

UML ET MERISE

1-) Identification des différents acteurs de l'application

- Propriétaire (papa)
- Copropriétaire (maman)
- Membres (les enfants)
- visiteurs

2-) détail de la liste des fonctionnalités de chaque acteur

Acteur 1 : (propriétaire)

Créer un domicile dans l'API pour que celui-ci peut chercher l'adresse du domicile que l'acteur 1 vient de créer. Et avec ce domicile, il peut modifier les rôles de l'utilisateur en fonction des acteurs dans le domicile.

Acteur 2 : (Copropriétaire)

Copropriétaire peut créer une nouvelle pièce dans le domicile qu'on vient de créer avec l'API pour que l'API peut enregistrer la nouvelle pièce. Elle peut aussi ajouter des nouvelles objets connecter dans les nouvelles pièces ou dans les pièces qui est déjà créer avant ;elle peut aussi les modifier ou les remplacer par d'autre objets connecter.

Acteur 3 : (les Membres)

Les membres peut regarder et récupérer toutes les liste des pièces existant dans le domicile, et aussi de récupérer les listes des objets connecter à chaque pièces à partir ou sans la modification d'un objet connecter que Copropriétaire à faite.

Acteur 4 : (Visiteurs)

Les visiteur fait une demande au propriétaire et fait une authentification pour accéder à l'application.

3-) Identification celles qui sont obligatoires (include) et celles qui sont facultatives (extend).

●Include :

- Il est obligatoire de chercher l'adresse du domicile que propriétaire à créer pour que l'application est au courant de l'existence d'un domicile.
- Il est obligatoire aussi de mettre en place les objets connecter dans la nouvelle pièce qu'on vient de créer
- Il faut aussi récupérer les liste des objets connecter dans chaque pièces de la maison.

- _Extend :

La mise en place d'un objet dans une pièce et la modification d'un objet connecter n'est pas obligatoire pour les membre seulement.