

Scénario contextuel

➔ Scénario :

Nous allons faire le scénario nominal, alternatif et d'exception des tâches importantes de notre application.

Scénario :

➔ L'utilisateur souhaite s'inscrire à une compétition

- **Scénario nominal :**

Utilisateur	Serveur	BD
<p>1. L'utilisateur clique sur le bouton s'inscrire de la compétition de son choix</p> <p>4. L'utilisateur clique sur le bouton « oui »</p>	<p>2. Le serveur vérifie que l'utilisateur est bien connecté</p> <p>3. L'utilisateur est bien connecté, le serveur renvoie donc une fenêtre « Voulez-vous vous inscrire « oui » ou « non ».</p> <p>5. Le serveur envoie la réponse à la base de données</p> <p>7. Renvoie une réponse comme quoi l'escrimeur est bien inscrit à la compétition</p>	<p>6. On enregistre les informations de l'escrimeur à la compétition à laquelle il souhaite s'inscrire.</p>

- Scénario alternatif :

Utilisateur	Serveur	BD
<p>3.L'utilisateur n'est pas connecté</p> <p>6. L'utilisateur se connecte ou s'inscrit pour pouvoir s'inscrire</p> <p>8.Retour au point 1 du scénario nominal.</p>	<p>2. Le serveur vérifie que l'utilisateur est bien connecté</p> <p>4.Le serveur renvoie une fenêtre lui informant qu'il doit se connecter pour s'inscrire</p> <p>5. Le serveur le renvoie sur la page d'authentification</p> <p>7. Une fois que l'utilisateur est bien inscrit, le serveur le renvoie sur la page d'inscription</p>	

Scénario :

➔ L'utilisateur souhaite d'authentifier

- Scénario nominal

Utilisateur	Serveur	BD
1.L'utilisateur Est sur la page d'authentification et souhaite s'inscrire	2. Le serveur demande à l'utilisateur de choisir son statut	
3 . L'utilisateur clique sur le statut qu'il souhaite	4. Le serveur lui affiche le formulaire d'inscription	
5.L'utilisateur remplis tous les champs	7. Le serveur envoie le formulaire a la base de données	
6. L'utilisateur appuie sur le bouton inscription	8. Le serveur renvoie une fenêtre indiquant que l'utilisateur est bien inscrit	

		9.L'utilisateur Est inscrit dans la base de données
--	--	---

- **Nous Scénario alternatif :**

Utilisateur	Serveur	BD
<p>5. L'utilisateur ne remplis pas tous les champs obligatoires</p> <p>6. Il appuie sur le bouton s'inscrire</p> <p>7. Le serveur affiche une fenêtre d'erreur indiquant les champs qu'il reste a complété</p> <p>8. L'utilisateur rectifie sont erreur et complète les champs vide</p> <p>9. Retour au point au point 3 du scénario nominal</p>		

Scénario :

➔ L'arbitre souhaite modifier un match

- **Scénario nominal :**

Utilisateur	Serveur	BD
1. L'arbitre va dans son espace 2. Clique sur la Rubrique Gestion de la compétition Et choisi le match de son choix 4. Clique sur le crayon afin de modifier un match 6. L'utilisateur effectuer ses modifications et clique sur le bouton enregistrer	3. Le serveur affiche la liste des matchs de cette compétition 5. Le serveur affiche la page de modification des matchs 7. Le serveur réceptionne les modifications et les envoie à la base de données 9. Le serveur affiche une fenêtre annonçant que les modifications ont bien été effectué	8. Les modifications sont enregistrées dans la base

- Scénario alternatif :

Utilisateur	Serveur	BD
<p>5. L'Utilisateur n'effectue pas de modification et clique sur le bouton enregistrer</p> <p>7. L'utilisateur effectue les modifications et clique sur le bouton enregistrer</p>	<p>6. Le serveur affiche une fenêtre annonçant qu'il y a aucune modification effective et demande à l'utilisateur d'effectuer des modifications</p> <p>8. Retour au point 6 du scénario nominal</p>	

- Scénario d'exception :

Utilisateur	Serveur	BD
<p>4. L'utilisateur souhaite modifier un match déjà termine, il clique sur le crayon</p>	<p>5. Le serveur affiche un message d'erreur « le match est terminé aucune modification ne peut être faite »</p>	