

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.

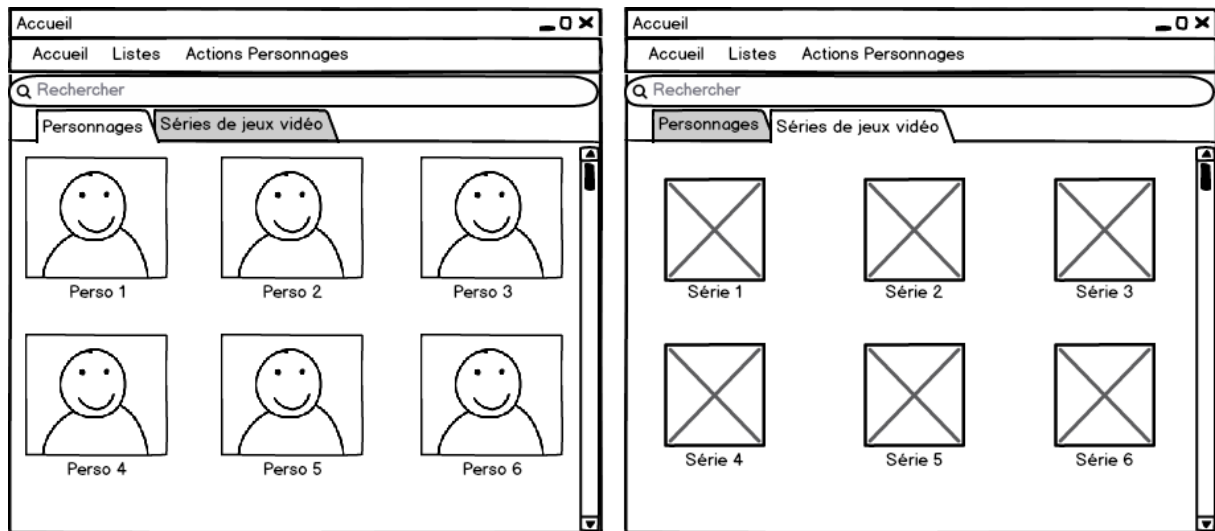
Il est également possible d'importer un personnage à partir d'un fichier, ce dernier est alors ajouté à l'application. L'option inverse (l'exportation) est donc elle aussi disponible, l'utilisateur peut exporter dans fichier un personnage qu'il affectionne pour le partager. Par exemple, il peut l'envoyer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

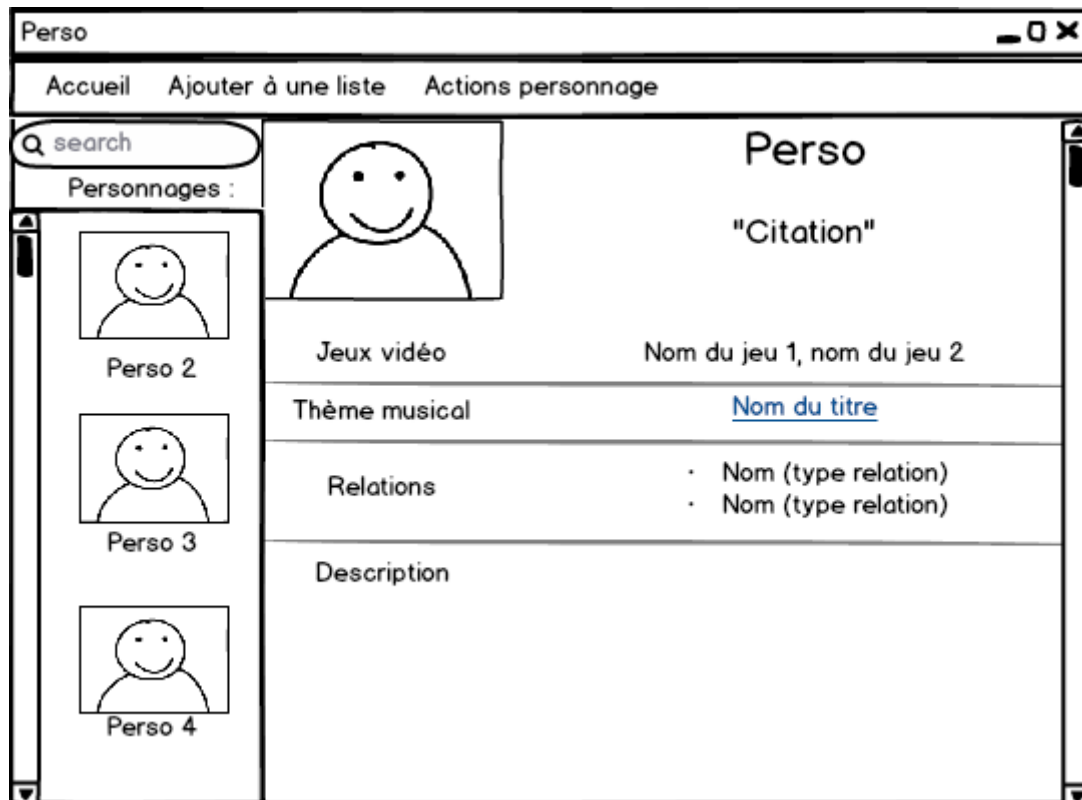
Sketchs principaux et descriptions

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).

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. Si l'utilisateur a cliqué sur un personnage, tous les personnages enregistrés seront affichés. Si l'utilisateur a cliqué sur une série de jeux vidéo, seuls les personnages appartenant à cette série seront affichés. S'il a cliqué sur un groupe, seuls les personnages faisant partie de ce groupe seront affichés.

Saisie des jeux vidéo dans lesquels le personnage apparaît :

The wireframe shows a window titled 'Jeux vidéo du personnage' with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there are two buttons: 'Ajouter un jeu...' and 'Supprimer un jeu...'. A large rectangular area below these buttons contains a list of three items: 'Jeu 1 (Année)', 'Jeu 2 (Année)', and 'Jeu 3 (Année)'. An 'OK' button is located in the bottom right corner of the window.

Cette fenêtre permet de saisir les jeux vidéo dans lesquels le personnage apparaît. L'utilisateur ajoute un jeu grâce à une boîte de dialogue ouverte avec le bouton « Ajouter un jeu... », et supprime un jeu en le sélectionnant et en cliquant sur « Supprimer un jeu... ».

Saisie du thème musical d'un personnage :

The wireframe shows a window titled 'Thème musical du personnage' with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there are two radio buttons: 'Musique unique' (selected) and 'Leitmotiv'. Below the radio buttons, there are two input fields: 'Titre' and 'Lien'. An 'OK' button is located in the bottom right corner of the window.

The wireframe shows a window titled 'Thème musical du personnage' with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there are two radio buttons: 'Musique unique' and 'Leitmotiv' (selected). Below the radio buttons, there are two buttons: 'Ajouter un titre...' and 'Supprimer un titre...'. A large rectangular area below these buttons contains a list of three items: 'Titre 1', 'Titre 2', and 'Titre 3'. An 'OK' button is located in the bottom right corner of the window.

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), d'une manière similaire aux jeux vidéo.

Saisie des relations avec les autres personnages :

The screenshot shows a window titled "Relations avec les autres personnages" with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, the window has a main title "Relations avec les autres personnages". Underneath the title, there are two buttons: "Ajouter une relation..." and "Supprimer une relation...". Below these buttons is a large rectangular area containing three lines of text, each starting with "Personnage (type)". At the bottom right of the window, there is an "OK" button.

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'ajout et la suppression d'une relation fonctionne comme l'ajout et la suppression d'un jeu vidéo.

Modification d'un personnage :

Modification d'un personnage

Modification d'un personnage

Nom Nom du personnage

Image Parcourir...

Citations Modifier...

Jeux vidéo Modifier...

Thèmes musicaux Modifier...

Relations Modifier...

Description

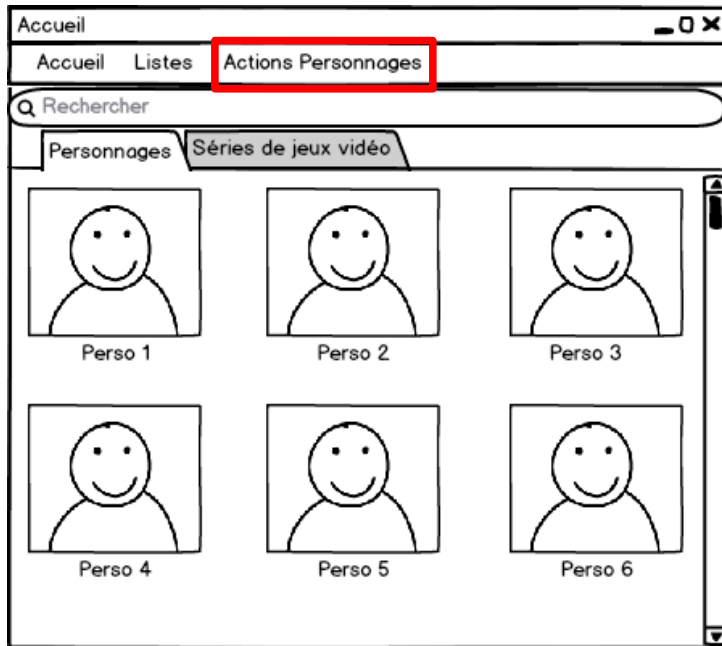
G **I** **S** Insérer un lien...

OK

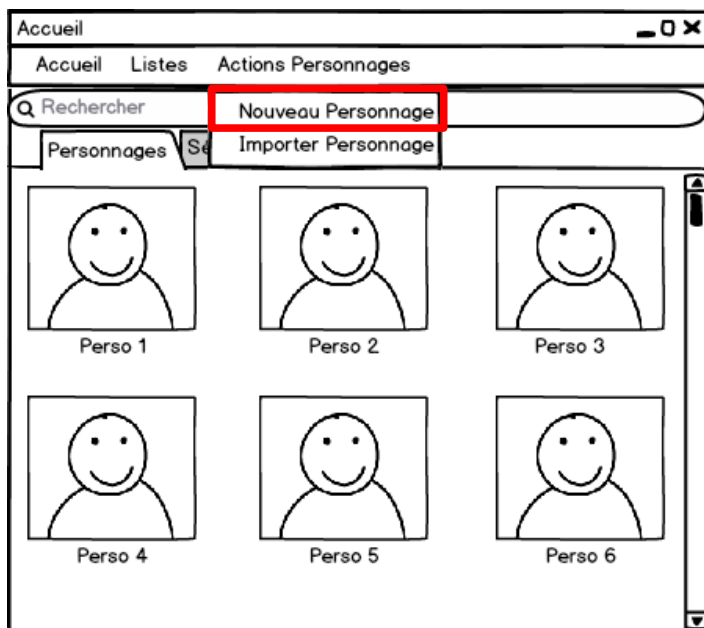
Cette page permet à l'utilisateur de modifier les différents champs qui composent un personnage, il peut ensuite enregistrer les modifications pour que les nouvelles informations saisies remplacent les anciennes.

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 ».

A screenshot of a dialog box titled 'Nouveau personnage'. It has a text input field for 'Nom :'. Below it, there is a label 'Série :' followed by a dropdown menu (highlighted with a red rectangle) and the word 'ou'. To the right of 'ou' is a button labeled 'Nouvelle série...' (highlighted with a green rectangle). At the bottom are 'OK' and 'Annuler' buttons.

Cette boîte de dialogue s'ouvre. L'utilisateur saisit le nom dans le premier champ, puis sélectionne une série déjà existante dans la liste déroulante (ici encadrée en rouge) ou en crée une nouvelle (en cliquant sur « Nouvelle série... » ici encadré en vert.)

Si l'utilisateur a choisi de créer une série, cette boîte de dialogue s'affiche. L'utilisateur saisit le nom de la série puis valide en cliquant sur OK. La nouvelle série est automatiquement sélectionnée comme série du personnage en cours de création sur la boîte de dialogue précédente.

Le personnage est à présent créé. La fenêtre de modification de personnage s'ouvre alors, et l'utilisateur peut compléter la fiche de personnage s'il le souhaite.

Après avoir cliqué sur le bouton « Modifier.. » en face de « Citations » (encadré en rouge sur le précédent wireframe), cette fenêtre s'affiche. L'utilisateur peut ajouter une citation en cliquant sur le bouton « Ajouter une citation ». Il peut également supprimer une citation en cliquant dessus, puis en cliquant sur « Supprimer une citation ». Enfin, il confirme ses modifications en cliquant sur OK.

Jeux vidéo du personnage

Jeux vidéo du personnage

Ajouter un jeu... Supprimer un jeu...

Jeu 1 (Année)
Jeu 2 (Année)
Jeu 3 (Année)

OK

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 dans lesquels le personnage apparaît, ou en supprimer, de manière similaire aux citations.

Thème musical du personnage

Thème musical du personnage

☒ Musique unique ☐ Leitmotiv

Titre

Lien

OK

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 « OK ».

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 également en supprimer, de manière similaire aux citations.

Thème musical du personnage

Thème musical du personnage

☐ Musique unique ☒ Leitmotiv

Ajouter un titre... Supprimer un titre...

Titre 1
Titre 2
Titre 3

OK

Relations avec les autres personnages

Relations avec les autres personnages

Ajouter une relation... Supprimer une relation...

Personnage (type)
Personnage (type)
Personnage (type)

OK

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 ajouter ou supprimer des relations, de manière similaire aux citations. Une fois les relations renseignées, l'utilisateur peut cliquer sur « OK ».

Modification d'un personnage

Modification d'un personnage

Nom
Image
Citations
Jeux vidéo
Thèmes musicaux
Relations

Nom du personnage
Parcourir...
Modifier...
Modifier...
Modifier...
Modifier...

Description
G I S Insérer un lien...

OK

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

Modifier un personnage

Perso

Accueil Ajouter à une liste **Actions personnage**

search

Personnages :

Perso 2
Perso 3
Perso 4

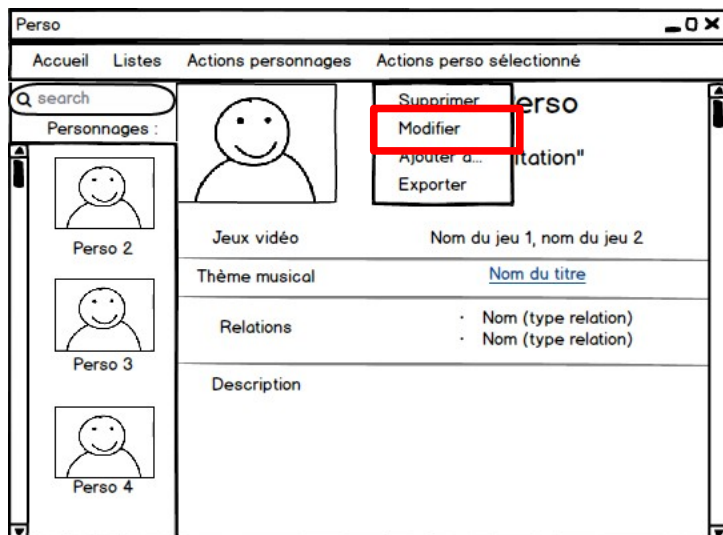
Perso

"Citation"

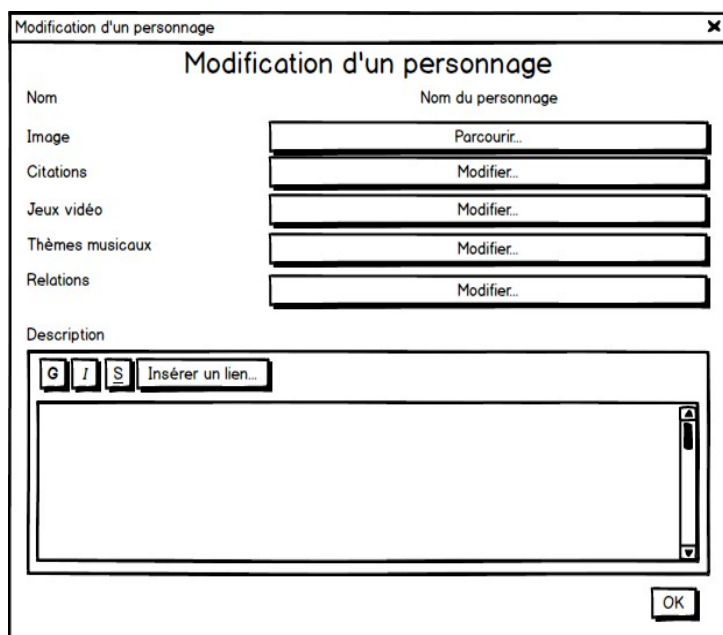
Jeux vidéo
Thème musical
Relations
Description

Nom du jeu 1, nom du jeu 2
[Nom du titre](#)
· Nom (type relation)
· Nom (type relation)

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

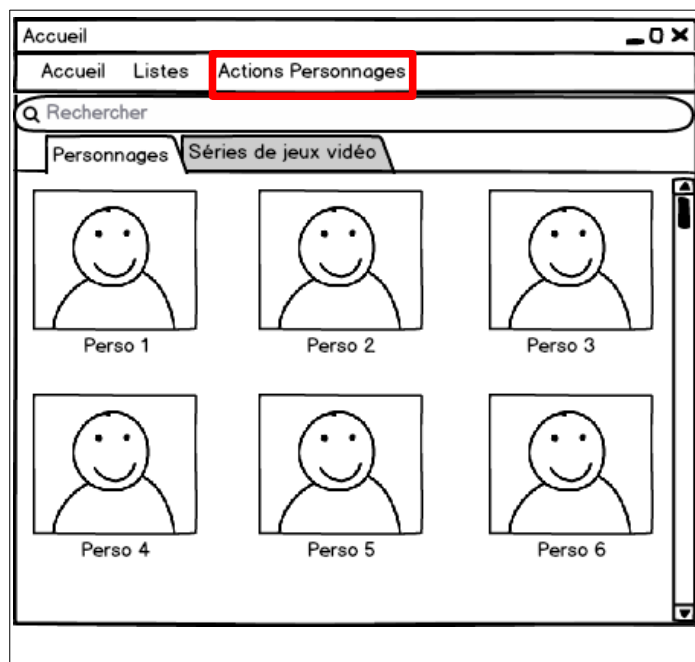


L'utilisateur clique ensuite dans le sous-menu sur modifier.

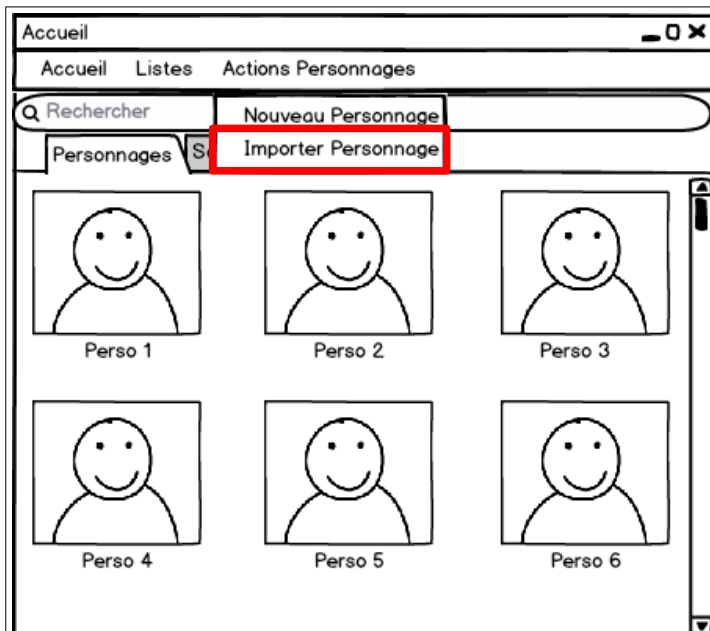


Cette fenêtre, similaire à celle de l'enregistrement d'un personnage, s'ouvre. Elle est automatiquement remplie en fonction des données du personnage à modifier. L'utilisateur peut modifier les données (voir « Création d'un personnage » pour plus d'informations.)

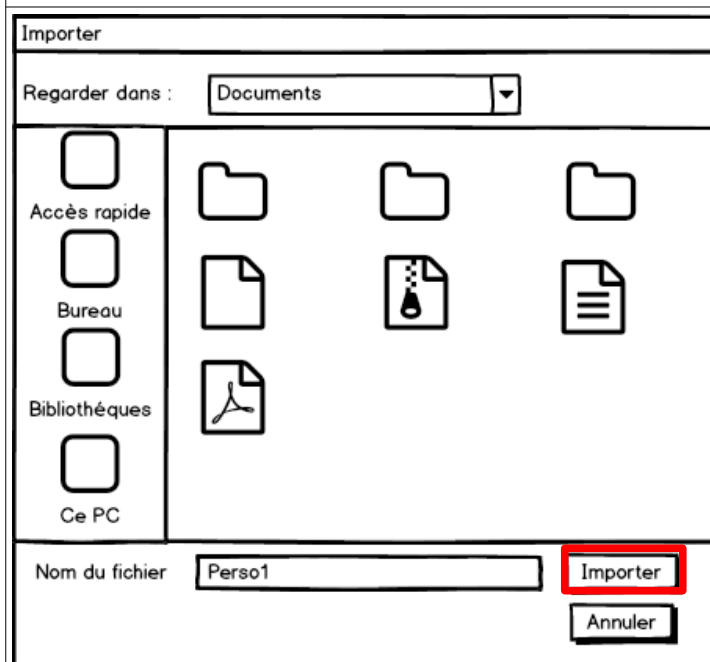
Importer un personnage



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

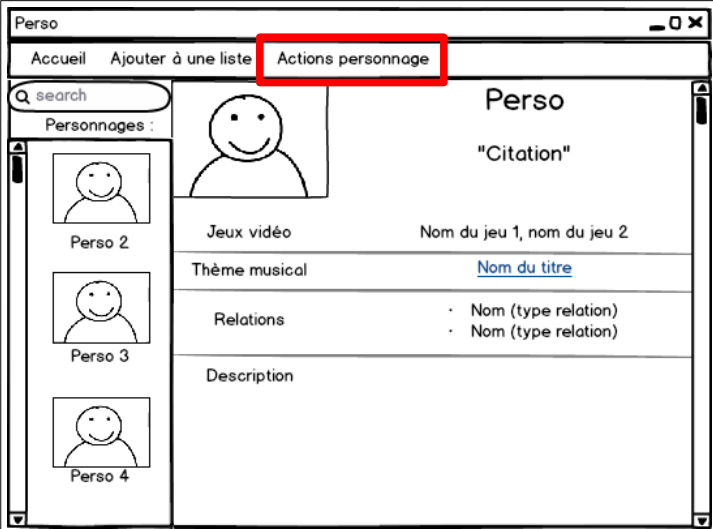


Il sélectionne ensuite l'option « Importer Personnage » dans le sous-menu.

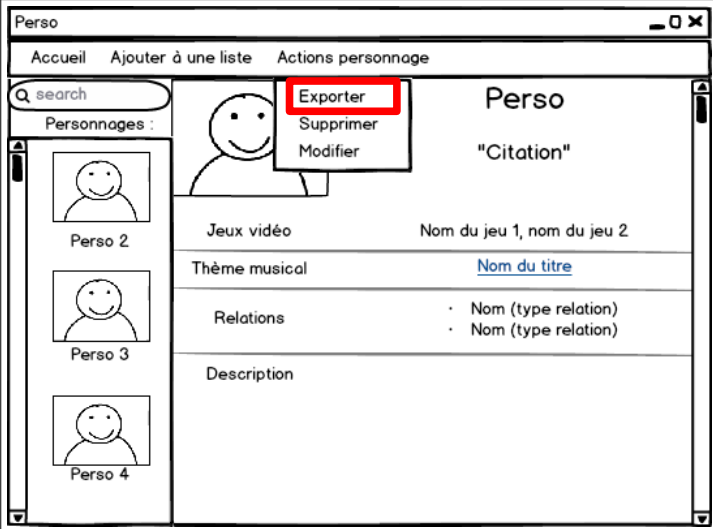


L'utilisateur choisit le fichier à importer et clique sur « importer » pour valider l'importation.

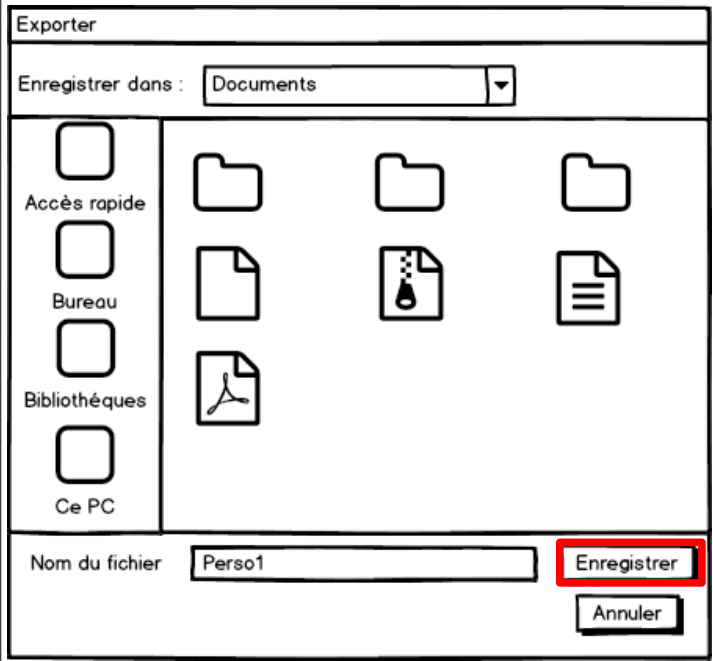
Exporter un personnage



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 ».

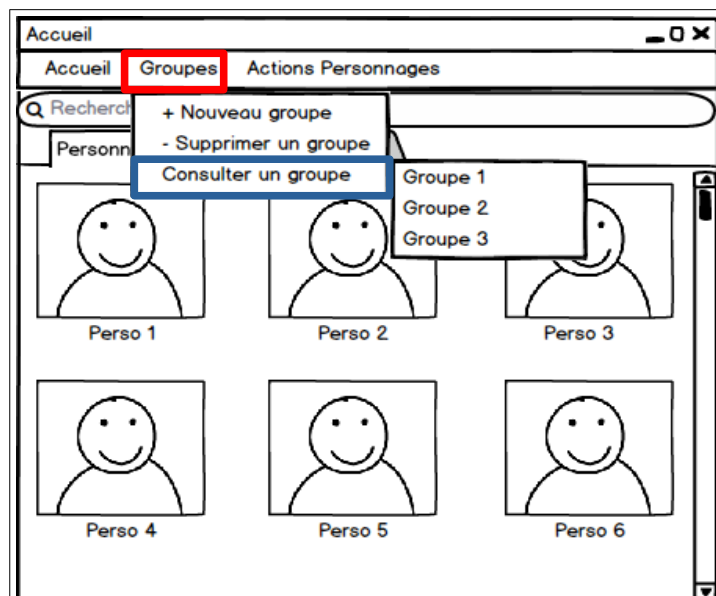


En suite il sélectionne l'option « Exporter » du sous menu.

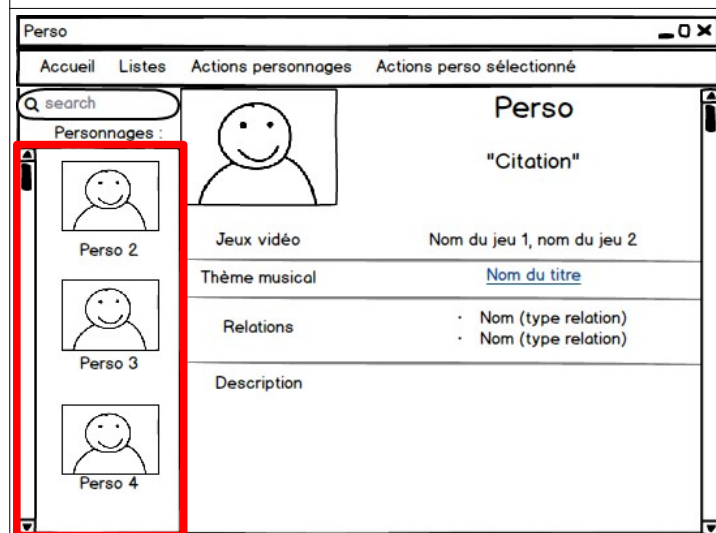


L'utilisateur sélectionne le dossier dans lequel il souhaite exporter le personnage et clique sur « Enregistrer » pour valider l'exportation.

Consulter un groupe

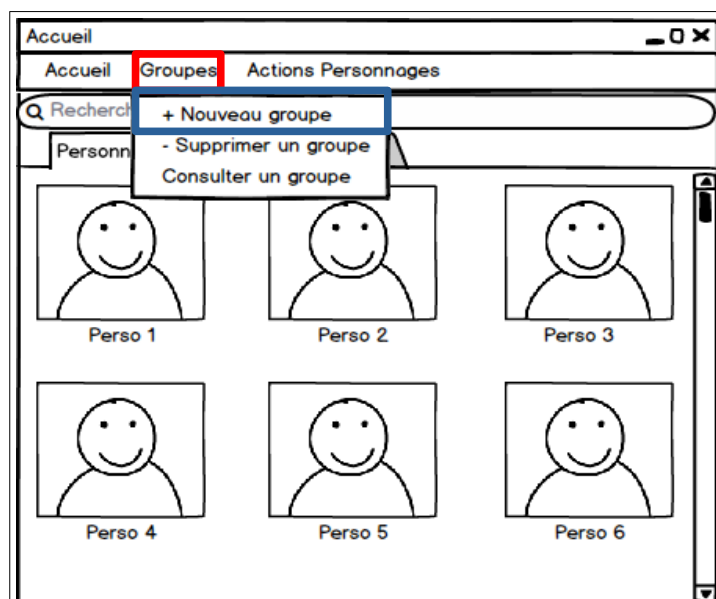


Pour consulter une liste, l'utilisateur clique sur « Groupes » dans le menu (encadré en rouge), puis, sous « Consulter un groupe », il clique sur le groupe qu'il veut consulter.



Cette fenêtre s'affiche. La liste des personnages (encadrée ici en rouge) ne comprend que ceux appartenant au groupe concerné.

Créer un groupe



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 « + Nouveau groupe ».

Nouvelle liste

Nom

Enregistrer Annuler

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

Ajouter un personnage à une liste

Perso

Accueil Listes Actions personnages **Actions perso sélectionné**

search

Personnages :

Perso 2

Perso 3

Perso 4

Perso

"Citation"

Jeux vidéo Nom du jeu 1, nom du jeu 2

Thème musical [Nom du titre](#)

Relations

- Nom (type relation)
- Nom (type relation)

Description

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 « Actions perso sélectionné ».

Perso

Accueil Listes Actions personnages Actions perso sélectionné

search

Personnages :

Perso 2

Perso 3

Perso 4

Perso

Supprimer

Modifier

Ajouter à...

Exporter

"Citation"

Jeux vidéo Nom du jeu 1, nom du jeu 2

Thème musical [Nom du titre](#)

Relations

- Nom (type relation)
- Nom (type relation)

Description

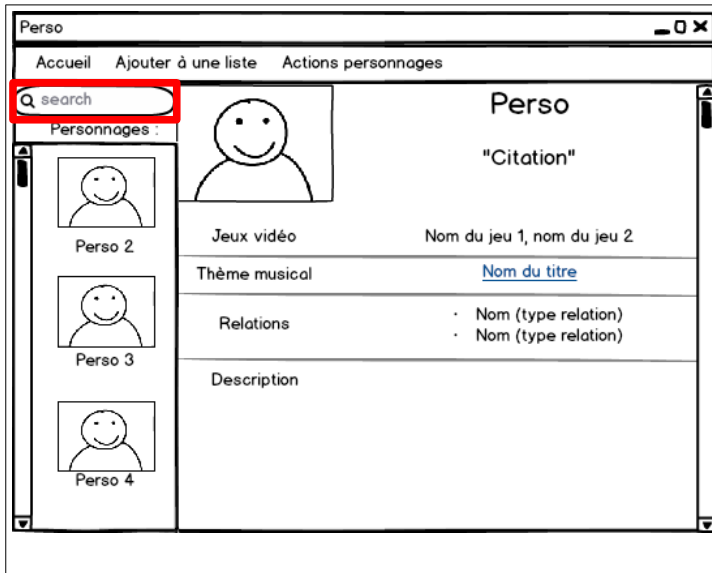
L'utilisateur clique sur « Ajouter à... ».

Cette boîte de dialogue s'affiche, similaire à celle de la création d'un personnage. L'utilisateur choisit un groupe existant dans la liste déroulante (encadrée en rouge), ou crée un nouveau groupe en cliquant sur le bouton encadré en bleu.

Si l'utilisateur décide de créer un nouveau groupe, cette boîte de dialogue s'affiche. Il renseigne le nom, puis clique sur « Valider ». Le nouveau groupe sera automatiquement renseigné dans la boîte de dialogue précédente.

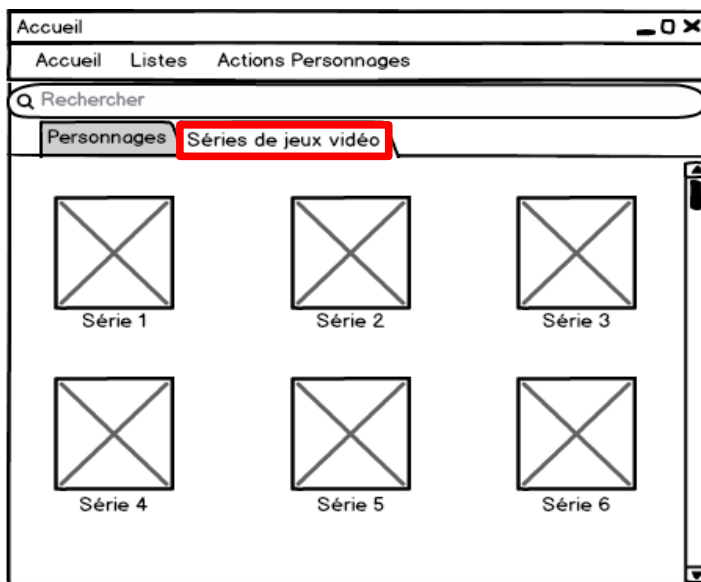
Rechercher un personnage

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

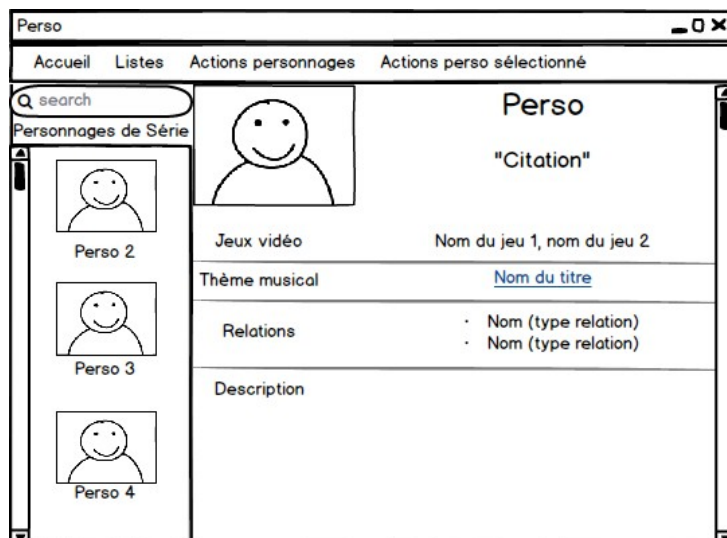


La deuxième possibilité est de rechercher le personnage lorsque nous sommes déjà en train de consulter un autre personnage grâce à la barre de situé au dessus de la liste des personnages.

Voir les personnages d'une série de jeux vidéo

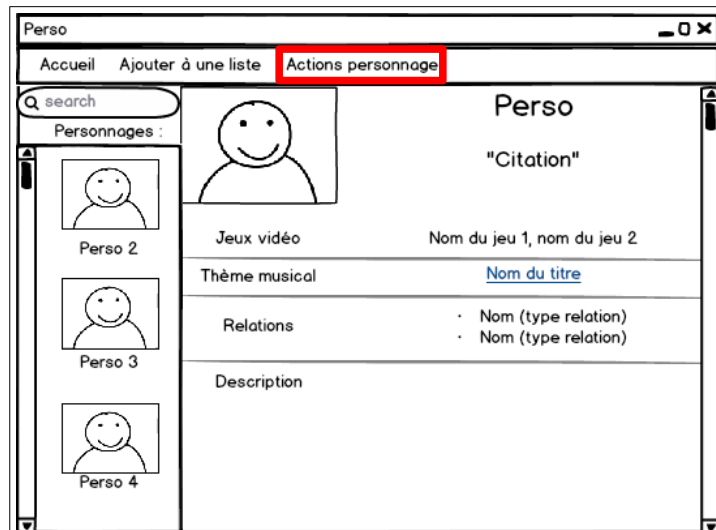


Sur l'écran d'accueil, l'utilisateur ouvre l'onglet « Séries de Jeux vidéo » (ici encadré en rouge). Ensuite, il clique sur la série qui l'intéresse.

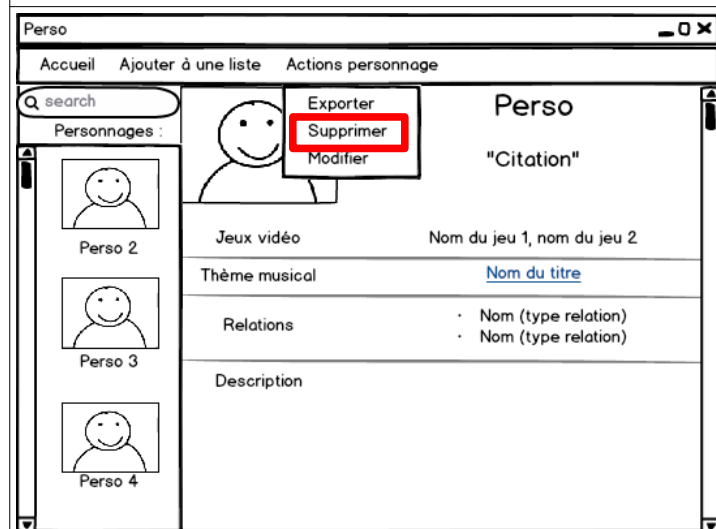


Cette vue s'affiche. L'utilisateur peut ainsi voir la liste des personnages de la série en question, et voir la fiche d'un personnage en cliquant sur son nom ou son image.

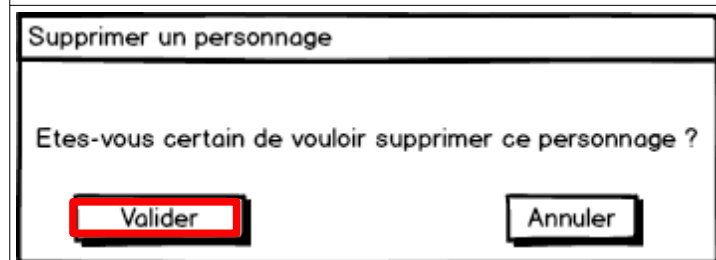
Supprimer un personnage



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

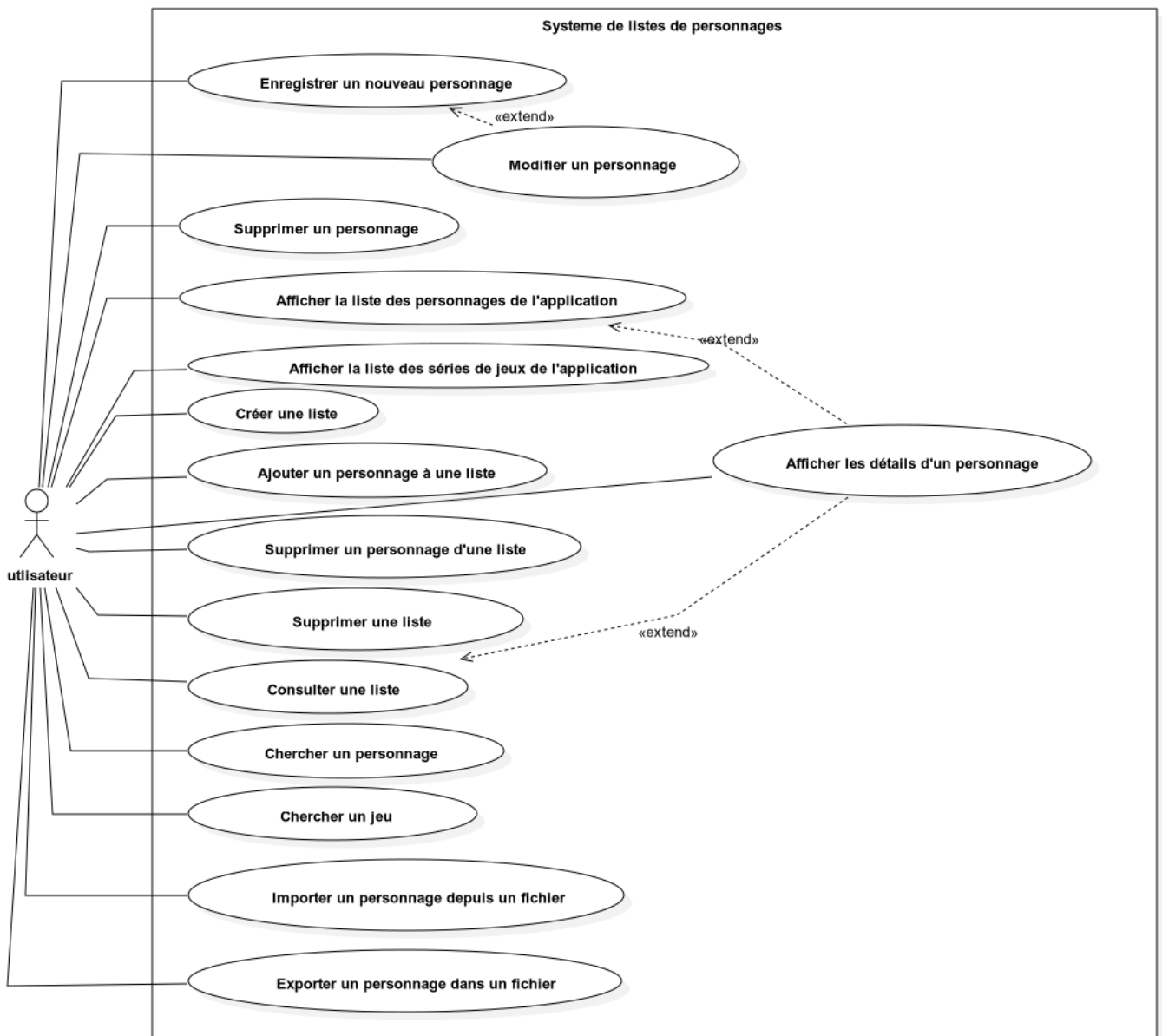


Ensuite l'utilisateur sélectionne l'option « supprimer » du sous-menu.



Une fenêtre de confirmation s'affiche, l'utilisateur valide donc son choix.

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.

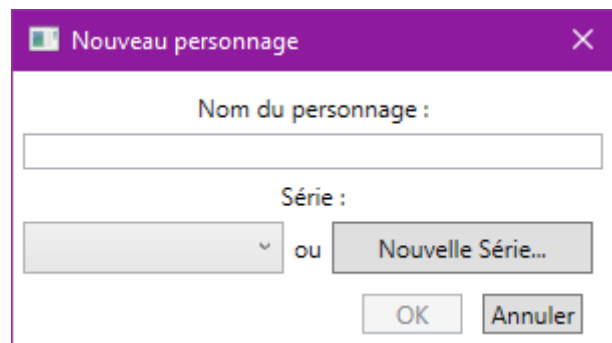
Scénario : L'utilisateur sélectionne l'option exporter vers un fichier il choisit le dossier de destination du fichier d'exportation ensuite il (1) valide ou (2) annule l'exportation.

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.

Ergonomie de l'application

Notre application respecte les codes standards de conception d'interface homme-machine. Par exemple, dans le cas des boîtes de dialogue, les boutons « OK » et « Annuler » sont globalement en bas, à droite, et le bouton « OK » est à gauche du bouton « Annuler » (voir exemple ci-contre). De plus, le bouton « OK » est grisé seulement si les champs obligatoires (ici, « Nom du personnage » et « Série ») ne sont pas renseignés.

A screenshot of a dialog box titled "Nouveau personnage" with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains two input fields: "Nom du personnage :" and "Série :". Below the "Série :" field, there is a dropdown menu, the word "ou", and a button labeled "Nouvelle Série...". At the bottom right, there are two buttons: "OK" and "Annuler". The "OK" button is disabled (grayed out) because the "Série" field is empty.

La couleur de fond de l'application change selon le contexte. En effet, si le fond est rose saumon quand tous les personnages sont listés, il devient bleu lorsque l'utilisateur consulte la liste des personnages d'une série, et vert s'il consulte un groupe. Ainsi, l'utilisateur peut savoir en un coup d'œil comment la liste des personnages est filtrée.

Dans certains cas, des symboles accompagnent le texte des éléments des menus (voir exemple ci-contre). Ici, par exemple, un « + » se situe à côté de « Nouveau groupe ». L'utilisateur comprend donc immédiatement que cette entrée du menu lui permet d'ajouter quelque chose.

