



Social Bucket

Use Cases

Réalisé par:
Alexandre Deloire
Rémi Jorge
Jiayi He
Charlène Morschipont

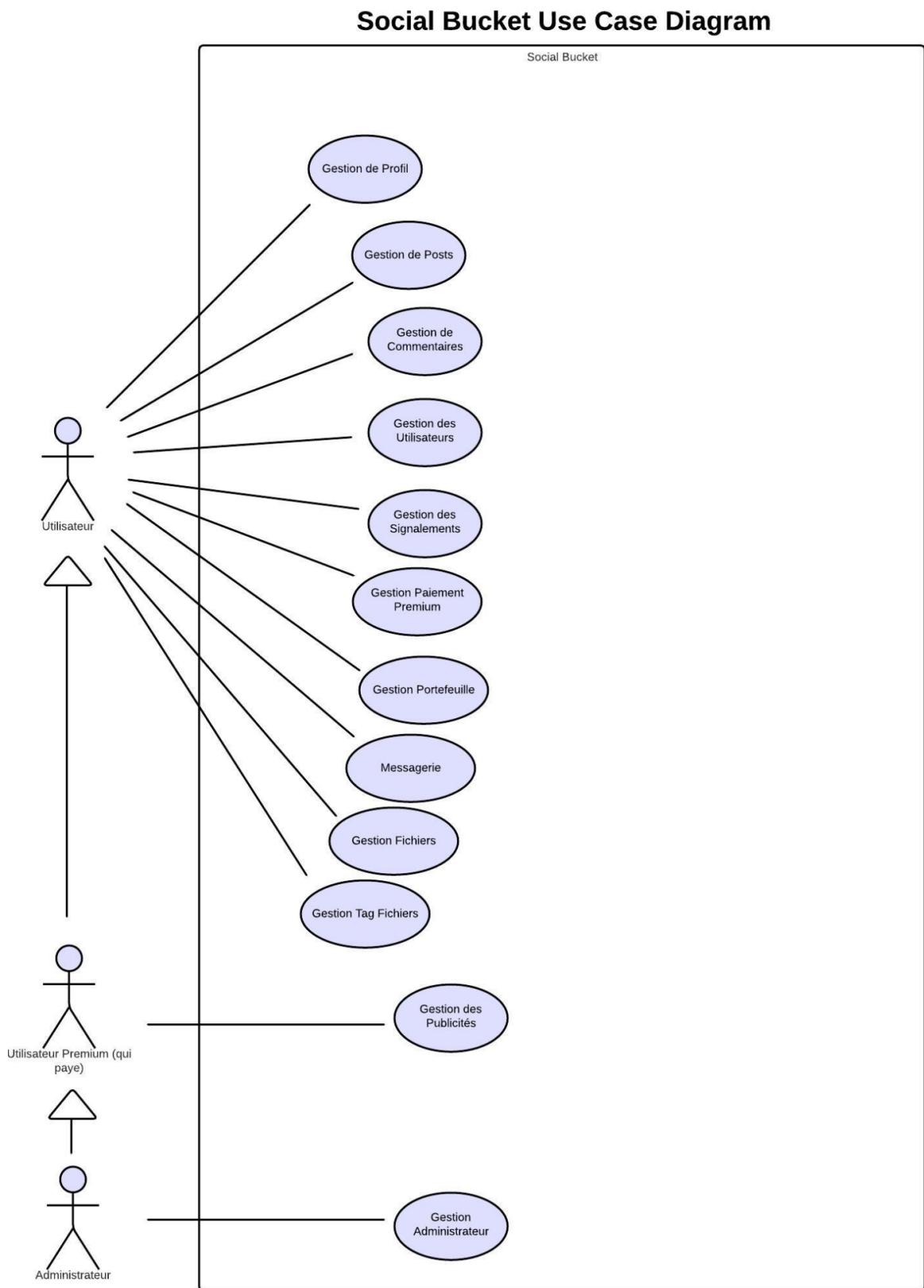
Social Bucket.....	1
0. Diagramme des cas d'utilisation de Social Bucket.....	6
1. Gestion de profil.....	7
1.1 Description brève.....	7
1.2 Déroulement des évènements.....	8
1.2.1 Déroulement de base.....	8
1.2.1.1 Se connecter.....	8
1.2.1.2 Création d'un compte.....	9
1.2.1.3 Modification des informations de l'utilisateur.....	10
1.2.1.4 Visualisation de son profil.....	10
1.2.1.5 Visualisation de la liste de ses abonnés.....	11
1.2.1.6 Visualisation de la liste de ses abonnements.....	11
1.2.2 Déroulement alternatif.....	12
1.2.2.1 Pseudo/Mot de passe incorrect.....	12
1.2.2.1 Aucun abonnement/abonné.....	12
1.3 Exigences spéciales.....	12
1.4 Pré-Conditions.....	12
1.5 Post-Conditions.....	12
1.6 Points d'extensions.....	12
2. Gestion des publications.....	13
2.1 Description brève.....	13
2.2 Déroulement des évènements.....	14
2.2.1 Déroulement de base.....	14
2.2.1.1 Ajouter une publication.....	14
2.2.1.2 Ajouter un fichier ou une photo.....	15
2.2.1.3 Consulter le fil d'actualité.....	16
2.2.1.4 Consulter ses publications.....	16
2.2.1.5 Consulter l'Explore Page.....	16
2.2.1.6 Réagir à des publications.....	17
2.2.1.7 Voir le nombres de réactions à des publications.....	17
2.2.2 Déroulement alternatif.....	18
2.2.2.1 Fichier non valide.....	18
2.3 Exigences spéciales.....	18
2.4 Pré-Conditions.....	18
2.5 Post-Conditions.....	18
2.6 Points d'extensions.....	18
3. Gestion de commentaires.....	19
3.1 Description brève.....	19
3.2.1 Déroulement de base.....	20
3.2.1.1 Ajouter un commentaire.....	20
3.2.1.2 Aimer un commentaire.....	20
3.2.1.3 Supprimer un j'aime d'un commentaire.....	20
3.2.1.4 Répondre à un commentaire.....	21
3.2.1.5 Supprimer un commentaire.....	22
3.2.2 Déroulement alternatif.....	22
3.3 Exigences spéciales.....	22
3.4 Pré-Conditions.....	22

3.5	Post-Conditions.....	22
3.6	Points d'extensions.....	22
4.	Gestion des utilisateurs.....	23
4.1	Description brève.....	23
4.2	Déroulement des évènements.....	23
4.2.1	Déroulement de base.....	23
4.2.1.1	Recherche de comptes.....	23
4.2.1.2	Influence d'un abonnement.....	24
4.2.1.3	Recommandation d'utilisateurs.....	24
4.2.1.4	Visualisation des abonnements/abonnées.....	25
4.2.2	Déroulement alternatif.....	25
4.2.2.1	Profil d'Utilisateurs Non Trouvé.....	25
4.2.2.2	Recommandations Indisponibles.....	26
4.3	Exigences spéciales.....	26
4.4	Pre-Conditions.....	26
4.5	Post-Conditions.....	26
4.6	Points d'extension.....	26
5.	Gestion des signalements.....	27
5.1	Description brève.....	27
5.2	Déroulement des évènements.....	27
5.2.1	Déroulement de base.....	27
5.2.2	Déroulement alternatif.....	28
5.3.2.1	Choix de Motif Obligatoire.....	28
5.3.2.2	Signalement Déjà Soumis.....	29
5.3	Exigences spéciales.....	29
5.4	Pre-Conditions.....	29
5.5	Post-Conditions.....	29
5.6	Points d'extension.....	29
6.	Gestion administrateur.....	30
6.1	Description brève.....	30
6.2	Déroulement des évènements.....	30
6.2.1	Déroulement de base.....	30
6.2.2	Déroulement alternatif.....	36
6.2.2.1	Aucun Élément Signalé.....	36
6.2.2.2	Accès Refusé.....	36
6.3	Exigences spéciales.....	37
6.4	Pre-Conditions.....	37
6.5	Post-Conditions.....	37
6.6	Points d'extension.....	37
7.	Gestion des publicités.....	38
7.1	Description brève.....	38
7.2	Déroulement des évènements.....	39
7.2.1	Déroulement de base.....	39
7.2.1.1	Payer une publicité.....	39
7.2.1.2	Ignorer les publicités.....	40
7.2.1.3	Gérer les publicités.....	40
7.2.2	Déroulement alternatif.....	41
7.2.2.1	Erreur lors de la publication d'une publicité.....	41
7.2.2.2	Publicité signalée.....	41

7.3	Exigences spéciales.....	41
7.4	Pre-Conditions.....	41
7.5	Post-Conditions.....	41
7.6	Points d'extension.....	41
8.	Gestion Premium Paiement.....	42
8.1	Description brève.....	42
8.2	Déroulement des évènements.....	43
8.2.1	Déroulement de base.....	43
8.2.1.1	Payer un abonnement.....	43
8.2.1.2	Gérer et consulter le détail de l'abonnement.....	44
8.2.1.3	Annuler son abonnement.....	44
8.2.2	Déroulement alternatif.....	45
8.2.2.1	Erreur lors du paiement de l'abonnement.....	45
8.2.2.2	Abonnement expiré.....	45
8.3	Exigences spéciales.....	45
8.4	Pre-Conditions.....	45
8.5	Post-Conditions.....	45
8.6	Points d'extension.....	45
9.	Gestion Portefeuille.....	46
9.1	Description brève.....	46
9.2	Déroulement des évènements.....	47
9.2.1	Déroulement de base.....	47
9.2.1.1	Configurer le portefeuille.....	47
9.2.1.2	Payer dans un magasin (générer un QR code).....	48
9.2.1.3	Payer les services internes de l'application.....	48
9.2.1.4	Gérer les cartes bancaires.....	49
9.2.1.5	Recharger le portefeuille.....	49
9.2.1.6	Consulter le solde et l'historique du paiement.....	50
9.2.2	Déroulement alternatif.....	50
9.2.2.1	Solde non suffisant.....	50
9.2.2.2	Invalid Secret code.....	51
9.3	Exigences spéciales.....	51
9.4	Pre-Conditions.....	51
9.5	Post-Conditions.....	51
9.6	Points d'extension.....	51
10.	Messagerie.....	52
10.1	Description brève.....	52
10.2	Déroulement des évènements.....	53
10.2.1	Déroulement de base.....	53
10.2.1.1	Envoyer un message.....	54
10.2.1.2	Supprimer un message.....	55
10.2.1.3	Sélectionner un message.....	55
10.2.2	Déroulement alternatif.....	56
10.2.2.1	Fichier non trouvé.....	56
10.2.2.2	Erreur lors de l'envoi de message/fichier.....	56
10.2.2.3	Erreur lors de la réception/fichier.....	56
10.3	Exigences spéciales.....	57
10.4	Pre-Conditions.....	57
10.5	Post-Conditions.....	57

10.6	Points d'extension.....	57
11.	Gestion des fichiers.....	58
11.1	Description brève.....	58
11.2	Déroulement des évènements.....	59
11.2.1	Déroulement de base.....	59
11.2.1.1	Créer un répertoire.....	60
11.2.1.2	Gestion d'un répertoire.....	61
11.2.1.3	Envoyer un fichier.....	62
11.2.1.4	Sélectionner un fichier.....	63
11.2.2	Déroulement alternatif.....	64
11.2.2.1	Nom invalide pour la création.....	64
11.2.2.2	Erreur de suppression de fichier.....	64
11.2.2.3	Erreur de suppression de fichier.....	64
11.3	Exigences spéciales.....	64
11.4	Pre-Conditions.....	64
11.5	Post-Conditions.....	64
11.6	Points d'extension.....	64
12.	Gestion tag fichier.....	65
12.1	Description brève.....	65
12.2	Déroulement des évènements.....	66
12.2.1	Déroulement de base.....	66
12.2.1.1	Créer un tag personnalisé.....	66
12.2.1.2	Supprimer un tag personnalisé.....	67
12.2.1.3	Ajout de tag.....	68
12.2.1.4	Recherche de fichier avec tag.....	68
12.2.2	Déroulement alternatif.....	69
12.2.2.1	Erreur de création/suppression.....	69
12.3	Exigences spéciales.....	69
12.4	Pre-Conditions.....	69
12.5	Post-Conditions.....	69
12.6	Points d'extension.....	69

0. Diagramme des cas d'utilisation de Social Bucket

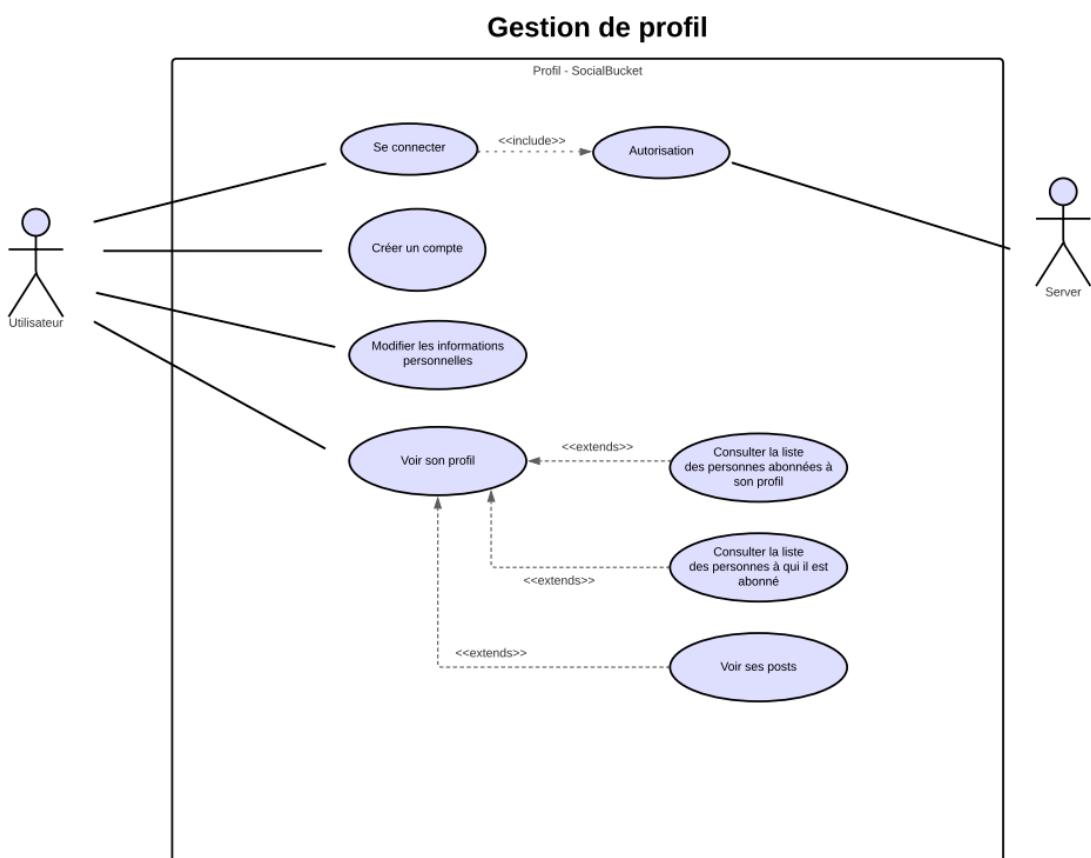


1. Gestion de profil

1.1 Description brève

Cette fonctionnalité permet aux utilisateurs de créer un compte, modifier les informations de leur profil et visualiser leur profil à tout moment.

Diagramme des cas d'utilisation:



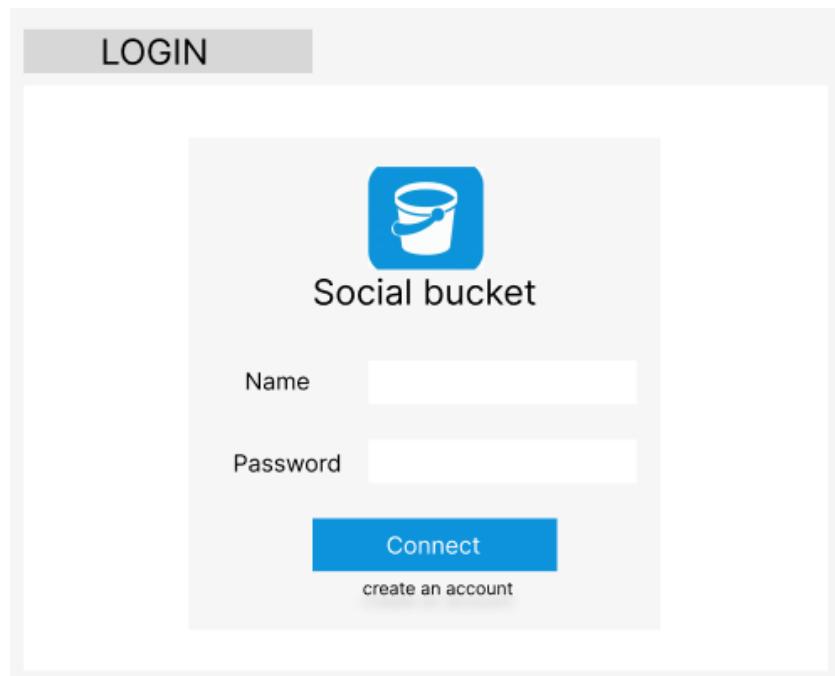
1.2 Déroulement des évènements

1.2.1 Déroulement de base

1.2.1.1 Se connecter

Ce use-case commence quand l'acteur souhaite se connecter à Social Bucket.

1. Le système demande à l'acteur d'entrer son pseudo et mot de passe
2. L'acteur entre son pseudo et mot de passe .
3. Le système valide la correspondance du pseudo et mot de passe.
4. L'utilisateur accède à l'application



Maquette 1.1

1.2.1.2 Création d'un compte

Si l'acteur n'a pas encore de compte, celui-ci peut créer son compte.

1. L'acteur clique sur le lien de création de compte.
2. L'acteur remplit un formulaire avec les informations demandées
3. Une fois toutes les cases d'informations remplies, l'acteur sélectionne le bouton 'create'
4. Le système vérifie la conformité des informations, tant que la conformité n'est pas respectée, aucun envoi au système n'est permis.
5. Le système reçoit les informations et ajoute l'acteur à la base de données.
6. L'utilisateur est connecté, il a accès à Social Bucket

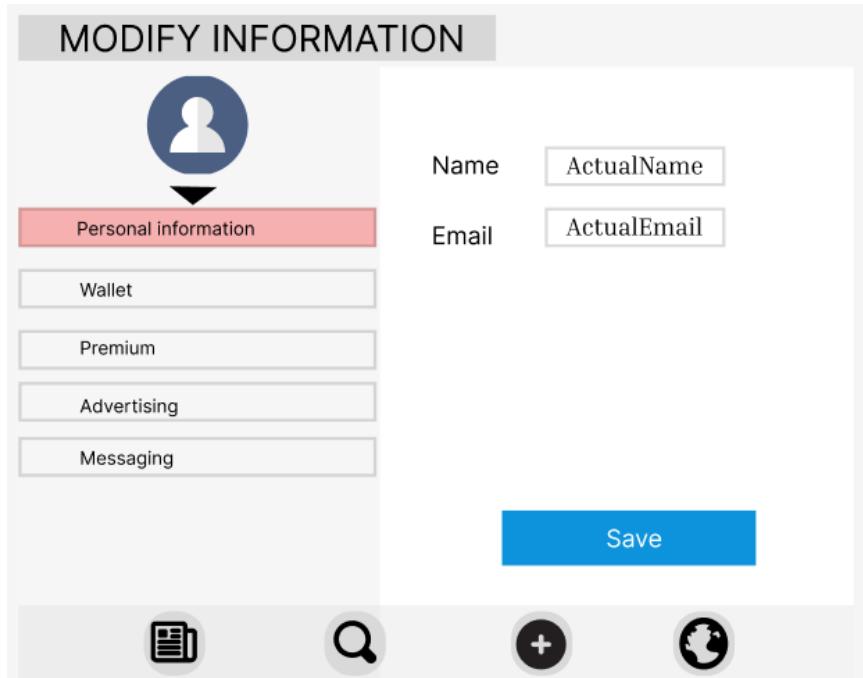
La maquette montre une interface web pour la création d'un compte. En haut, un bouton gris dit "CREATE ACCOUNT". En dessous, une icône bleue d'un seau avec une pelle est associée au nom "Social bucket". Puis viennent quatre champs de saisie : "Email", "Name", "Password" et "Password" (pour la confirmation). En bas, un bouton bleu dit "CREATE".

Maquette 1.2

1.2.1.3 Modification des informations de l'utilisateur

Une fois le user connecté, celui-ci a accès à son profil, qu'il peut modifier.

1. En cliquant sur la flèche sous sa photo de profil, un menu déroulant s'affiche.
2. L'utilisateur choisit l'onglet : "Personal information"
3. L'utilisateur est redirigé vers sa page d'information directement modifiable.
4. L'utilisateur clique sur "save"
5. Si les données sont conformes, le système réalise les changements demandés.

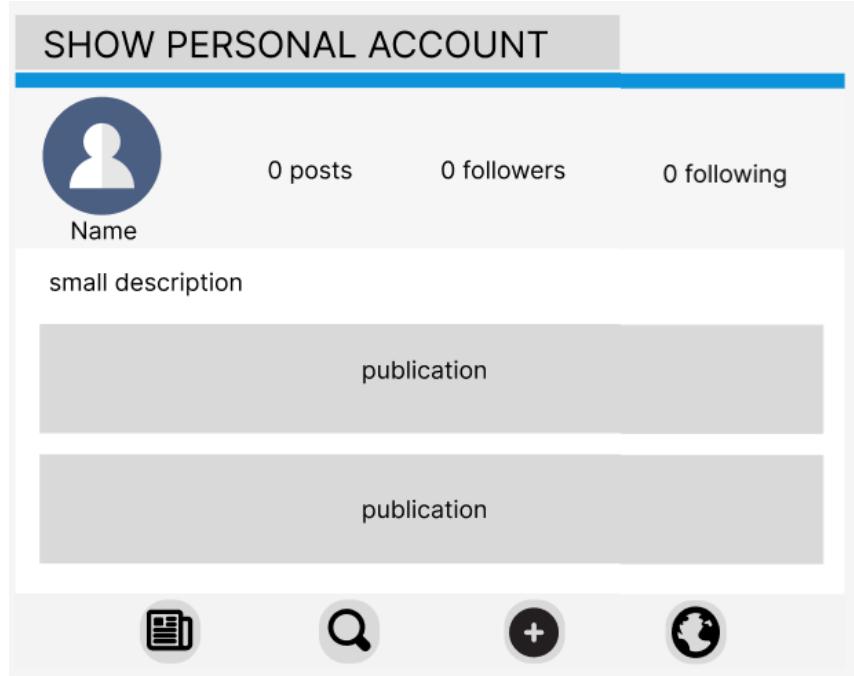


Maquette 1.3

1.2.1.4 Visualisation de son profil

Une fois le user connecté, celui-ci a accès à son profil général.

1. En cliquant sur sa photo de profil, l'utilisateur est redirigé vers sa page de profil.
2. L'utilisateur a accès à son nombre de publications partagées, son nombre d'abonnés et son nombre d'abonnements
3. En cliquant sur le nombre d'abonnés, la liste des utilisateurs qui le suivent s'affiche
4. En cliquant sur le nombre d'abonnements, la liste des comptes auxquels il est abonné s'affiche
5. Sur ces listes, le clique sur une personne redirige vers le profil de cette personne..



Maquette 1.4

1.2.1.5 Visualisation de la liste de ses abonnés

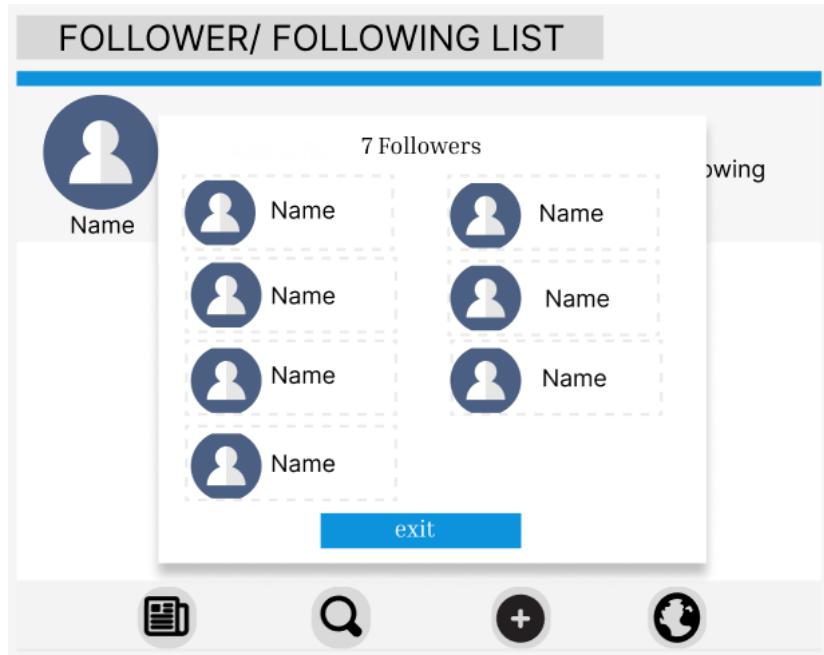
L'utilisateur peut voir la liste des personnes qui sont abonnés à lui:

1. En cliquant sur le nombre d'abonnés, la liste des utilisateurs qui le suivent s'affiche
2. Cliquer sur une personne permet d'être redirigé vers son profil

1.2.1.6 Visualisation de la liste de ses abonnements

L'utilisateur peut voir la liste des personnes à qui il est abonné:

1. En cliquant sur le nombre d'abonnements, la liste des utilisateurs qu'il suit s'affiche
2. Cliquer sur une personne permet d'être redirigé vers son profil



Maquette 1.5

1.2.2 Déroulement alternatif

1.2.2.1 Pseudo/Mot de passe incorrect

Si lors du déroulement de base, l'acteur n'entre pas un pseudo ou mot de passe valide, le système affiche un message d'erreur. L'utilisateur peut directement réessayer ou choisir de créer un compte.

1.2.2.1 Aucun abonnement/abonné

En cas d'absence d'abonnés et/ou d'abonnement, la liste affiche "No Users".

1.3 Exigences spéciales

Aucune

1.4 Pré-Conditions

L'utilisateur doit être connecté.

1.5 Post-Conditions

Aucune

1.6 Points d'extensions

Aucune

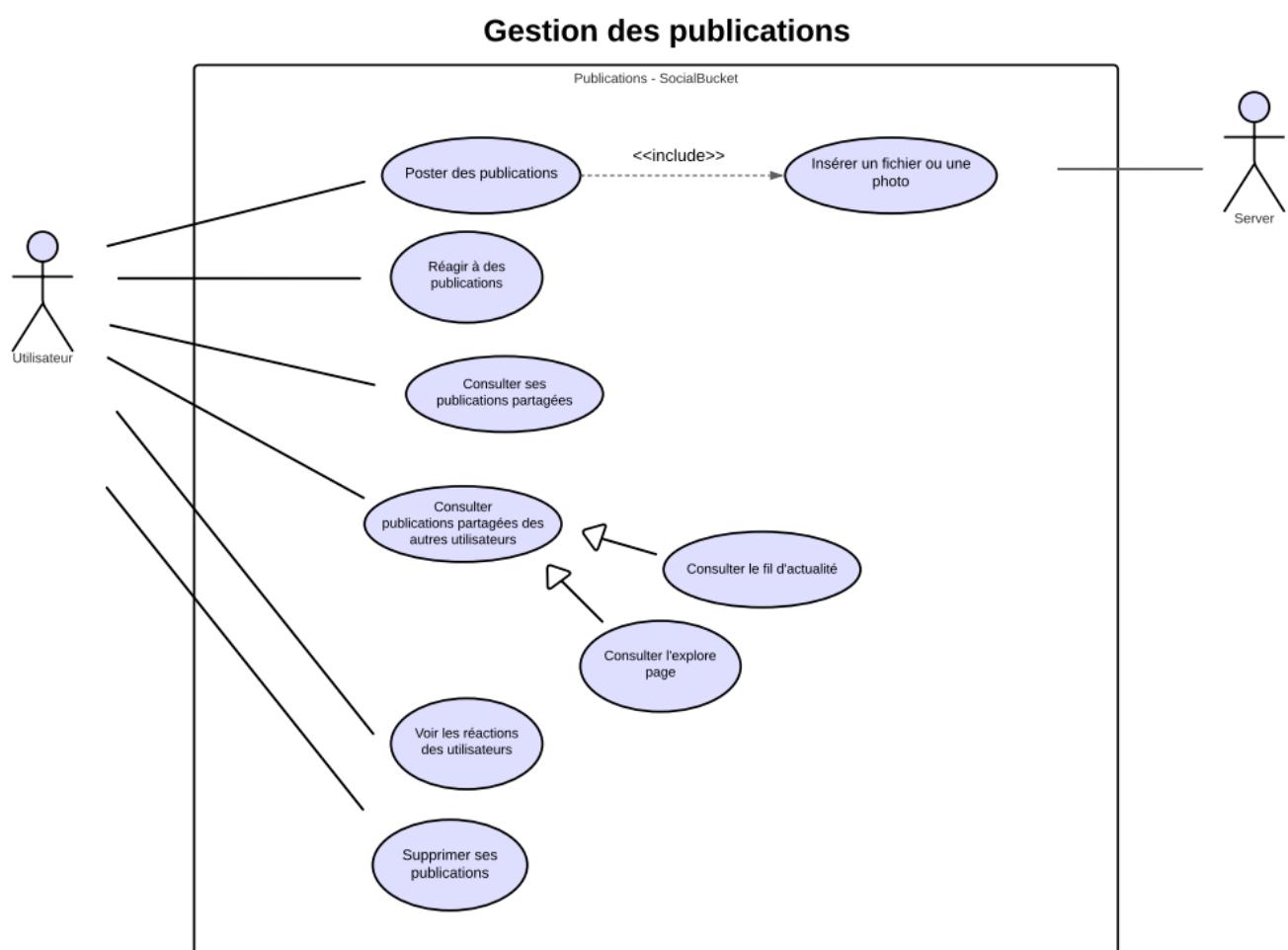
2. Gestión de las publicaciones

2.1 Descripción breve

Este caso de uso permite a los usuarios conectados:

- Compartir mensajes, fotos, videos, o archivos en su perfil.
- Consultar sus publicaciones compartidas
- Consultar un feed de noticias mostrando las publicaciones recientes de los cuentas seguidas.
- Consultar una Explore Page ofreciendo contenidos populares y recomendaciones
- Reaccionar a las publicaciones

Diagrama de los casos de uso:



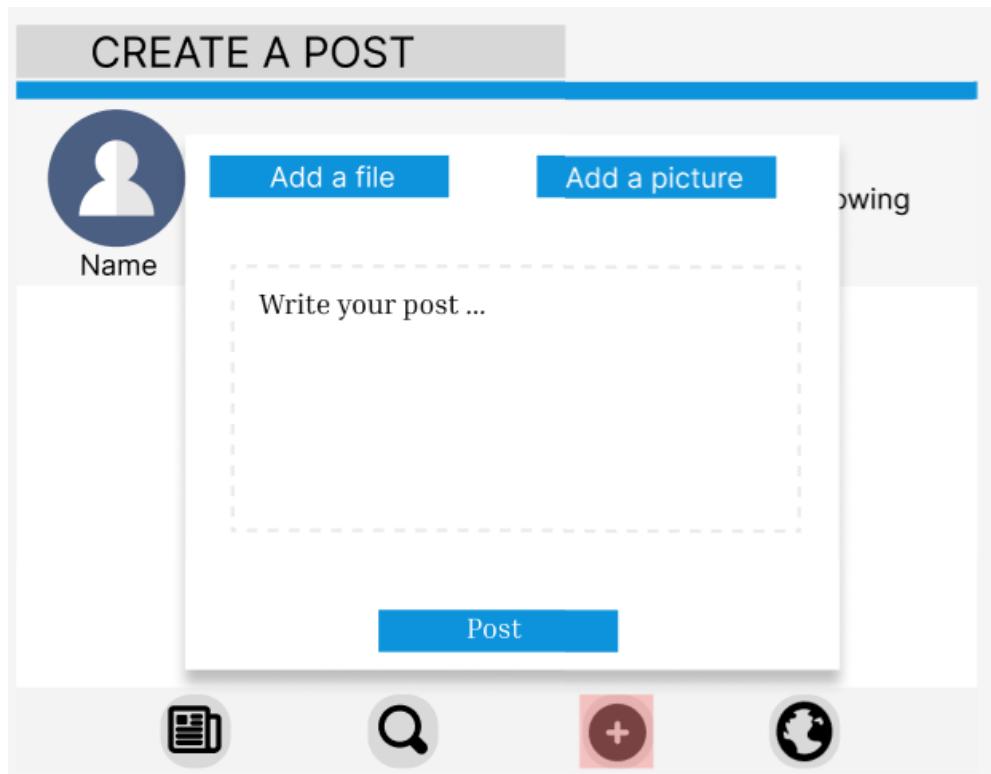
2.2 Déroulement des évènements

2.2.1 Déroulement de base

2.2.1.1 Ajouter une publication

Ce use-case commence lorsqu'un utilisateur connecté souhaite poster quelque chose sur son profil.

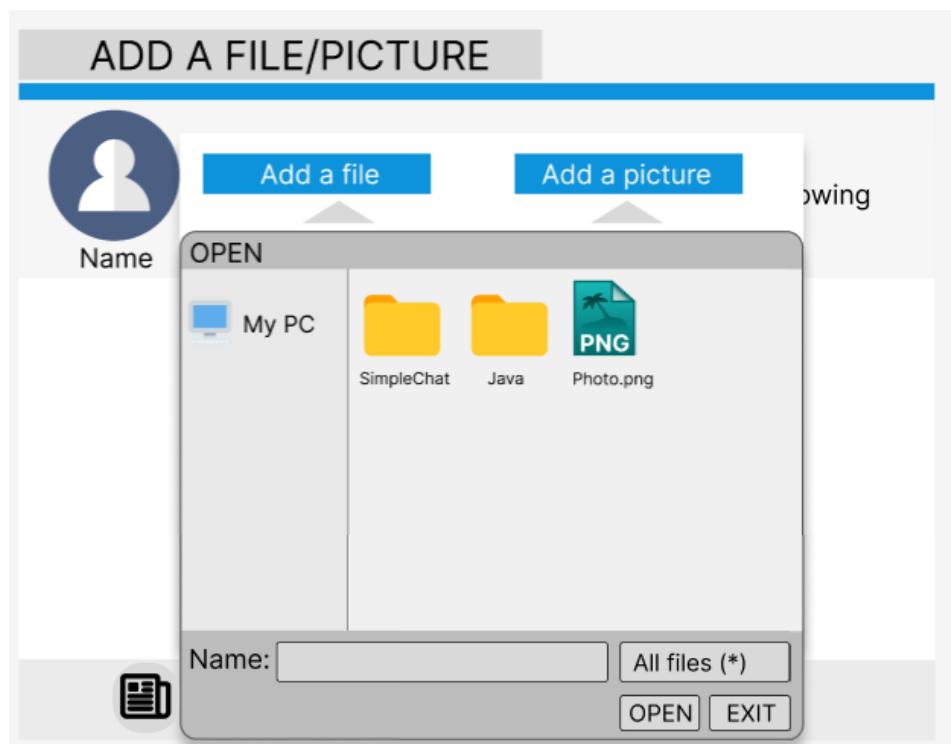
1. Pour ajouter une publication l'utilisateur clique sur le bouton ‘+’
2. L'utilisateur peut écrire un texte
3. L'utilisateur peut ajouter un fichier en cliquant sur ‘ add file ’
4. L'utilisateur peut ajouter une photo en cliquant sur ‘ add picture ’
5. Cliquer sur ‘ post ’ permet de publier la publication



Maquette 2.1

2.2.1.2 Ajouter un fichier ou une photo

1. L'explorateur de fichiers s'ouvre
2. Sélectionner le fichier à importer
3. Cliquer sur ‘ open ’
4. Le fichier est ajouté



Maquette 2.2

FILE ADDED

Add a file Add a picture

Write a description ...

Post

Name

Maquette 2.3

POST WITH PICTURE

Add a file Add a picture

Add description ...

post

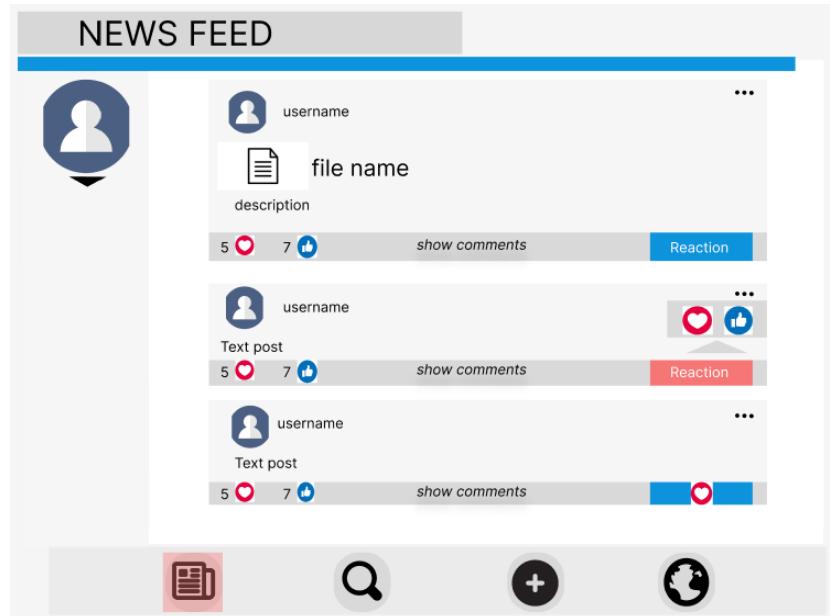
Name

Maquette 2.4

2.2.1.3 Consulter le fil d'actualité

L'utilisateur peut consulter un fil d'actualité affichant les publications récentes des comptes suivis.

1. Cliquer sur l'icône fil d'actualité
2. Les publications du jour ,de toutes les personnes à qui l'utilisateur est abonné, s'affichent



Maquette 2.5

2.2.1.4 Consulter ses publications

L'utilisateur peut consulter les posts qu'il a publié

1. Cliquer sur la photo de profil
2. Les posts s'affichent à la suite dans la zone dédiée du profil, du plus récent au plus ancien

(Maquette 1.4)

2.2.1.5 Consulter l'Explore Page

L'utilisateur peut consulter l'Explore Page affichant les publications qui pourraient l'intéresser au vu de ce qu'il aime.

1. Cliquer sur l'icône en forme de globe
2. Les publications s'affichent à la suite dans une limite de 20 par page

(Maquette 2.6)

2.2.1.6 Réagir à des publications

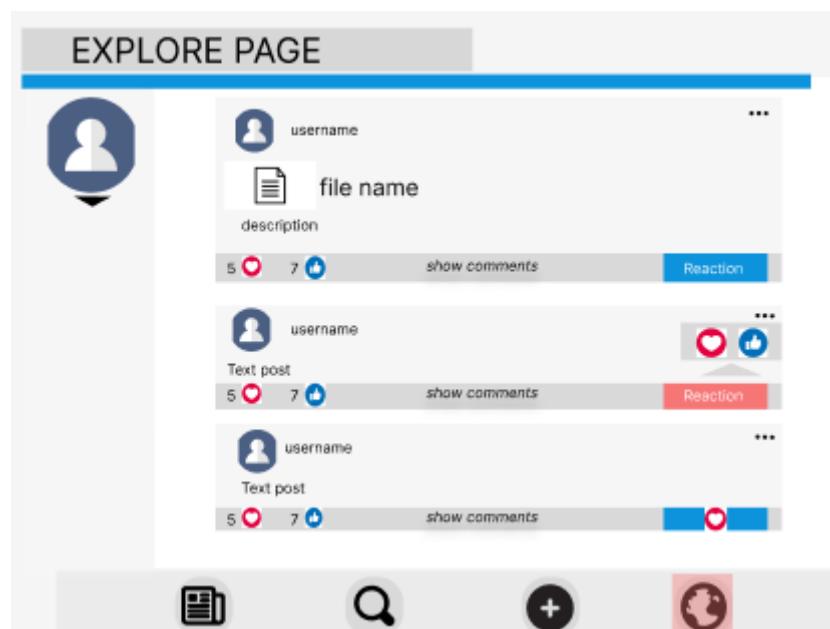
L'utilisateur peut réagir aux publications:

1. Sous chaque publication se trouve un bouton "Reaction"
2. Cliquer dessus permet d'afficher une liste de réactions possibles
3. L'utilisateur en choisit une

(Maquette 2.6)

2.2.1.7 Voir le nombres de réactions à des publications

L'utilisateur peut voir le nombre de réactions publiées pour chaque publication. Sous chaque publication se trouve les chiffres des réactions des autres utilisateurs

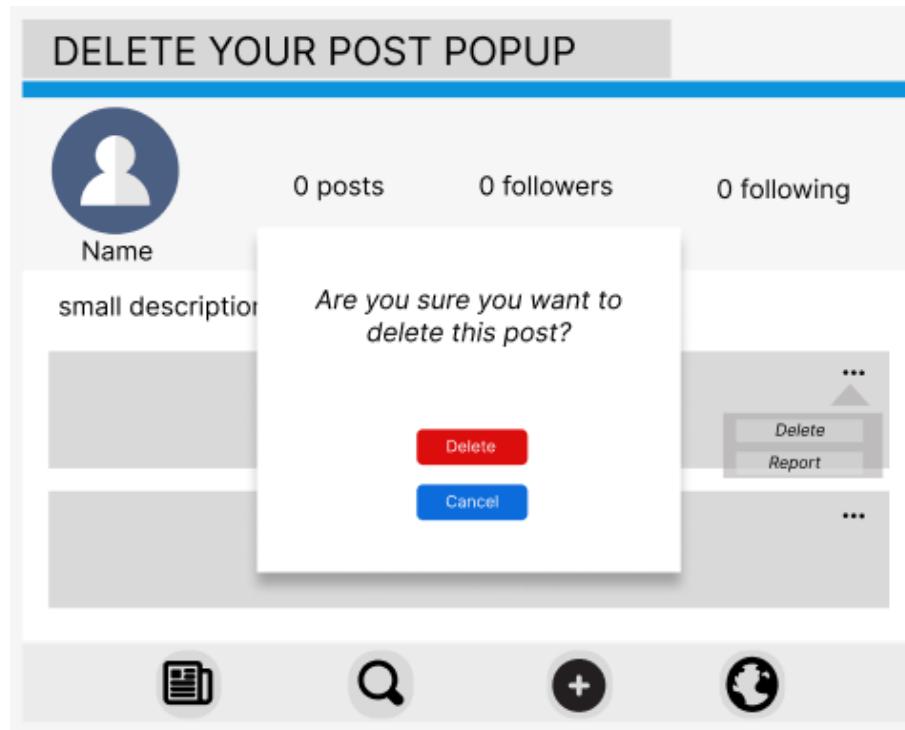


Maquette 2.6

2.2.1.8 Supprimer une publication

L'utilisateur peut supprimer une publication:

1. Cliquer sur les 3 points à côté de sa publication
2. Sélectionner 'delete'
3. Une pop-up de confirmation s'affiche



Maquette 2.7

2.2.2 Déroulement alternatif

2.2.2.1 Fichier non valide

Si le fichier n'est pas valide, ne peut être accepté par l'application, alors l'utilisateur est notifié par un message d'erreur.

2.3 Exigences spéciales

Aucune

2.4 Pré-Conditions

L'utilisateur doit être connecté.

2.5 Post-Conditions

Aucune

2.6 Points d'extensions

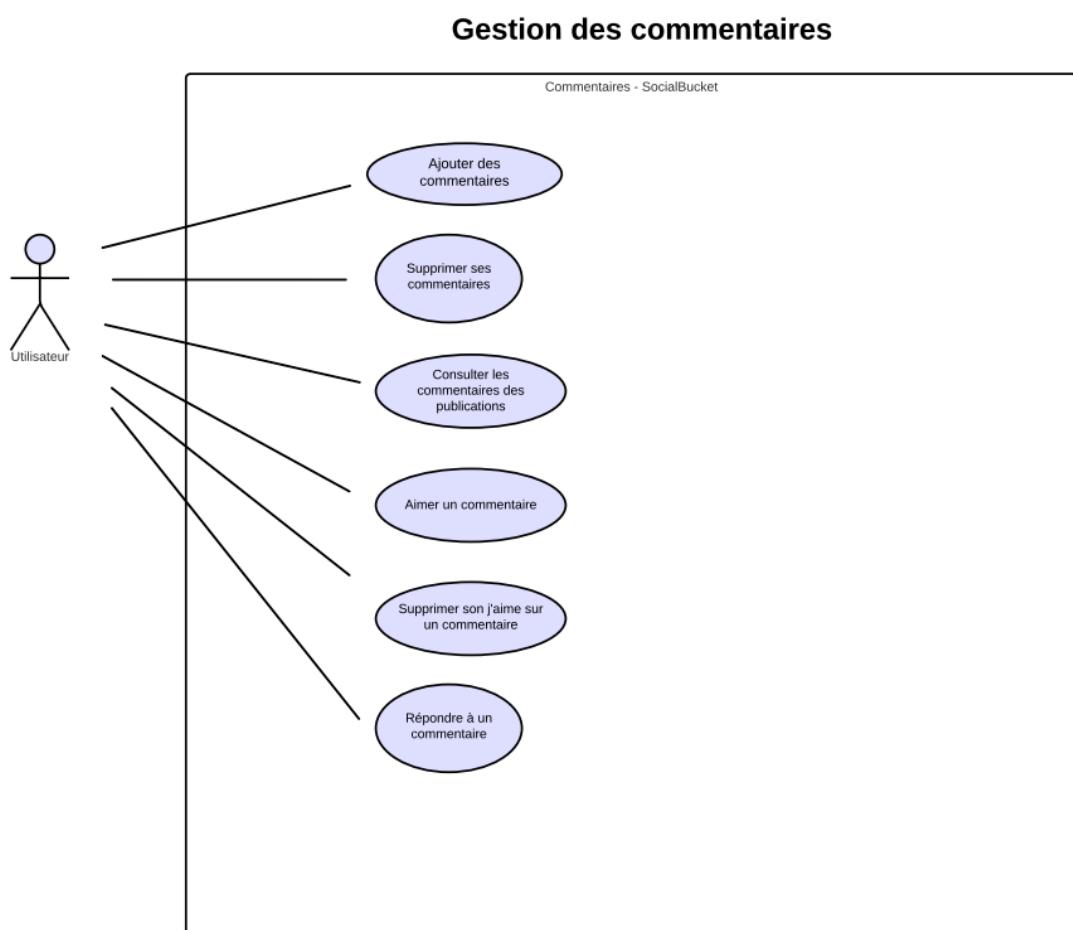
Aucune

3. Gestion de commentaires

3.1 Description brève

Ce use-case permet à l'utilisateur de laisser des commentaires sous les publications d'autres utilisateurs, favorisant ainsi l'interaction et les discussions sur la plateforme. Les commentaires sont sous une publication. On peut créer un commentaire, le supprimer, et bien sûr, consulter les commentaires des autres. On peut également liker un commentaire et répondre aux commentaires existants.

Diagramme des cas d'utilisation:



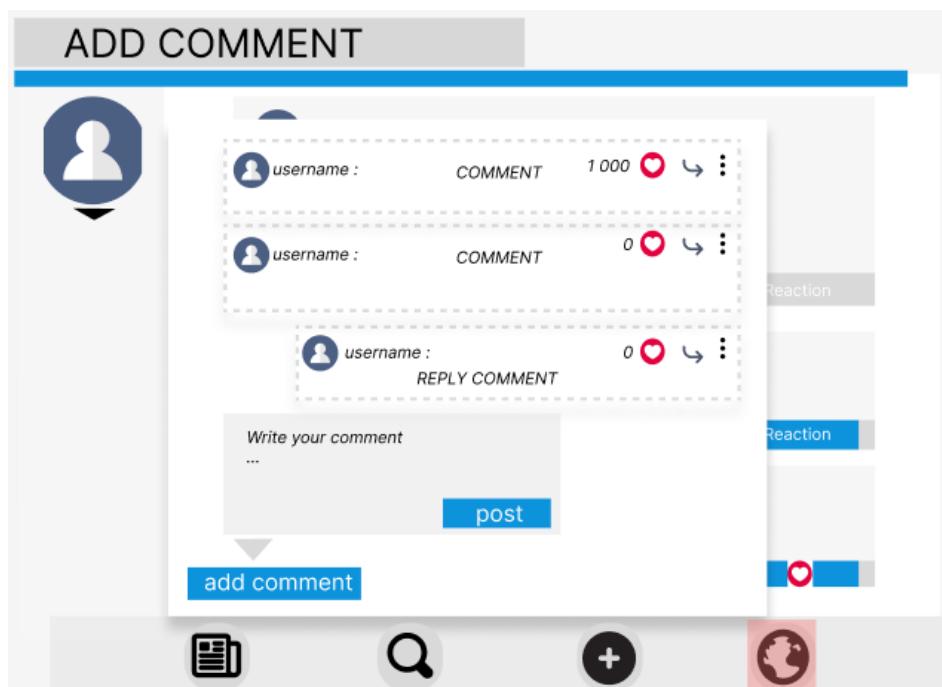
3.2 Déroulement des évènements

3.2.1 Déroulement de base

3.2.1.1 Ajouter un commentaire

Ce use-case commence par l'ajout d'un commentaire sous une publication.

1. L'utilisateur clique sur "show comments" sous la publication
2. L'utilisateur clique sur "add comment"
2. Une zone de texte s'affiche, l'utilisateur est invité à la remplir
3. Cliquer sur 'post' permet de publier le commentaire



Maquette 3.1

3.2.1.2 Aimer un commentaire

Chaque commentaire possède un bouton 'like' qui comptabilise le nombre de "j'aime" donnés à ce commentaire. Un simple clique incrémenté le compteur, on ne peut cliquer qu'une seule fois par utilisateur.

(Maquette 3.1)

3.2.1.3 Supprimer un j'aime d'un commentaire

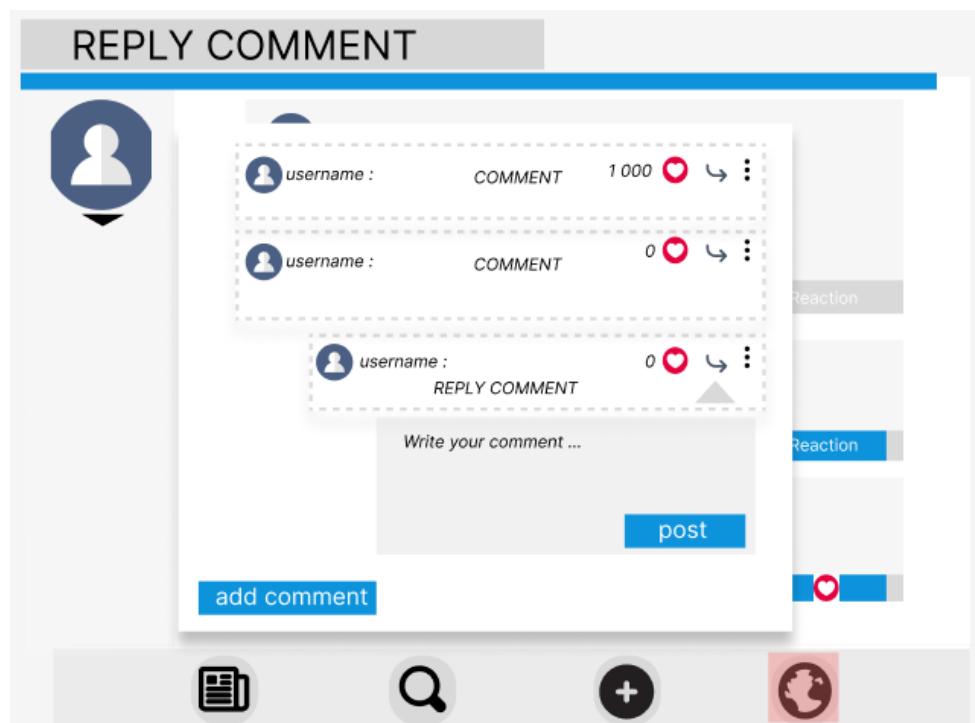
Chaque commentaire possède un bouton 'like' qui comptabilise le nombre de "j'aime". Si on clique une nouvelle fois sur le bouton j'aime, le j'aime est supprimé.

(Maquette 3.1)

3.2.1.4 Répondre à un commentaire

L'utilisateur peut répondre à des commentaires:

1. L'utilisateur clique sur 'comment', en dessous du commentaire auquel il veut répondre
2. Une zone de saisie s'affiche, l'utilisateur est invité à écrire son commentaire
3. Le bouton 'post' permet de publier le commentaire.

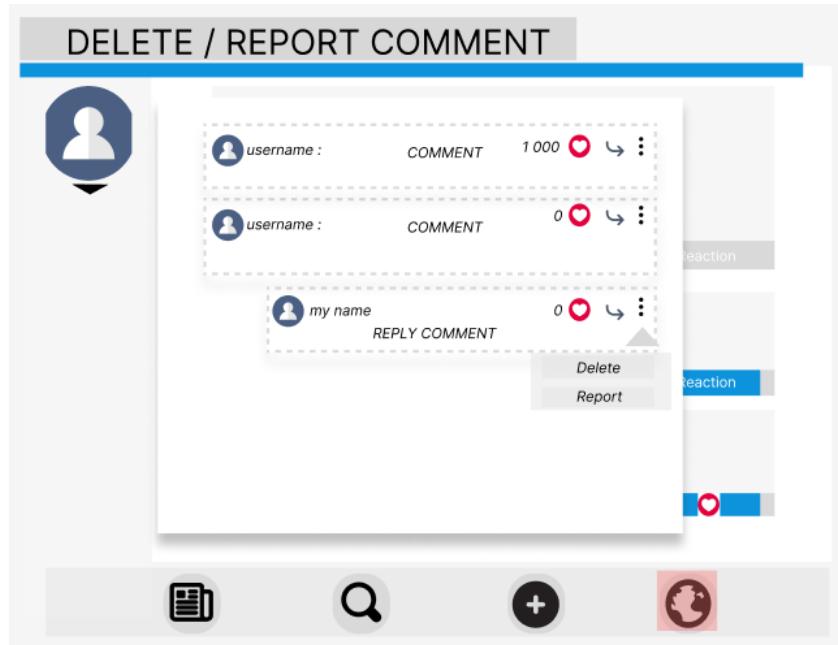


Maquette 3.2

3.2.1.5 Supprimer un commentaire

L'utilisateur peut supprimer les commentaires qu'il a écrit:

1. l'utilisateur clique sur les 3 petits points à côté du commentaire
2. L'utilisateur possède l'option ' delete ' sur les commentaires qu'il a écrit
3. En cliquant dessus le commentaire se supprime de même que toutes les réponses à ce commentaire.



Maquette 3.3

3.2.1.6 Consulter les commentaires d'une publication

L'utilisateur peut consulter les commentaires des publications:

1. L'utilisateur possède l'option ' show comments ' sous les publications (Maquette 2.6)

3.2.2 Déroulement alternatif

3.3 Exigences spéciales

Aucune

3.4 Pré-Conditions

L'utilisateur doit être connecté.

3.5 Post-Conditions

Pour la réponse aux commentaires, les réponses sont imbriquées pour une meilleure lisibilité.

3.6 Points d'extensions

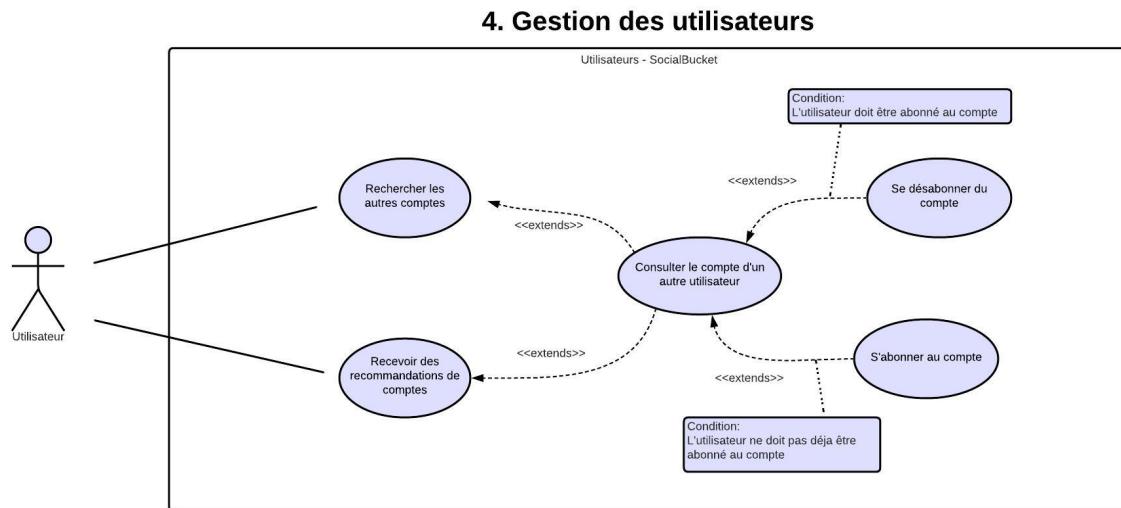
Aucune

4. Gestion des utilisateurs

4.1 Description brève

Ce cas d'utilisation décrit la gestion des utilisateurs sur la plateforme de réseau social. Les utilisateurs ont la possibilité de rechercher, consulter les profils, suivre, et cesser de suivre d'autres utilisateurs. La plateforme recommande également des comptes similaires ou populaires en fonction des intérêts et des interactions passées de l'utilisateur.

Diagramme des cas d'utilisation:



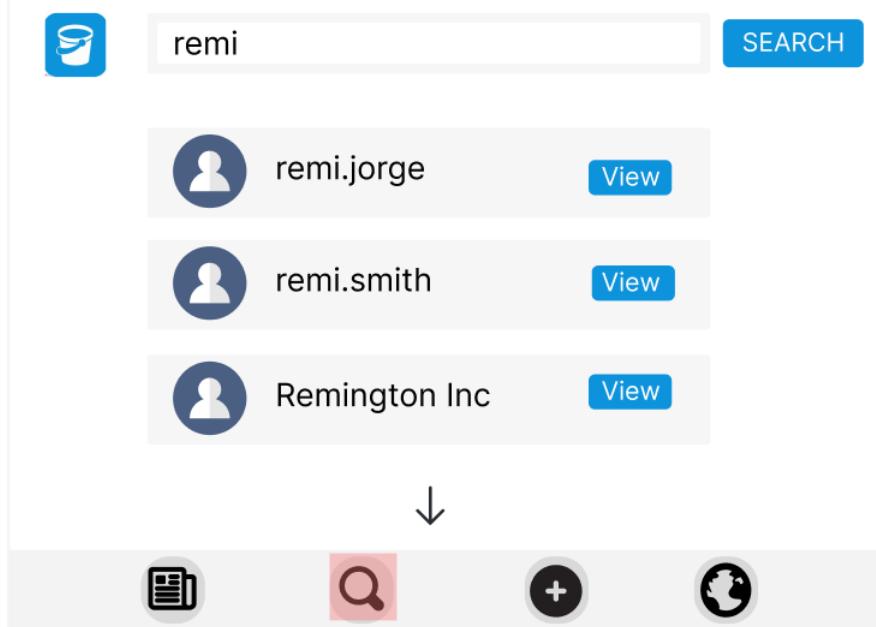
4.2 Déroulement des évènements

4.2.1 Déroulement de base

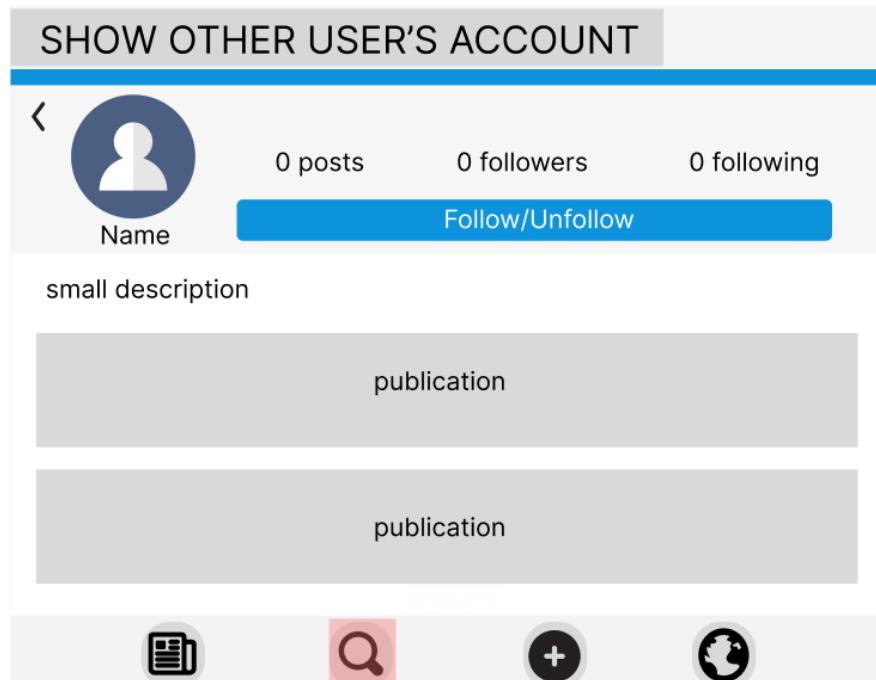
4.2.1.1 Recherche de comptes

1. L'utilisateur peut rechercher d'autres utilisateurs en utilisant des mots-clés, des noms d'utilisateurs ou des catégories dans la barre de recherche.
2. Le système trouve les comptes qui correspondent aux éléments saisis et affiche une liste des trouvailles. (Maquette 4.1)
3. L'utilisateur peut sélectionner et consulter le profil d'autres utilisateurs. (Maquette 4.2)
4. Une fois sur le profil d'un autre utilisateur (uti. 2), l'utilisateur qui a effectué la recherche (uti. 1) a la possibilité de suivre ou de cesser de suivre l'utilisateur (uti. 2).
5. L'utilisateur peut revenir sur la page de recherche en appuyant sur la flèche de retour.

SEARCH ACCOUNTS



Maquette 4.1



Maquette 4.2

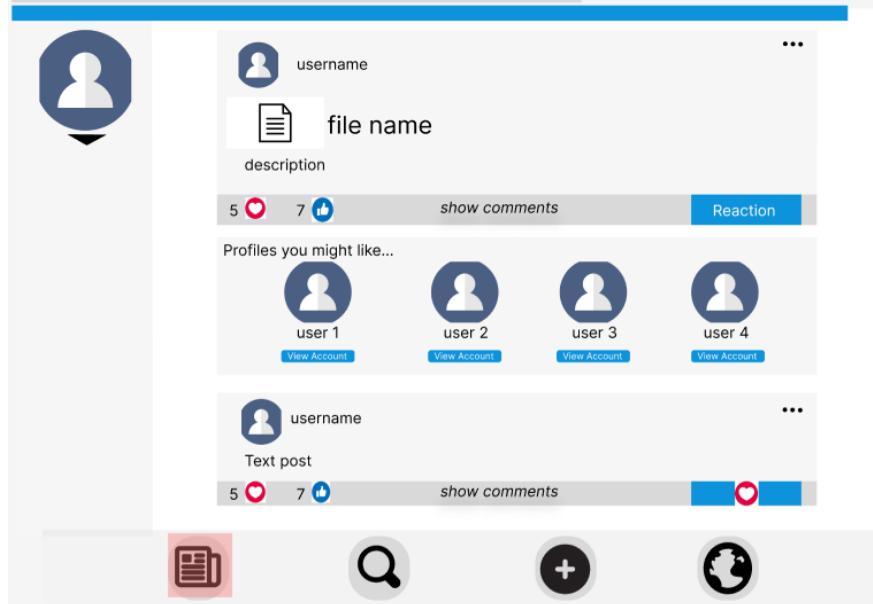
4.2.1.2 Influence d'un abonnement

Les actions de suivi ou de cessation de suivi influent sur le contenu qui apparaît dans le fil d'actualité de l'utilisateur.

4.2.1.3 Recommandation d'utilisateurs

La plateforme recommande des comptes similaires ou populaires sur le fil d'actualité de l'utilisateur (uti. 1) en fonction des intérêts et des interactions passées de l'utilisateur. (Maquette 4.3)

USER RECOMMENDATION



Maquette 4.3

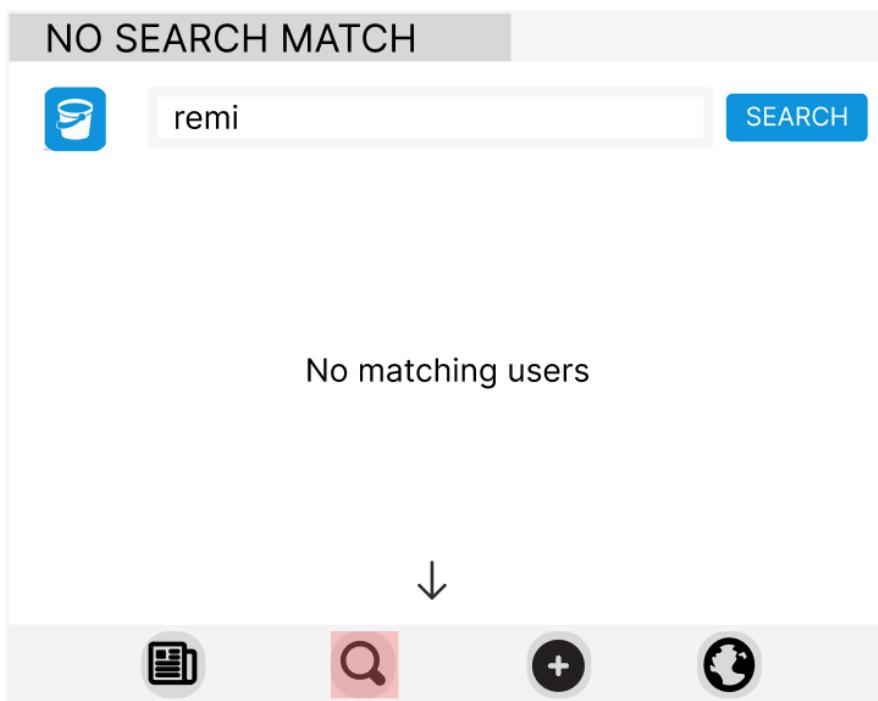
4.2.1.4 Visualisation des abonnements/abonnées

L'utilisateur peut consulter ces abonnements et ces abonnées sur son profil.

4.2.2 Déroulement alternatif

4.2.2.1 Profil d'Utilisateurs Non Trouvé

Si, lors de la recherche de profils, l'utilisateur spécifie un nom ou un mot-clé qui ne correspond à aucun compte, la plateforme affiche simplement qu'il n'y a aucun utilisateur qui correspond à la recherche. L'utilisateur peut alors choisir de modifier sa recherche et retenter. (Maquette 4.4)



Maquette 4.4

4.2.2.2 Recommandations Indisponibles

Si, lors de la recommandation de comptes à suivre, la plateforme ne peut pas récupérer des suggestions pour n'importe quelle raison, l'utilisateur n'aura pas de recommandations sur son fil d'actualité.

4.3 Exigences spéciales

Aucun

4.4 Pre-Conditions

L'utilisateur doit être connecté à la plateforme pour utiliser ces fonctionnalités.

4.5 Post-Conditions

Les actions de suivi ou de cessation de suivi sont enregistrées, influençant le contenu du fil d'actualité de l'utilisateur. Les recommandations de comptes à suivre sont affichées selon les interactions de l'utilisateur.

4.6 Points d'extension

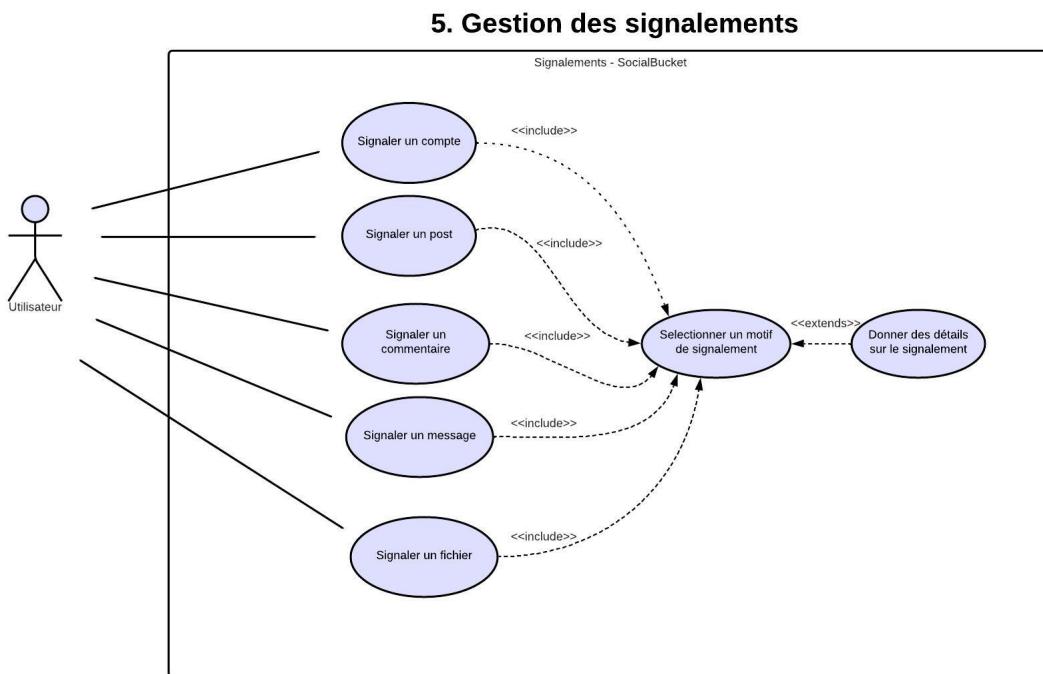
Aucun

5. Gestion des signalements

5.1 Description brève

Ce cas d'utilisation décrit la gestion des signalements sur la plateforme de réseau social. Les utilisateurs ont la possibilité de signaler des posts, commentaires ou comptes pour divers motifs tels que racisme, sexismes, etc. Le processus de signalement commence lorsqu'un utilisateur appuie sur le bouton de signalement, déclenchant une interface où il doit choisir la raison spécifique du signalement.

Diagramme des cas d'utilisation:



5.2 Déroulement des évènements

5.2.1 Déroulement de base

1. L'utilisateur peut signaler un post, commentaire, compte, message ou fichier en appuyant sur le bouton de signalement associé.
2. Le système affiche une fenêtre pop-up présentant les différentes catégories de motifs de signalement, tels que le racisme, le sexismes, le harcèlement, etc. (Maquette 5.1)
3. L'utilisateur sélectionne la catégorie correspondant à la raison de son signalement.
4. Une fois la catégorie choisie, l'utilisateur peut fournir des détails supplémentaires ou un commentaire pour expliquer le signalement.
5. Le système enregistre le signalement et affiche un message de succès.
6. L'admin pourra examiner le signalement dans son espace et pourra prendre les mesures nécessaires.

REPORT MENU

< Choose a Reason:

- Racism ^
- Sexism
- Identity Theft ▼
- The outfit he wore is offensive

Submit

Maquette 5.1

5.2.2 Déroulement alternatif

5.3.2.1 Choix de Motif Obligatoire

Si l'utilisateur tente de soumettre un signalement sans choisir une catégorie de motif, le système affiche un message l'informant que la sélection d'un motif est obligatoire avant de pouvoir soumettre le signalement. (Maquette 5.2)

PICK REASON WARNING

< Choose a Reason:

- Racism
- Sex *Warning: Please pick a reason for your report* ^
- Identity Theft ▼
- The outfit he wore is offensive

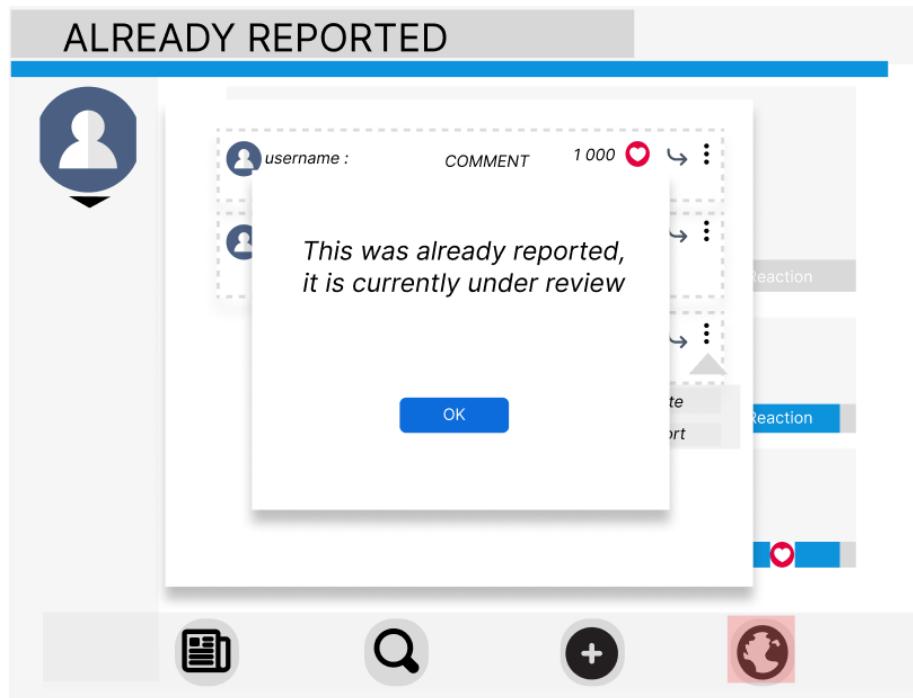
OK

Submit

Maquette 5.2

5.3.2.2 Signalement Déjà Soumis

Si l'utilisateur tente de signaler le même élément plusieurs fois, le système peut afficher un message l'informant que le signalement a déjà été soumis et qu'une action est en cours. (Maquette 5.3)



Maquette 5.3

5.3 Exigences spéciales

Aucun.

5.4 Pre-Conditions

L'utilisateur doit être connecté à la plateforme pour utiliser ces fonctionnalités.

5.5 Post-Conditions

Le signalement est enregistré dans le système, et l'admin pourra prendre les mesures nécessaires.

5.6 Points d'extension

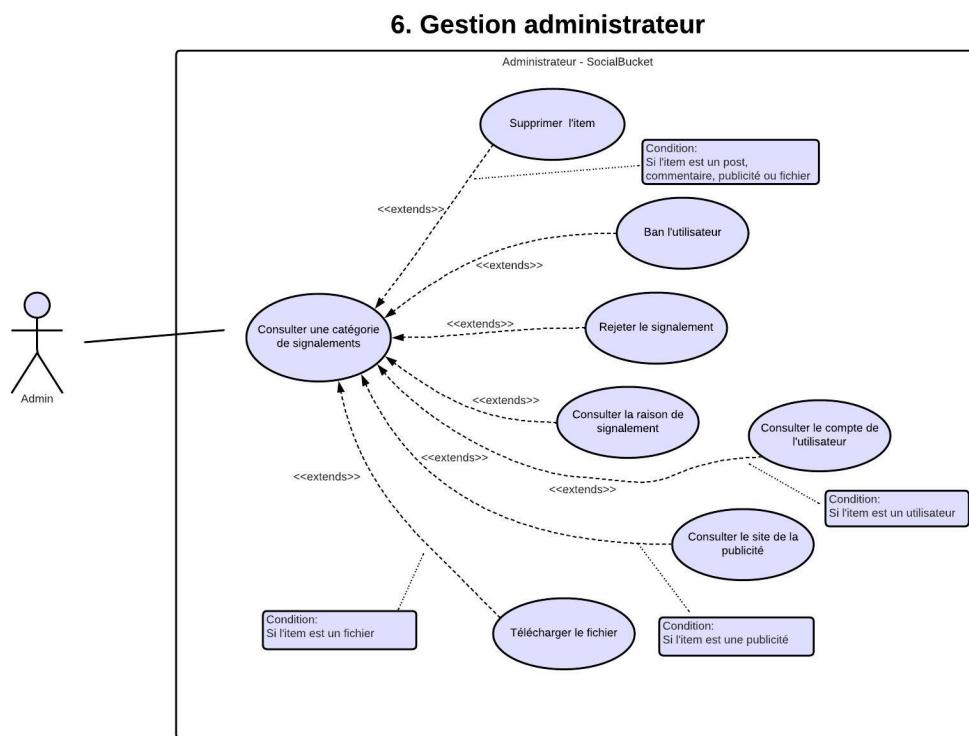
Aucun

6. Gestion administrateur

6.1 Description brève

Ce cas d'utilisation décrit la gestion avancée de l'application par l'administrateur. L'administrateur a un espace dédié où il peut examiner les posts, commentaires et utilisateurs signalés. Pour les posts et commentaires signalés, l'administrateur peut prendre des mesures appropriées en fonction de la gravité de la violation des règles d'utilisation de l'application, tel que le bannissement de comptes, ou la suppression de posts/commentaires.

Diagramme des cas d'utilisation:



6.2 Déroulement des évènements

6.2.1 Déroulement de base

1. L'administrateur accède à son espace de gestion avancé. (Maquette 6.1)

ADMIN MENU ACCESS



Personal information

Wallet

Premium

Advertising

Messaging

Admin Menu



Maquette 6.1

2. L'administrateur clique sur le type d'item qu'il souhaite passer en revue (Maquette 6.2):

L'administrateur a plusieurs choix:

- a. Regarder les posts signalés.
- b. Regarder les commentaires signalés
- c. Regarder les comptes signalés
- d. Regarder les publicités signalées
- e. Regarder les messages signalés
- f. Regarder les fichiers signalés

ADMIN MENU



Admin Menu

Reported Posts

View



Reported Comments

View

Reported Accounts

View

Reported Ads

View



Maquette 6.2

3. L'administrateur peut consulter la raison pour le signalement ainsi que la description fournie. (Maquette 6.3)

The screenshot shows a mobile application interface titled "REASON OF REPORT". At the top left is a back arrow icon. Next to it is a blue rounded square icon containing a white trash can symbol. To the right of the icon is the text "Reason of report:". Below this, the word "Sexism" is displayed. Underneath, the heading "More detail:" is followed by the text "This joke is very offensive. Please remove it immediately".

Maquette 6.3

4. L'administrateur effectue l'action qu'il juge nécessaire en fonction de la gravité de la faute:
 - a. Posts: Supprimer le post, bannir l'utilisateur, rejeter le signalement. (Maquette 6.4)

The screenshot shows a mobile application interface titled "POST REVIEW". At the top left is a back arrow icon. Next to it is a blue rounded square icon containing a white trash can symbol. To the right of the icon is the text "Review Posts:". Below this, there are three entries, each representing a post or file. Each entry includes a user profile icon, a username, and a "Text post" or "file name" label. To the right of each entry are four buttons: "View Reason" (blue), "Dismiss" (light blue), "Delete" (red), and "Ban User" (red). A large downward-pointing arrow icon is located at the bottom center of the screen.

Maquette 6.4

- b. Commentaires: Supprimer le commentaire, bannir l'utilisateur, rejeter le signalement. (Maquette 6.5)

COMMENT REVIEW

<  Review Comments:



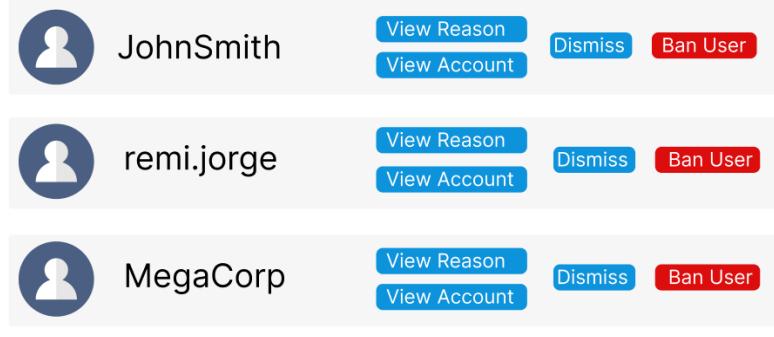
▼

Maquette 6.5

- c. Comptes: Consulter le compte, bannir l'utilisateur, rejeter le signalement. (Maquette 6.6)

ACCOUNT REVIEW

<  Review Accounts:



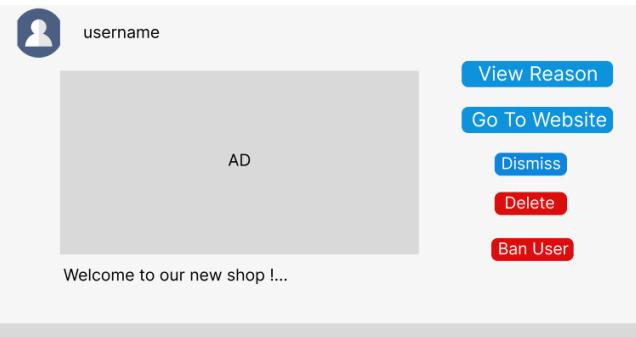
▼

Maquette 6.6

- d. Publicités: Consulter le site de la publicité, supprimer la publicité, bannir l'utilisateur, rejeter le signalement. (Maquette 6.7)

AD REVIEW

<  Review Ads:



Welcome to our new shop!...

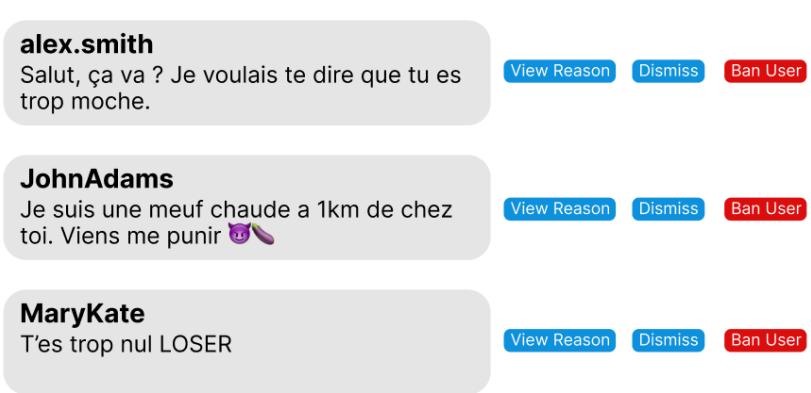
▼

Maquette 6.7

- e. Messages: bannir l'utilisateur, rejeter le signalement. (Maquette 6.8)

MESSAGE REVIEW

<  Review Messages:



▼

Maquette 6.8

- f. Fichiers: Télécharger le fichier, supprimer le fichier, bannir l'utilisateur, rejeter le signalement. (Maquette 6.9)

FILE REVIEW

< Review Files:

Jimmy
Name : photo.png
Naughty photo

Mary
Name : test.java
Not a virus (trust me)

Adam
Name : stolen.pdf
Bank details

Maquette 6.9

5. Le système demande confirmation si l'admin fait l'action de supprimer ou bannir. (Maquette 6.10)

CONFIRMATION POPUP

< Review Posts:

username

Text post

Are you sure you want to delete/ban this post/user?

Delete/Ban

Cancel

Ban User

username

file

description

username

Text post

View Reason

Dismiss

Delete

Ban User

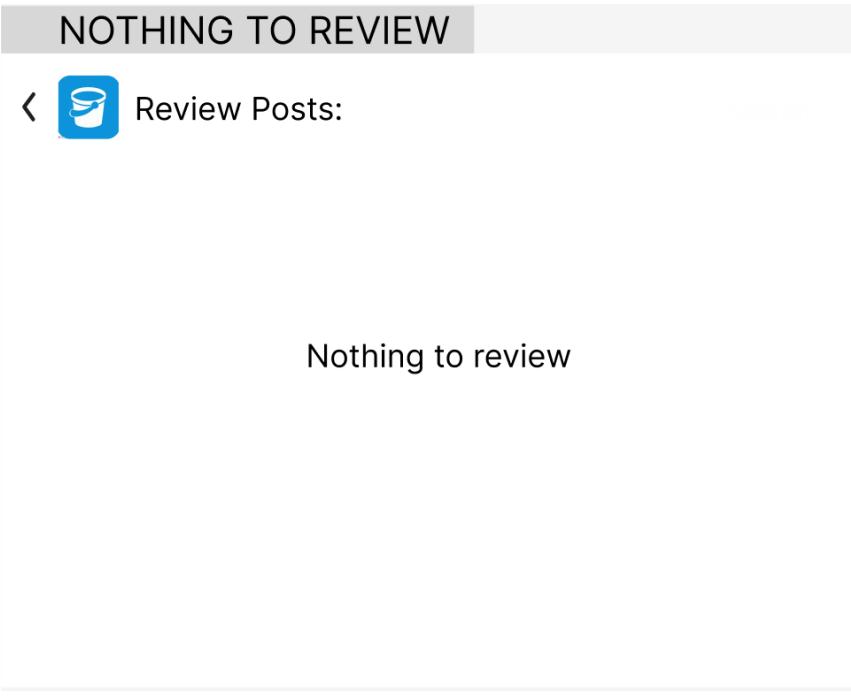
Maquette 6.10

6. Le système enregistre les actions de l'administrateur.

6.2.2 Déroulement alternatif

6.2.2.1 Aucun Élément Signalé

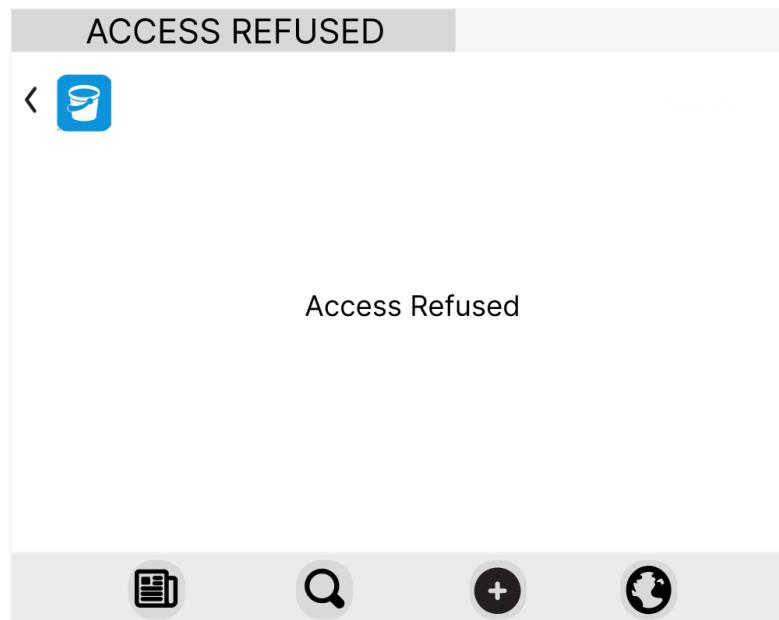
Si, lors de la revue des éléments signalés, il n'y a aucun post, commentaire ou utilisateur signalé, l'administrateur verra un message l'informant qu'aucune action n'est actuellement requise. (Maquette 6.11)



Maquette 6.11

6.2.2.2 Accès Refusé

Si un utilisateur non autorisé tente d'accéder à l'espace de gestion avancé de l'administrateur, le système peut afficher un message indiquant que l'accès est refusé. (Maquette 6.12)



Maquette 6.12

6.3 Exigences spéciales

L'administrateur doit disposer des autorisations appropriées pour accéder à l'espace de gestion avancé.

6.4 Pre-Conditions

L'administrateur doit être connecté à l'application et avoir les autorisations nécessaires.

6.5 Post-Conditions

Les actions de l'administrateur, telles que les bannissements ou les suppressions, sont enregistrées dans le système.

6.6 Points d'extension

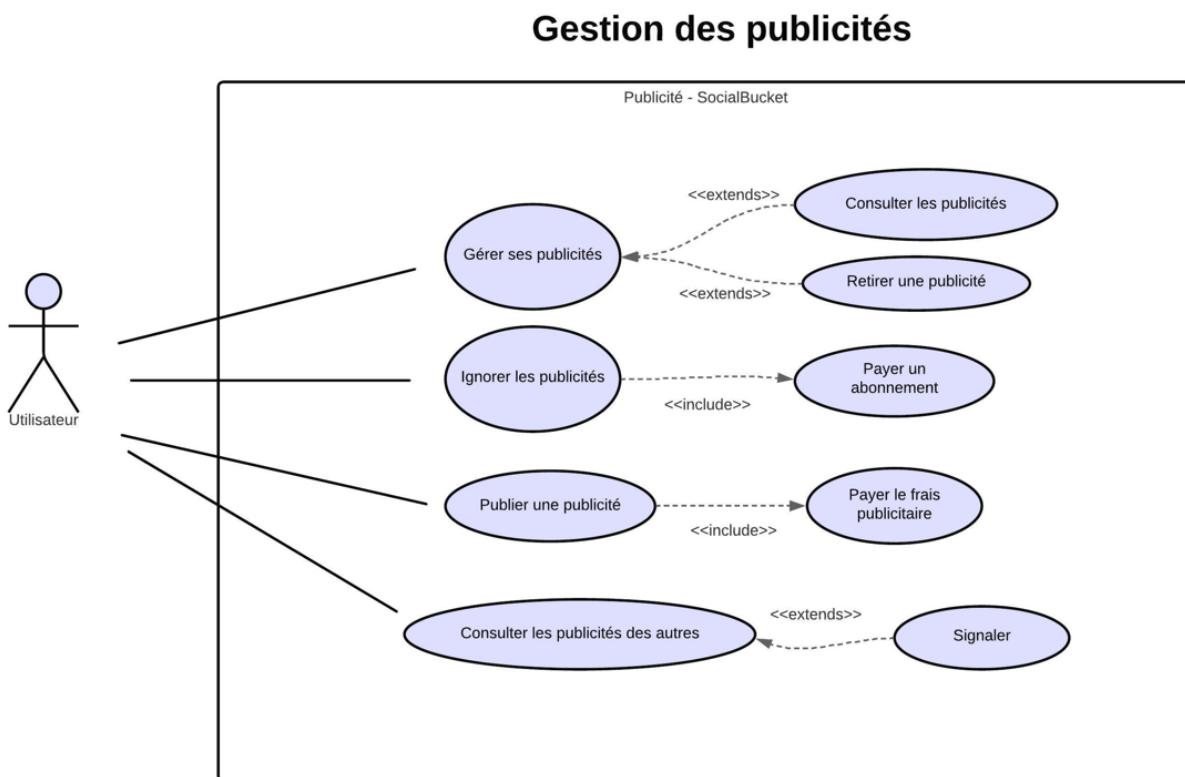
Aucun

7. Gestion des publicités

7.1 Description brève

Ce use case décrit le système de publicité de l'application : comment publier une publicité, gérer ses publicités et ignorer les publicités sponsorisées par les autres utilisateurs.

Diagramme des cas d'utilisation :

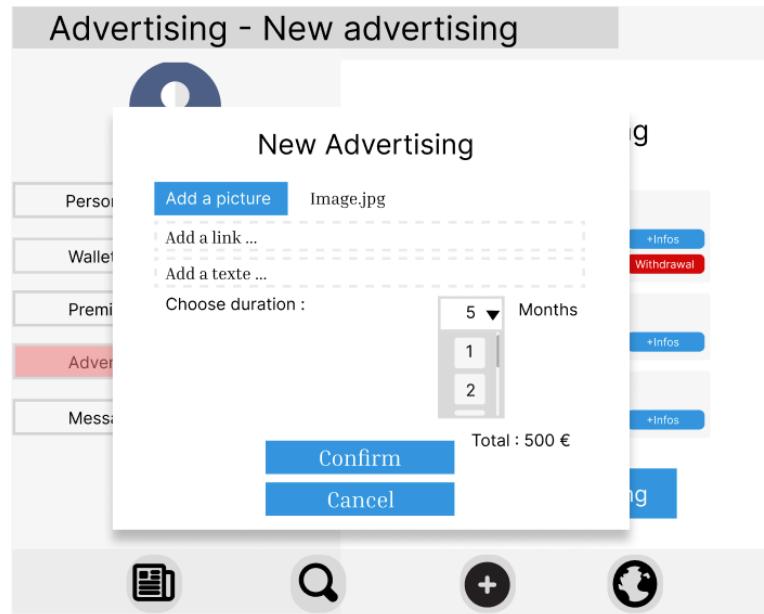


7.2 Déroulement des évènements

7.2.1 Déroulement de base

7.2.1.1 Payer une publicité

L'utilisateur peut diffuser une publicité en payant un certain frais. Pour cela, le système va lui demander de fournir un texte, un lien, une image et la durée de la diffusion (Maquette 7.1). Ensuite, l'utilisateur procède au paiement (Maquette 7.2 et Maquette 7.3).



Maquette 7.1

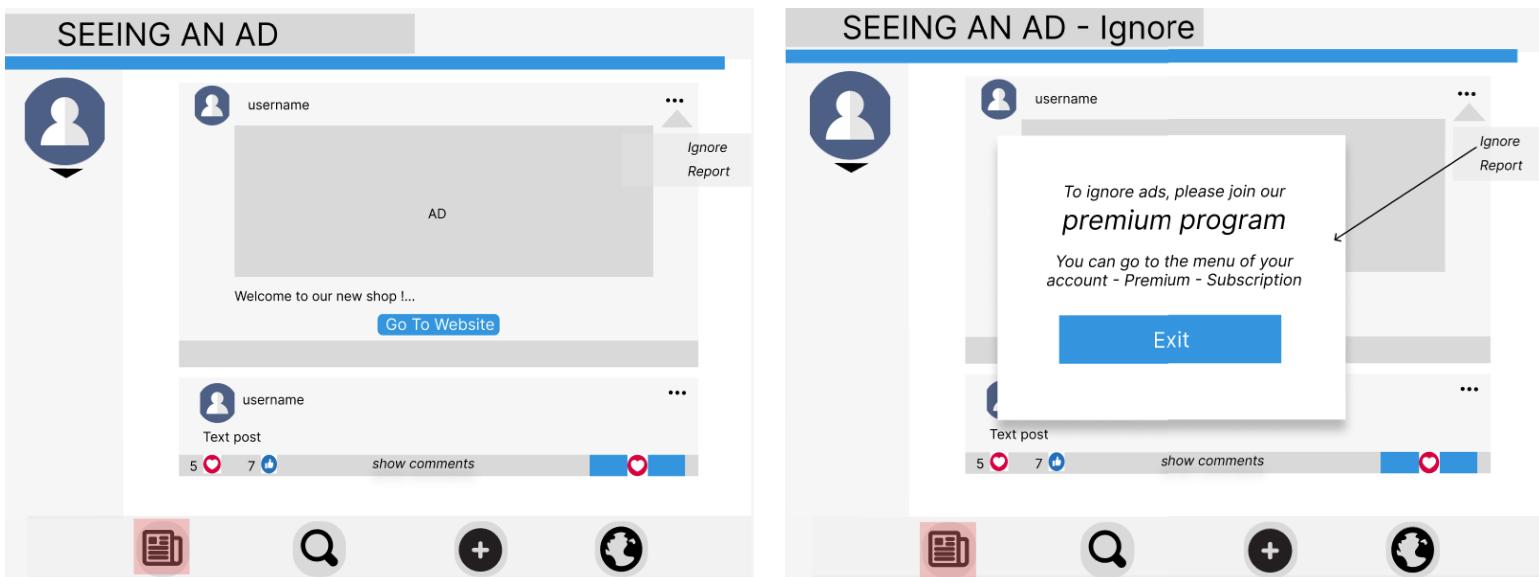
The screen shows "Order Details" with the following information: Date : 01/12/2023, Service : Advertising, Total price : 500 €. It includes "Continue" and "Cancel" buttons.

The screen shows a "Payment" section with a placeholder "Enter your secret code :" and "Pay" and "Cancel" buttons.

Maquette 7.2 et Maquette 7.3

7.2.1.2 Ignorer les publicités

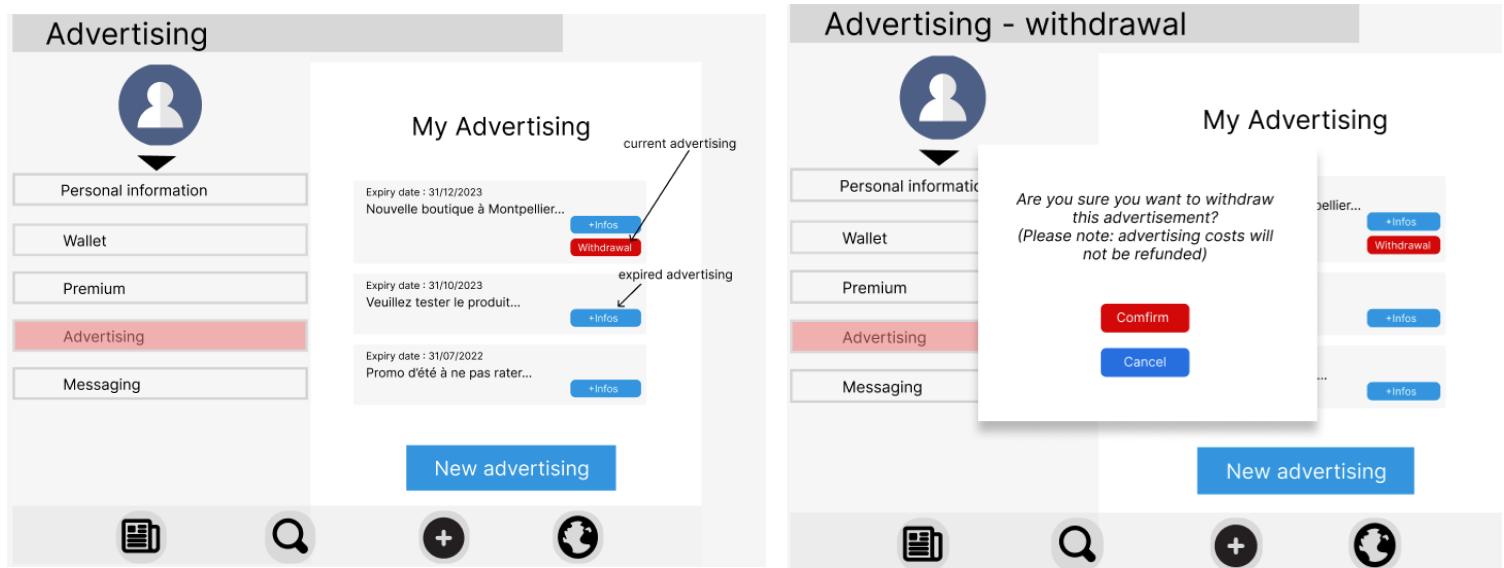
L'utilisateur peut ignorer les publicités des autres. Les publicités seront automatiquement bloquées si son application est déjà passée à la version premium, sinon, le système va lui indiquer où se trouve la souscription au programme premium (Maquette 7.4 Maquette 7.5).



Maquette 7.4 et Maquette 7.5

7.2.1.3 Gérer les publicités

L'utilisateur peut gérer ses publicités. Il peut visualiser ses publicités et également annuler une publicité en cours en sachant que cette action est définitive et n'entraîne aucun remboursement des frais publicitaires (Maquette 7.6 Maquette 7.7).



Maquette 7.6 et Maquette 7.7

7.2.2 Déroulement alternatif

7.2.2.1 Erreur lors de la publication d'une publicité

Si le paiement de la publicité n'a pas abouti ou le contenu de la publicité n'a pas pu être envoyé correctement, l'utilisateur est notifié de l'échec et peut alors décider de tenter à nouveau l'envoi (cf. 9 Gestion Portefeuille).

7.2.2.2 Publicité signalée

Le contenu de la publicité peut être signalé par un autre utilisateur. Après l'examen de l'administrateur, la publicité risque d'être supprimée ou l'auteur sera banni pour un moment s'il s'agit d'une violation grave des règles de communauté.

7.3 Exigences spéciales

Aucun

7.4 Pre-Conditions

L'utilisateur doit être connecté à la plateforme pour utiliser ces fonctionnalités et avoir suffisamment d'argent dans son portefeuille pour pouvoir payer les services concernés.

7.5 Post-Conditions

Les actions de paiement et les informations concernant les publicités seront enregistrées dans le système. Le paiement sera déduit du portefeuille de l'utilisateur.

7.6 Points d'extension

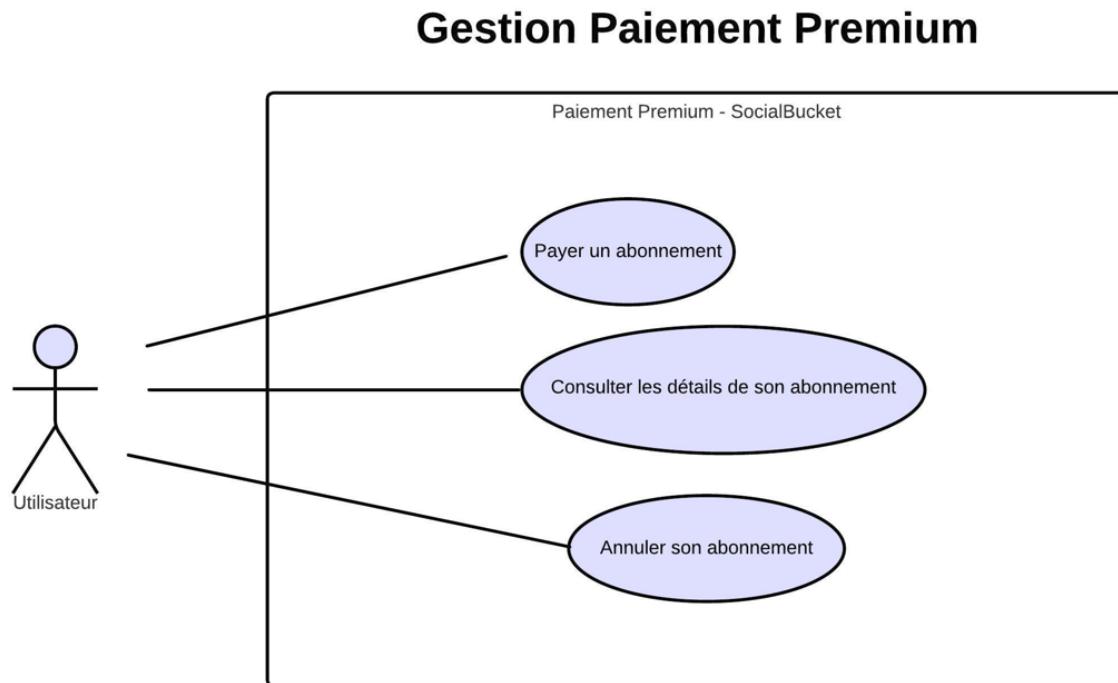
Aucun

8. Gestion Premium Paiement

8.1 Description brève

Ce use case décrit le déroulement de payer un abonnement mensuel pour avoir une version premium de l'application, c'est-à-dire sans perturbation des publicités. L'utilisateur peut aussi passer de la version premium à la version gratuite à tout moment.

Diagramme des cas d'utilisation :



8.2 Déroulement des évènements

8.2.1 Déroulement de base

8.2.1.1 Payer un abonnement

L'utilisateur peut payer un abonnement premium si ce n'est pas encore le cas (Maquette 8.1). Le système demande à l'utilisateur de choisir la durée de l'abonnement (en sélectionnant le nombre de mois) et procède ensuite au paiement (Maquette 8.2 et Maquette 8.3).

Premium (user not subscribed)

Join the Premium Program

Your advantages :

Ad blocking

Choose duration :

2 Months

1

2

Total : 20 €

Subscription

Personal information

Wallet

Premium

Advertising

Messaging

Maquette 8.1

Premium - Subscription

Join the Premium Program

Order Details

Date : 01/12/2023

Service : Premium Program

Total price : 20 €

Continue

Cancel

Premium - Subscription - Continue

Join the Premium Program

Payment

Enter your secret code :

Pay

Cancel

Personal information

Wallet

Premium

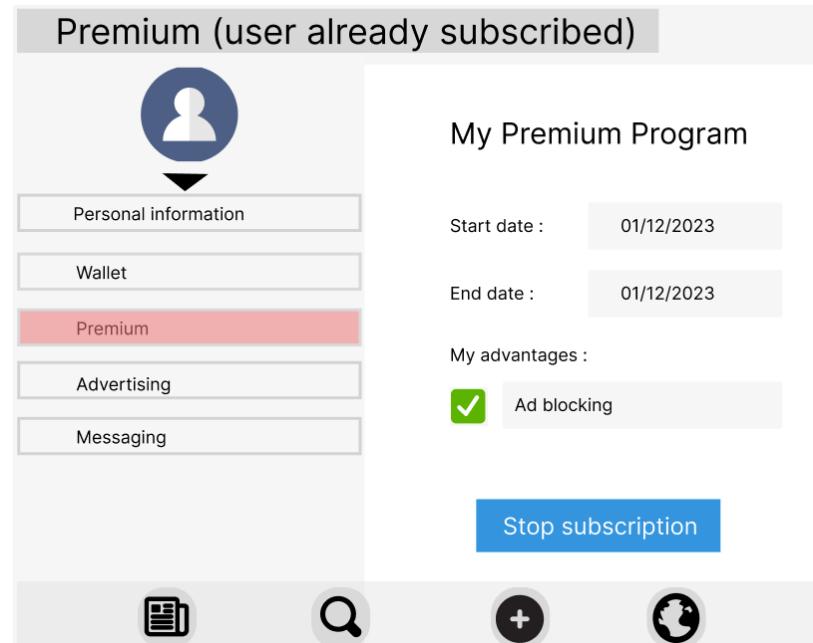
Advertising

Messaging

Maquette 8.2 et Maquette 8.3

8.2.1.2 Gérer et consulter le détail de l'abonnement

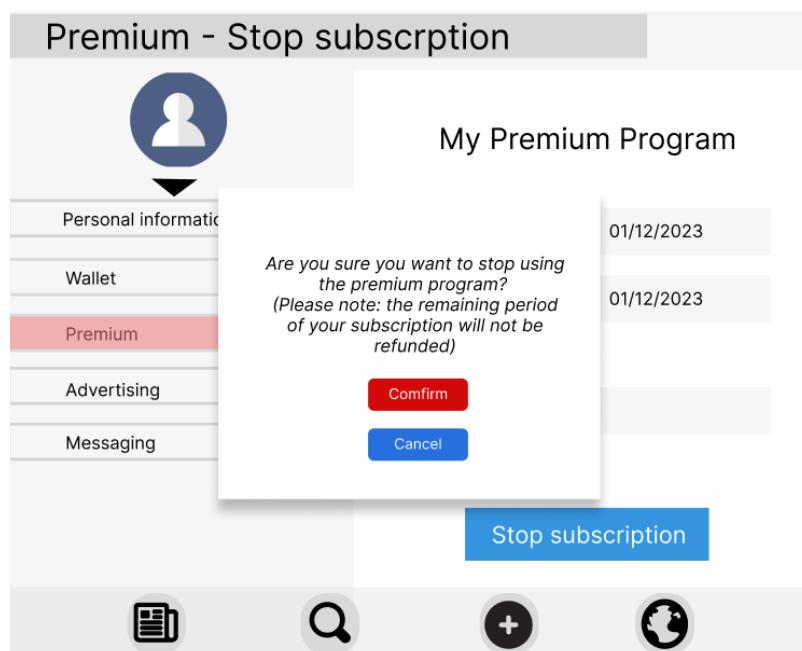
Une fois le paiement effectué, l'utilisateur a accès aux fonctionnalités premium de l'application, y compris la gestion de son abonnement (Maquette 8.4). L'utilisateur peut consulter les informations pertinentes de son abonnement, telles que ses avantages, la date de début et la date d'expiration.



Maquette 8.4

8.2.1.3 Annuler son abonnement

L'utilisateur peut annuler son abonnement. Le système confirme cette action en notifiant l'utilisateur que l'annulation de l'abonnement est définitive et n'entraîne pas de remboursement (Maquette 8.5).

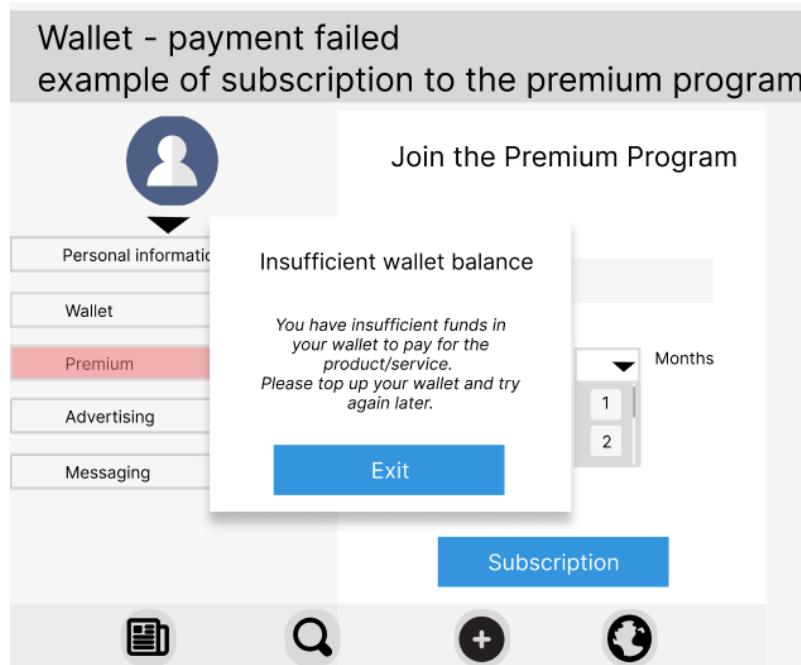


Maquette 8.5

8.2.2 Déroulement alternatif

8.2.2.1 Erreur lors du paiement de l'abonnement

Si le paiement de l'abonnement échoue, l'utilisateur est notifié de l'échec et a la possibilité de tenter à nouveau le paiement (Maquette 8.6).



Maquette 8.6

8.2.2.2 Abonnement expiré

Une fois que l'abonnement s'expire, l'interface va effacer les informations sur son abonnement et faire apparaître le bouton de souscription (cf. Maquette dans 8.2.1.1).

8.3 Exigences spéciales

Aucun

8.4 Pre-Conditions

L'utilisateur doit être connecté à la plateforme pour utiliser ces fonctionnalités. De plus, il doit avoir suffisamment d'argent dans son portefeuille pour payer le programme Premium.

8.5 Post-Conditions

Les actions de paiement et de gestion d'abonnement seront enregistrées dans le système. Le paiement sera déduit du portefeuille de l'utilisateur et les détails de l'abonnement seront mis à jour.

8.6 Points d'extension

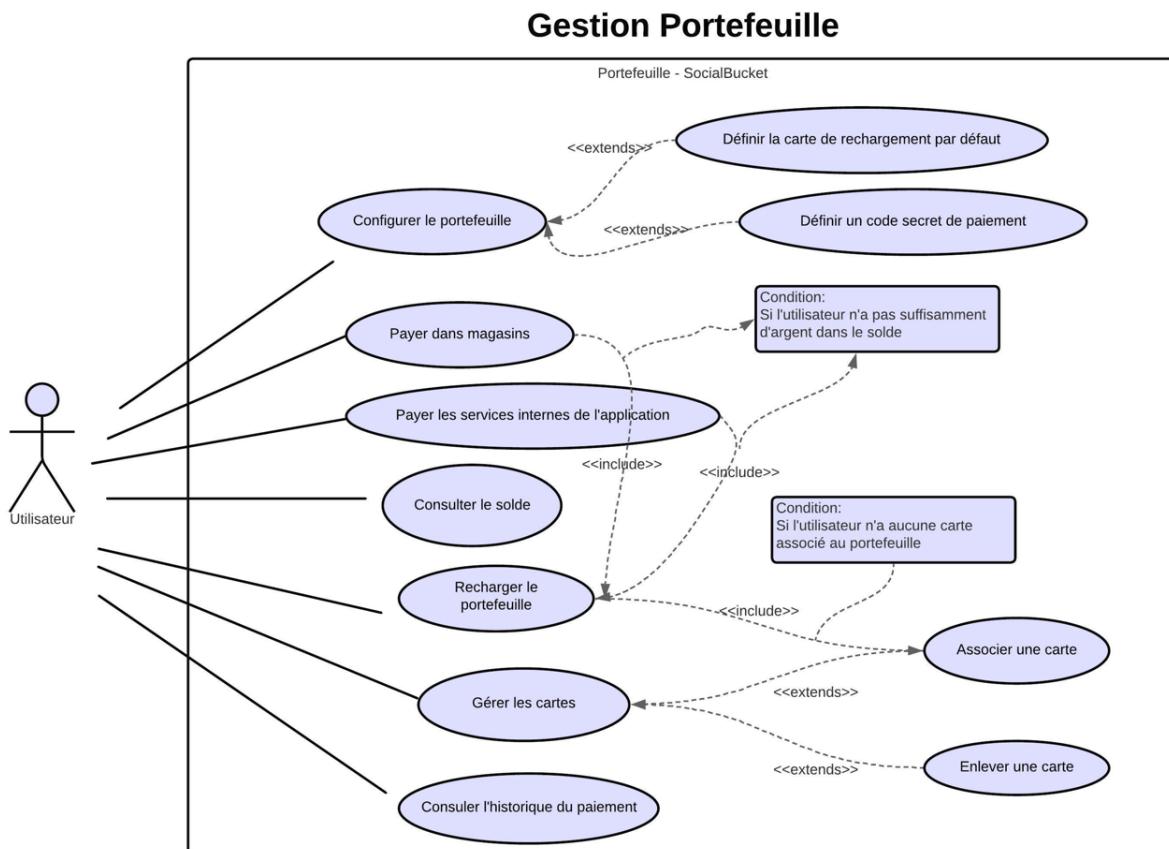
Aucun

9. Gestion Portefeuille

9.1 Description brève

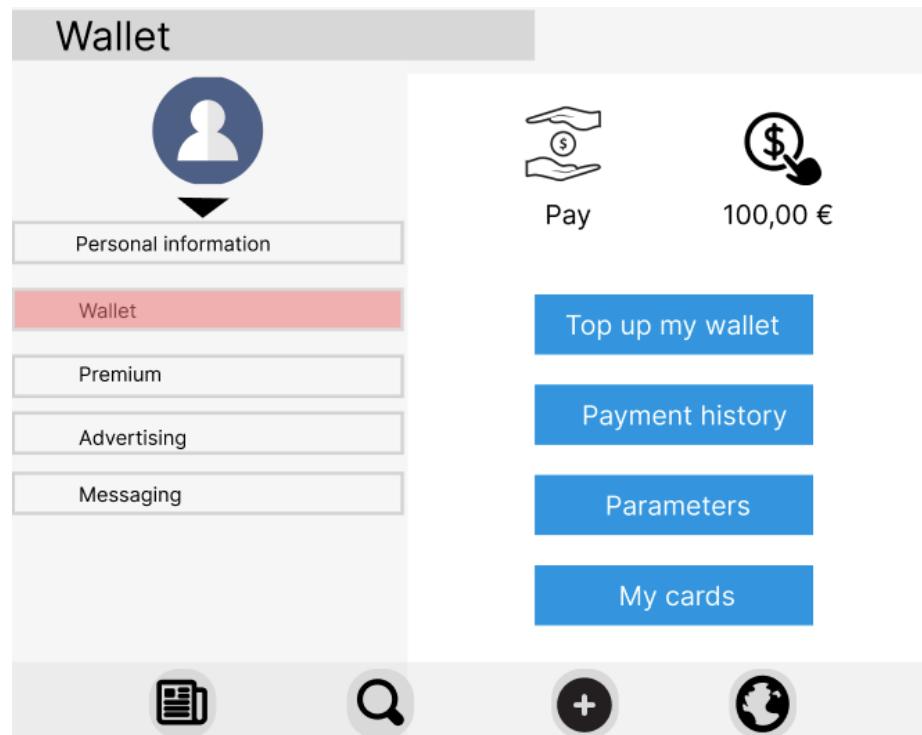
Ce use case décrit la gestion du portefeuille de l'application, permettant aux utilisateurs de payer dans un magasin, régler les services internes de l'application tels que l'abonnement au programme premium et la publicité, gérer leurs cartes bancaires en les associant au portefeuille ou les supprimant, recharger le portefeuille avec les cartes associées, consulter le solde ainsi que l'historique des paiements.

Diagramme des cas d'utilisation :



9.2 Déroulement des évènements

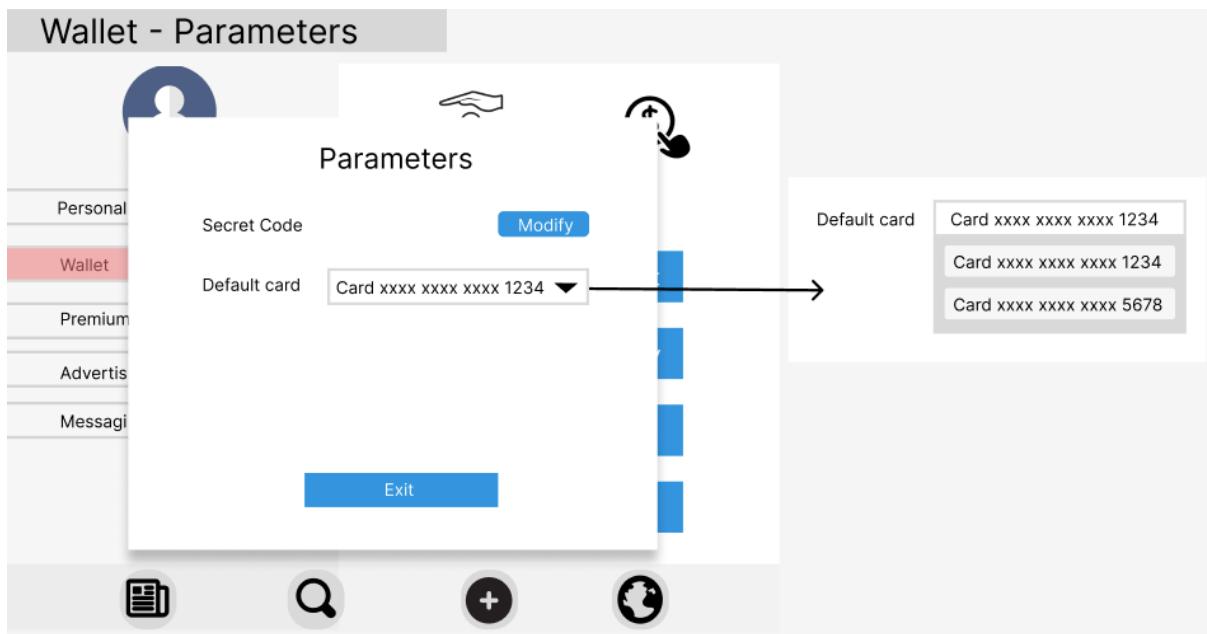
9.2.1 Déroulement de base



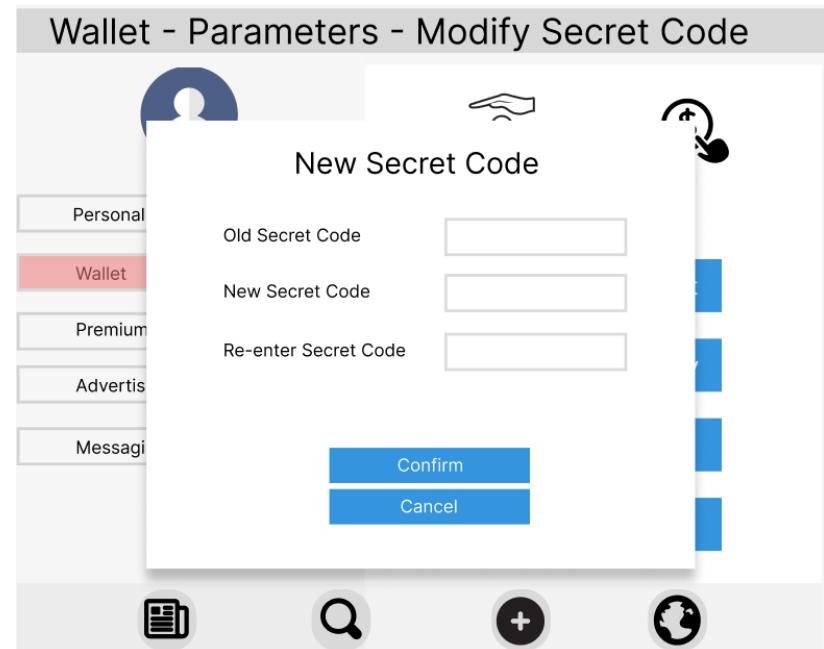
Maquette 9.1

9.2.1.1 Configurer le portefeuille

L'utilisateur doit décider un code secret pour valider les paiements (Maquette 9.3). Par défaut, le code secret est identique au mot de passe pour se connecter à l'application. L'utilisateur peut également désigner une carte bancaire par défaut pour le rechargement de son portefeuille (Maquette 9.2).



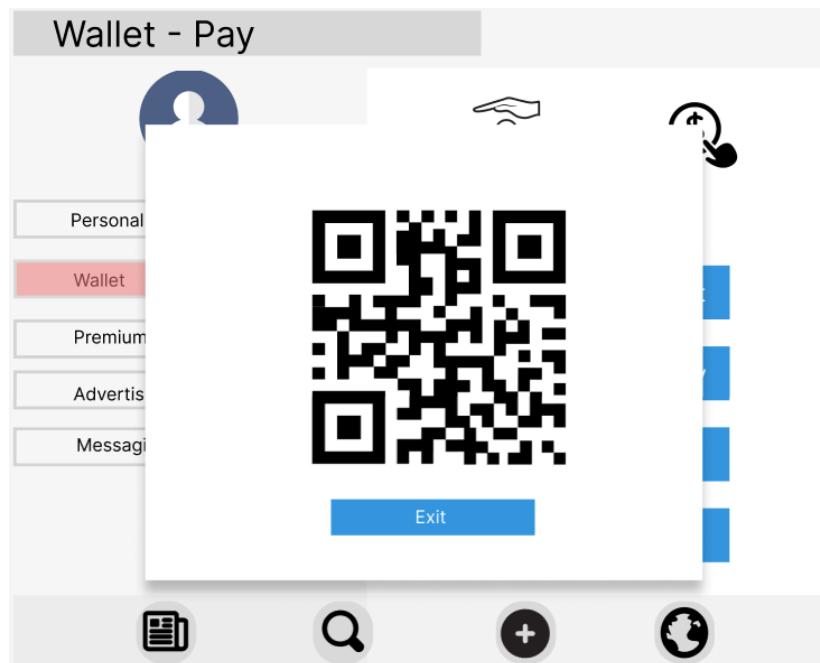
Maquette 9.2



Maquette 9.3

9.2.1.2 Payer dans un magasin (générer un QR code)

L'utilisateur peut choisir l'option "Pay" dans le portefeuille pour le paiement dans un magasin. Le système va générer un QR code sans demander à l'utilisateur de saisir le code secret et le commerçant scanne le QR code pour effectuer le paiement.



Maquette 9.4

9.2.1.3 Payer les services internes de l'application

Lorsque l'utilisateur achète un service interne de l'application, tels que la publicité ou le programme premium, un pop-up apparaît en détaillant les détails de la commande puis le système va demander à l'utilisateur de saisir le code secret pour valider cet achat.

9.2.1.4 Gérer les cartes bancaires

L'utilisateur peut accéder à la gestion des cartes dans le portefeuille. Il a la possibilité d'associer une nouvelle carte en fournissant les informations nécessaires (Maquette 9.6). L'utilisateur peut également supprimer une carte existante(Maquette 9.5).

The image shows two wireframes side-by-side. The left wireframe, titled "Wallet - My cards", displays a list of two cards: "Card xxxx xxxx xxxx 1234" and "Card xxxx xxxx xxxx 5678", each with a "Delete" button. Below the list are "Add" and "Exit" buttons. The right wireframe, titled "Wallet - My cards - Add", is a form for adding a new card. It includes fields for "Card Holder" (name), "Num" (numCard), "Valid Thru" (date), and "Code" (3 numbers). There are "Confirm" and "Cancel" buttons at the bottom. Both wireframes have a header with a user profile icon and a hand icon, and a footer with icons for document, search, plus, and profile.

Maquette 9.5 et Maquette 9.6

9.2.1.5 Recharger le portefeuille

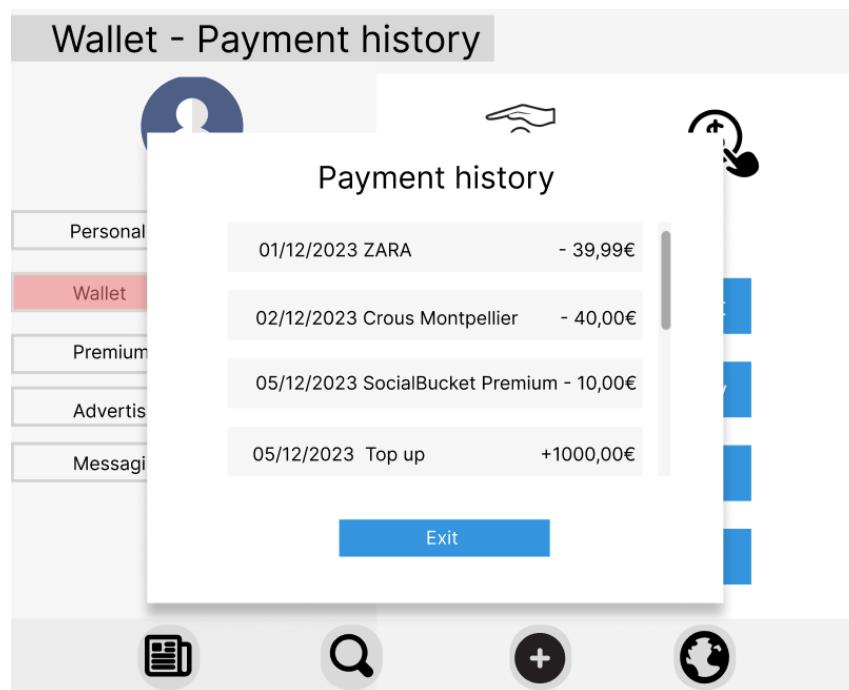
L'utilisateur peut choisir l'option "Recharger le portefeuille" dans l'interface utilisateur (Maquette 9.7). Le système affiche les cartes associées à l'utilisateur. Ce dernier sélectionne la carte à utiliser pour le rechargement, entre le montant souhaité et le code secret pour valider le rechargement .

The wireframe is titled "Wallet - Top up my wallet". It features a "Top up my wallet" section with fields for "Amount" (1000,00), "Secret code" (****), and a "Card" dropdown menu. An arrow points from the "Card" dropdown to a list of cards on the right: "Card xxxx xxxx xxxx 1234" and "Card xxxx xxxx xxxx 5678". The footer has icons for document, search, plus, and profile.

Maquette 9.7

9.2.1.6 Consulter le solde et l'historique du paiement

L'utilisateur peut consulter le solde de son portefeuille et accéder à l'historique des paiements pour voir les transactions passées (Maquette 9.8).

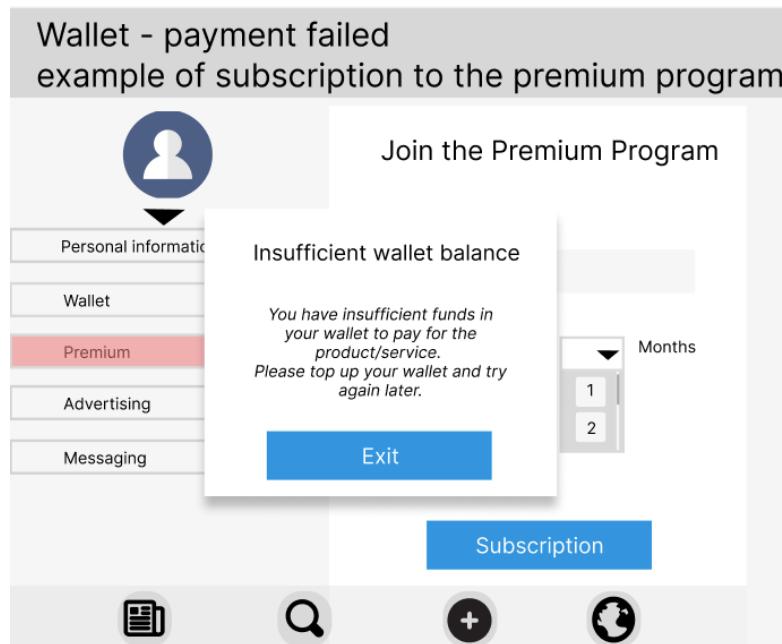


Maquette 9.8

9.2.2 Déroulement alternatif

9.2.2.1 Solde non suffisant

Si lors du paiement au magasin/paiement du service interne, le solde dans le portefeuille n'est pas suffisant pour poursuivre le paiement, l'utilisateur sera invité à recharger son portefeuille (Maquette 9.9).



Maquette 9.9

9.2.2.2 Invalid Secret code

Si le code secret saisi par l'utilisateur n'est pas correct, l'utilisateur sera invité à saisir le code à nouveau.

9.3 Exigences spéciales

Aucune

9.4 Pre-Conditions

L'utilisateur doit être connecté à la plateforme pour utiliser ces fonctionnalités. De plus, pour effectuer des paiements, il doit disposer de cartes associées à son portefeuille et avoir suffisamment d'argent dans son portefeuille..

9.5 Post-Conditions

Les actions de paiement, de gestion de cartes, et de recharge du portefeuille seront enregistrées dans le système. Le solde du portefeuille et l'historique des paiements seront mis à jour et consultables.

9.6 Points d'extension

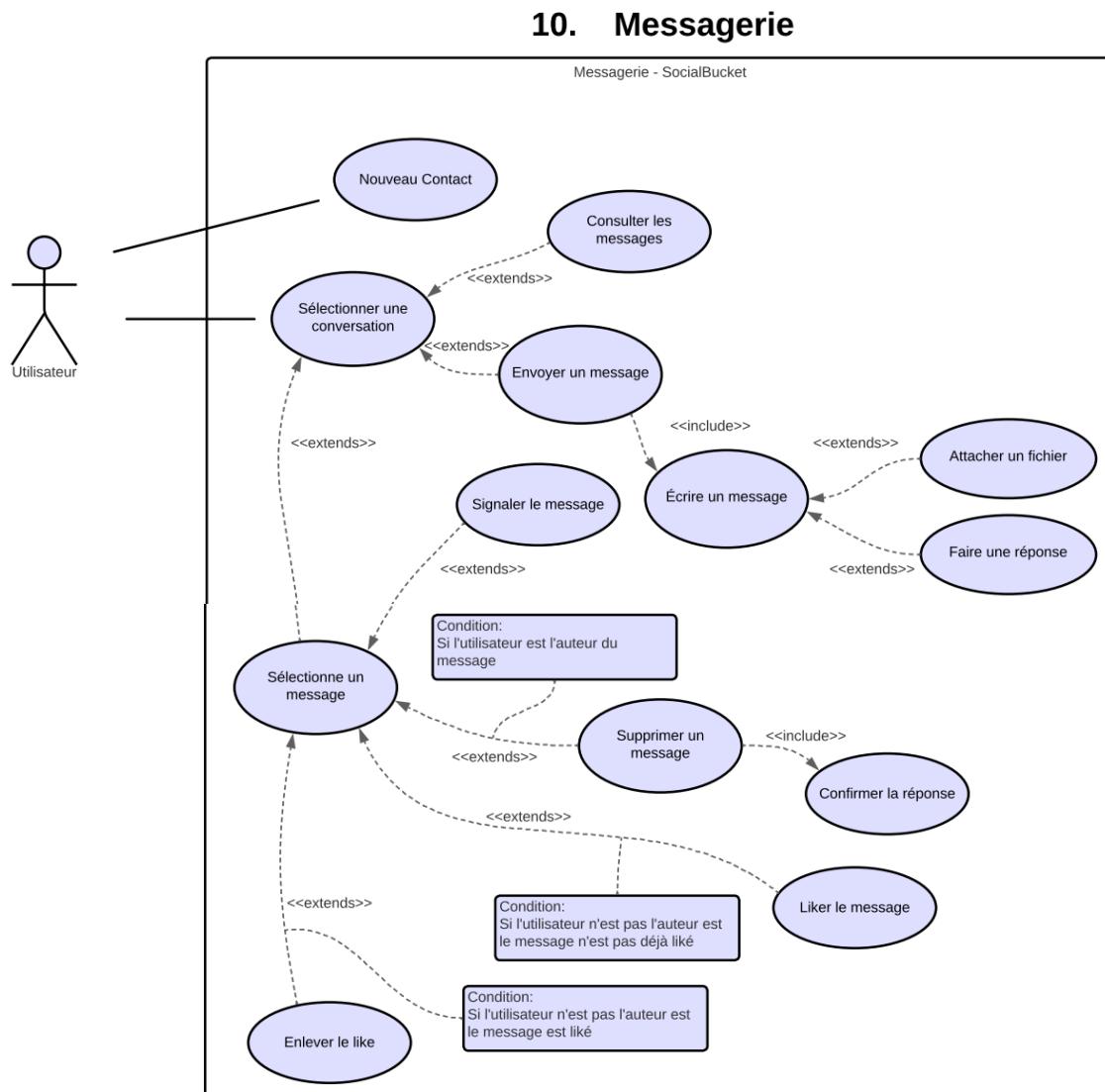
Aucun

10. Messagerie

10.1 Description brève

Ce cas d'utilisation permet aux utilisateurs d'envoyer et de recevoir des messages et des fichiers avec leurs amis via une plateforme de messagerie.

Diagramme des cas d'utilisation:

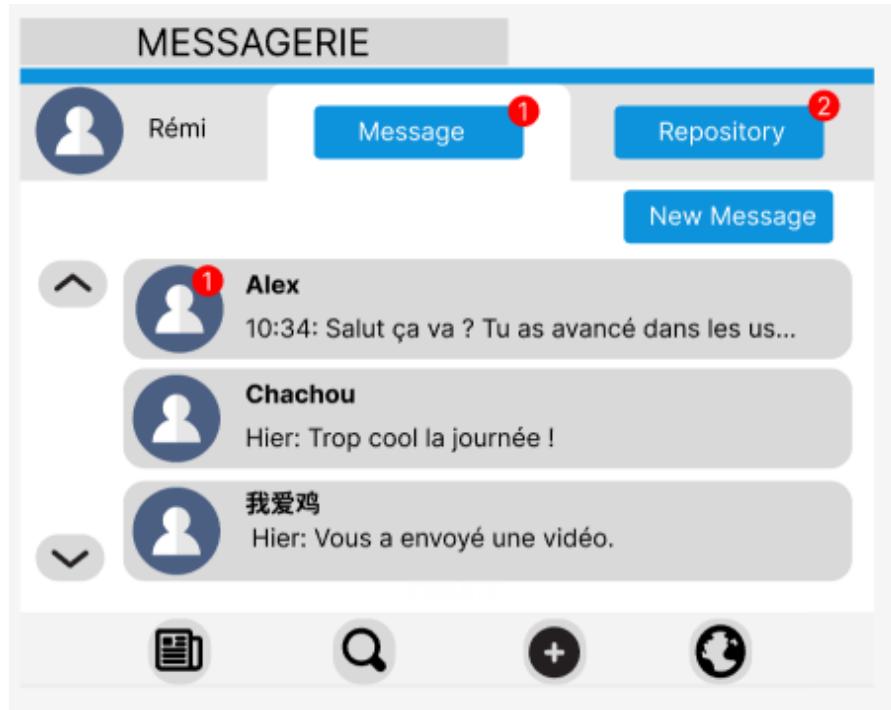


10.2 Déroulement des évènements

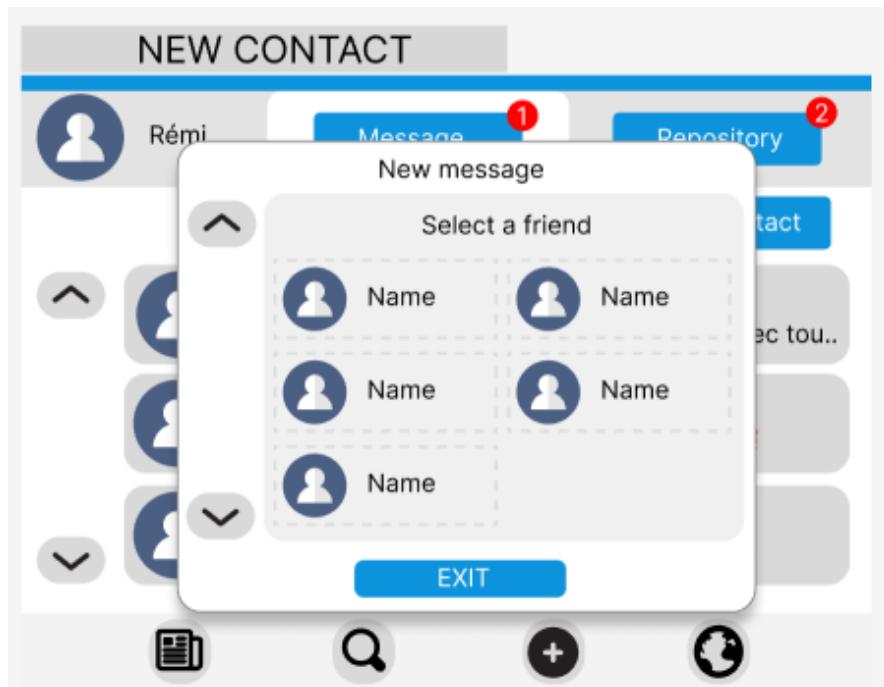
10.2.1 Déroulement de base

Ce use case commence lorsque l'utilisateur souhaite envoyer un message.

1. L'utilisateur sélectionne la messagerie.
2. Le système demande à l'utilisateur de choisir le destinataire, il peut soit choisir une conversation déjà existante (Maquette 10.1) ou bien choisir d'envoyer un message à un nouveau destinataire parmi sa liste d'amis (Maquette 10.2).
3. L'historique de la conversation est affiché (Maquette 10.3).
4. Une des actions suivantes est alors possibles



Maquette 10.1



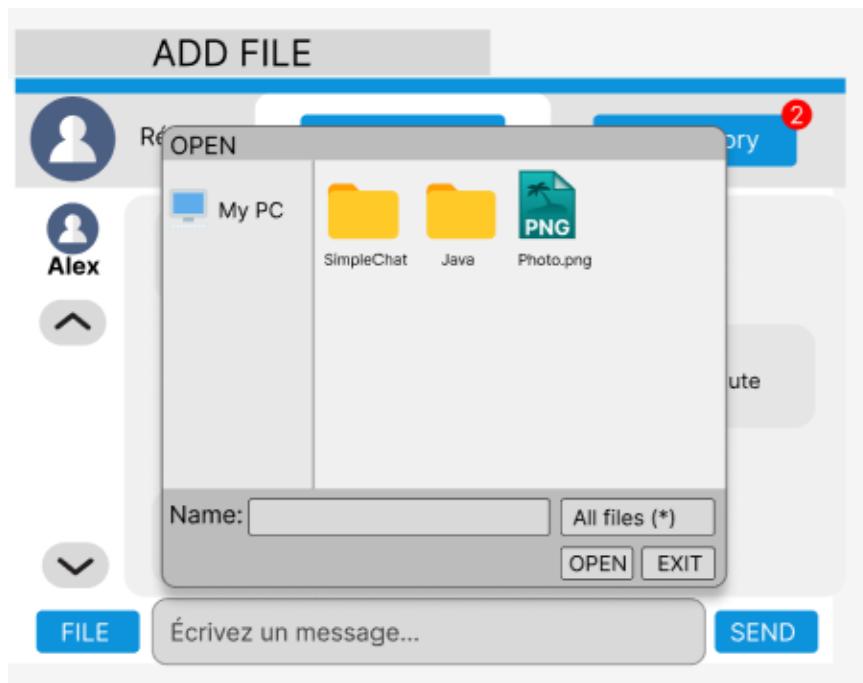
Maquette 10.2



Maquette 10.3

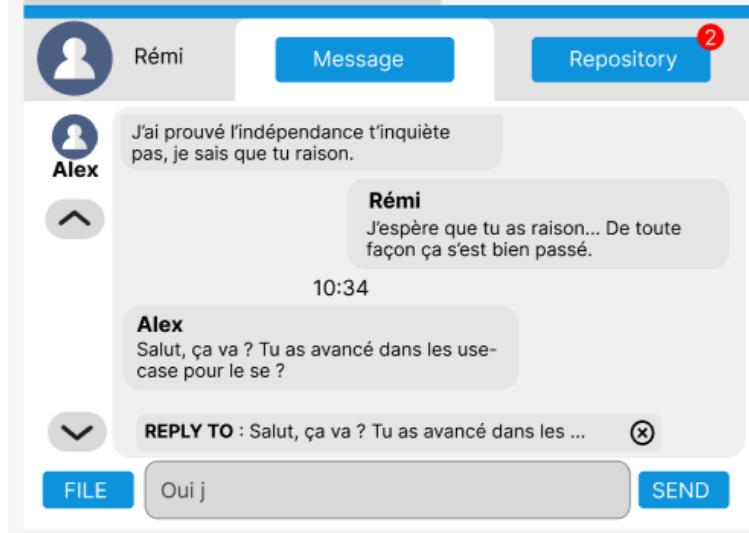
10.2.1.1 Envoyer un message

1. L'utilisateur écrit son message et peut sélectionner des fichiers à attacher avec le bouton file (Maquette 10.4).
2. Le message peut être une réponse à un message précédent de la conversation (Maquette 10.5).
3. L'utilisateur appuie sur le bouton d'envoi (Maquette 10.6).
4. L'ami destinataire reçoit le message et est notifié.



Maquette 10.4

REPLY MESSAGE 1



Maquette 10.5

REPLY MESSAGE 2



Maquette 10.6

10.2.1.2 Supprimer un message

1. L'utilisateur sélectionne un message dont il est l'auteur.
2. Appuie sur l'option de suppression (Maquette 10.7)
3. Demande de confirmation (Maquette 10.8)
4. Si validé le message est supprimé sans laisser de trace.

DELETE MESSAGE 1



Maquette 10.7

DELETE MESSAGE 2

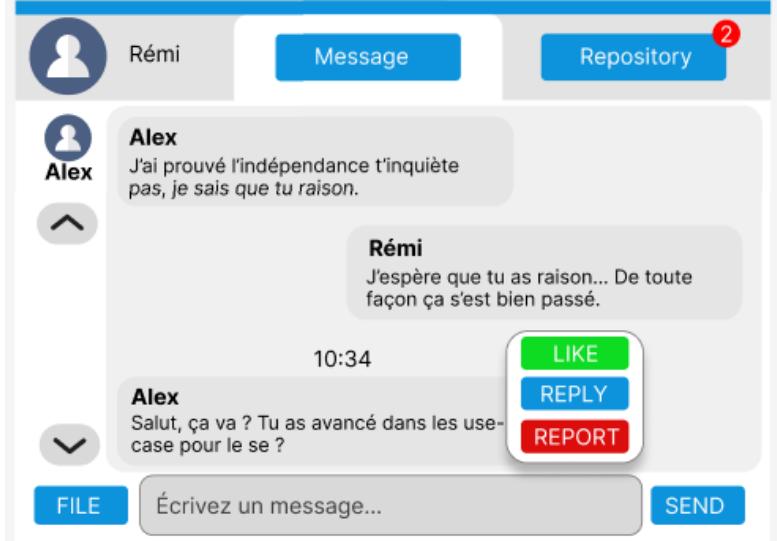


Maquette 10.8

10.2.1.3 Sélectionner un message

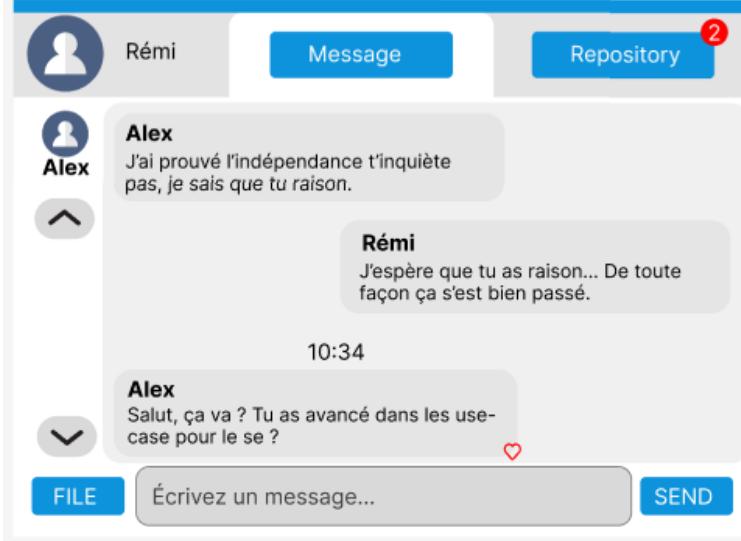
1. L'utilisateur sélectionne un message dont il n'est pas l'auteur (Maquette 10.9).
2. Il peut aimer le message (Maquette 10.10) ou signaler le message (Maquette 10.10).
3. Si le message n'était pas déjà liké, un like est mis sinon le like est enlevé. (Maquette 10.11)

PRESS MESSAGE 1



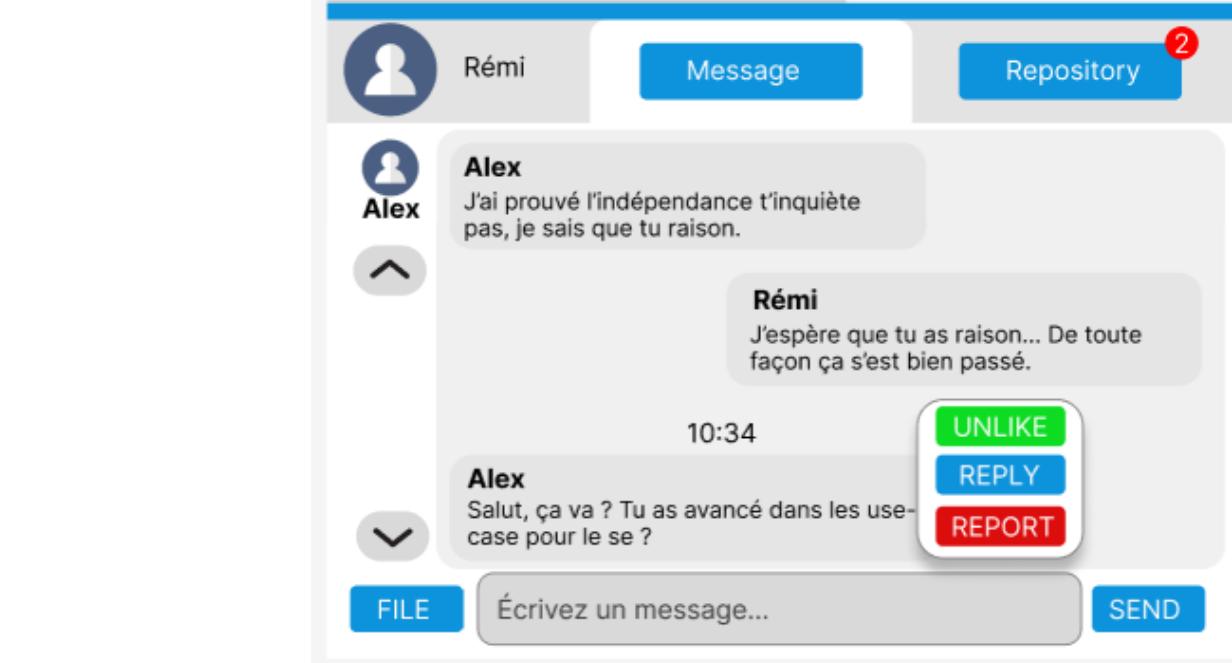
Maquette 10.9

LIKE MESSAGE



Maquette 10.10

PRESS MESSAGE 2



Maquette 10.11

10.2.2 Déroulement alternatif

10.2.2.1 Fichier non trouvé

Si le fichier n'a pas été trouvé, le message n'est pas envoyé et l'expéditeur est notifié.

10.2.2.2 Erreur lors de l'envoi de message/fichier

Si le message n'a pas pu être envoyé correctement, l'utilisateur est notifié de l'échec. L'utilisateur peut alors décider de tenter à nouveau l'envoi.

10.2.2.3 Erreur lors de la réception/fichier

Si le message n'a pas pu être reçu correctement, le destinataire est notifié de l'échec. L'utilisateur peut alors décider de tenter à nouveau le chargement du message/fichier.

10.3 Exigences spéciales

Avoir des amis.

10.4 Pre-Conditions

L'utilisateur doit être connecté au système pour utiliser cette fonctionnalité.

10.5 Post-Conditions

Si l'opération réussit, le message est envoyé, sinon l'état du système reste inchangé.

10.6 Points d'extension

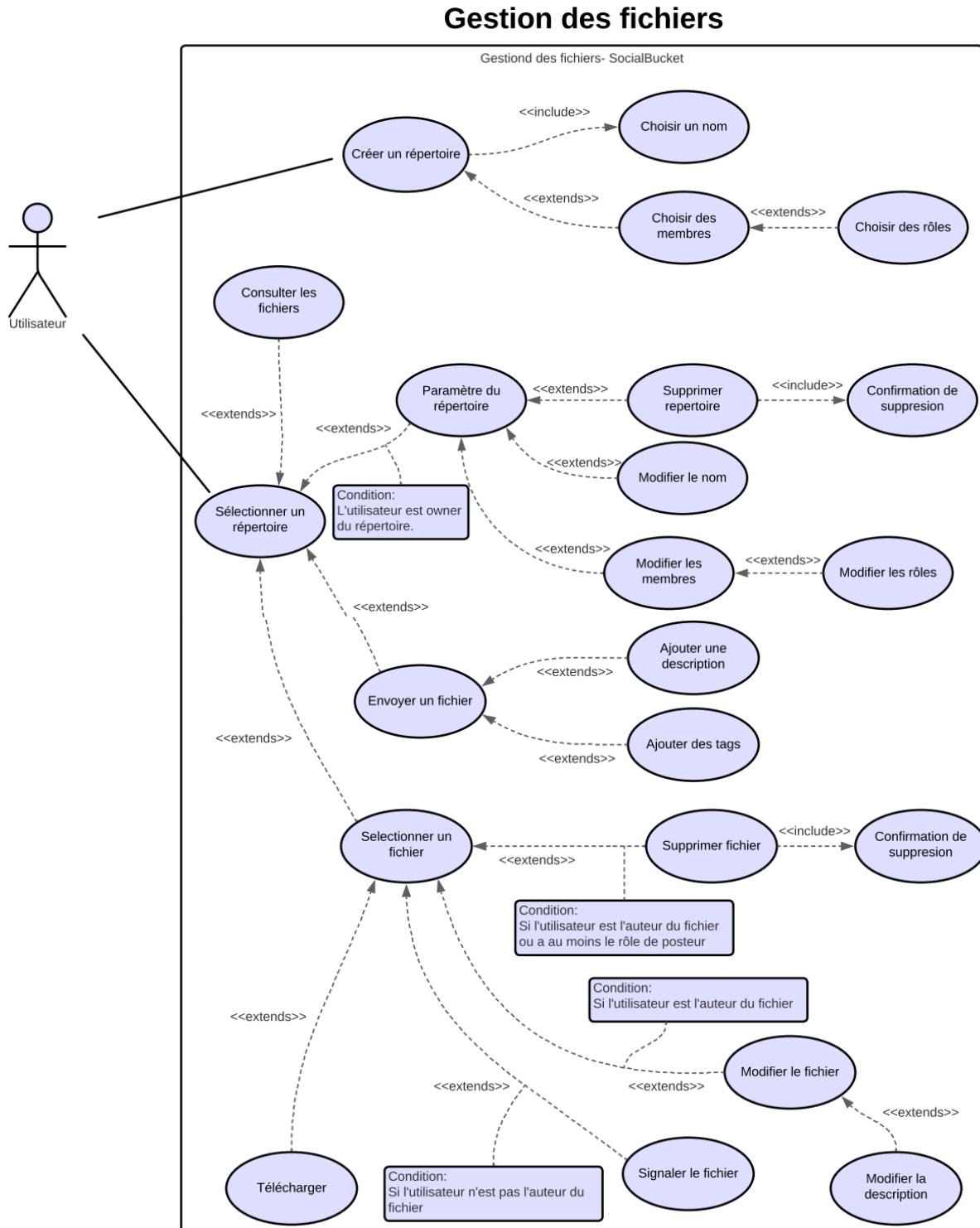
Aucun.

11. Gestion des fichiers

11.1 Description brève

Les utilisateurs peuvent créer des répertoires personnalisés pour organiser et stocker leurs fichiers personnels, tels que des photos, des documents et des vidéos. Ils peuvent également créer des répertoires afin de partager ces documents avec d'autres amis.

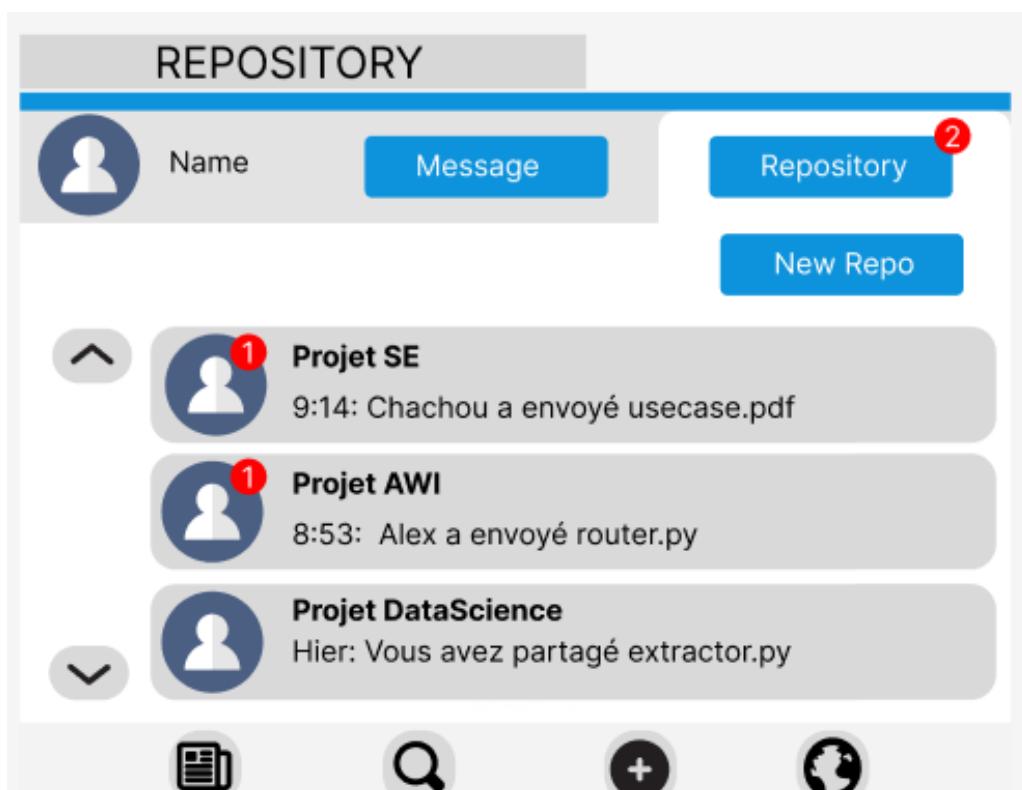
Diagramme des cas d'utilisation:



11.2 Déroulement des évènements

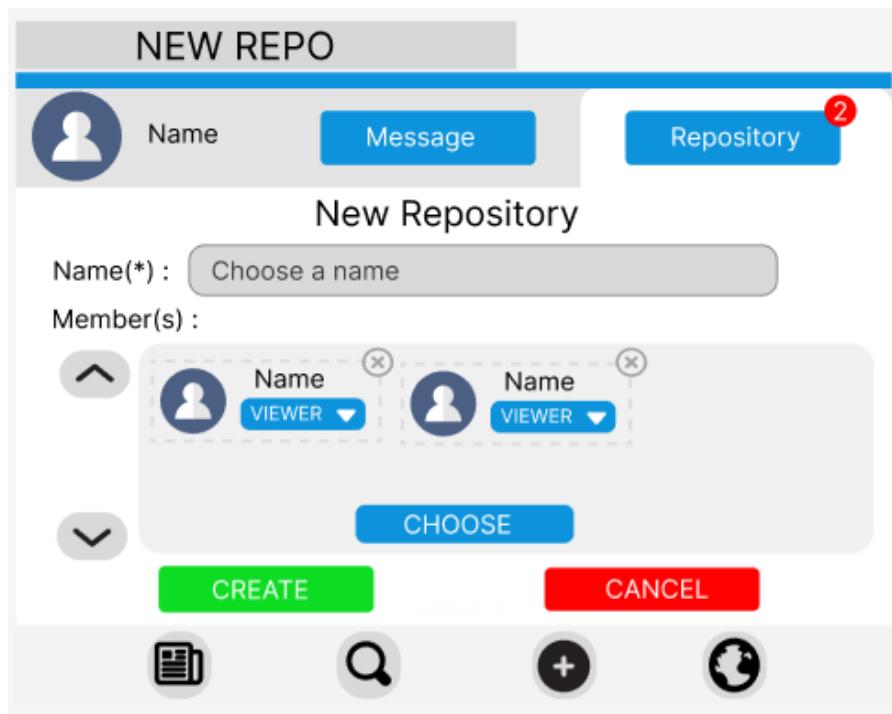
11.2.1 Déroulement de base

1. L'utilisateur sélectionne l'option de gestion des fichiers.
2. L'utilisateur sélectionne à l'action à effectuer (créer un répertoire, consulter un répertoire, etc.).
3. Selon l'action sélectionnée, l'un des sous-flux est exécuté.

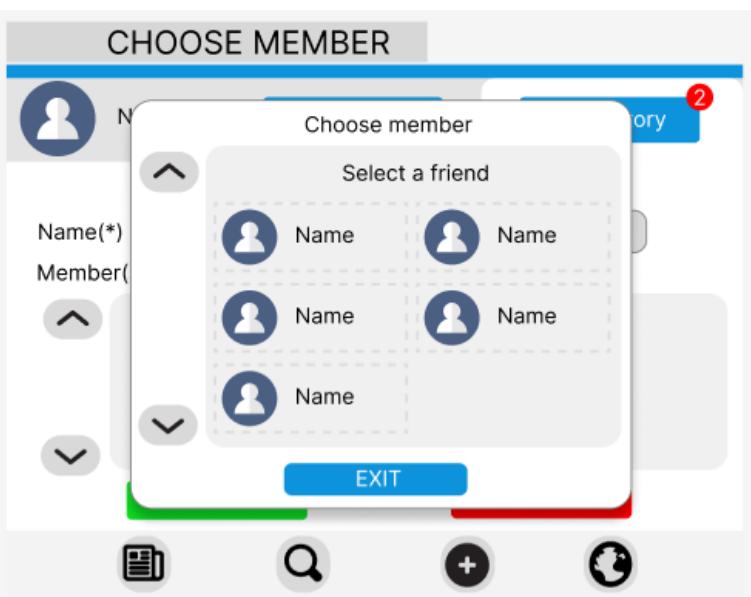


11.2.1.1 Créer un répertoire

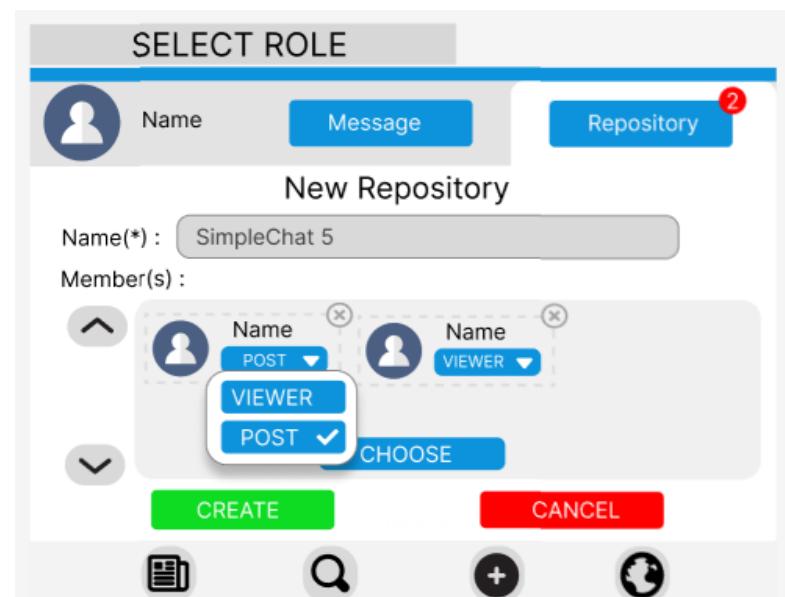
1. L'utilisateur spécifie le nom du répertoire. (Maquette 11.2)
2. L'utilisateur peut sélectionner des personnes parmi ses amis qui peuvent y accéder avec leur rôle (lecteur/éditeur). (Maquette 11.3 et 11.4)
3. Le système crée le répertoire.



Maquette 11.2



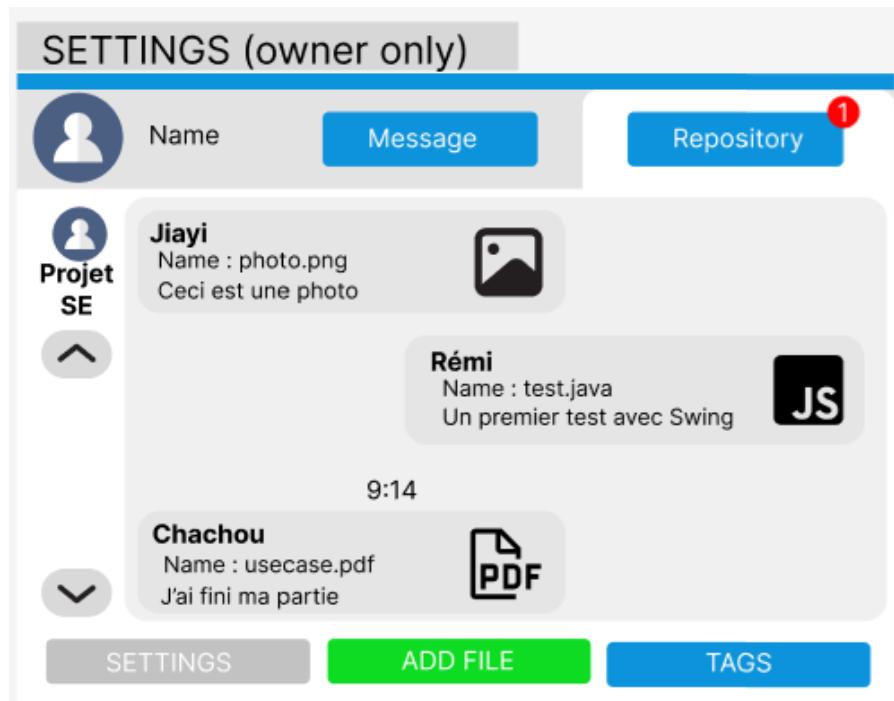
Maquette 11.3



Maquette 11.4

11.2.1.2 Gestion d'un répertoire

1. L'utilisateur sélectionne un répertoire, nécessite les droits d'admin du groupe (Maquette 11.5).
2. Le propriétaire du groupe peut ajouter et modifier le rôle des membres (Maquette 11.6)
3. Le répertoire peut être supprimé après une confirmation (Maquette 11.7), si la confirmation aboutit tous les fichiers envoyés sont supprimés.
4. Les changements effectués peuvent être sauvegardé ou annulé.



Maquette 11.5

The screenshot shows the "SETTINGS MENU" screen. It features three tabs: "Name" (selected), "Message", and "Repository". The "Repository" tab has a red notification badge with the number "2". Below the tabs, the "Repository Settings" section is shown:

- Name: SimpleChat3
- Member(s): POST, VIEWER

At the bottom, there are "SAVE" and "CANCEL" buttons.

Maquette 11.6

The screenshot shows the "DELETE REPO" screen. It features three tabs: "Name" (selected), "Message", and "Repository". The "Repository" tab has a red notification badge with the number "2". Below the tabs, the "Repository Settings" section is shown:

- Name: SimpleChat3
- Member(s): POST, VIEWER

A warning dialog box is displayed:

⚠ WARNING ⚠
The repository and all messages it contains will be deleted ! Are you sure ?

With "YES" and "NO" buttons.

At the bottom, there are "SAVE" and "CANCEL" buttons.

Maquette 11.7

11.2.1.3 Envoyer un fichier

1. L'utilisateur sélectionne un répertoire. (Maquette 11.8)
2. L'utilisateur peut sélectionner un fichier à envoyer, nécessite au moins le droit d'éditeur. (Maquette 11.9)
3. Une description et des tags peuvent être choisis. (Maquette 11.10)
4. L'utilisateur envoie le fichier.
5. Les membres du répertoire sont notifiés à l'exception de l'expéditeur.

Maquettes:

MESSAGE

Name Message Repository 1

Jiayi
Name : photo.png
Ceci est une photo

Rémi
Name : test.java
Un premier test avec Swing

9:14

Chachou
Name : usecase.pdf
J'ai fini ma partie

ADD FILE **TAGS**

ADD FILE 1

Name 1

OPEN

My PC

SimpleChat Java Photo.png

Name: All files (*)

OPEN **EXIT**

ADD FILE **TAGS**

Maquette 11.8

Maquette 11.9

ADD FILE 2

Name Message Repository 1

Jiayi
Name : photo.png
Ceci est une photo

Projet SE

Chachou
Name : usecase.pdf
J'ai fini ma partie

New File
photo.png

No tag **ADD**

Écrivez une description ...

SEND **EXIT**

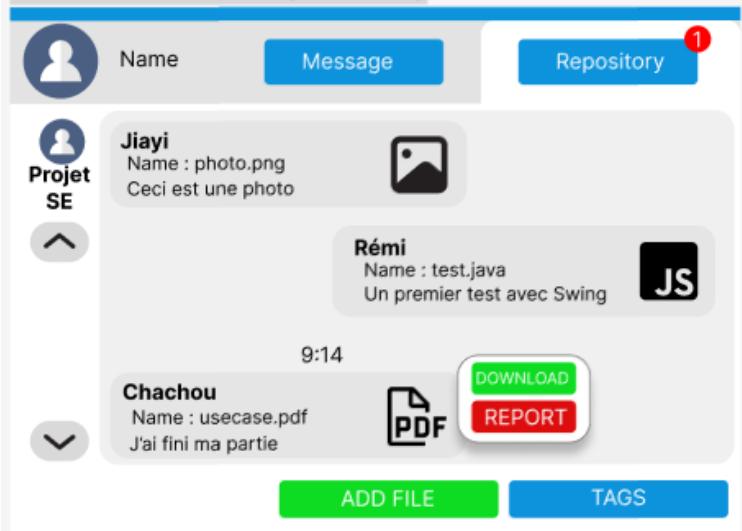
ADD FILE **TAGS**

Maquette 11.10

11.2.1.4 Sélectionner un fichier

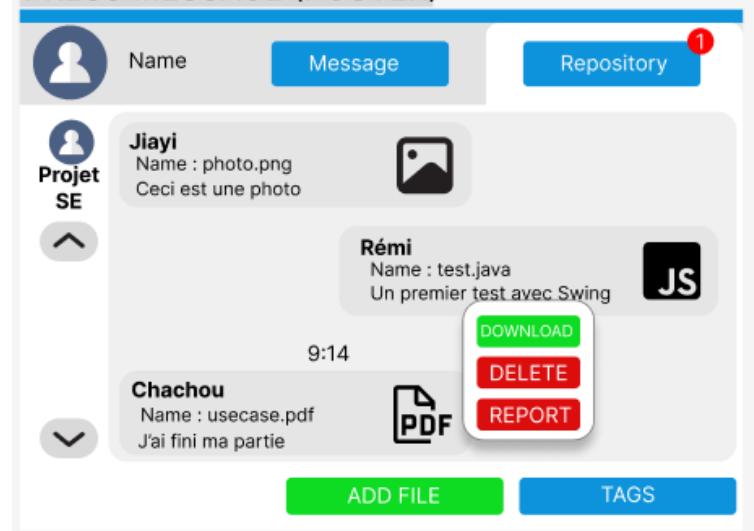
1. L'utilisateur sélectionne un répertoire.
2. L'utilisateur sélectionne un fichier.
3. S'il n'est pas l'auteur du fichier, plusieurs options : télécharger le fichier, supprimer (droit d'éditeur nécessaire) ou signaler. (Maquette 11.11 et 11.12). Pour supprimer le message une confirmation est demandée. (Maquette 11.13)
4. S'il est l'auteur du fichier, plusieurs options : modifier, télécharger ou supprimer le fichier. (Maquette 11.14). La modification permet d'ajouter des tags ou de changer la description. (Maquette 11.15)

PRESS MESSAGE (VIEWER)



Maquette 11.11

PRESS MESSAGE (POSTER)



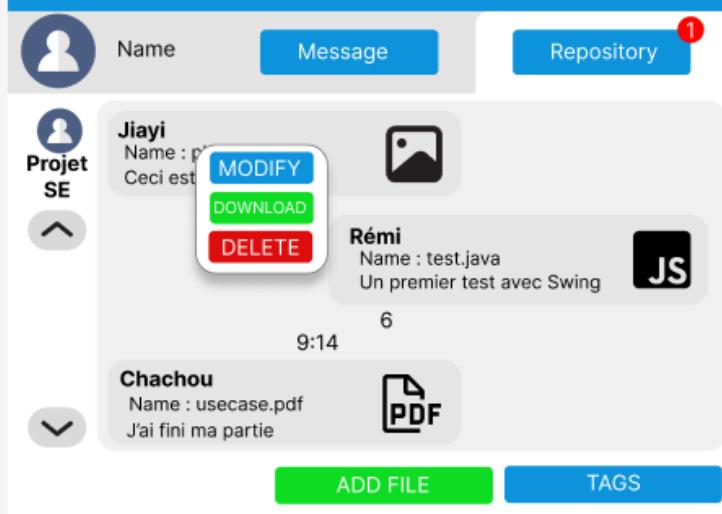
Maquette 11.12

DELETE FILE



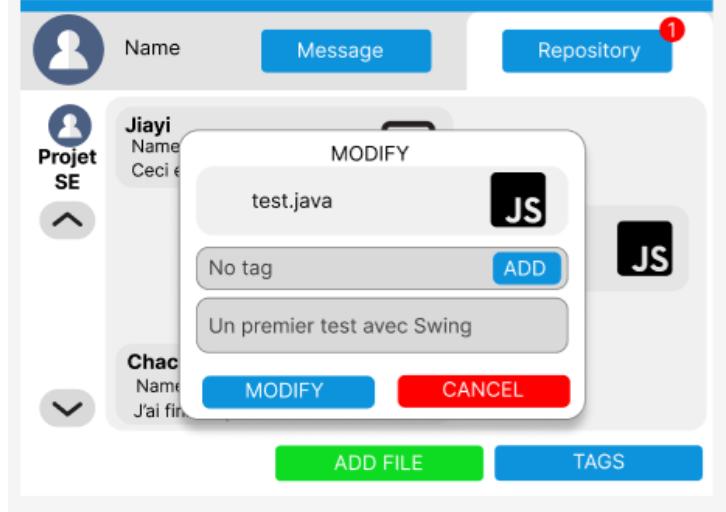
Maquette 11.13

PRESS MESSAGE (SENDER)



Maquette 11.14

MODIFY



Maquette 11.15

11.2.2 Déroulement alternatif

11.2.2.1 Nom invalide pour la création

Le nom spécifié est non conforme aux règles de la communauté

11.2.2.2 Erreur de suppression de fichier

L'utilisateur n'est pas l'auteur ou admin du groupe

11.2.2.3 Erreur de suppression de fichier

L'utilisateur n'est pas admin

11.3 Exigences spéciales

Aucune

11.4 Pre-Conditions

L'utilisateur doit être connecté au système.

11.5 Post-Conditions

Si l'opération réussit, les fichiers sont gérés conformément à l'action effectuée, sinon l'état du système reste inchangé.

11.6 Points d'extension

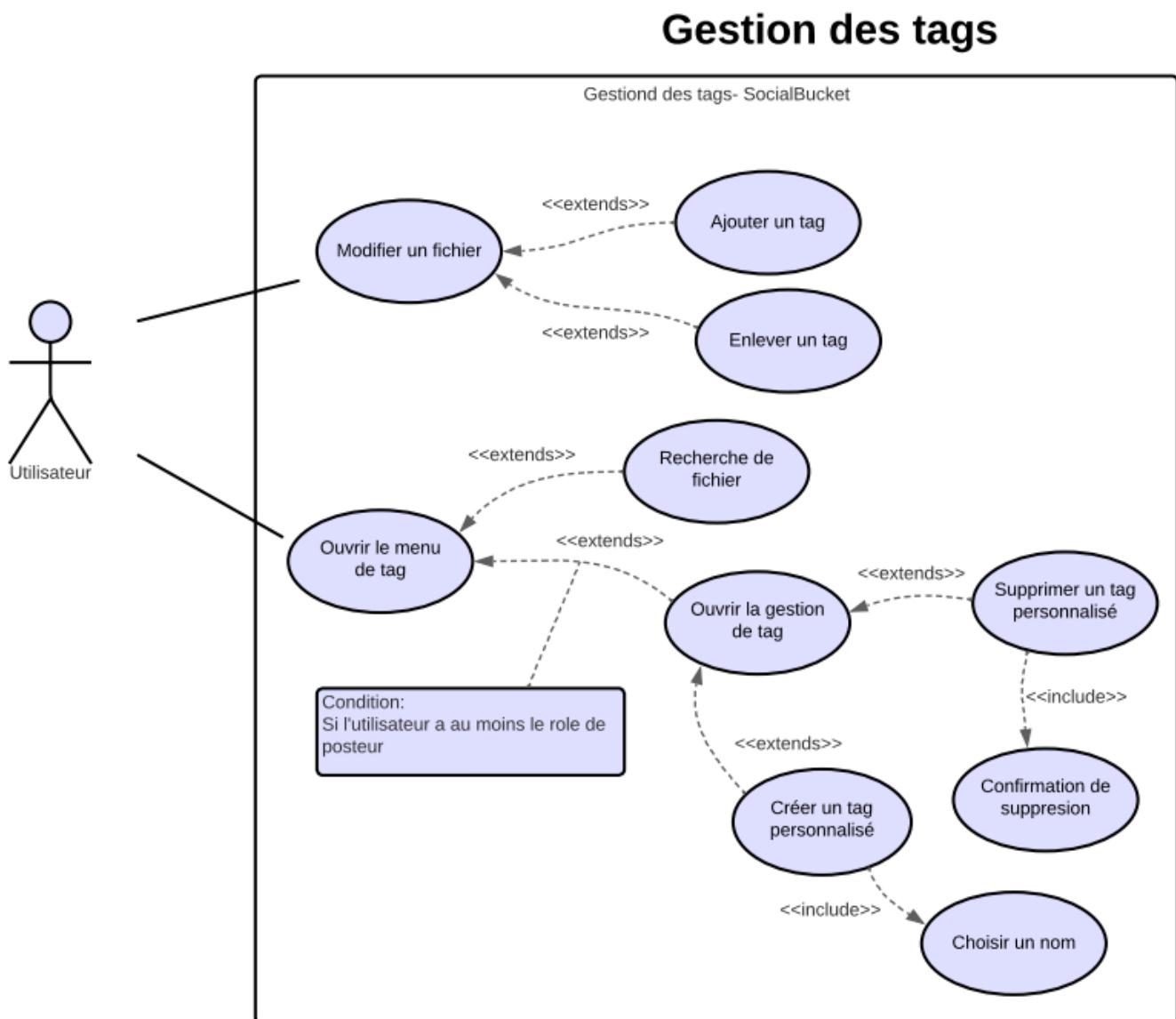
Aucun.

12. Gestion tag fichier

12.1 Description brève

Cet cas permet de créer des tags, puis d'ajouter des tags par défaut ou personnalisé aux fichiers afin de faciliter la recherche dans un répertoire.

Diagramme des cas d'utilisation:



12.2 Déroulement des évènements

12.2.1 Déroulement de base

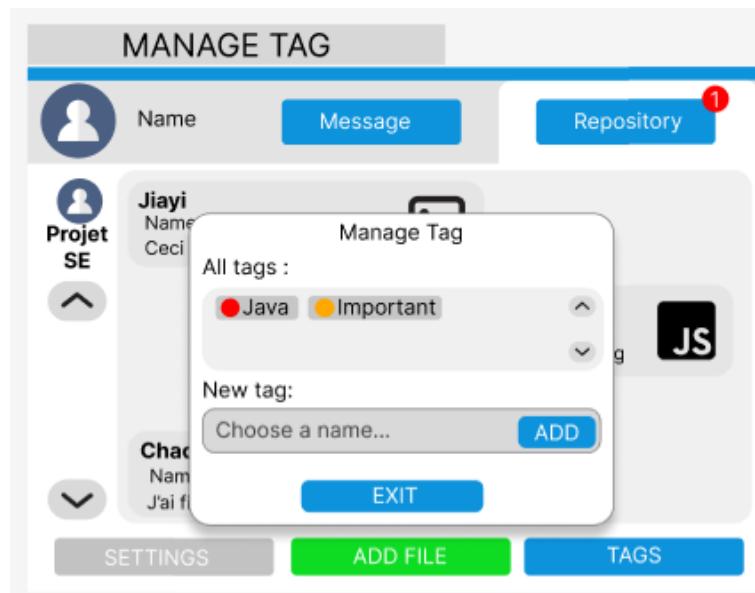
1. L'utilisateur sélectionne l'option de gestion des fichiers.
2. L'utilisateur sélectionne un répertoire.
3. Selon l'action sélectionnée, l'un des sous-flux est exécuté.

12.2.1.1 Créer un tag personnalisé

1. L'utilisateur sélectionne le menu de tag (Maquette 12.1) puis la gestion de tag (Maquette 12.2).
2. Il rentre un nom de tag personnalisé pour le répertoire. (Maquette 11.3)
3. Le tag est créé et ajouté à la liste de tag. (Maquette 11.4)



Maquette 12.1



Maquette 12.2



Maquette 12.3



Maquette 12.4

12.2.1.2 Supprimer un tag personnalisé

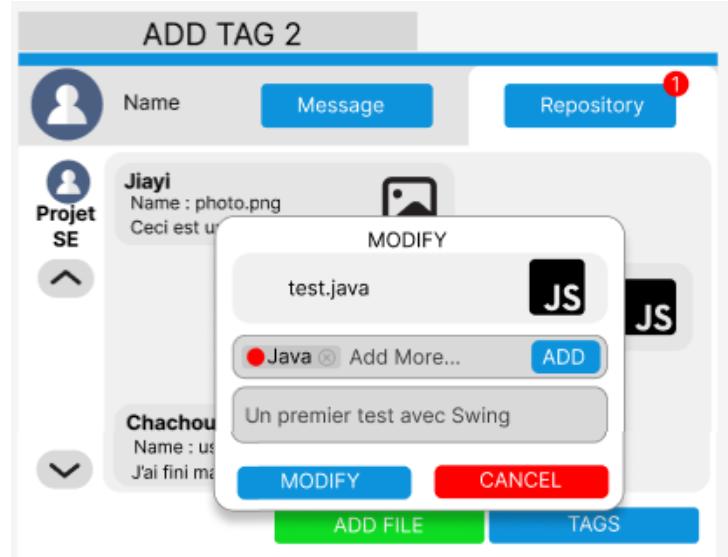
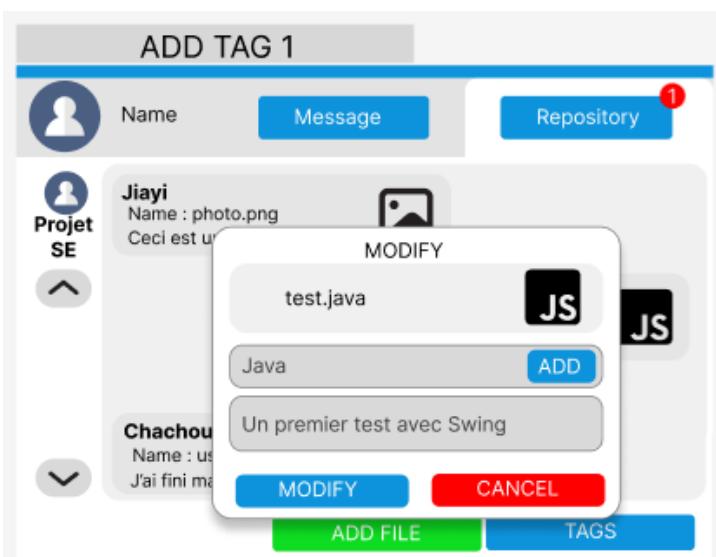
1. L'utilisateur sélectionne la gestion de tag.
2. L'utilisateur sélectionne un tag à supprimer.
3. Une confirmation de suppression est demandée. (Maquette 12.5)
4. Le tag est supprimé.



Maquette 12.5

12.2.1.3 Ajout de tag

1. L'utilisateur choisit un message puis la modification de fichier (Maquette 12.6). Les tags peuvent aussi être ajoutés à la création.
2. Ajout d'un tag parmi les tags associés aux répertoires. (Maquette 12.7)
3. Le tag est ajouté au fichier. (Maquette 12.8)



Maquette 12.6

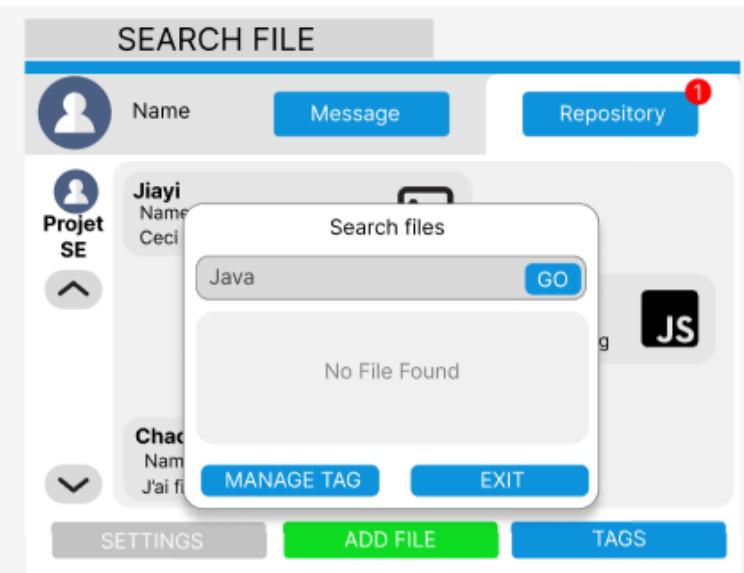
Maquette 12.7



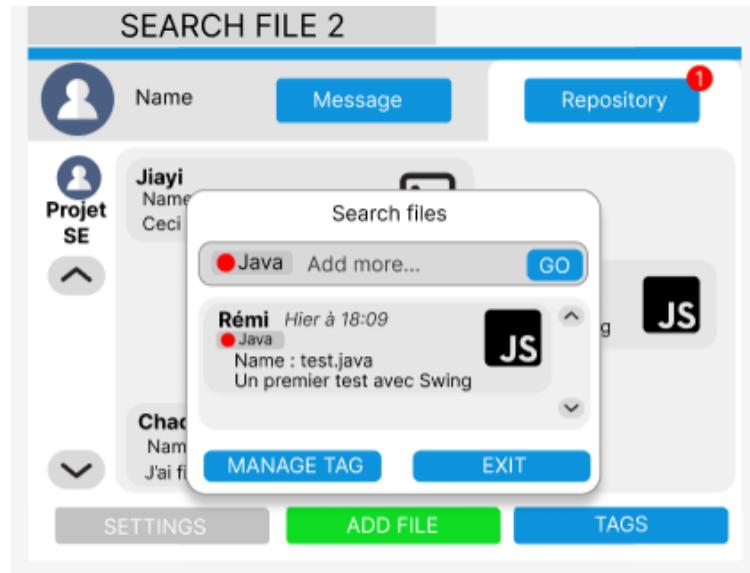
Maquette 12.8

12.2.1.4 Recherche de fichier avec tag

1. L'utilisateur choisit un répertoire puis le menu tag.
2. L'utilisateur recherche un tag dans la barre de recherche (Maquette 12.9)
3. Le répertoire affiche seulement les fichiers associés à ce tag. (Maquette 12.10)



Maquette 12.9



Maquette 12.10

12.2.2 Déroulement alternatif

12.2.2.1 Erreur de création/suppression

L'utilisateur ne possède pas au moins le rôle de posteur.

12.3 Exigences spéciales

Aucune.

12.4 Pre-Conditions

L'utilisateur est connecté au système.

12.5 Post-Conditions

Si l'opération réussit, les tags sont gérés conformément à l'action effectuée, sinon l'état du système reste inchangé.

12.6 Points d'extension

Aucun.