### Use case *S’inscrire*

#### Scénario nominal

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Un internaute clique sur le lien/bouton S’inscrire présent dans l’en-tête de toutes les pages. | 1. Le système affiche le formulaire d’inscription. |
| 1. L’internaute encode :    1. un login,    2. un mot de passe (min. 6 caractères, au moins une majuscule et un caractère spécial),    3. la confirmation du mot de passe,    4. son prénom,    5. son nom,    6. son email,    7. sa langue (choix dans une liste). | 1. De façon asynchrone, le système vérifie :    1. La disponibilité du login,    2. La validité du mot de passe,    3. La correspondance des mots de passe,    4. La disponibilité de l’email.   Un message de notification s’affiche pour chaque cas d’erreur et le bouton pour s’inscrire reste désactivé.  Lorsque tous les champs sont validés, le bouton *S’inscrire* est activé. |
| 1. L’internaute clique sur le bouton *S’inscrire* après avoir rempli tous les champs de façon adéquate. | 1. Le système valide les données reçues côté serveur. 2. Le système enregistre les données dans la base de données (table *users*) :    1. Le mot de passe est hashé,    2. Le rôle *member* est assigné par défaut. 3. Le système envoie un email de confirmation à l’internaute. 4. Le système redirige l’internaute vers la page de connexion (login/mot de passe) avec un message de confirmation l’invitant à se connecter. |

#### Scénario alternatif

|  |  |
| --- | --- |
| 1. L’internaute clique sur le bouton *S’inscrire* après avoir rempli tous les champs mais les données n’ont pas pu être validées côté client ou ont été altérées entretemps (piratage). | 1. Le système invalide les données reçues côté serveur. 2. Le système redirige l’internaute vers le formulaire d’inscription avec un message d’erreur reprenant les validations qui ont échouées. |