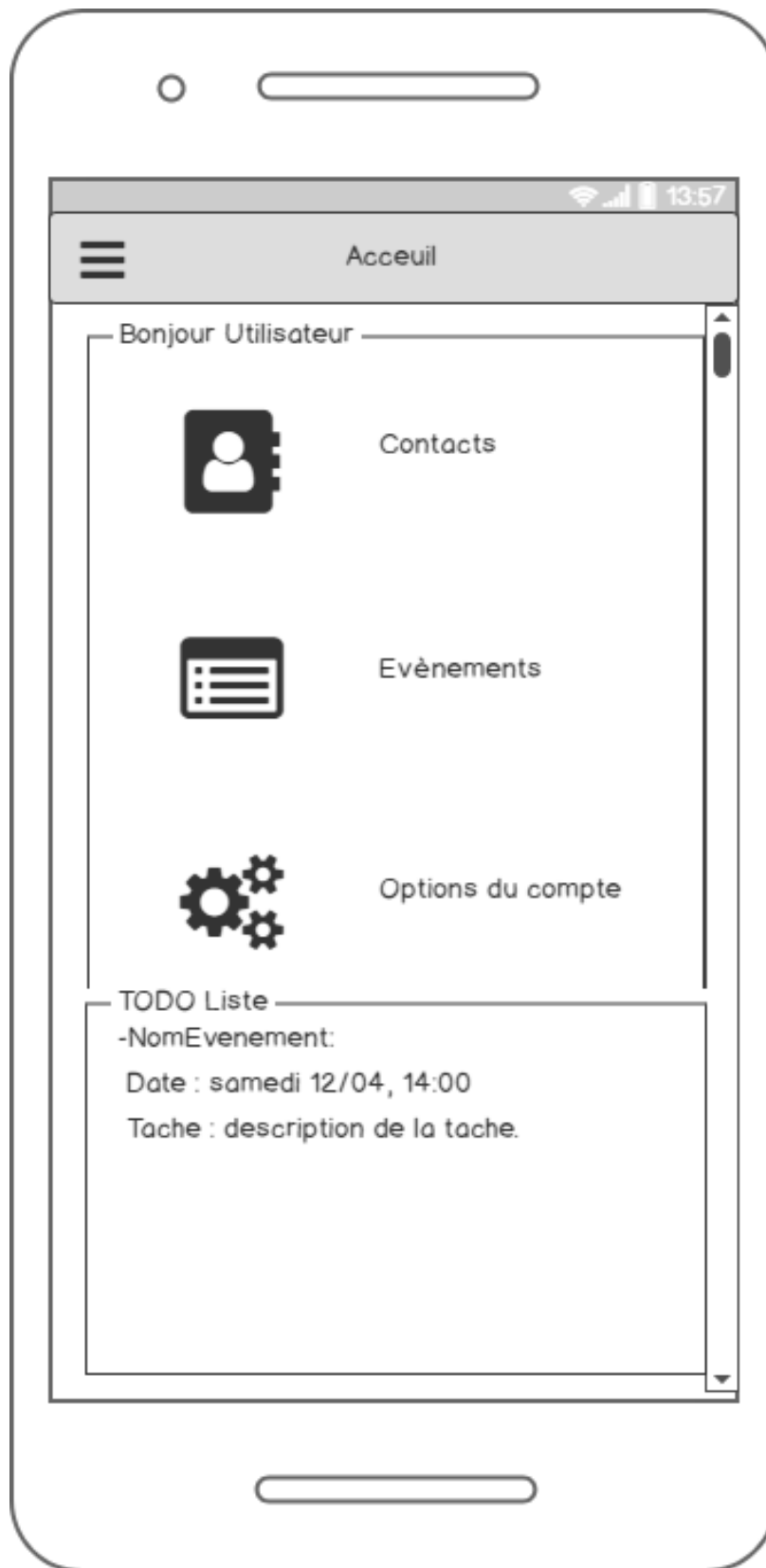


FIGURE 2.8 – Maquette Accueil Mobile

TODO : Gestion d'événements

← → ↻ 🔍 https://ppil/gestion-devenement ☰

Nom de l'évènement à gérer

Nom de l'évènement :

Date de début : 📅

Date de fin : 📅

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)

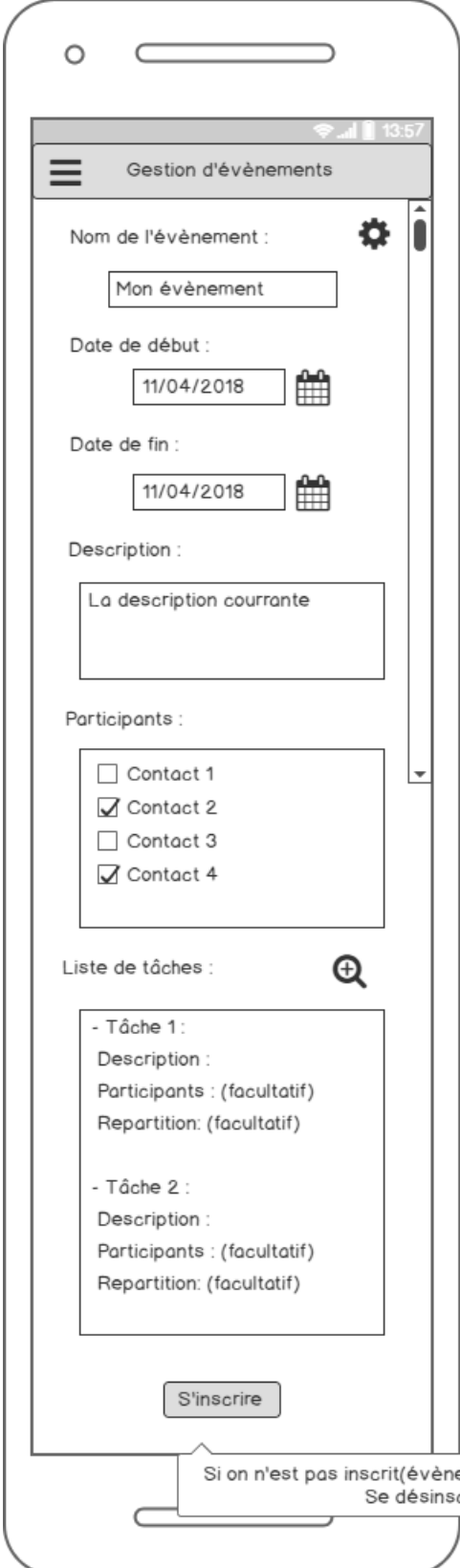
🏠 ➡

⚙️

Modifier l'évènement (affiché aux ayant droit)

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

FIGURE 2.9 – Maquette Evenement PC



The mockup shows a mobile application interface for event management. At the top, a status bar displays signal strength, battery level, and the time 13:57. Below this is a header bar with a hamburger menu icon and the title "Gestion d'événements". The main content area is divided into several sections: "Nom de l'événement :" with a text input field containing "Mon événement" and a settings gear icon; "Date de début :" with a date input field showing "11/04/2018" and a calendar icon; "Date de fin :" with a date input field showing "11/04/2018" and a calendar icon; "Description :" with a text input field containing "La description courrante"; "Participants :" with a list of four contacts, each with a checkbox (Contact 2 and Contact 4 are checked); and "Liste de tâches :" with a magnifying glass icon and a list of two tasks. Each task has a title, a description, and optional participants and distribution. At the bottom, there is a "S'inscrire" button. A callout box at the bottom right contains the text: "Si on n'est pas inscrit(événement public uniquement) Se désinscrire sinon".

Gestion d'événements

Nom de l'événement :

Date de début :

Date de fin :

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)

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

FIGURE 2.10 – Maquette Evenement Mobile

TODO : Gestion d'évènements

← → ↻ 🔍 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](#)

👁

FIGURE 2.11 – Maquette Gestion Evenement PC

Gestion d'événements

* 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](#)

Liste de tâches :

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

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

Suppression après fin : ☒

Visionner les modification

Réservé au propriétaire


FIGURE 2.12 – Maquette Gestion Evenement Mobile



TODO : Création d'évènements

← → ↻


https://ppil/creation-evenement


☰

 Créer un évènement

* Nom de l'évènement :

* Date de début : 

Date de fin : 

* Type : ☐ Privé ☐ Public

Description :

Participants :

Liste de tâches :

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

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

[+ Ajouter une tâche](#)

Suppression après fin : ☐

FIGURE 2.13 – Maquette Creation Evenement PC

The mockup shows a mobile application interface for creating an event. At the top, a status bar displays signal strength, Wi-Fi, 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 scrollable list of form fields: a text input for "Nom de l'évènement", date pickers for "Date de début" and "Date de fin", a radio button group for "Type" with options "Privé" and "Public", a text input for "Description", a list of participants with checkboxes for "Contact 1" through "Contact 4" (where "Contact 2" and "Contact 4" are checked) and a link to "Rechercher d'autres contacts", and a section titled "Liste de tâches" containing two task entries. Each task entry has a title, a description, and optional fields for participants and distribution. The interface is clean with a white background and grey borders for form elements.

Créer un événement

* 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](#)

Liste de tâches :

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

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

FIGURE 2.14 – Maquette Creation Evenement Mobile

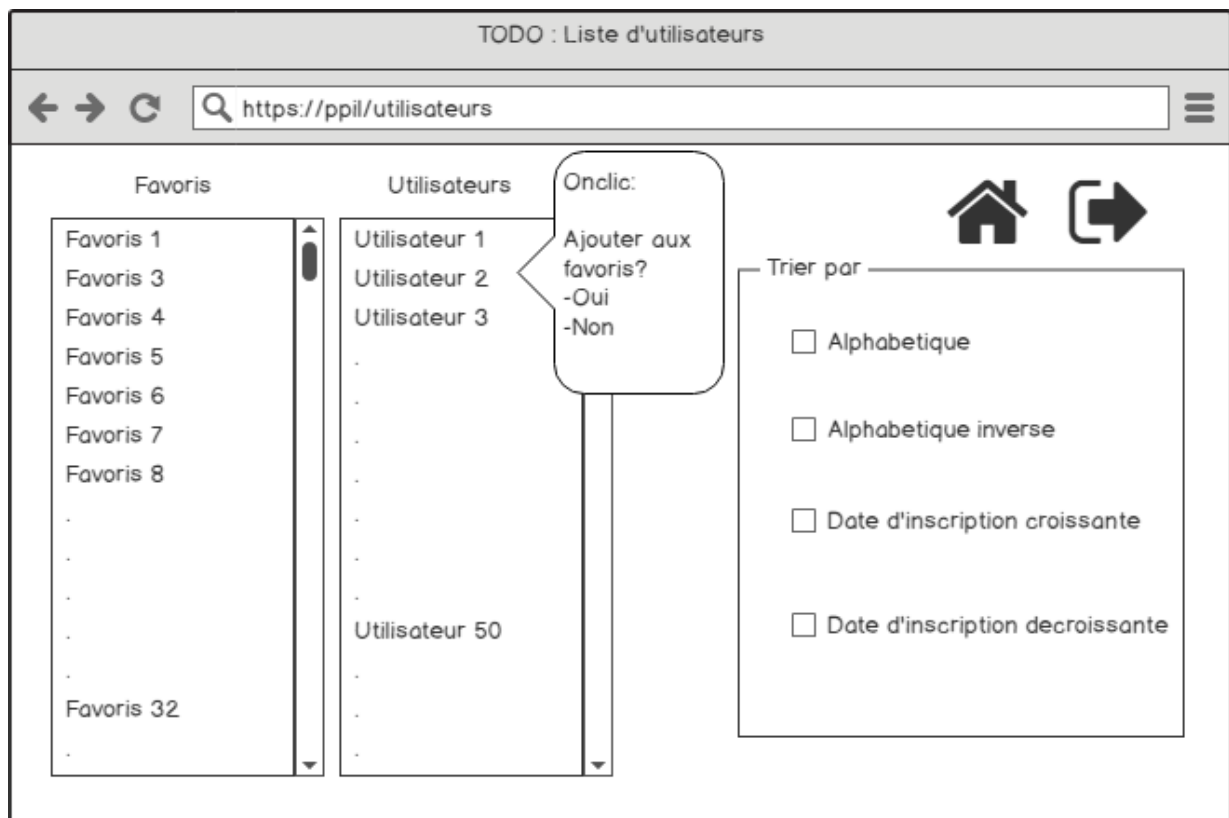


FIGURE 2.15 – Maquette Gestion Utilisateurs PC

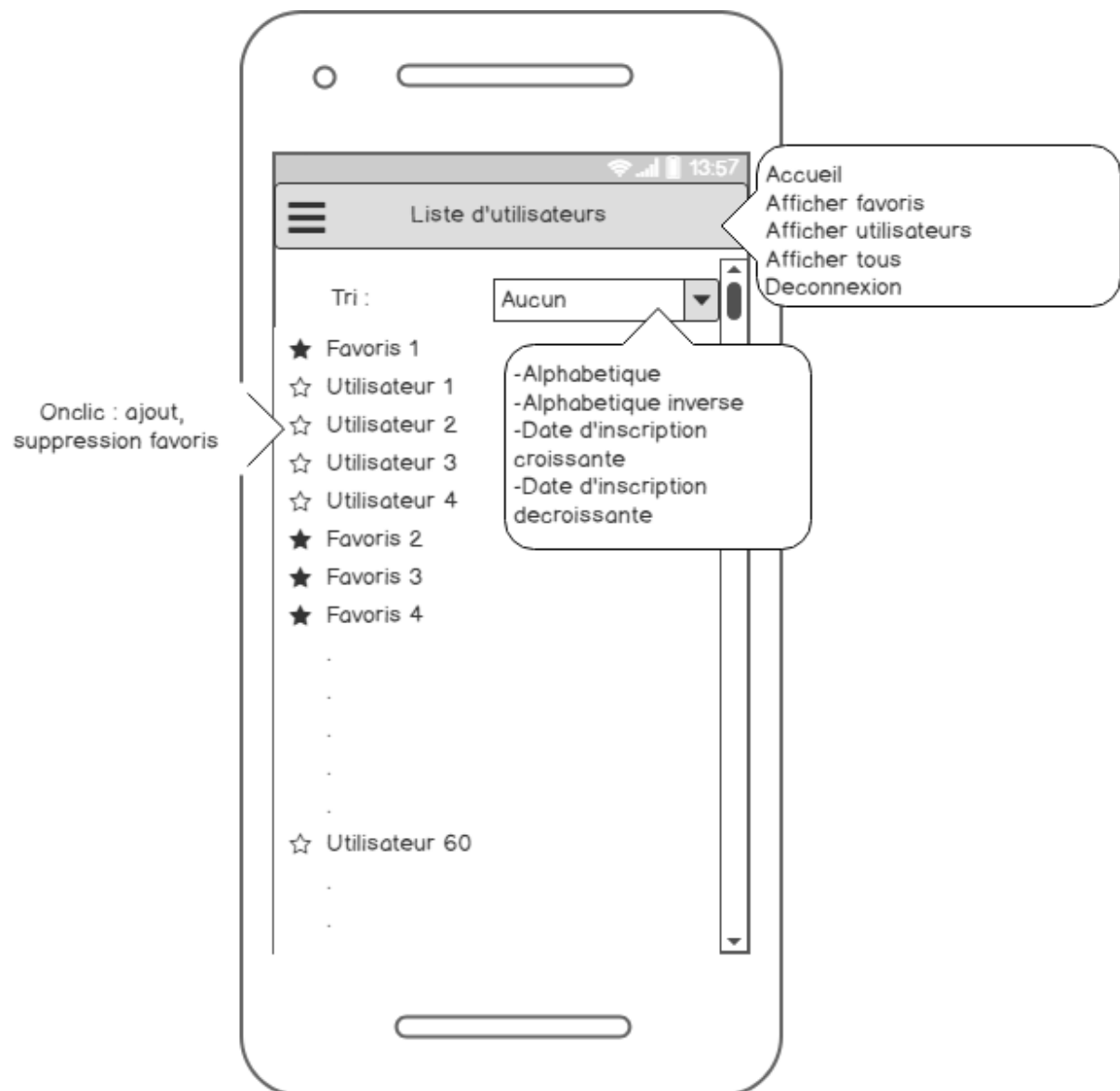


FIGURE 2.16 – Maquette Gestion Utilisateurs Mobile

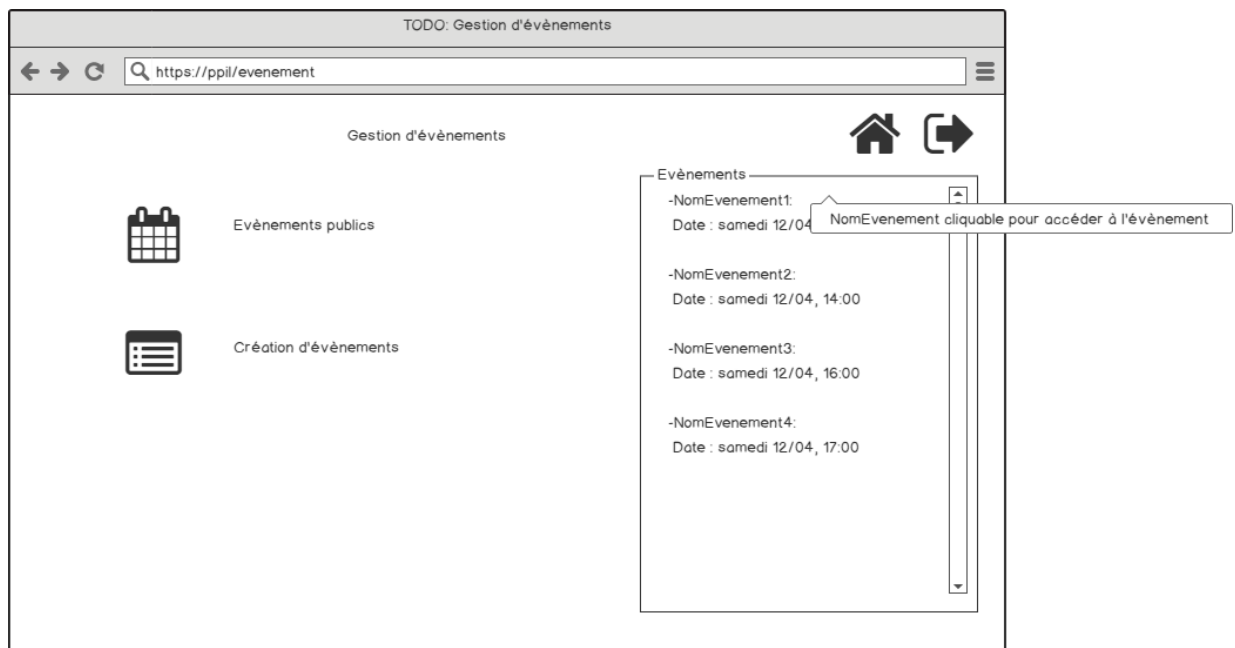


FIGURE 2.17 – Maquette accueil Evenement PC

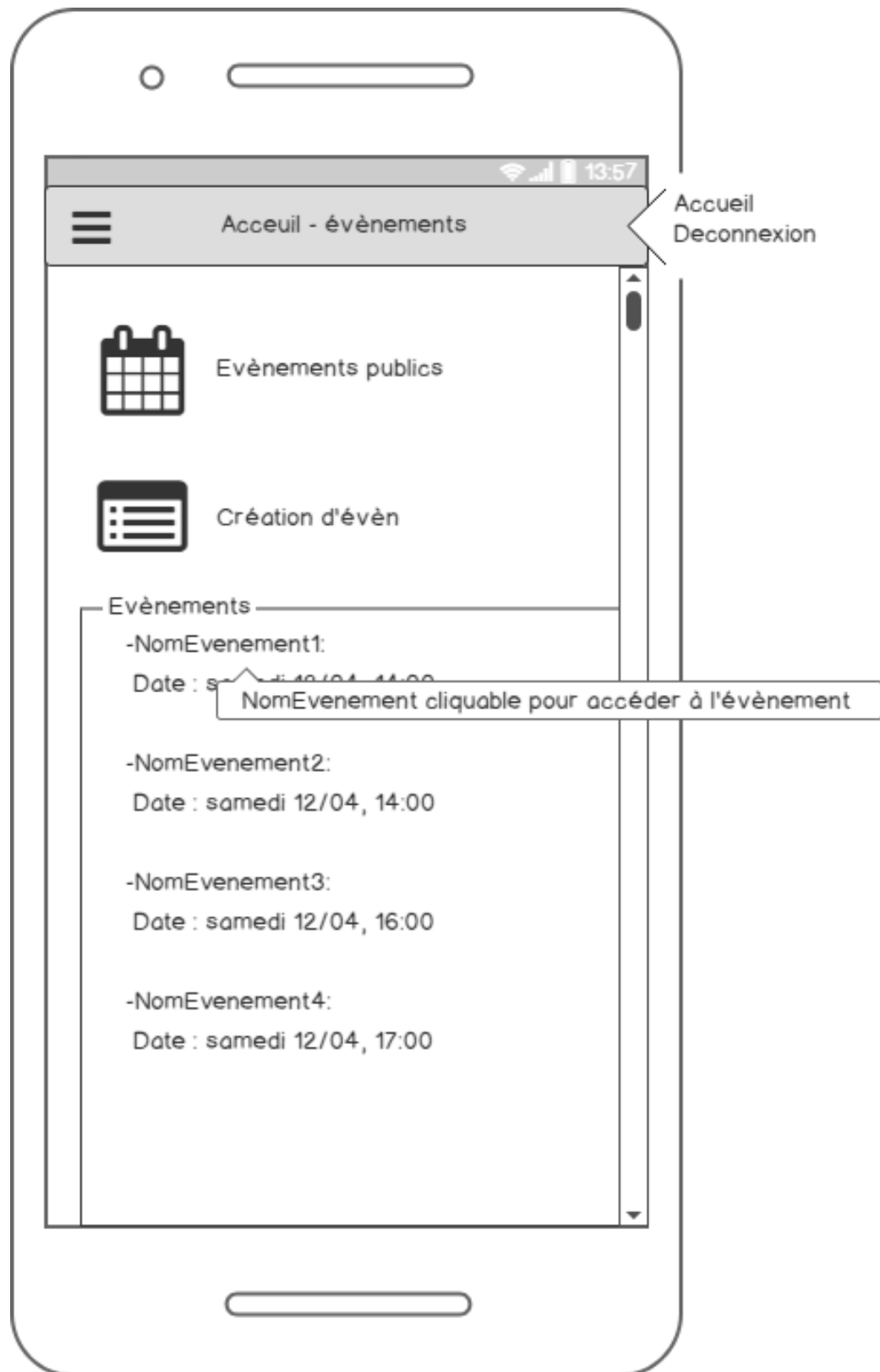


FIGURE 2.18 – Maquette page accueil Evenement Mobile

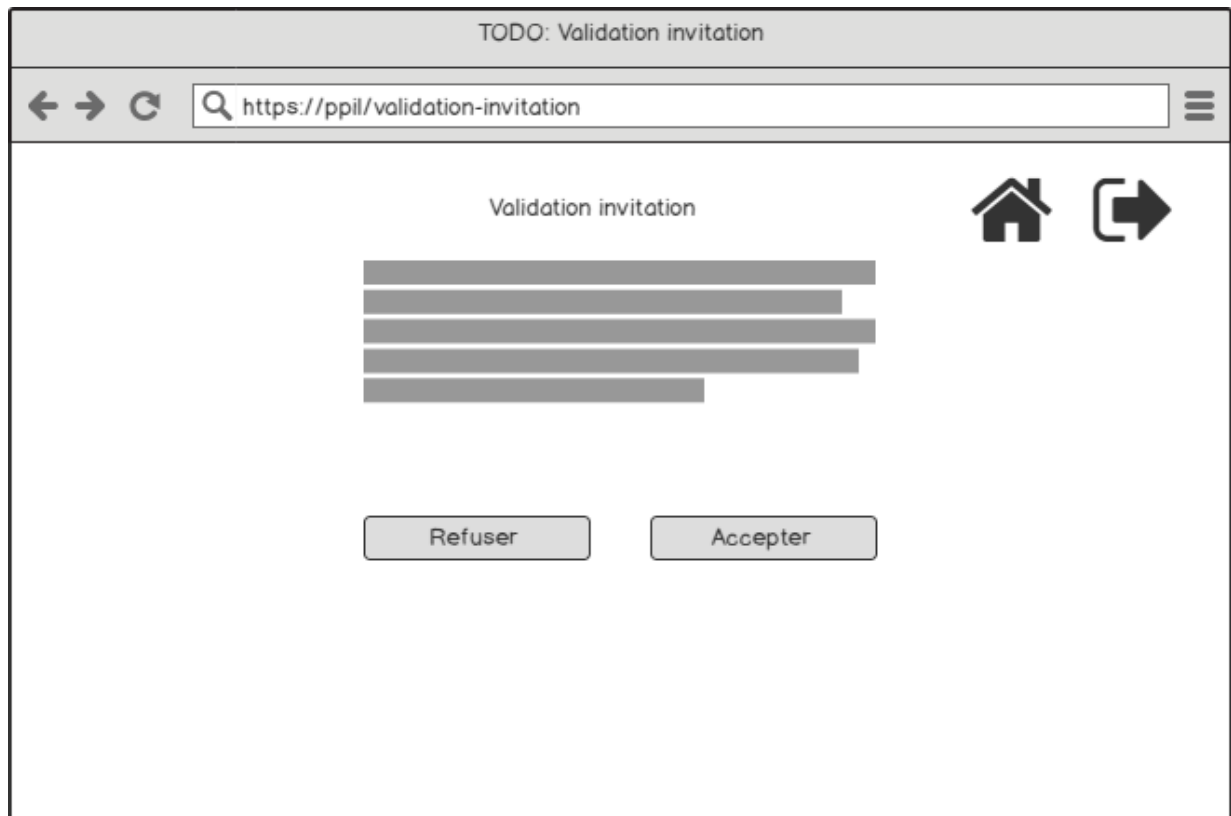


FIGURE 2.19 – Maquette Invitaion PC

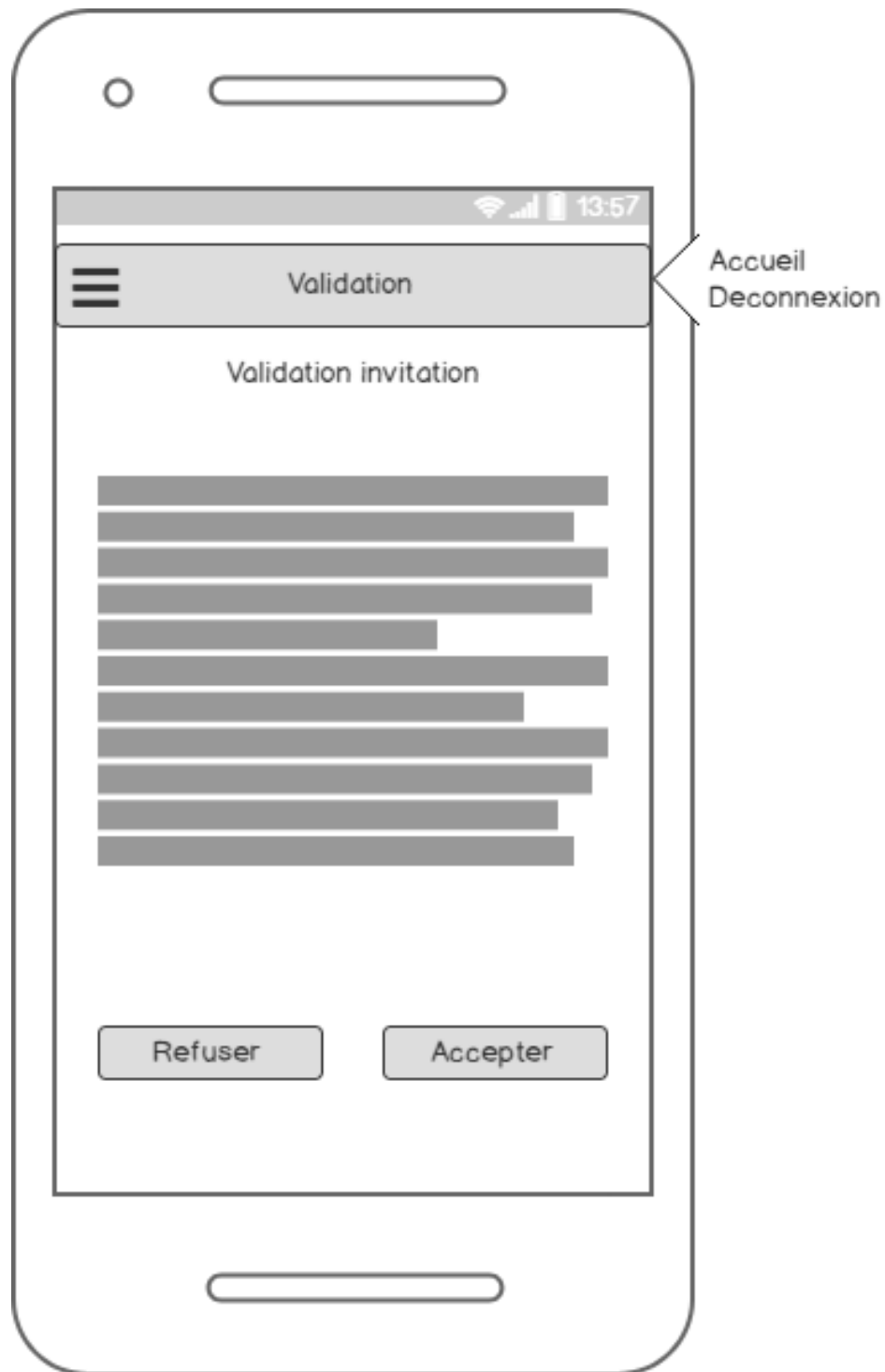


FIGURE 2.20 – Maquette Invitaion Mobile

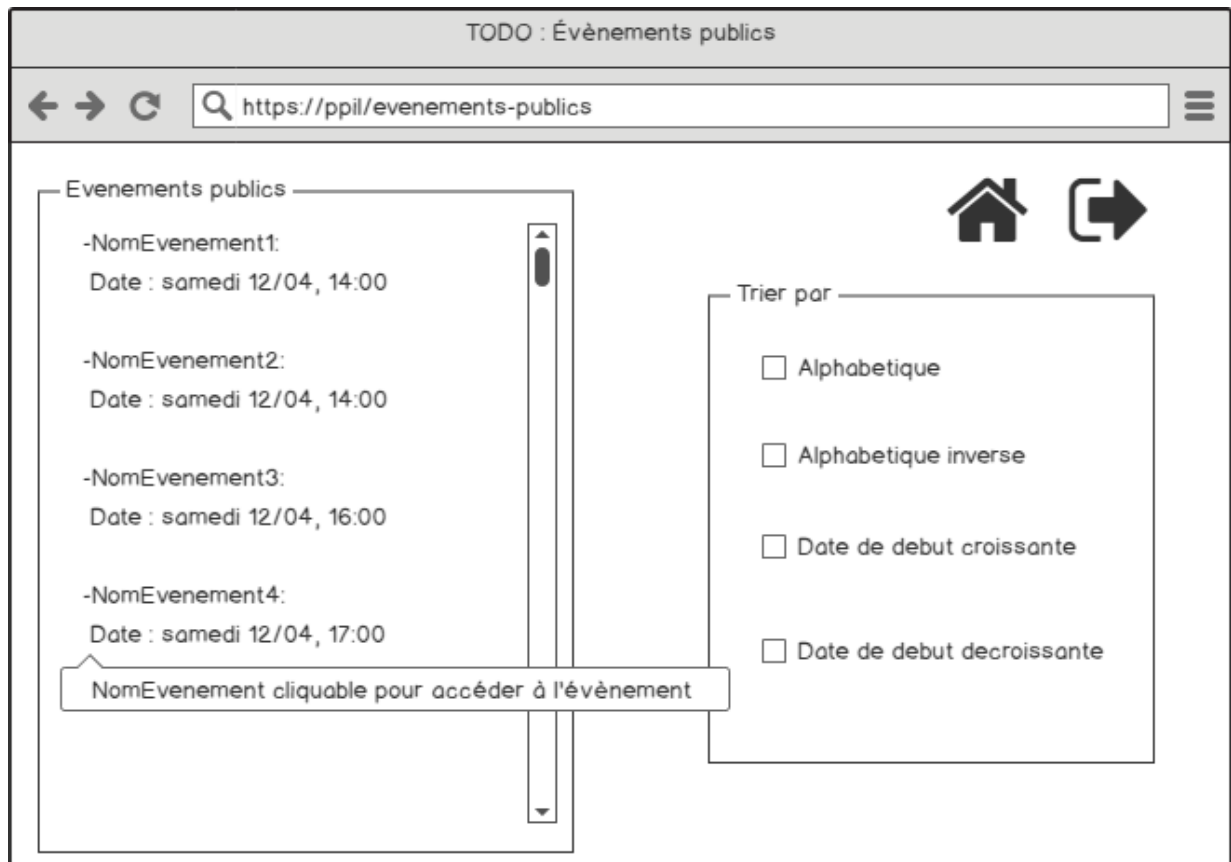


FIGURE 2.21 – Maquette Liste Publique PC

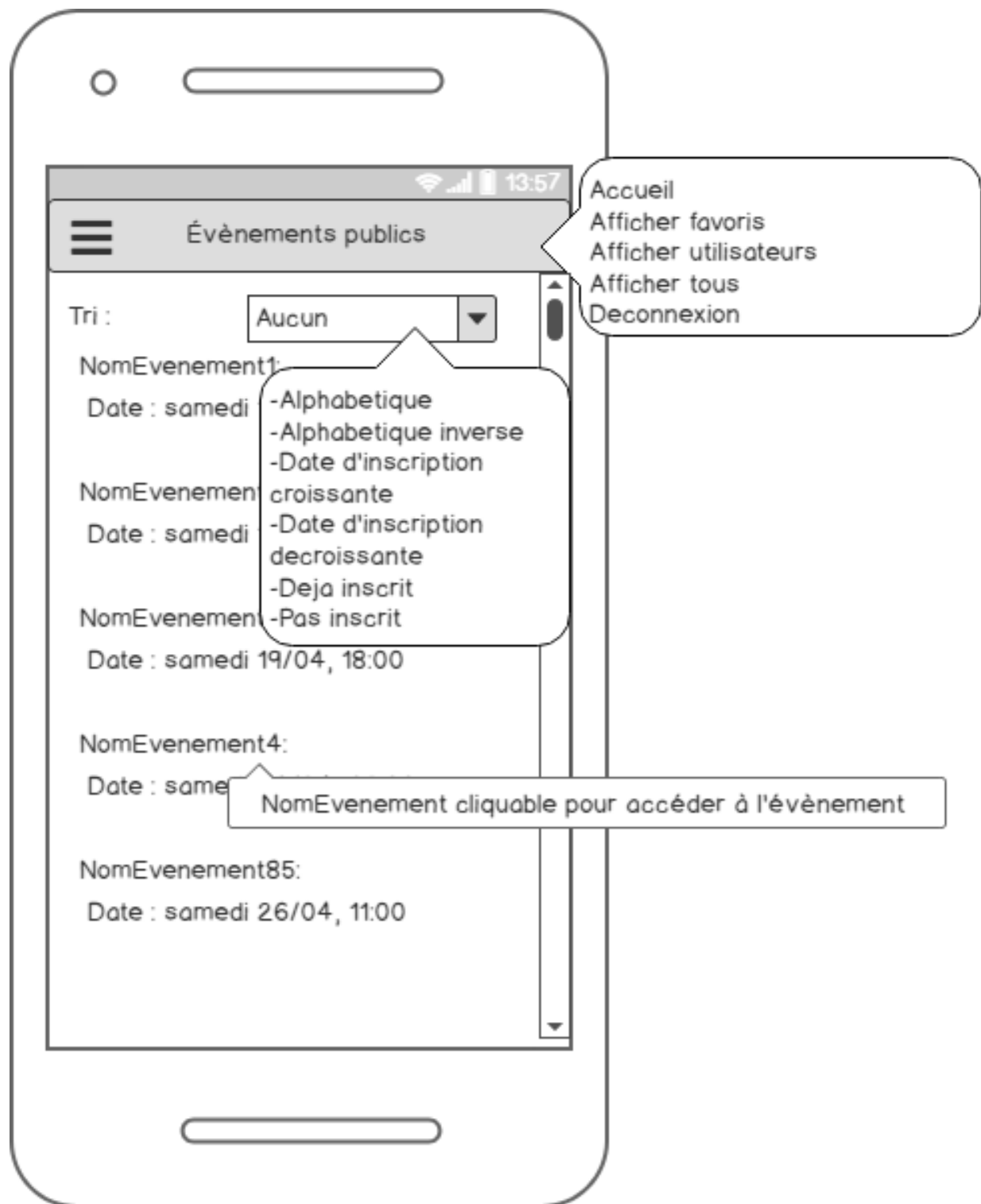
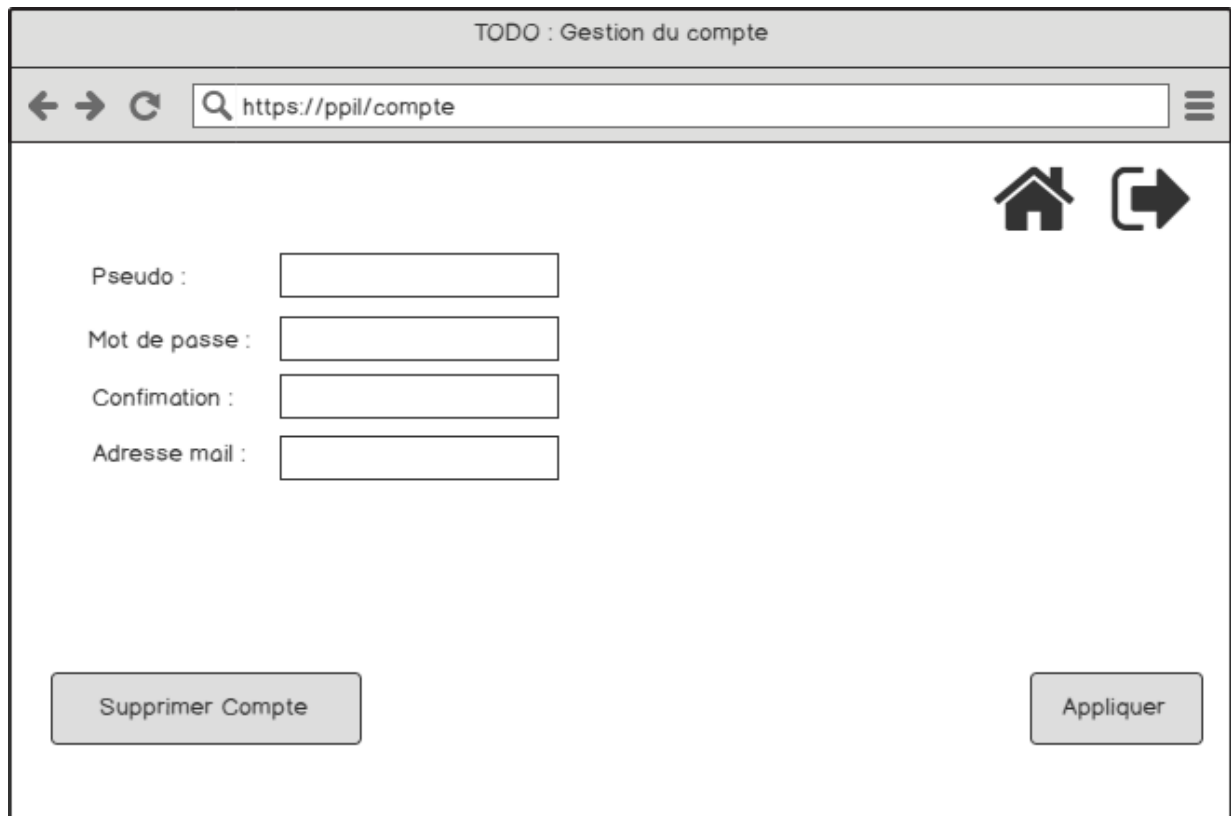


FIGURE 2.22 – Maquette Liste Publique Mobile



Maquette d'interface web pour la gestion d'un compte, présentée dans un navigateur web.

Titre de la page : TODO : Gestion du compte

Barre d'adresse : <https://ppil/compte>

Navigation : Boutons de retour, avance, et rafraîchissement.

Menu : Icône de menu (trois lignes horizontales).

Navigation rapide : Boutons de retour à l'accueil (maison) et de rafraîchissement (cercle avec flèche).

Champs de saisie :

- Pseudo :
- Mot de passe :
- Confirmation :
- Adresse mail :

Boutons d'action :

- Supprimer Compte
- Appliquer

FIGURE 2.23 – Maquette Gestion Compte PC

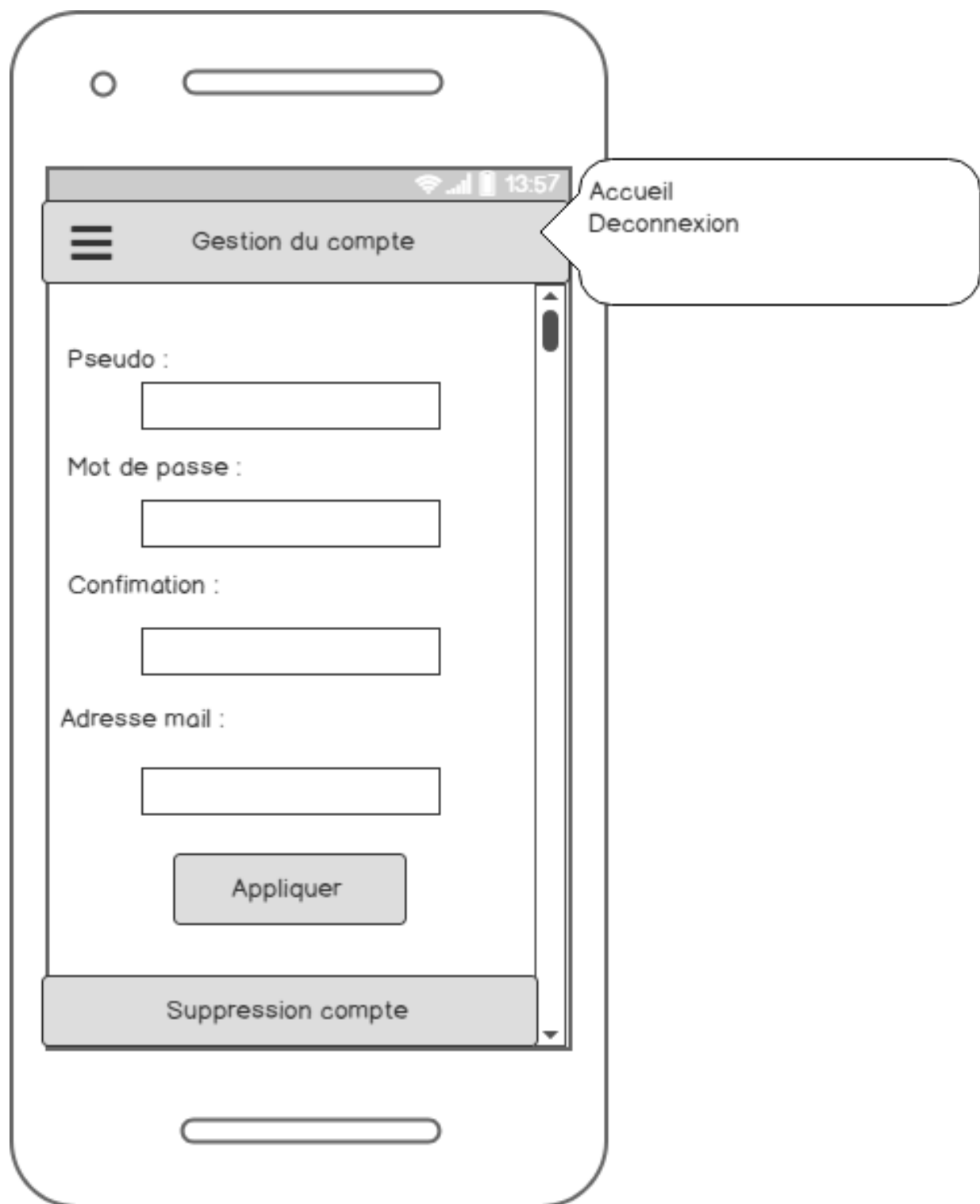


FIGURE 2.24 – Maquette Gestion Compte Mobile

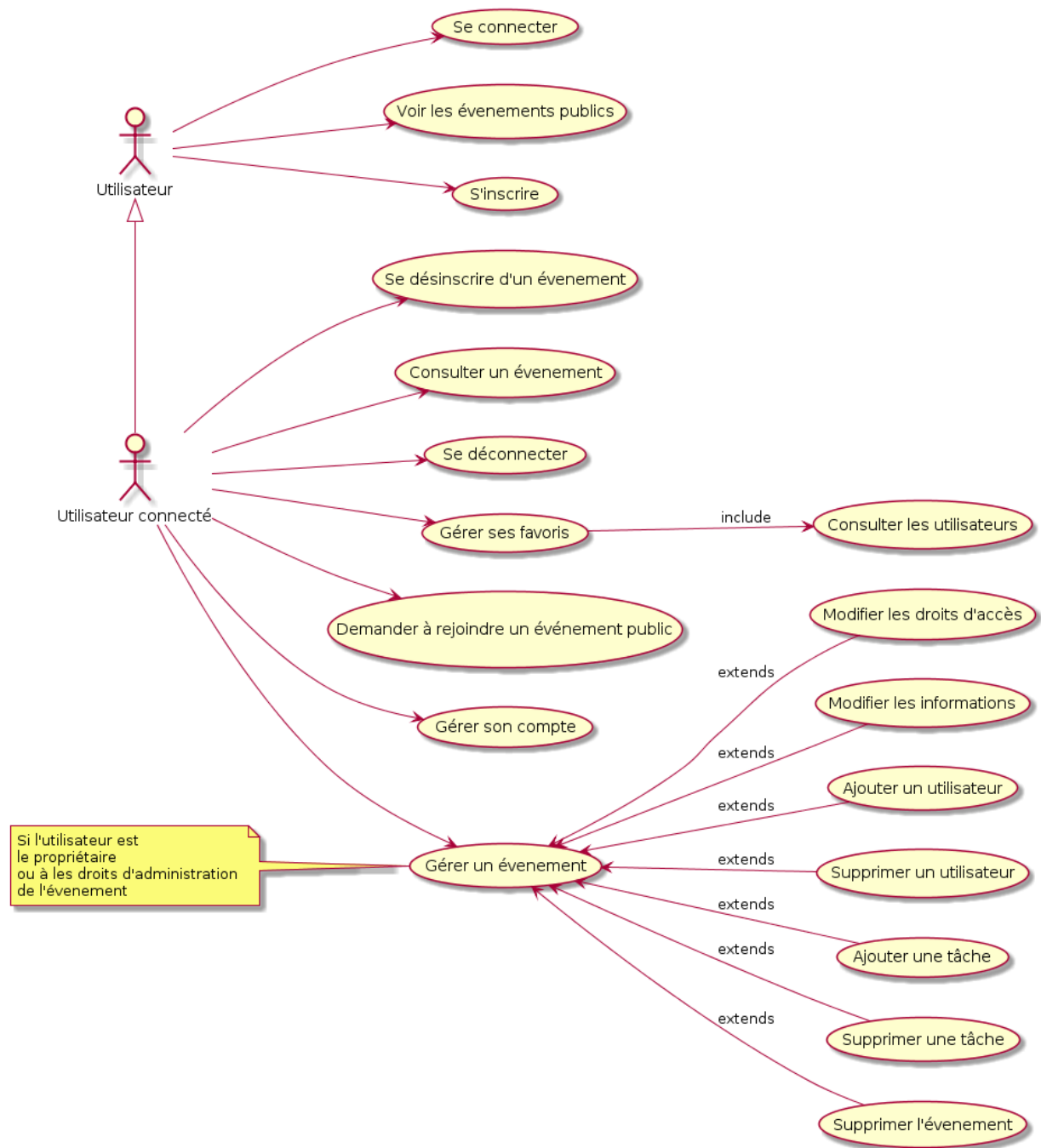


FIGURE 2.25 – Diagramme des cas d'utilisation