|  |  |
| --- | --- |
| **Ças d'utilisation:** | CU-1.0-CréationPrimitive | "Création de différentes primitives" |
| **Système:** | PolyIcone3D |
| **Précondition(s):** | Le designer doit avoir un compte. |
| **Postconditions(s):** | Le fichier est sauvegardé en version local. Dans le cas contraire, une erreur est affichée. |
| **Acteur(s):** | Designer |
| **Parties prenantes:** | Designer: Il désire créer une primitive. |
| **Type:** | Primaire |
| **Scénario principal:** | Le designer se connecte sur son compte, il démarre un nouveau projet puis créé sa primitive. Il sauvegarde localement la primitive. |
| **Scénario secondaire:** | * 1. Le designer se connecte sur son compte, il démarre un nouveau projet puis créé sa primitive. Il quitte sans sauvegarder la primitive. |

Ce cas d’utilisation devrait être considéré comme très important puisqu’il représente l’essence même du programme, c’est-à-dire de permettre à des designers de créer des icônes à l’aide de primitives de base. Sans ces primitives, les logos ne pourront pas être créés.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ças d'utilisation:** | CU-8.0-TéléchargerIcône | "Téléversement d'icônes stockées localement vers le serveur" |
| **Système:** | PolyIcone3D |
| **Précondition(s):** | Le designer doit avoir un compte.  Une connection à distance doit être disponible. |
| **Postconditions(s):** | Le fichier est sauvegardé sur le serveur distant. Dans le cas contraire, une erreur est affichée. |
| **Acteur(s):** | Designer, Serveur d'hébergement |
| **Parties prenantes:** | Designer: Le designer désire téléverser son nouvel icônes vers le serveur distant. |
| **Type:** | Primaire |
| **Scénario principal:** | Le designer se connecte sur son compte, il ouvre un projet existant, il sélectionne certaines icônes puis il les téléverse vers le serveur d'hébergement. |
| **Scénario secondaire:** | Le designer se connecte sur son compte, il ouvre un projet existant, il sélectionne certaines icônes puis il les téléverse vers le serveur d'hébergement. Une erreur survient et le téléversement ne peut être complété. Un message informe le designer de l’erreur. |

Sans le téléversement d’icônes, les programmeurs ne pourraient pas avoir accès aux icônes créés par les designers et il n’y aurait donc aucune banque d’images en ligne. Sans cette fonctionnalité, les icônes resteraient localement sur l’ordinateur des designers et ne pourraient être réutilisées.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ças d'utilisation:** | CU-10.0-AfficherIcône | "Affichage d'icône(s) dans le champ de vision de l'utilisateur" |
| **Système:** | PolyIcone3D |
| **Précondition(s):** | Le programmeur doit préalablement avoir téléchargé les icônes qui l'intéressent |
| **Postconditions(s):** | Le fichier est sauvegardé sur le serveur distant. Dans le cas contraire, une erreur est affichée. |
| **Acteur(s):** | Programmeur |
| **Parties prenantes:** | Programmeur: Il désire intégrer l'icône à son projet.  Utilisateur: Il s'attend à voir les icônes dans son champ de vision. |
| **Type:** | Primaire |
| **Scénario principal:** | Après avoir préalablement sélectionné et téléchargé les icônes qui l'intéressent, le programmeur les intègre à son projet (application, site web, ...) à des moments et des endroits choisis, dans le champ de vision de l'utilisateur. |
| **Scénario secondaire:** | Après avoir préalablement sélectionné et téléchargé les icônes qui l'intéressent, le programmeur les intègre à son projet (application, site web, ...). Des erreurs d'affichage empêchent l'utilisateur de voir les icônes. |

Les icônes ayant été créées et téléversées sur le serveur, la dernière étape serait d’y avoir accès en temps que programmeur afin de les afficher dans le programme ou l’application. Cela permettrait aux usagers de bénéficier d’une expérience agréable et optimale, sans quoi tout le reste de Polycone3D n’aurait servi à rien.