Pour réaliser le diagramme de cas d’utilisation nous avons fait le choix de prendre en compte un cadre d’étude limité aux actions de l’utilisateur et du serveur. C’est d’ailleurs nos deux principaux acteurs du diagramme. Nous pouvons facilement le remarquer au vu du nombre de liens que chacun détient.

Les acteurs

Nous avons identifié huit acteurs différents. Les voici :

* L’utilisateur
* L’administrateur
* Facebook
* Le téléphone
* Le serveur de *Contagion*
* Le serveur des cartes
* Le serveur des publicités
* Le serveur des scores

Plusieurs acteurs dans notre cadre d’étude sont qualifiés de « serveur ». Mais nous n’avons pas de relation d’héritage entre eux : ceci est dû d’une part aux actions trop différentes de chacun, mais aussi d’autre part, au fait que le serveur des scores et le serveur des publicités sont considérés externes à notre cadre d’étude.

Aussi, une relation d’héritage existe entre un administrateur et un utilisateur. Nous avons considéré qu’un administrateur avait la possibilité d’utiliser l’application comme un utilisateur lambda. Seulement des actions en plus lui sont conférés.

Le cadre d’étude

Nous avons plusieurs « sous » -cadre d’études distincts. Les voici, avec quelques explications lorsque cela est nécessaire.

* Informations de l’utilisateur et accession à l’application

Pour qu’un utilisateur se connecte, il doit renseigner son login et son mot de passe. Ce sont des cas d’utilisations que nous avons choisi de ne pas représenter, en les considérant comme implicites. Il en va de même pour le formulaire à remplir lors de l’inscription. En revanche, le fait de modifier est bien représenté car il est bien distinct des deux autres citées plus tôt.

* L’ajout d’amis

L’utilisateur a la possibilité d’ajouter des amis de plusieurs manières différentes. Nous avons choisi de ne pas les représenter pour éviter de surcharger le diagramme.

* Compte Facebook

Ici, nous n’avons pas représenté le fait que l’utilisateur rentre son mot de passe et son login de son compte Facebook. Nous avons en effet considéré que c’était des cas d’utilisations propre à Facebook, qui sortaient alors de notre cadre d’étude. En revanche, le fait de partager une image peut venir de deux cas d’utilisations qui appartiennent à la sous-section définie juste après.

* Aimer et poster une image

Aimer et poster une image sont des cas d’utilisations que nous avons choisi de lier avec le cas « Partager une image » de Facebook. En effet pour un utilisateur sont les seuls moments où il peut interagir avec son compte Facebook

* Système d’affichage d’une image (ou d’une publicité)

Lorsque l’utilisateur navigue sur l’application, il affiche continuellement de nouvelles images. Or, le but de l’application est d’afficher des images en fonction de sa position. C’est alors par le téléphone, que le serveur peut récupérer la position du téléphone, et donc celle de l’utilisateur. Mais aussi, il se peut que le serveur choisisse d’afficher une publicité (il doit alors communiquer avec le serveur des publicités), à la place d’une image. Donc finalement, un utilisateur apparaître soit une image, soit une publicité sur son fil de navigation ce qui explique la note.

* Affichage d’informations sur une image

Les informations d’une image appartiennent à la classe image en elle-même dans notre représentation. Il n’y a alors pas besoin de faire de requêtes auprès du serveur pour avoir les informations sur une image. En revanche pour calculer les scores, nous faisons appel à un serveur externe : le serveur des scores.

* Signalement d’image

S’il le souhaite l’utilisateur peut choisir de signaler une image. C’est l’administrateur qui se charge de l’examiner et de décider alors du sort de l’image.

**Le cas d’utilisation « envoyer un sms »**

L’action d’envoyer un sms peut-être effectuer pour trois objectifs bien différents. Le premier pour envoyer une demande d’ami, le deuxième pour confirmer une inscription et le dernier pour prévenir un utilisateur de la censure de son image. Nous avons alors regroupé ces trois actions, pour une meilleure lisibilité. De plus pour ces trois objectifs, le serveur a un rôle à jouer.