



GL-Sprint 2

Analyse et spécification des besoins

COACH'INI

🎓 **Réalisé par**

Adem Youssef , Donia Kacem
Louay Yahyaoui , Mohamed El Hedi Ben Aissa
Elyes Massoussi , Ghassen El Kamel

Sous la direction de
Mme. Syrine KAROUI

Année universitaire 2020 - 2021

Plan

1

Extrait du backlog sprint 2

2

Burndown Chart sprint 2

3

Diagrammes de séquence objets

4

Diagramme de classes de conception

5

Tableau des story tests



Extrait du product backlog sprint 2

Extrait du
backlog sprint 2

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

ID-US	User Story	Id-T	Tache	Estimati on (/H)	Responsable
7.1	En tant que coach Je veux Ajouter un événement Afin de programmer mon événement d'une façon facile	7.1.1	Implémenter l'interface AjoutEvent.html.twig()	1.5	Ghassen
		7.1.2	Implémenter la méthode «Ajouter_Event()» dans le Controlleur EventController .	1.5	Ghassen
		7.1.3	Créer l'entité Event()	1	Ghassen
		7.1.4	Tester la tâche Ajouter()	0.5	Ghassen



Extrait du product backlog sprint 2

Extrait du
backlog sprint 2

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

ID-US	User Story	Id-T	Tache	Estimati on (/H)	Responsable
7.2	En tant que coach Je veux Afficher mes événements Afin de voir les événements saisie	7.2.1	Implémenter l'interface AfficherEvent.html.twig()	1.5	Ghassen
		7.2.2	Implémenter la méthode «Afficher_Event()» dans le Controlleur EventController .	1.5	Ghassen
		7.2.3	Mise à jour de l'entité Event()	1	Ghassen
		7.2.3	Tester la tache Afficher()	0.5	Ghassen



Extrait du product backlog sprint 2

Extrait du
backlog sprint 2

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

ID-US	User Story	id tache	tache	Estimati on (/H)	Responsable
1.1	En tant que coach Je veux ajouter une offre Afin d'exposer mes services.	1.1.1	Implémenter l'interface AjoutOffre.html.twig()	1.5	Donia
		1.1.2	Implémenter la méthode «AjoutOffre()» dans le controller OffreController	1.5	Donia
		1.1.3	Créer entité Offre()	1.5	Donia
		1.1.4	Tester l'ajout d'un offre	1.5	Donia



Extrait du product backlog sprint 2

Extrait du
backlog sprint 2

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

ID-US	User Story	id tache	tache	Estimati on (/H)	Responsable
1.2	En tant que coach Je veux modifier une offre Afin de corriger les informations erronés.	1.2.1	Implémenter l'interface ModifierOffre.html.twig()	1.5	Donia
		1.2.2	Implémenter la méthode «ModifierOffre()» dans le controller OffreController.	1.5	Donia
		1.2.3	Mise à jour de l'entité Offre()	1.5	Donia
		1.2.4	Tester la modification d'un offre	1.5	Donia



Extrait du product backlog sprint 2

Extrait du
backlog sprint 2

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

ID-US	User Story	Id-T	Tache	Estimation (/H)	Responsable
3.1	En tant que Coach Je veux ajouter des actualite Afin d' attirer des clients par mes expertises	3.1.1	Implémenter l'interface AjouterActualite.html.twig()	1	Mohamed El Hedi
		3.1.2	Implémenter la méthode «Ajouter()» dans le Controlleur ActualiteController .	2	Mohamed El Hedi
		3.1.3	Créer l'entité Actualite()	2	Mohamed El Hedi
		3.1.4	Tester l'ajout des actualités	2	Mohamed El Hedi



Extrait du product backlog sprint 2

Extrait du
backlog sprint 2

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

ID-US	User Story	Id-T	Tache	Estimation (/H)	Responsable
3.2	En tant que Coach Je veux supprimer mes actualite Afin de retirer une information expiré	3.2.1	Implémenter l'interface SupprimerActualite.html.twig()	1	Mohamed El Hedi
		3.2.2	Implémenter la méthode «Supprimer()» dans le Controlleur ActualiteController .	2	Mohamed El Hedi
		3.2.3	Tester la suppression des actualités	2	Mohamed El Hedi



Extrait du
backlog sprint 2

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

Extrait du product backlog sprint 2

ID-U S	User Story	Id-T	Tache	Estimation (/H)	Responsable
2.1	En tant que Visiteur Je veux créer un compte client Afin de avoir acces a tous service clients.	2.1.1	Implémenter l'interface "CreationCompteClient.html.twig()"	1	Elyes
		2.1.2	Créer l'entité Client()	0.5	Elyes
		2.1.3	Implémenter la méthode ajouterClient().	1	Elyes
		2.1.4	Tester l'ajout d'un client	0.5	Elyes



Extrait du product backlog sprint 2

Extrait du
backlog sprint 2

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

ID-U S	User Story	Id-T	Tache	Estimation (/H)	Responsable
2.2	En tant que Visiteur Je veux créer un compte coach Afin de publier mes offres de coaching.	2.2.1	Implémenter l'interface "CreationCompteCoach.html.twig()"	1	Elyes
		2.2.2	Créer l'entité Coach()	0.5	Elyes
		2.2.3	Implémenter la méthode ajouterCoach().	1	Elyes
		2.2.4	Tester l'ajout d'un coach	0.5	Elyes



Extrait du product backlog sprint 2

Extrait du
backlog sprint2

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

ID-US	User Story	Id-T	Tache	Estimation (/H)	Responsable
5.1	En tant que Client Je veux faire une revue Afin de décrire mon expérience avec le coach	5.1.1	Implémenter l'interface «ConsulterRevue.html.twig()»	1	Adem
		5.1.2	Implémenter la méthode «AjouterRevueClient» dans le controleur GestionRevueController	1	Adem
		5.1.3	Créer l'entité Revue()	1	Adem
		5.1.4	Tester l'ajout d'une revue par un client dans la section des revues d'un coach.	0.3	Adem



Extrait du product backlog sprint 2

Extrait du
backlog sprint 1

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

ID-US	User Story	Id-T	Tache	Estimat ion (/H)	Responsable
6.1	En tant que Client Je veux consulter le planning du mon coach Afin de réserver une seance de coaching	6.1.1	Implémenter l'interface AfficherPlanningCoachtclient.html.twig()	1	Adem
		6.1.2	Implémenter la méthode «AfficherPlanningCoachtclient» dans le controleur GestionPlannigController	1	Adem
		6.1.3	Créer l'entité Plannig()	1	Adem
		6.1.4	Tester l'affichage du planning du coach pour un client.	0.3	Adem



Extrait du product backlog sprint 2

Extrait du
backlog sprint 2

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

ID-US	User Story	Id-T	Tache	Estimation (/H)	Responsable
4.1	En tant que utilisateur Je veux contacter un autre utilisateur Afin de programmer une séance	4.1.1	Implémenter l'interface chatbox.html.twig()	4	Louay
		4.1.2	Implémenter la méthode StartServer dans le contrôleur ServeurController	5	Louay
		4.1.3	Implémenter la méthode EnvoieClient dans le contrôleur ClientController	4	Louay
		4.1.4	Implémenter la méthode ReceptionClient dans le contrôleur ClientController	4	Louay
		4.1.5	création de l'entités : Message()	1	Louay
		4.1.6	Test d'envoi et de réception de message entre deux utilisateur différent.	3	Louay



Extrait du product backlog sprint 2

Extrait du
backlog sprint 2

Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

ID-US	User Story	Id-T	Tache	Estimation (/H)	Responsable
4.1	En tant que utilisateur Je veux ajouter un autre utilisateur dans ma liste d'amis Afin de pouvoir lui envoyer des messages	4.1.1	Implémenter l'interface amis.html.twig()	3	Louay
		4.1.2	Implémenter la méthode AjouterAmis dans le contrôleur AmisController	3.5	Louay
		4.1.5	créer l'entité : Amis()	0.5	Louay
		4.1.6	Tester l'ajout d'un ami et la possibilité de lui envoyer un message.	0.5	Louay

Burndown Chart du sprint 2

Diagrammes de
séquence objets

Diagramme de
classes de
conception



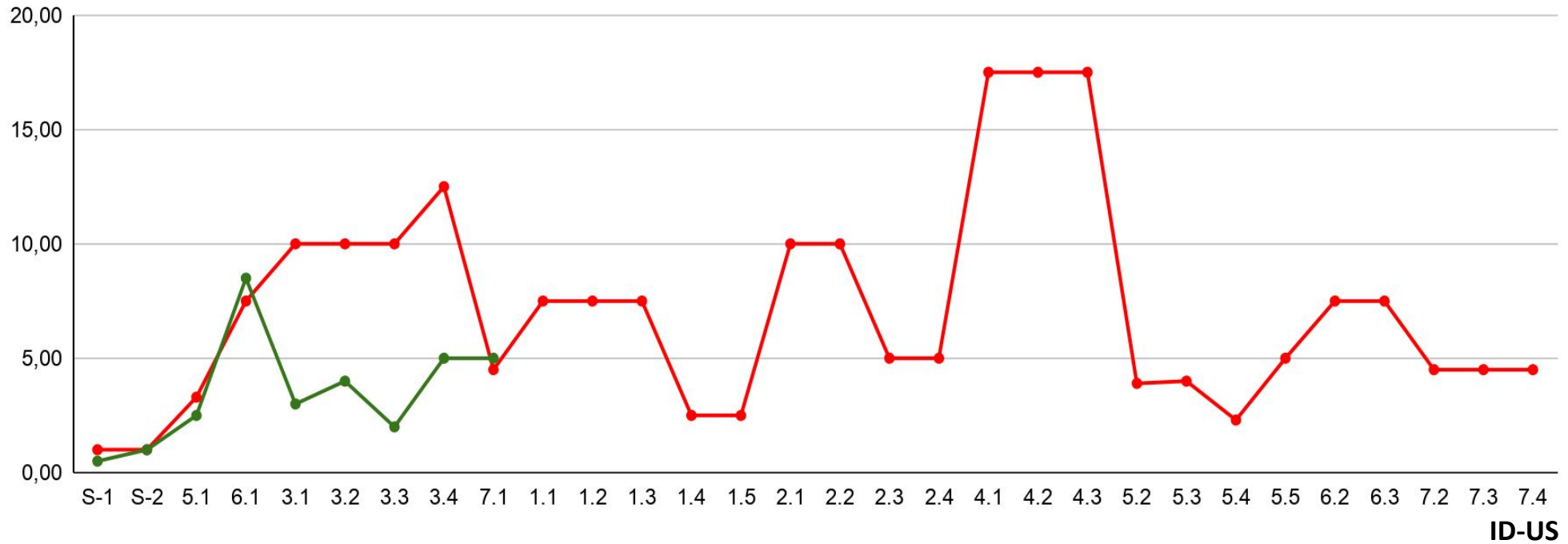
Burndown Chart du sprint 2

Extrait du product backlog sprint 1

Burndown Chart

Heures

● Temps estimé ● Temps réel



Burndown chart

Diagramme de
séquence
d'objets

Diagramme de
classes de
conception

Tableau des
story tests

Burndown Chart
du Sprint 2

Diagrammes de
séquence objets

Diagramme de
classe de
conception



Diagramme de séquence

Rechercher une Offre

Extrait du product backlog sprint 1

Burndown chart

Diagramme de séquence d'objets

Diagramme de classes de conception

Tableau des story tests

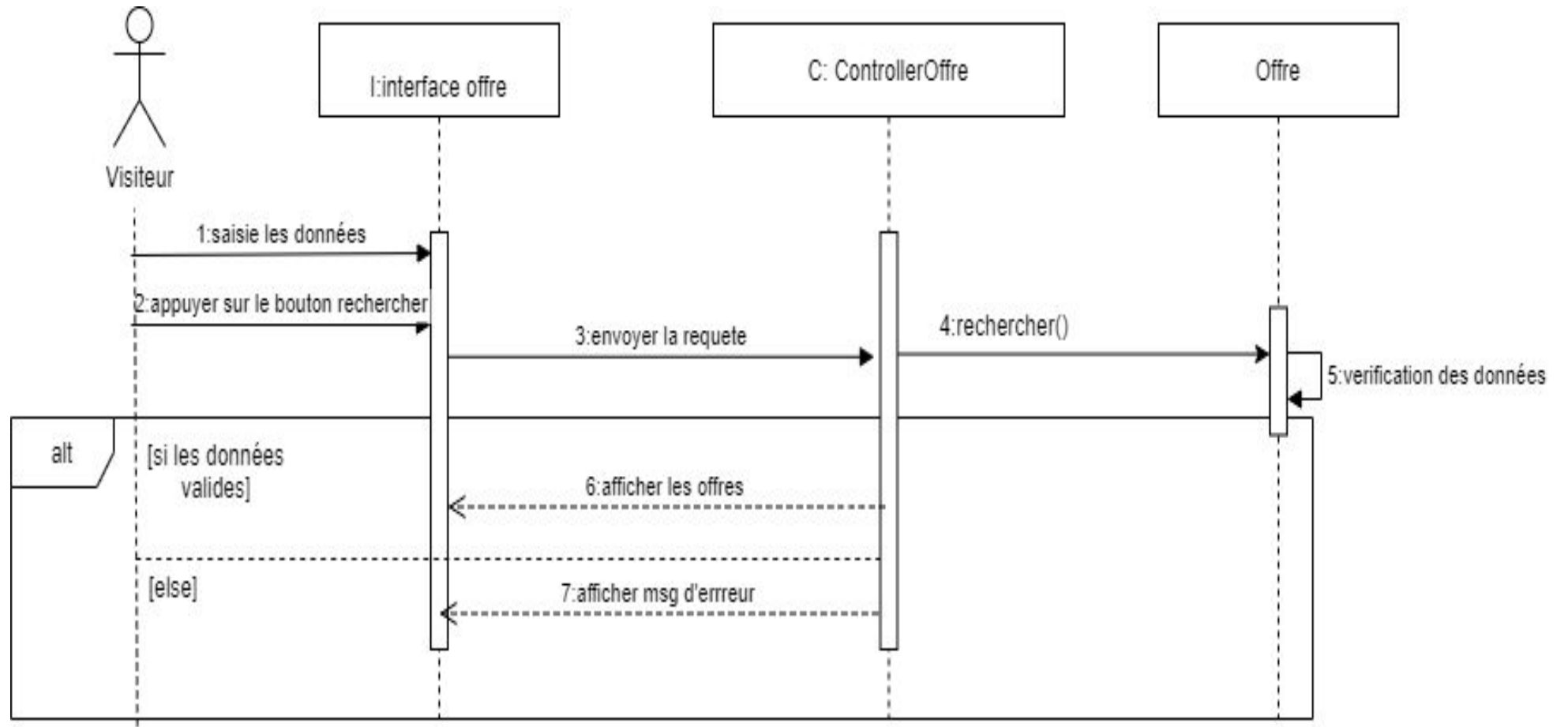




Diagramme de séquence

contacter un Coach

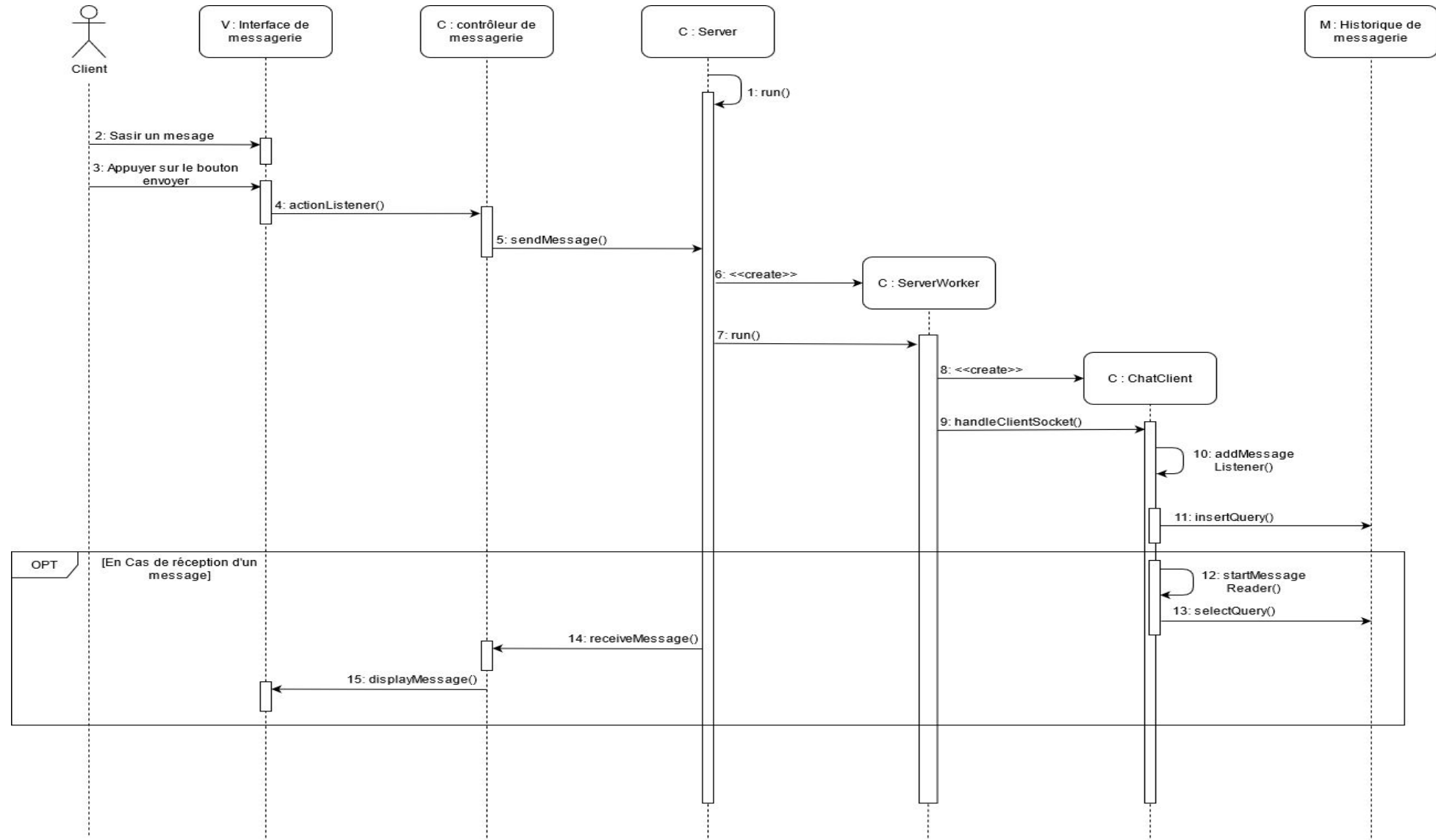
Extrait du product backlog sprint 1

Burndown chart

Diagramme de séquence d'objets

Diagramme de classes de conception

Tableau des story tests



Burndown Chart
du Sprint 2

Diagrammes de
séquence objets

Diagramme de
classe de
conception

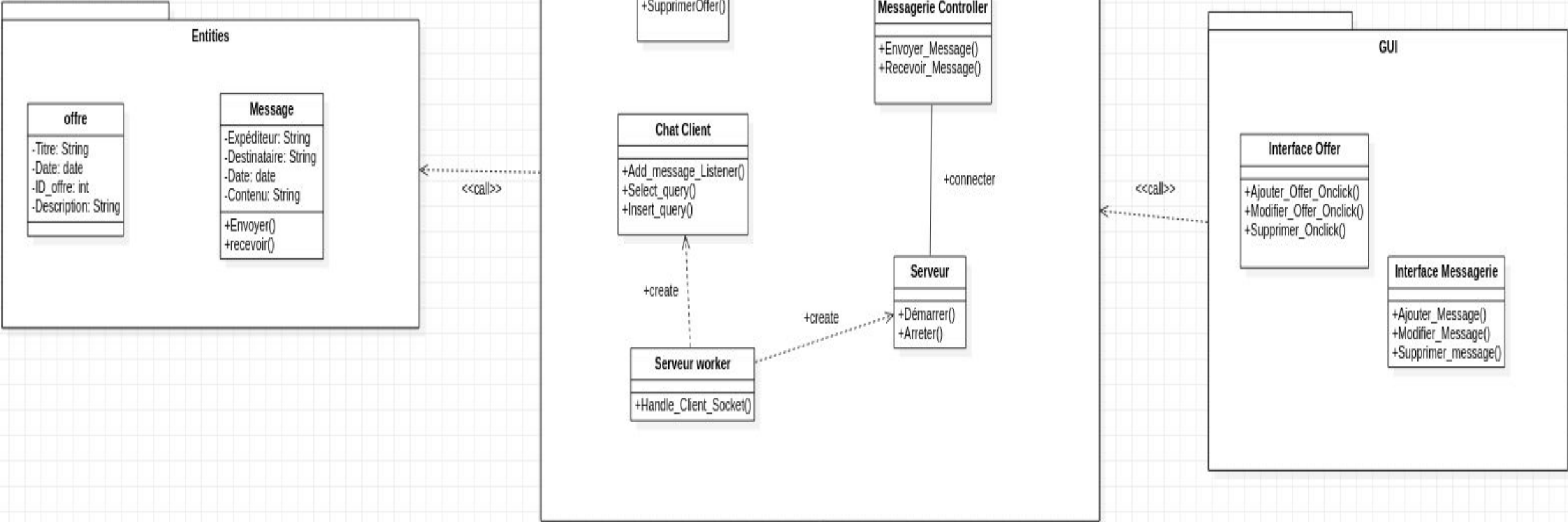


Tableau des story tests



Conclusion

Extrait du product backlog sprint 1

Burndown chart

Diagramme de séquence d'objets

Diagramme de classes de conception

Tableau des story test

User Story	Story test d'acceptation	Story Test de refus
en tant que client je souhaite ajouter une revue dans la section “Revue” du profil de mon coach	Etant donné le client ‘X’ ayant le username ‘ClienX’ et le coach ‘Y’ ayant le username ‘CoachY’ Quand le client ‘X’ ajoute une revue et indique la note dans la section “Revue” du profil du coach ‘Y’ Alors la table des revues s'actualise automatiquement et un message indiquant le succès est affiché	Etant donné le client ‘A’ ayant le username ‘ClientA’ et le coach ‘B’ ayant le username ‘CoachB’ Quand le client ‘A’ ajoute une revue et SANS indiquer la note dans la section “Revue” du profil du coach ‘B’ Alors un message indiquant que le client ‘A’ a oublié de mentionner la note du coach ‘B’



Conclusion

Extrait du product backlog sprint 1

Burndown chart

Diagramme de séquence d'objets

Diagramme de classes de conception

Tableau des story test

User Story	Story test d'acceptation	Story Test de refus
en tant que client je souhaite envoyer un message à un autre utilisateur.	<p>Etant donné le client 'X' ayant le username 'ClientX' et le coach 'Y' ayant le username 'CoachY', les deux utilisateurs sont connecté et se sont mutuellement ajouté en amis.</p> <p>Quand le client 'X' envoie un message au coach 'Y'.</p> <p>Alors le coach 'Y' reçoit un message de la part du client 'X' et il pourra ainsi lui répondre par un autre message.</p>	<p>Etant donné le client 'A' ayant le username 'ClientA' et le coach 'B' ayant le username 'CoachB', les deux utilisateurs sont connecté mais ils ne se sont pas ajouté en amis.</p> <p>Quand le client 'A' veut envoyer un message au coach 'B'.</p> <p>Alors le client 'A' ne trouvera pas le coach 'B' dans sa liste d'amis "En ligne".</p>



Conclusion

Extrait du product backlog sprint 1

Burndown chart

Diagramme de séquence d'objets

Diagramme de classes de conception

Tableau des story test

User Story	Story test d'acceptation	Story Test de refus
en tant que coach je souhaite Modifier une Actualité	Etant donné Le coach 'X' ayant le id 'CoachX' Quand Le coach 'X' choisit un Actualite, attribue des modifications ensuite les valide . Alors un message indiquant la modification avec succès de l'actualité est affiché , l'id de L'actualité doit rester le même , Les champs modifier change et les champs non modifié conservent leurs valeurs dans la base des données.	Etant donné Le coach 'X' ayant le id 'CoachX' Quand Le coach 'X' choisit un Actualite, attribue des modifications ensuite les valide . Alors un autre Actualité Avec les modification attribué est créé avec un nouveau id (ne conserve pas son id)



Conclusion

Extrait du product backlog sprint 1

Burndown chart

Diagramme de séquence d'objets

Diagramme de classes de conception

Tableau des story test

User Story	Story test d'acceptation	Story Test de refus
en tant que coach je souhaite ajouter une offre	Etant donné Le coach 'X' ayant le username 'CoachX' Quand Le coach 'X' veut créer une offre Alors un message indiquant le succès de la création est affiché et le nombre des offres est augmentés.	Etant donné Un acteur 'X' ayant le username 'Acteur X' n'est pas un coach Quand L'acteur 'X' veut créer une offre Alors L'acteur 'X' ne peut pas créer une offre



Conclusion

Extrait du product backlog sprint 1

Burndown chart

Diagramme de séquence d'objets

Diagramme de classes de conception

Tableau des story test

User Story	Story test d'acceptation	Story Test de refus
en tant que coach je souhaite Modifier un Evénement	Etant donné Le coach 'X' ayant le username 'CoachX' . Quand Le coach 'X' choisit un Event , attribue des modifications ensuite les valide . Alors un message indiquant la modification avec succès de l'événement est affiché , l'id de L'événement doit rester le même , Les champs modifier change et les champs non modifié conservent leurs valeurs dans la base des données.	Etant donné Le coach 'X' ayant le username 'CoachX' Quand Le coach 'X' choisit un Event , attribue des modifications ensuite les valide . Alors un autre événement avec les modifications attribuées est créé avec un nouveau id (ne conserve pas son id)



Conclusion

Extrait du product backlog sprint 1

Burndown chart

Diagramme de séquence d'objets

Diagramme de classes de conception

Tableau des story test

User Story	Story test d'acceptation	Story Test de refus
en tant que coach je souhaite créer un compte coach	<p>Etant donné Un visiteur 'X' qui veut avoir le userName non existant "coachX"</p> <p>.</p> <p>Quand Le visiteur 'X' veut créer un compte coach</p> <p>Alors un message indiquant le succès de la création est affiché et le nombre des comptes est augmentés.</p>	<p>Etant donné Un visiteur 'X' qui veut avoir le userName existant "coachX"</p> <p>Quand L'acteur 'X' veut créer un compte coach</p> <p>Alors L'acteur 'X' ne peut pas créer un compte coach et un message d'erreur s'affiche.</p>

Merci pour votre attention

