

Contexte de notre application

Notre Application est un master detail qui contient une collection de personnages de jeux vidéo. Elle peut être utilisée par n'importe quelle personne qui apprécie les jeux-vidéo. Elle permet aux utilisateurs de découvrir de nombreuses informations sur les personnages qu'elle contient. En consultant un personnage on peut découvrir son nom, une citation qui le caractérise, les jeux auxquels il appartient ou encore son thème musical, ses relations avec d'autres personnages et même une description de son caractère. L'utilisateur peut découvrir les personnages les uns après les autres en parcourant la liste qui les rassemble. Il peut également rechercher un personnage précis grâce à la barre de recherche, ainsi il n'a pas besoin de parcourir toute la liste des personnages pour trouver ce qu'il souhaite.

Si l'utilisateur remarque qu'un personnage n'est pas présent dans l'application il peut l'ajouter. Cette option d'ajout est présente dans le menu, après l'avoir sélectionnée, il suffit de remplir les différents champs et d'enregistrer le nouveau personnage. A contrario s'il juge qu'un personnage possède des informations incomplètes ou non pertinentes, il peut modifier le personnage en question ou même le supprimer de l'application.

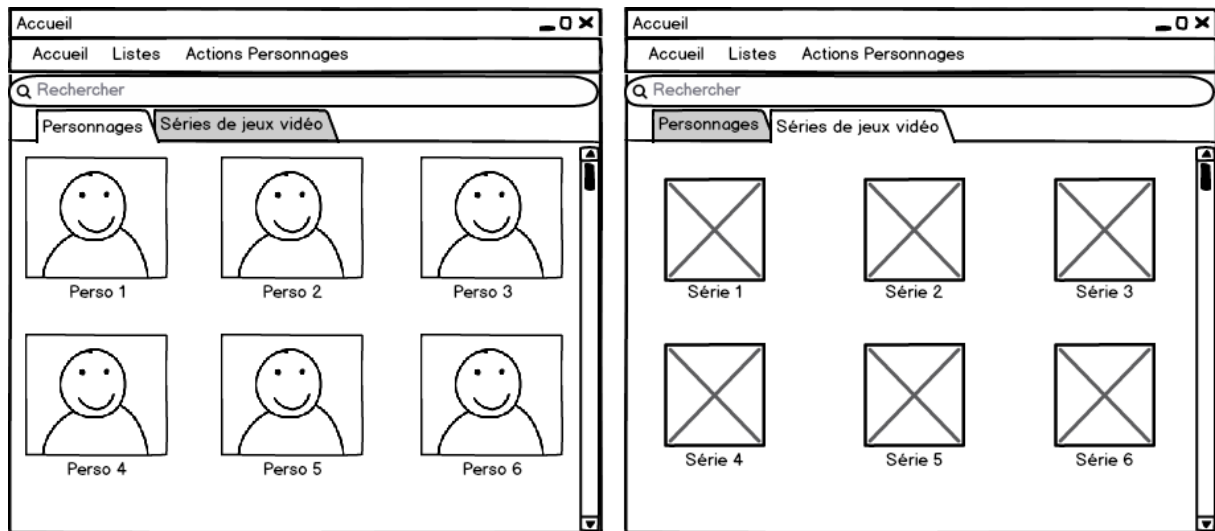
Il est également possible d'importer un personnage à partir d'un fichier, ce dernier est alors ajouté à l'application. L'option inverse (l'exportation) est donc elle aussi disponible, l'utilisateur peut exporter dans fichier un personnage qu'il affectionne pour le partager. Par exemple, il peut l'envoyer à un ami qui possède lui aussi l'application.

Il est aussi possible de parcourir les séries de jeux vidéo pour lesquelles un personnage est enregistré dans l'application. Ainsi, il peut voir la liste des personnages apparaissant dans la série en question. L'utilisateur a la possibilité de rechercher une série de jeux pour lui éviter de parcourir toute la liste.

L'utilisateur peut, s'il le souhaite créer des listes de personnages, selon des critères qu'il choisit lui-même. Il y ajoute les personnages de l'application qu'il juge pertinents de mettre, il peut supprimer un personnage de la liste ou encore une liste toute entière.

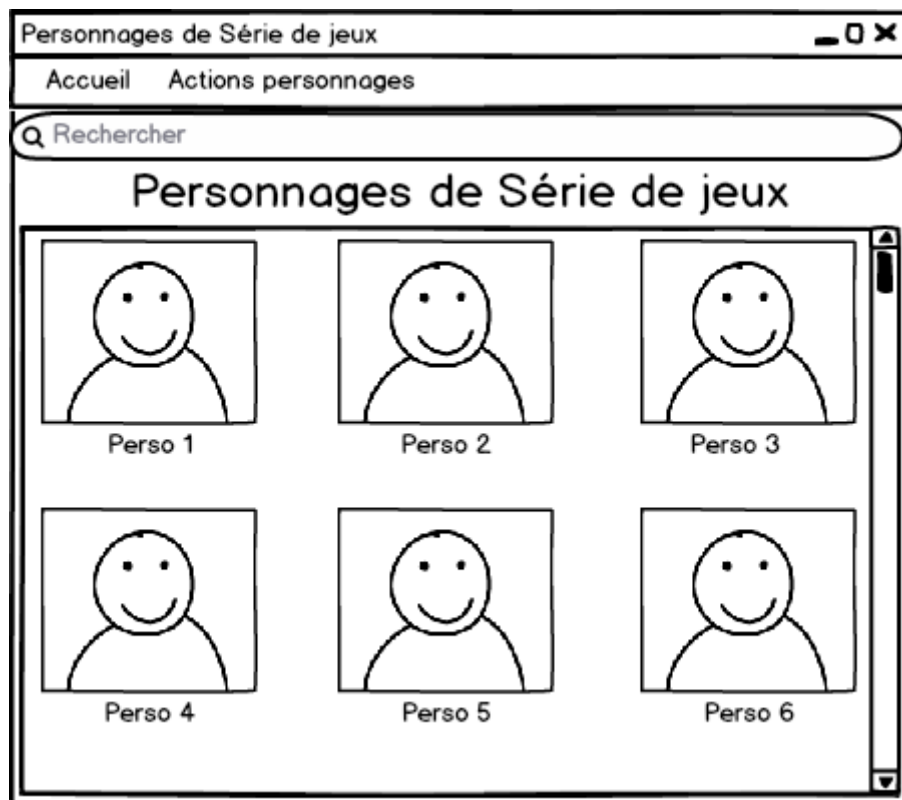
Sketchs principaux et descriptions

Accueil :



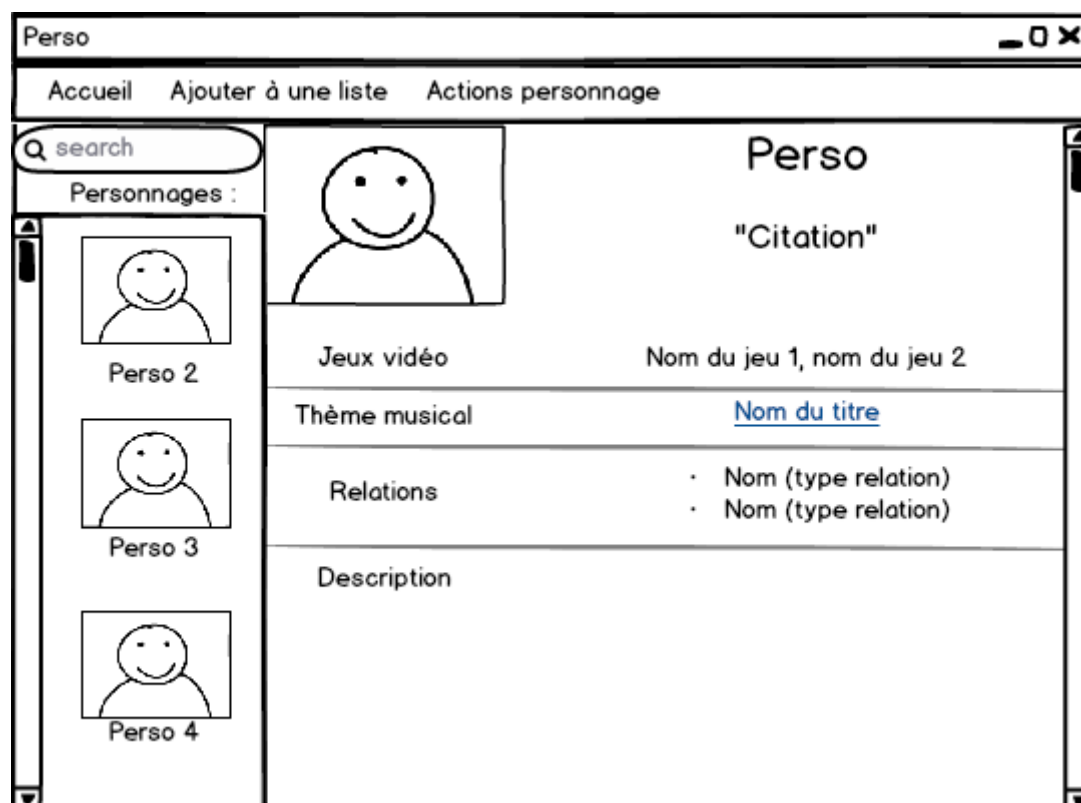
Cette page représente l'accueil, notre application démarre sur cette page. Cette page possède deux onglets un pour lister les personnages et l'autre pour les séries de jeux et un moteur de recherche est intégré à ces deux onglets (fenêtre de gauche on peut rechercher un personnage et dans celle de droite une série de jeu).

Personnages d'une série de jeux vidéo :



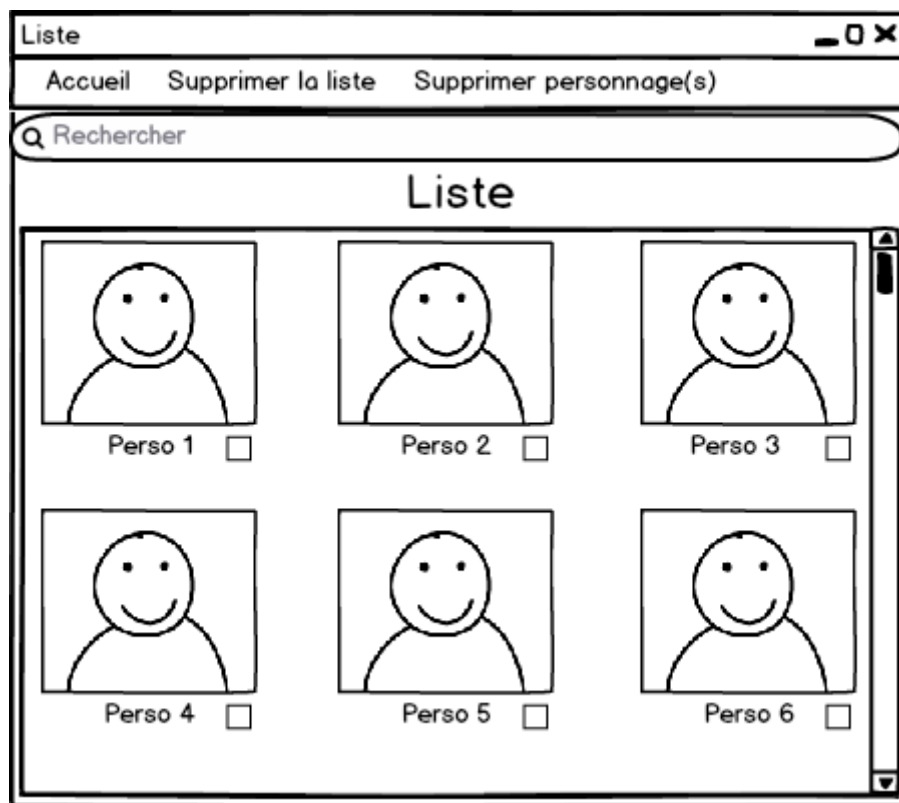
Ce Wireframe représente la vue listant tous les personnages d'une série de jeux vidéo. Elle apparaît après avoir choisi une série depuis la page d'accueil (voir storyboard). Le texte « Série de jeux » en titre de fenêtre et au-dessus de la mosaïque est remplacé par le nom de la série.

Détail d'un personnage :



Sur cette page on découvre les informations qui composent un personnage (Nom, citation, Jeux vidéo, thème musical, relations, descriptions). On peut ici modifier le personnage, l'exporter dans un fichier, l'ajouter à une liste, ou encore le supprimer. Sur la gauche de la fenêtre on peut parcourir la liste des personnages et faire une recherche.

Détail d'une liste :



Cette page permet de visualiser le contenu d'une liste, c'est-à-dire de voir les personnages qui ont été ajoutés à cette dernière. Le détail des personnages qui composent la liste est donc accessible depuis ici. On peut aussi rechercher un personnage dans la liste.

Enregistrement d'un nouveau personnage :

Enregistrement d'un nouveau personnage

Enregistrement d'un personnage

Nom

Image

Parcourir...

Citations

Jeux vidéo

Modifier...

Thèmes musicaux

Modifier...

Relations

Modifier...

Description

G I S Insérer un lien...

Enregistrer Annuler

Cette fenêtre permet de créer un nouveau personnage et donc de renseigner les différents champs qui le composent (Nom, citation, Jeux vidéo, thème musical, relations, descriptions).

Saisie des jeux vidéo dans lesquels le personnage apparaît :

The dialog box is titled 'Modification des jeux vidéo' and has a close button (X) in the top right corner. It contains two columns of input fields: 'Nom' and 'Série'. There are four rows of these fields. To the right of the 'Série' column, there are four circular buttons: a '+' button for the first row, and '+' and '-' buttons for the remaining three rows. At the bottom right, there are two buttons: 'Enregistrer' and 'Annuler'.

Cette fenêtre permet de saisir les jeux vidéo (et la série de jeux vidéo) dans lesquels le personnage en cours de création ou de modification apparaît. L'utilisateur peut en ajouter autant qu'il le veut et en supprimer, grâce aux boutons + et -.

Saisie du thème musical d'un personnage :

The dialog box is titled 'Modification du thème musical' and has a close button (X) in the top right corner. It features two radio buttons: 'Musique unique' (selected) and 'Leitmotiv'. Below the radio buttons, there are two input fields labeled 'Titre' and 'Lien'. At the bottom right, there are two buttons: 'Enregistrer' and 'Annuler'.

The dialog box is titled 'Modification du thème musical' and has a close button (X) in the top right corner. It features two radio buttons: 'Musique unique' and 'Leitmotiv' (selected). Below the radio buttons, there are four input fields arranged in two pairs. The first pair is labeled 'Titre 1' and 'Lien 1', and the second pair is labeled 'Titre 2' and 'Lien 2'. To the right of each 'Lien' field is a circular button with '+' and '-' symbols. At the bottom right, there are two buttons: 'Enregistrer' and 'Annuler'.

Cette fenêtre permet de saisir le thème musical du personnage en cours de création ou de modification. Si le thème est une musique unique, l'utilisateur peut mettre le titre en question et éventuellement un lien (wireframe de gauche). S'il s'agit d'un leitmotiv revenant dans plusieurs titres, l'utilisateur peut renseigner les différents titres avec éventuellement un lien pour chaque titre (wireframe de droite).

Saisie des relations avec les autres personnages :

The image shows a software window titled "Modification des relations" with a close button (X) in the top right corner. The window contains two identical, vertically stacked form sections. Each section has a "Nom" label followed by a text input field containing "Personnage existant...", the word "ou", and another empty text input field. Below this, there is a "Type" label followed by a single-line text input field. To the right of each "Type" field are two circular buttons, one with a "+" sign and one with a "-" sign. At the bottom right of the window, there are two rectangular buttons labeled "Enregistrer" and "Annuler".

L'utilisateur peut renseigner ici les relations entre le personnage en cours d'enregistrement ou de modification et les autres. Il peut choisir un personnage pour lequel il existe déjà une fiche, ou non. Il peut renseigner le type de relation (parent, ami, ennemi, etc.). L'utilisateur peut renseigner autant de relations qu'il le veut et en retirer grâce aux boutons + et -.

Modification d'un personnage :

Modification d'un personnage

Modification de Perso

Image

Citations

Jeux vidéo

Thèmes musicaux

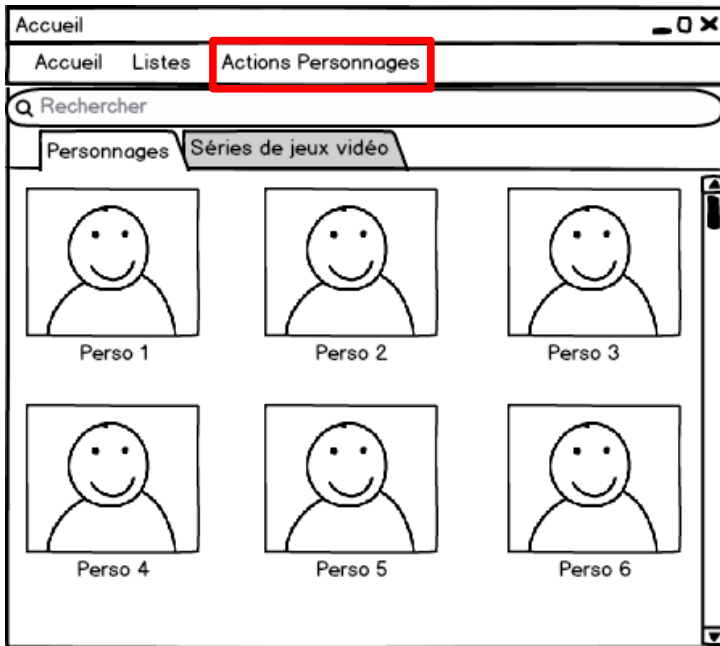
Relations

Description

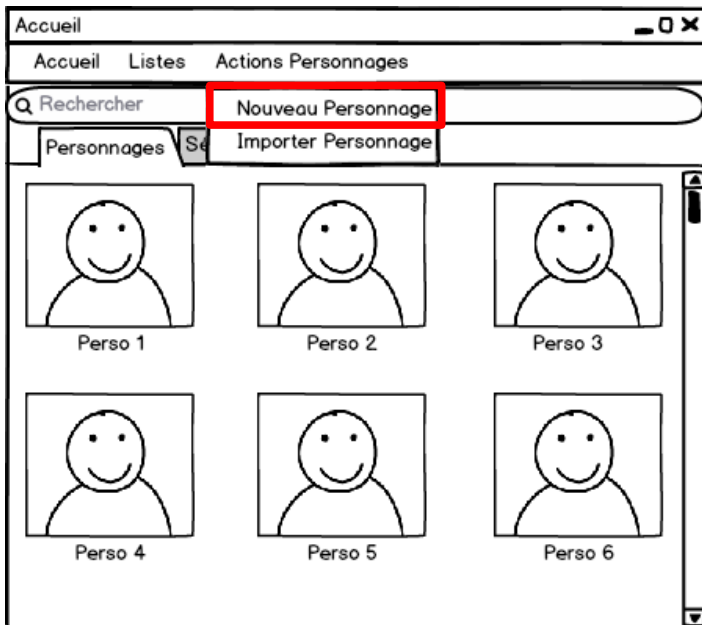
Cette page permet à l'utilisateur de modifier les différents champs qui composent un personnage, il peut ensuite enregistrer les modifications pour que les nouvelles informations saisies remplacent les anciennes.

Storyboards

Création d'un nouveau personnage



Sur l'écran d'accueil, dans le menu « Actions Personnages ».



L'utilisateur clique dans le sous-menu sur « Nouveau personnage ».

Enregistrement d'un nouveau personnage

Enregistrement d'un personnage

Nom

Image

Citations + -
 + -

Jeux vidéo

Thèmes musicaux

Relations

Description

G I S

Cette fenêtre s'ouvre. L'utilisateur peut directement remplir le nom, les citations, et la description. Il peut ajouter ou supprimer des citations avec les boutons + et - respectivement. Les autres champs sont à remplir dans une boîte de dialogue.

Il peut choisir une image en parcourant ses fichiers avec le bouton « Parcourir... » (ici encadré en rouge).

Modification des jeux vidéo

Modification des jeux vidéo

Nom	Série	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	+
<input type="text"/>	<input type="text"/>	+ -
<input type="text"/>	<input type="text"/>	+ -
<input type="text"/>	<input type="text"/>	+ -

Après avoir cliqué sur le bouton « Modifier... » en face de « Jeux vidéo » (encadré en vert sur le précédent wireframe), cette fenêtre s'affiche. L'utilisateur peut renseigner les jeux vidéo du personnage, ainsi que la série du jeu en question. Une fois la saisie terminée, il clique sur « Enregistrer ».

Modification du thème musical

Modification du thème musical

☒ Musique unique ☐ Leitmotiv

Titre

Lien

Enregistrer

Annuler

Après avoir cliqué sur le bouton « Modifier... » en face de « Thèmes musicaux » (encadré en orange sur le wireframe de l'enregistrement d'un personnage), cette fenêtre s'affiche. Si le thème du personnage est une musique unique, l'utilisateur choisit « Musique unique », puis renseigne le titre et éventuellement un lien Internet vers ce titre. Ensuite, il peut cliquer sur « Enregistrer ».

Si le thème du personnage est un leitmotiv qui revient dans plusieurs titres, il choisit « Leitmotiv », puis il renseigne les titres en question, avec éventuellement des liens Internet vers ces titres. Il peut en ajouter ou en supprimer avec les boutons + et - respectivement, comme pour les citations. Ensuite, il peut cliquer sur « Enregistrer ».

Modification du thème musical

Modification du thème musical

☐ Musique unique ☒ Leitmotiv

Titre 1

Lien 1

+ -

Titre 2

Lien 2

+ -

Enregistrer

Annuler

Modification des relations

Modification des relations

Nom

ou

Type

+

-

Nom

ou

Type

+

-

Enregistrer

Annuler

Après avoir cliqué sur le bouton « Modifier... » en face de « Relations » (encadré en bleu sur le wireframe de l'enregistrement de personnage), cette fenêtre s'affiche. L'utilisateur peut sélectionner un personnage existant en cliquant sur le bouton, ce qui permettra de créer un lien vers le personnage en question sur la fiche, ou il peut saisir le nom, si la fiche n'existe pas. Ensuite, il peut renseigner le type de relation (ami, ennemi, parent, etc.) Il peut ajouter des relations ou en supprimer avec les boutons + et - respectivement. Une fois la saisie terminée, l'utilisateur peut cliquer sur « Enregistrer ».

Enregistrement d'un nouveau personnage

Enregistrement d'un personnage

Nom

Image

Citations

+

-

+

-

Jeux vidéo

Thèmes musicaux

Relations

Description

G

I

S

Enregistrer

Annuler

Une fois la saisie terminée, l'utilisateur peut cliquer sur le bouton « Enregistrer » de cette fenêtre.

Nouveau personnage

✓

Personnage créé avec succès !

Le personnage n'existait pas encore, il est donc ajouté à l'application.

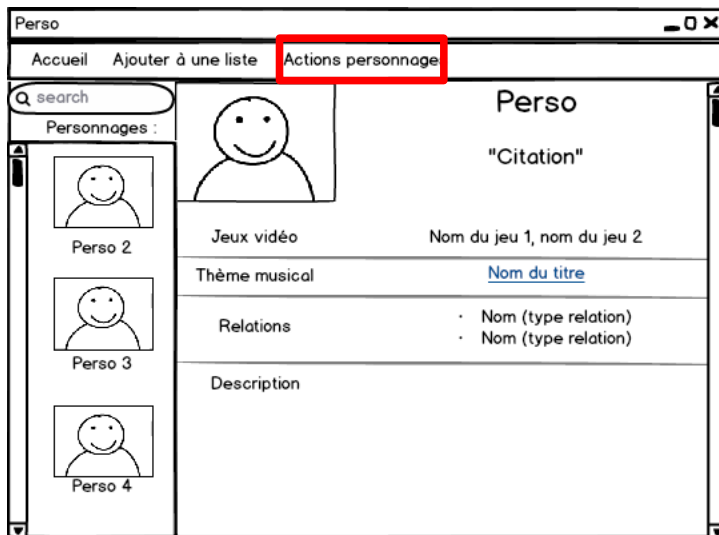
Nouveau personnage

✗

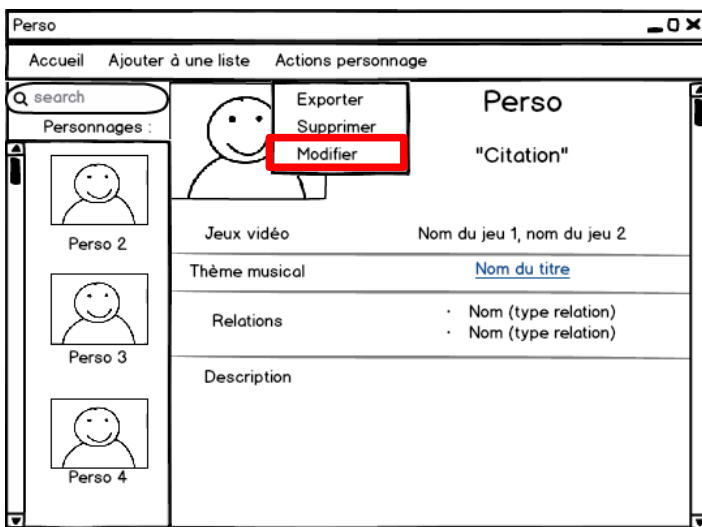
Personnage déjà existant !

Le personnage existe déjà dans l'application, il n'est donc pas ajouté une deuxième fois.

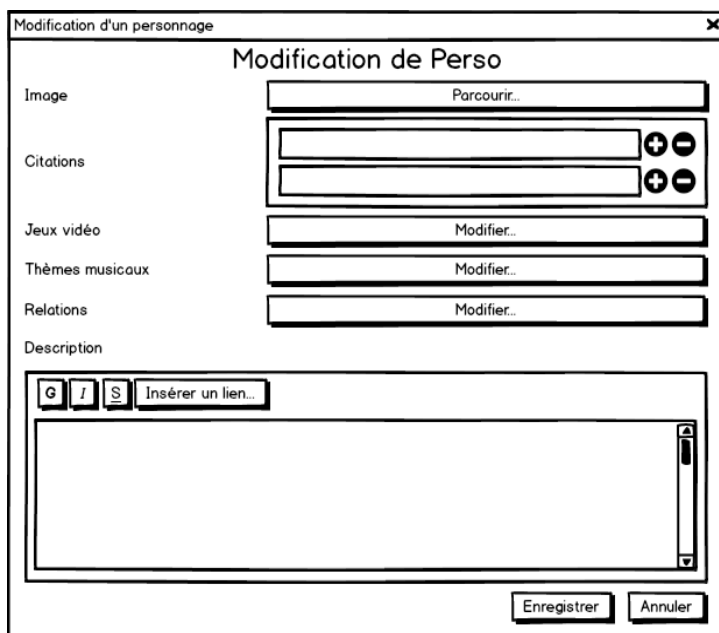
Modifier un personnage



Sur la fiche d'un personnage, l'utilisateur ouvre le menu « Actions personnage ».

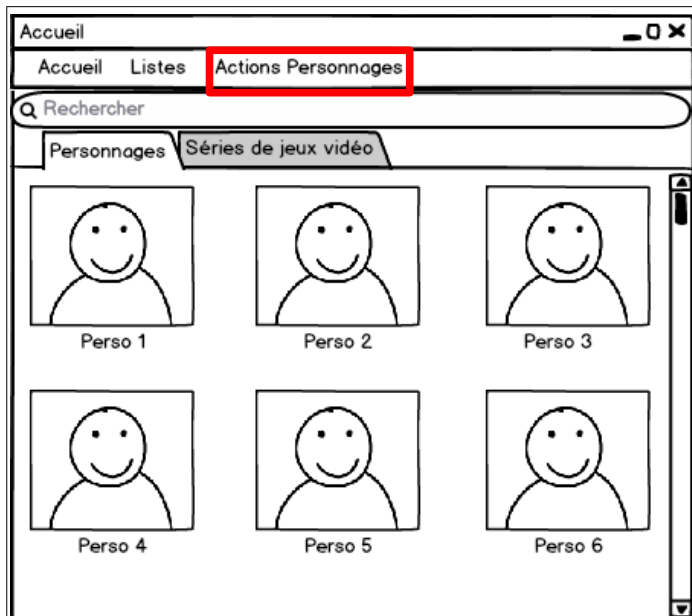


L'utilisateur clique ensuite dans le sous-menu sur modifier.

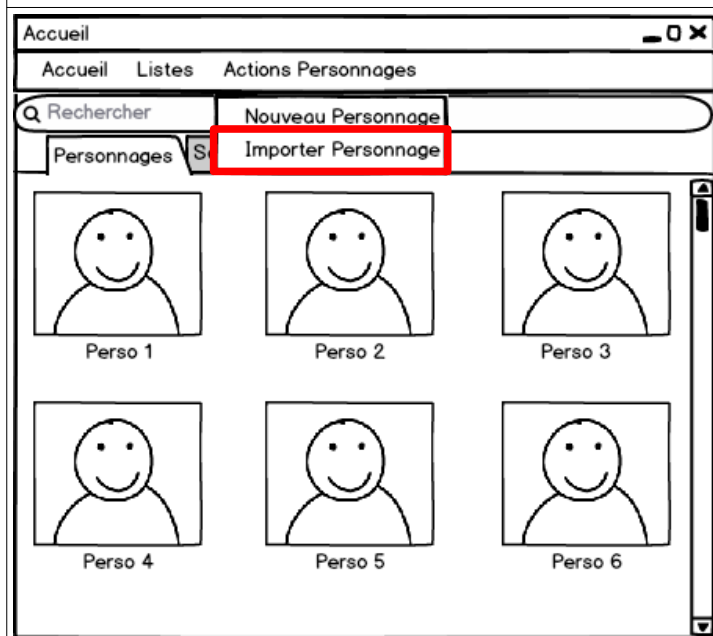


Cette fenêtre, similaire à celle de l'enregistrement d'un personnage, s'ouvre. Elle est automatiquement remplie en fonction des données du personnage à modifier. L'utilisateur peut modifier les données, de la même manière qu'il les a enregistrées.

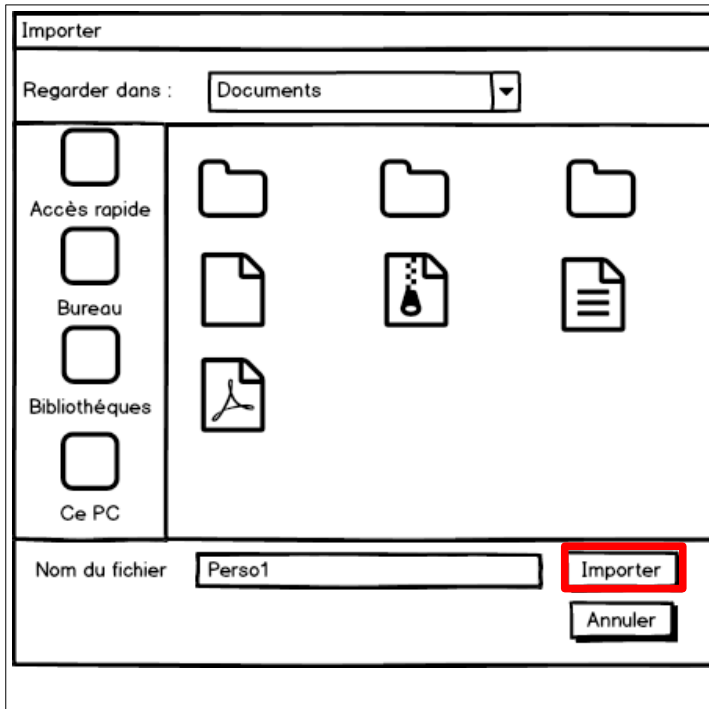
Importer un personnage



L'utilisateur se situe sur l'accueil il clique sur « Actions personnages » dans le menu (barre).

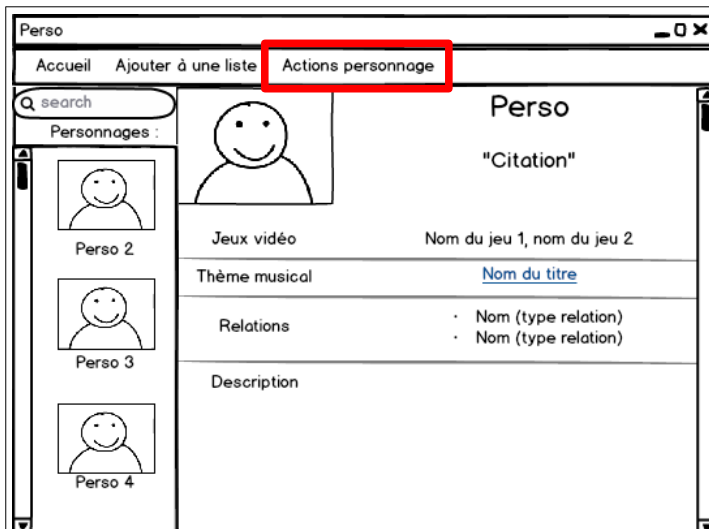


Il sélectionne ensuite l'option « Importer Personnage » dans le sous-menu.

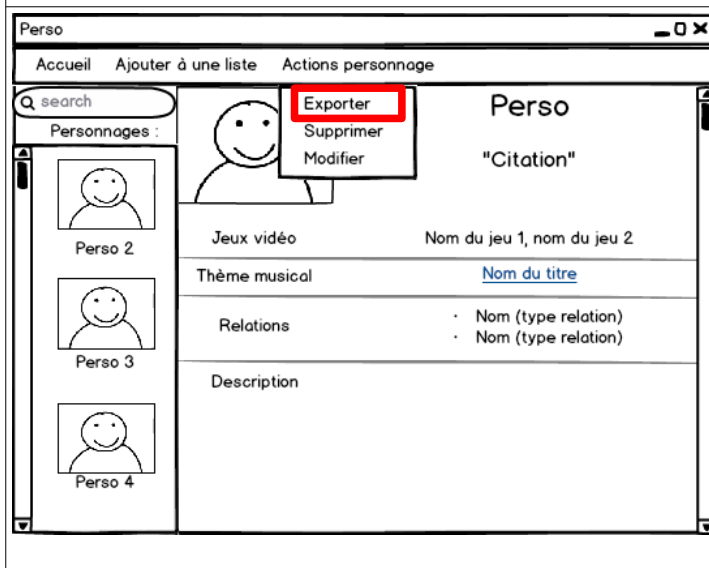


L'utilisateur choisit le fichier à importer et clique sur « importer » pour valider l'importation.

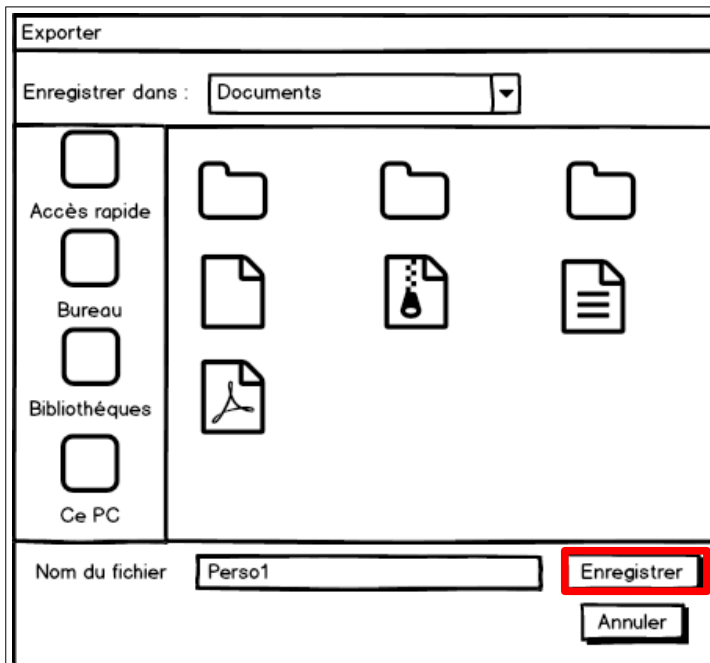
Exporter un personnage



Pour exporter un personnage l'utilisateur doit se situer sur la page d'informations du personnage qu'il souhaite exporter. Il clique sur le menu « Actions personnage ».

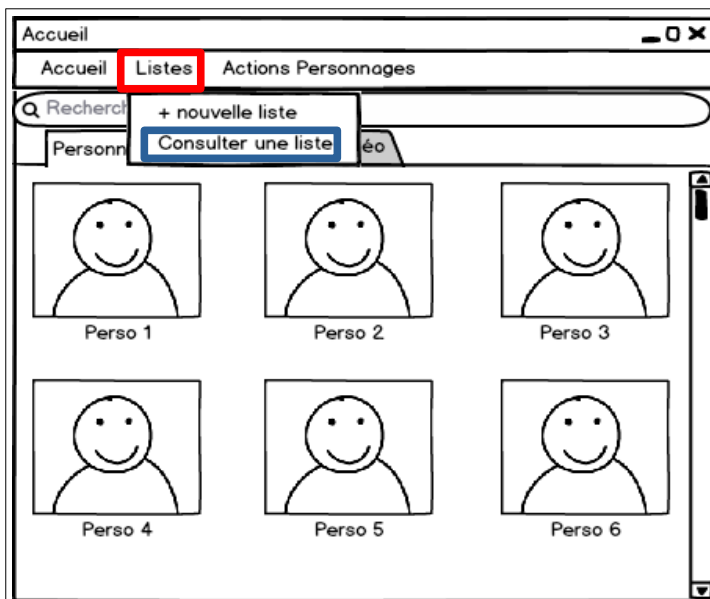


En suite il sélectionne l'option « Exporter » du sous menu.

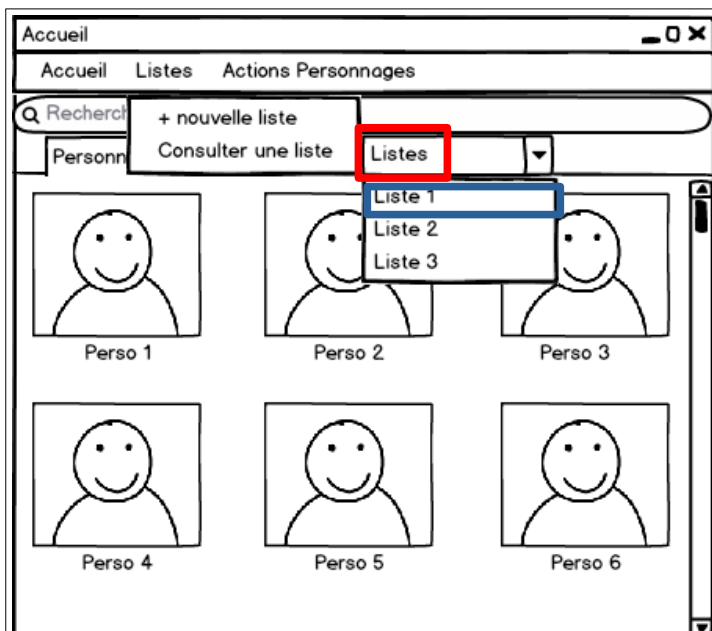


L'utilisateur sélectionne le dossier dans lequel il souhaite exporter le personnage et clique sur « Enregistrer » pour valider l'exportation.

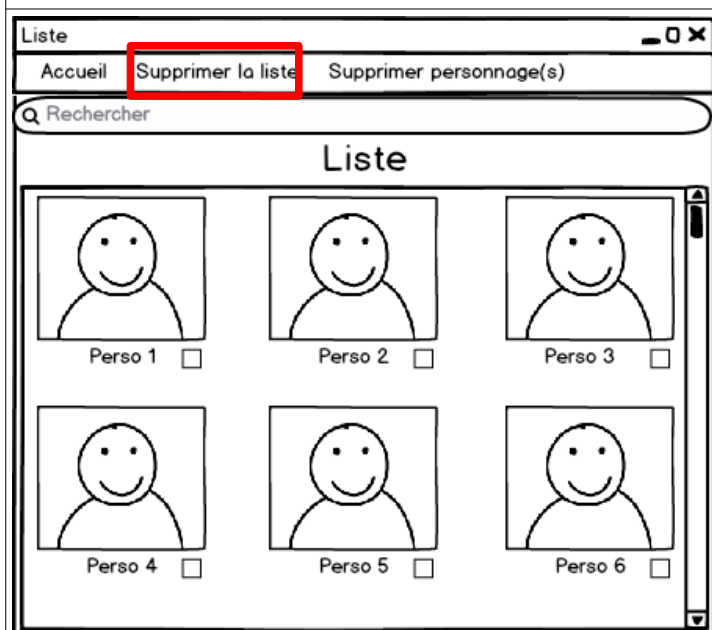
Consulter une liste



Pour consulter une liste l'utilisateur se situe sur la page d'accueil il sélectionne l'option listes du menu et ensuite l'option « Consulter une liste » du sous-menu.

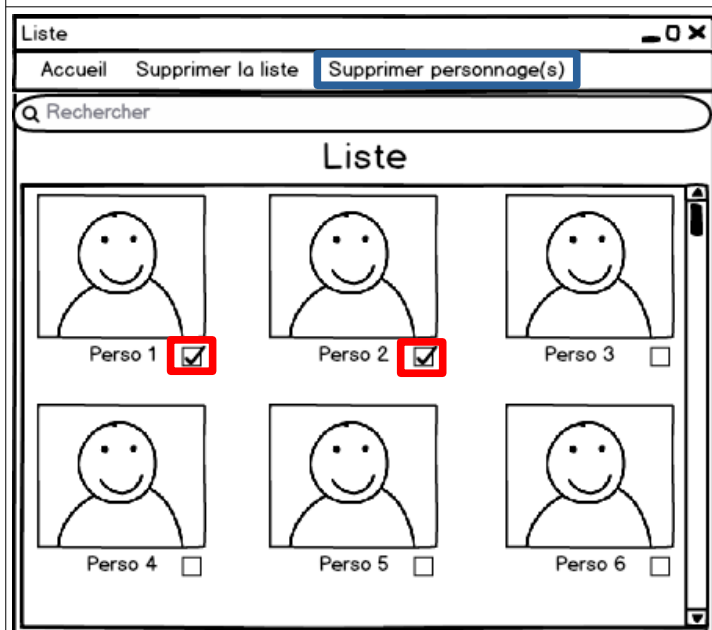


L'utilisateur choisit ensuite la liste qu'il souhaite consulter.



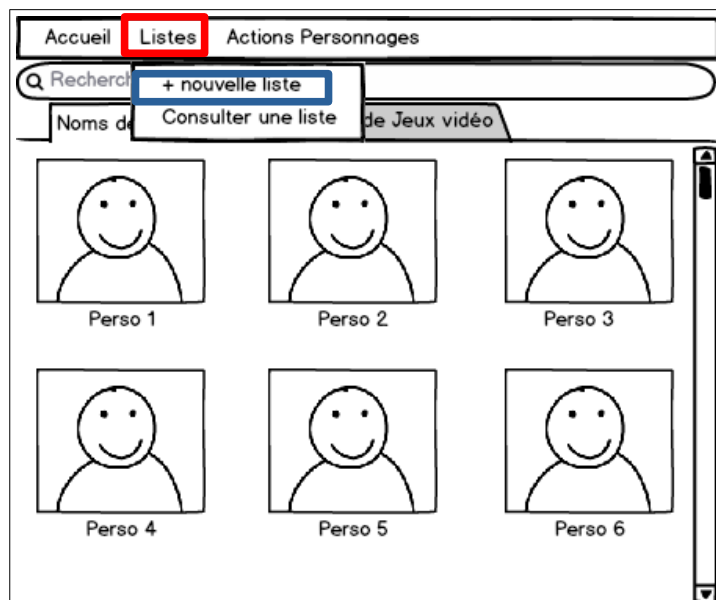
L'utilisateur se situe dans le détail de la liste il peut consulter le détail des personnages présents en cliquant dessus.

L'utilisateur peut supprimer la liste en cliquant sur « Supprimer la liste ».



L'utilisateur peut supprimer un ou des personnages de la liste en les sélectionnant (en cochant la case située à droite du nom de chaque personnage) puis en appuyant sur « Supprimer personnages ».

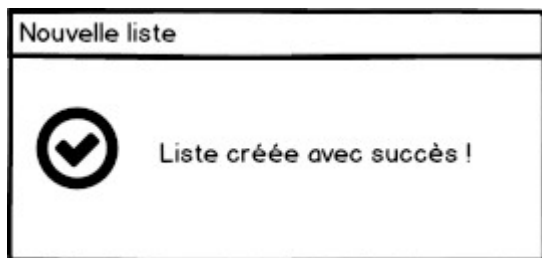
Créer une liste



Pour créer une nouvelle liste l'utilisateur se situe sur la page d'accueil et clique sur l'onglet listes du menu et sélectionne l'option « + nouvelle liste ».

A screenshot of a form titled 'Nouvelle liste'. The form has a single text input field labeled 'Nom'. Below the input field, there are two buttons: 'Enregistrer' (highlighted with a red rectangle) and 'Annuler'.

L'utilisateur saisit le nom de la nouvelle liste puis clique sur enregistrer.

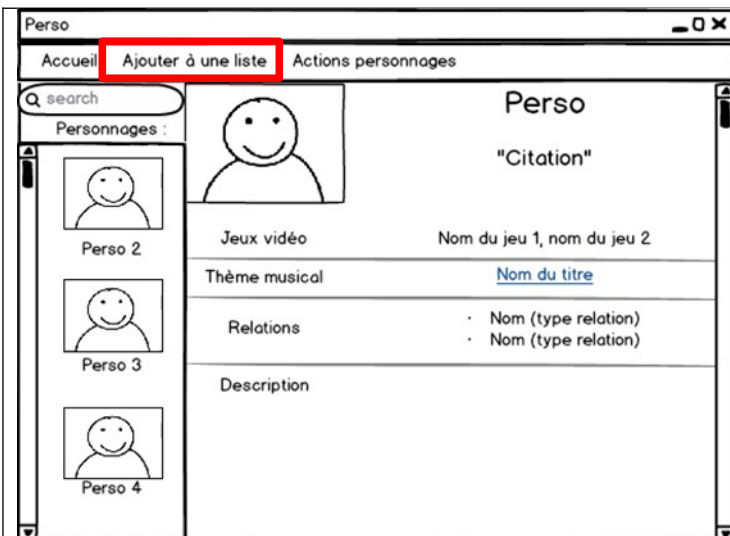


La nouvelle liste est créée avec succès.

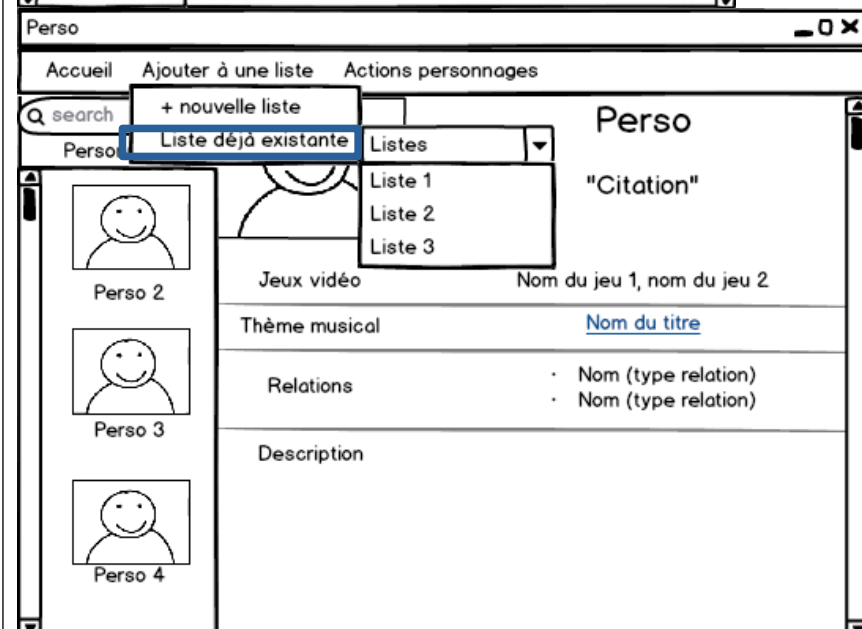


La nouvelle liste existe déjà, elle n'est pas créée, le personnage n'est donc pas ajouté.

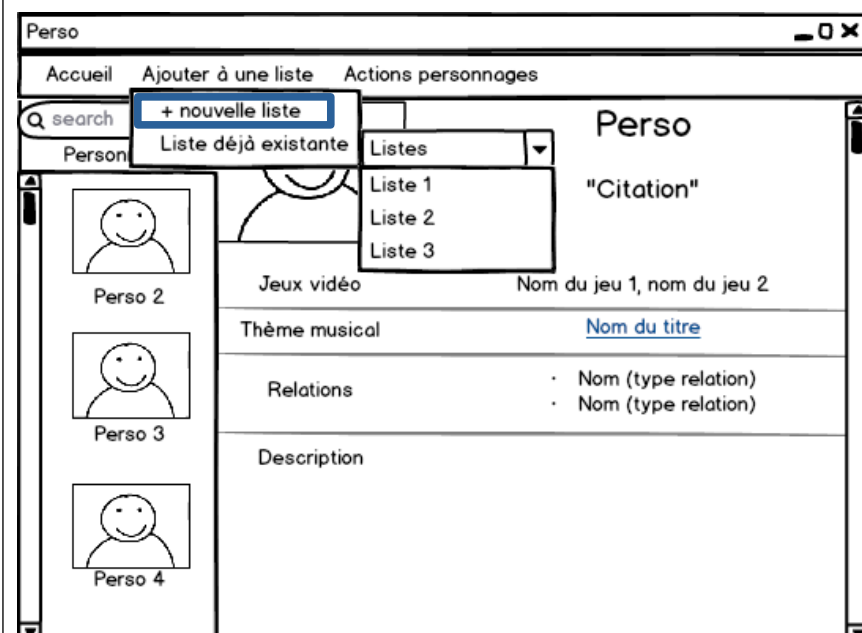
Ajouter un personnage à une liste



Pour ajouter un personnage à une liste l'utilisateur doit se situer sur la page de détail du personnage qu'il veut ajouter. Ensuite il clique sur ajouter à une liste.



L'utilisateur sélectionne une liste parmi les listes déjà existantes pour y ajouter le personnage.



L'utilisateur choisit de créer une nouvelle liste.

Nouvelle liste

Nom

Nouvelle liste

 Liste créée avec succès !

Nouvelle liste

 Liste déjà existante !

L'utilisateur saisit le nom de la nouvelle liste.

La nouvelle liste est créée avec succès le personnage est ajouté à cette liste.


La nouvelle liste existe déjà, elle n'est pas créée, le personnage n'est donc pas ajouté.


Rechercher un personnage


Accueil


Accueil Listes Actions Personnages


Personnages Séries de jeux vidéo


 Perso 1

 Perso 2

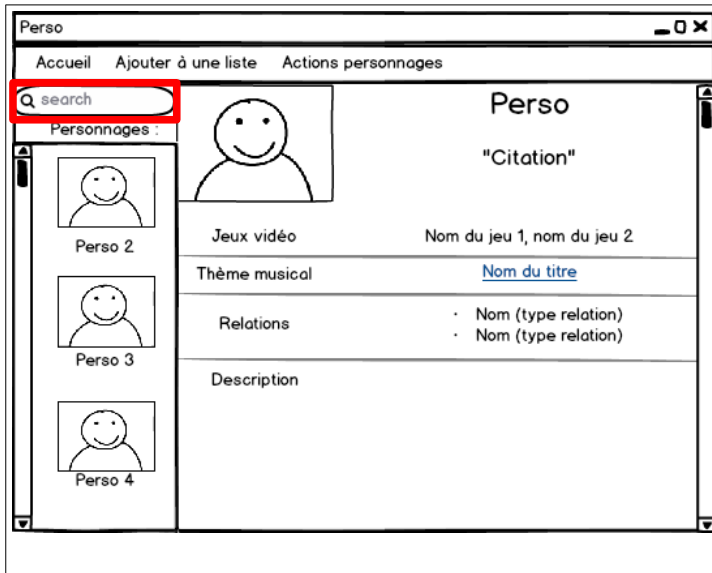
 Perso 3

 Perso 4

 Perso 5

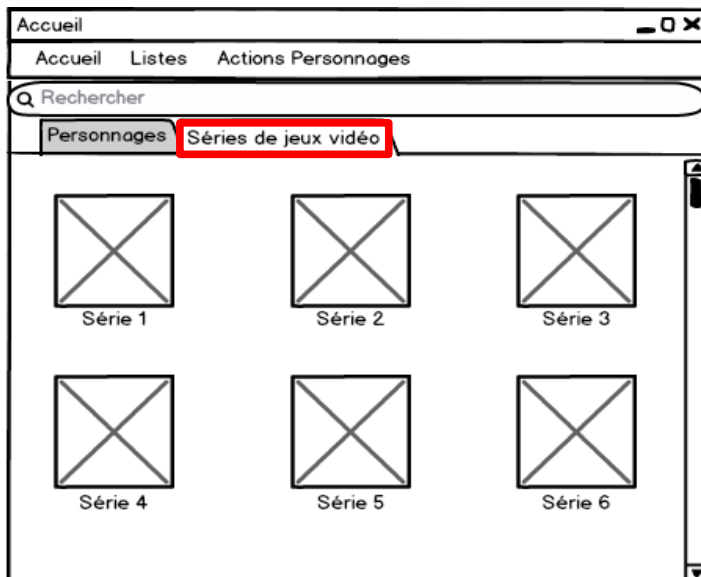
 Perso 6

Pour rechercher un personnage la première possibilité est d'entrer son nom dans cette barre sur la page d'accueil dans l'onglet personnage.

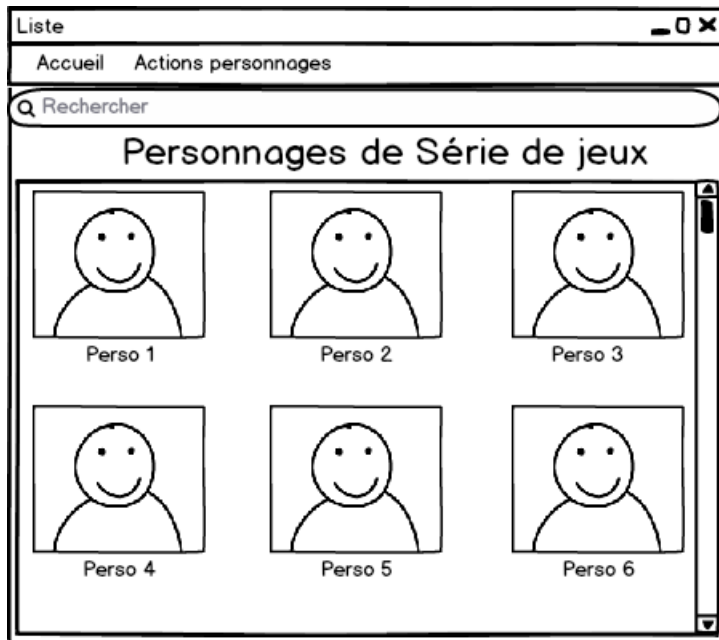


La deuxième possibilité est de rechercher le personnage lorsque nous sommes déjà en train de consulter un autre personnage grâce à la barre de situé au dessus de la liste des personnages.

Voir les personnages d'une série de jeux vidéo

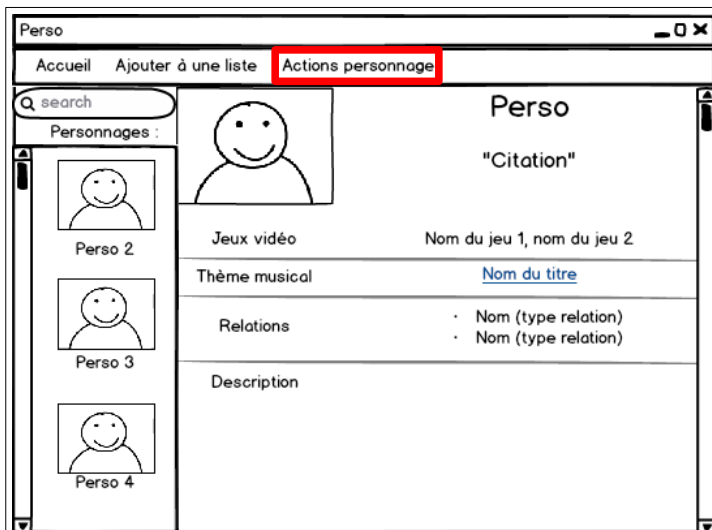


Sur l'écran d'accueil, l'utilisateur ouvre l'onglet « Séries de Jeux vidéo » (ici encadré en rouge). Ensuite, il clique sur la série qui l'intéresse.

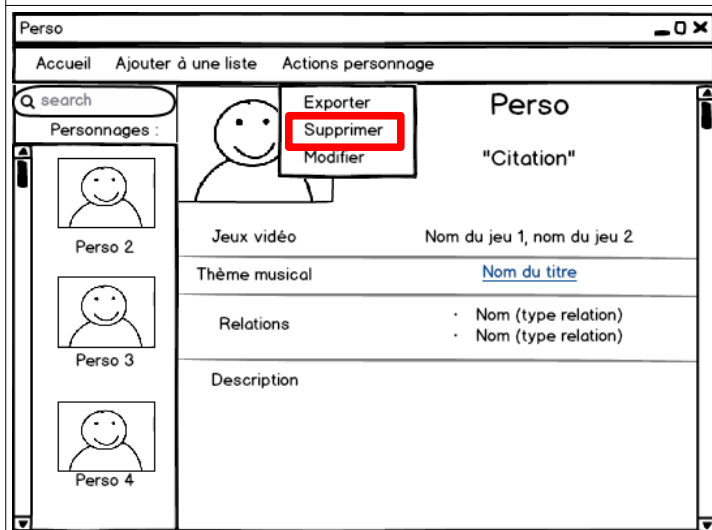


Cette vue s'affiche. L'utilisateur peut ainsi voir la liste des personnages de la série en question, et voir la fiche d'un personnage en cliquant sur son nom ou son image.

Supprimer un personnage



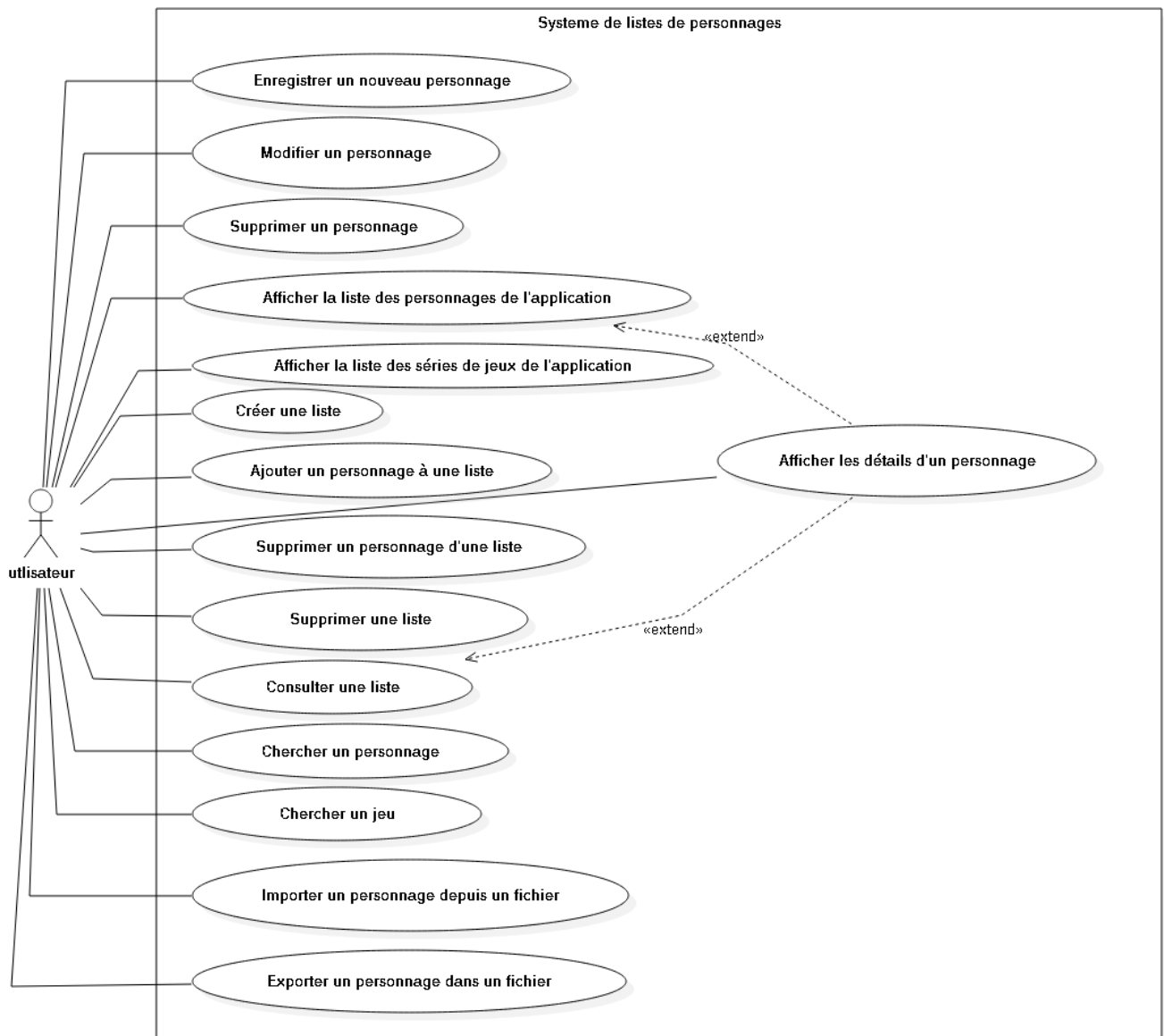
Pour supprimer un personnage l'utilisateur doit se situer sur la page d'informations du personnage qu'il souhaite supprimer



Ensuite l'utilisateur sélectionne l'option « supprimer » du sous-menu.

<div data-bbox="79 78 782 324"><div data-bbox="87 85 774 123">Supprimer un personnage</div><div data-bbox="87 179 774 224">Etes-vous certain de vouloir supprimer ce personnage ?</div><div data-bbox="135 257 311 313">Valider</div><div data-bbox="574 257 710 313">Annuler</div></div>	<p>Une fenêtre de confirmation s’affiche, l’utilisateur valide donc son choix.</p>
---	--

Diagramme de cas d'utilisation



Explication des différents cas d'utilisation

Cas « Enregistrer un nouveau personnage » :

Nom : Enregistrer un nouveau personnage

Objectif : Ajouter à l'application un nouveau personnage

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : L'utilisateur doit être sur le page d'accueil

Scénario d'utilisation : l'utilisateur doit renseigner les champs qui lui sont demandés

Il enregistre le personnage un fois qu'il a terminé

Ou il annule (condition de fin 1)

Le système vérifie si le personnage existe déjà

S'il existe déjà message d'erreur le personnage n'est donc pas enregistré (condition de fin2)

S'il n'existe pas le personnage est enregistré (condition de fin 3)

Conditions de fin : 1) Le nouveau personnage n'est pas enregistré dans l'application

2) Le nouveau personnage n'est pas enregistré, affichage d'un message d'erreur à l'utilisateur
« le personnage existe déjà »

3) Le nouveau personnage est enregistré, affichage d'un message à l'utilisateur pour dire que
le personnage a été enregistré

Cas « Afficher la liste des personnages de l'application » :

Nom : Afficher la liste des personnages

Objectif : Permettre à l'utilisateur de consulter la liste de tous les personnages de l'application

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : l'utilisateur doit être sur la page d'accueil (cette liste est aussi visible à gauche lorsque l'on observe le détail d'un personnage)

Scénario d'utilisation : l'utilisateur fait défiler les différents personnages (il peut voir leur image et leur nom)

Conditions de fin : aucune

Cas « Afficher la liste des séries de jeux de l'application » :

Nom : Afficher la liste des séries de jeux

Objectif : Permettre à l'utilisateur de consulter la liste des séries de jeux de l'application

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : l'utilisateur doit être sur la page d'accueil

Scénario d'utilisation : l'utilisateur fait défiler les différentes séries (il peut voir une image de ce dernier et son nom)

Conditions de fin : aucune

Cas « Afficher les détails d'un personnage » :

Nom : Afficher les détails d'un personnage

Objectif : Afficher à l'écran toutes les informations disponibles dans l'application sur le personnage

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : L'utilisateur doit se trouver soit sur la page d'accueil où il peut voir tous les personnages de l'application soit dans une de ses listes où le personnage apparaît.

Scénario : L'utilisateur sélectionne le personnage dont il souhaite voir les détails, il fait ensuite défiler les différentes informations.

Conditions de fin : aucune

Cas « Modifier un personnage » :

Nom : Modifier un personnage

Objectif : Modifier les informations d'un personnage de l'application

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : l'utilisateur doit se situer sur la page du personnage qu'il veut modifier

Scénario d'utilisation : Une fois sur la page où il peut consulter les détails d'un personnage, l'utilisateur peut modifier les différentes rubriques d'information du personnage (les citations, le jeu vidéo d'origine, les thèmes musicaux, les relations avec d'autres personnages, la description). Une fois qu'il a terminé l'utilisateur peut (1) valider ou (2) annuler sa modification.

Conditions de fin : 1) L'utilisateur valide sa modification, la modification de la rubrique est enregistrée.

2) L'utilisateur annule sa modification, la modification de la rubrique n'est pas enregistrée.

Cas « Supprimer un personnage » :

Nom : Supprimer un personnage

Objectif : Supprimer un personnage de l'application

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : l'utilisateur doit se situer sur la page du personnage qu'il veut modifier

Scénario d'utilisation : Une fois sur la page où il peut consulter les détails d'un personnage, l'utilisateur peut supprimer le personnage, ensuite soit il (1) valide son choix soit il (2) l'annule.

Conditions de fin : 1) L'utilisateur valide son choix le personnage est supprimé de l'application.

2) L'utilisateur annule son choix le personnage n'est pas supprimé de l'application.

Cas « Créer une liste » :

Nom : Créer une liste

Objectif : Créer une nouvelle liste (pour rassembler des personnages)

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : Être sur la page d'accueil

Scénario d'utilisations : Sélectionner l'option « listes » du menu, puis sélectionner « nouvelle liste », l'utilisateur doit ensuite saisir le nom de la liste, il peut ensuite valider ou (1) annuler la création de la liste.

S'il valide le système vérifie que cette liste n'existe pas déjà (liste du même nom).

(2) Si la liste existe déjà un message d'erreur et la nouvelle liste n'est pas enregistrée.

(3) Si la liste n'existe pas la nouvelle liste est enregistrée.

Conditions de fin : 1) l'utilisateur annule la création de la nouvelle liste, elle n'est donc pas enregistrée dans l'application.

2) Un message d'erreur apparaît sur l'écran « La liste existe déjà », la nouvelle liste n'est donc pas enregistrée dans l'application.

3) La liste n'existe pas, cette dernière est donc enregistrée dans l'application, un message apparaît à l'écran « Liste enregistrée avec succès ».

Cas « Consulter une liste » :

Nom : Consulter une liste

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : L'utilisateur doit se situer dans la collection des listes

Scénario : L'utilisateur sélectionne la liste qu'il veut consulter. Ensuite il fait défiler les différents personnages qui la composent (il peut voir leur image et leur nom).

Conditions de fin : aucune

Cas « Ajouter un personnage à une liste » :

Nom : Ajouter à une liste

Objectif : Ajouter un personnage dans une liste

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : l'utilisateur doit se trouver sur la page (de détails) du personnage qu'il veut ajouter à une liste.

Scénario : L'utilisateur sélectionne l'option ajouter à une liste et choisit ensuite la liste dans laquelle il veut ajouter le personnage ensuite il (1) annule ou valide l'ajout.

S'il valide l'ajout le système vérifie que le personnage n'est pas déjà présent dans cette liste.

(2) Si le personnage est déjà présent dans la liste, un message d'erreur apparaît et le personnage n'est pas ajouté.

(3) Si le personnage n'est pas déjà présent dans la liste, le personnage est ajouté à la liste.

Conditions de fins : 1) l'utilisateur annule l'ajout, le personnage ne sera pas visible dans la liste qu'il avait sélectionnée.

2) Un message d'erreur apparaît « Le personnage est déjà présent dans cette liste » le personnage n'est donc pas ajouté (une deuxième fois) à cette liste.

3) Le personnage n'est pas déjà présent dans cette liste, il est donc ajouté à cette dernière, un message apparaît à l'écran « Personnage ajouté avec succès ».

Cas « Supprimer un personnage d'une liste » :

Nom : Supprimer d'une liste

Objectif : Supprimer un personnage d'une liste

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : L'utilisateur doit se situer dans le contenu d'une liste

Scénario : L'utilisateur sélectionne le personnage qu'il souhaite supprimer de la liste, il choisit ensuite l'option supprimer de la liste. Ensuite il (1) valide ou (2) annule son choix.

Conditions de fin : 1) L'utilisateur valide la suppression, ce personnage n'apparaît donc plus dans cette liste.

2) L'utilisateur annule la suppression de la liste, le personnage apparaît donc toujours dans cette liste.

Cas « Supprimer une liste » :

Nom : Supprimer une liste

Objectif : Supprimer une liste de l'application

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : l'utilisateur doit se trouver sur la page où il peut sélectionner une liste.

Scénario : l'utilisateur sélectionne une liste (celle qu'il souhaite supprimer) il choisit ensuite l'option supprimer. Ensuite il (1) valide ou (2) annule son choix.

Conditions de fin : 1) l'utilisateur valide la suppression de la liste, cette liste n'existera donc plus dans l'application.

2) l'utilisateur annule son choix, la suppression de la liste n'est pas réalisée, cette dernière est toujours disponible dans l'application.

Cas « Chercher un personnage » :

Nom : chercher un personnage

Objectif : Chercher un personnage dans l'application

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : L'utilisateur doit se situer soit sur l'accueil soit dans les détails d'un personnage.

Scénario : L'utilisateur saisit le nom d'un personnage dans la barre de recherche. Ensuite l'application affiche le résultat de recherche.

(1) S'il y a un résultat l'application l'affiche.

(2) Sinon l'application n'affiche pas de résultat.

Conditions de fin : 1) L'application affiche le nom et l'image du personnage recherché.

2) L'application affiche « Pas de résultat » (car le personnage n'existe pas).

Cas « Chercher une série de jeu » :

Nom : Chercher une série de jeu

Objectif : Chercher une série de jeu dans l'application (pour voir quels sont les personnages qui la composent)

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : L'utilisateur doit se situer sur la page d'accueil.

Scénario : L'utilisateur saisit le nom de la série de jeu dans la barre de recherche. L'application affiche le résultat de la recherche.

(1) S'il y a un résultat l'application l'affiche.

(2) Sinon l'application n'affiche pas de résultat.

Conditions de fin : 1) L'application affiche le nom et l'image de la série recherchée.

2) L'application affiche « Pas de résultat » (car le jeu n'existe pas dans l'application).

Cas « Importer un personnage depuis un fichier » :

Nom : Importer un personnage depuis un fichier

Objectif : Importer un personnage dans l'application depuis un fichier

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : L'utilisateur doit se situer sur la page d'accueil

Scénario : L'utilisateur sélectionne l'option importer un personnage. Il choisit ensuite sur son ordinateur le fichier qui contient le personnage qu'il souhaite ajouter. Il peut ensuite (1) annuler l'importation ou la valider.

S'il valide l'importation le système vérifie que le personnage n'existe pas déjà dans l'application.

(2) S'il existe déjà, un message d'erreur apparaît, le personnage n'est donc pas enregistré.

(3) S'il n'existe pas, le personnage est enregistré dans l'application.

Conditions de fin : 1) L'utilisateur annule l'importation du personnage, le personnage n'est donc pas ajouté.

2) Le personnage existe déjà, un message d'erreur est affiché « Le personnage existe déjà », le personnage n'est pas enregistré.

3) Le personnage n'existe pas déjà, un message est affiché « personnage enregistré avec succès », le personnage est enregistré dans l'application.

Cas « Exporter un personnage dans un fichier » :

Nom : Exporter un personnage dans un fichier

Objectif : Exporter toutes les informations qui composent un personnage dans un fichier (en dehors de l'application)

Acteurs principaux : utilisateur

Conditions initiales : L'utilisateur doit se trouver sur la page de détails du personnage qu'il souhaite exporter.

Scénario : L'utilisateur sélectionne l'option exporter vers un fichier il choisit le dossier de destination du fichier d'exportation ensuite il (1) valide ou (2) annule l'exportation.

Conditions de fin : 1) L'utilisateur valide, le personnage est exporté dans un fichier que l'on retrouve dans le dossier choisi par l'utilisateur.

2) L'utilisateur annule, le personnage n'est pas exporté dans un fichier.