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. 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.

* Actions d’un utilisateur sur une image
* Système d’affichage d’une image (ou d’une publicité)
* Affichage d’informations sur une image

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.

* Signalement d’image

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

L’action d’envoyer un sms peut-être effectuer pour deux objectifs bien différents. Le premier pour envoyer une demande d’ami, l’autre pour confirmer une inscription. Nous avons alors regroupé ces deux actions, pour une meilleure lisibilité. De plus pour ces deux objectifs, le serveur à un rôle à jouer.