**Inscription**

Niveau : But utilisateur

But : Créer un compte sur le système

Acteur principal : Internaute

Scénarii :

1. L’internaute rempli le formulaire en saisissant nom, prénom, adresse mail, mot de passe et sa confirmation, date de naissance, adresse et numéro de téléphone. Il valide le formulaire.
2. Le système confirme la bonne réception du formulaire et envoi un mail pour activer le compte.
3. L’internaute clique sur le lien d’activation du mail envoyé par le système.
4. Le système confirme à l’utilisateur que son compte est bien activé.

Autres scénarii :

2.a. L’adresse mail existe déjà dans la base de données.

2.a.1 Le système demande à ce qu’une autre adresse mail soit rentrée.

2.b Le mot de passe rentré ne respecte pas les consignes de sécurité.

2.b.1 Le système demande à ce qu’un autre mot de passe conforme soit rentré.

2.c Le mot de passe de confirmation ne correspond pas avec le mot de passe rentré.

2.c.1 Le système invite l’internaute à reconfirmer le mot de passe en mettant le même que celui choisi.

2.d L’adresse mail n’existe pas.

2.d.1 Le système demande de rentrer une bonne adresse mail.

**Connexion**

Niveau : sous-fonction

But : authentifier l’internaute auprès du système

Acteur principal : Internaute

Scénarii :

1. L’internaute saisit son adresse mail avec laquelle il s’est inscrit (login) et son mot de passe, et clique sur « Se connecter ».
2. Le système envoie une clef de session, et renvoie l’internaute vers sa page « profil ».

Autre scénarii :

2.a Le login n’existe pas dans la base de données du système.

2.a.1 Le système envoie un message d’erreur et propose de rediriger l’internaute vers la page d’inscription.

2.b Le mot de passe n’est pas correct.

2.b.1 Le système envoie un message d’erreur et propose de rediriger l’internaute vers la page d’inscription.

**Financer projet**

Niveau : But utilisateur

But : Investir dans la mission pour devenir sponsor de la mission

Acteur principal : Sponsor

Scénarii :

1. Le sponsor rempli un formulaire pour renseigner les coordonnées de l’organisation qu’il représente.
2. Le sponsor saisit le montant du financement et clique sur payer.
3. Le sponsor renseigne les coordonnées bancaires.
4. Le transfert bancaire se réalise.
5. Le rang du sponsor est dévoilé au sponsor, et lui indique s’il figure parmi les Grands Sponsors.

Autres scénarii :

1.a. Nous ne sommes plus dans la phase de financement. Un message est dévoilé au sponsor.

1.a.1 Le sponsor est invité à retourner sur la page d’accueil.

4.a. Les coordonnées bancaires comportent des erreurs.

4.a.1 Le sponsor rentre ses coordonnées bancaires en les corrigeant.

5.a. Le transfert bancaire n’a pas abouti pour une raison externe au système décrit.

5.a.1. L’erreur est notifiée au sponsor.

6.1 Le sponsor rentre parmi les 30 plus grands sponsors

6.1.1 Un mail lui est envoyé pour lui confirmer sa position.

6.1.2 Un mail est envoyé au 31ème sponsor pour lui indiquer qu’il ne fait plus parti des Grands Sponsors.

**Connaître rang**

Niveau : Sous-fonction

But : Prendre connaissance du classement du financement du sponsor par rapport aux autres sponsors.

Acteur principal : Sponsor

Scénario :

1. Le sponsor prend connaissance de son rang par rapport aux autres utilisateurs.

Autre scénario :

2.1 Le sponsor augmente son financement pour être mieux classé.

2.1.1 Si le sponsor rentre parmi les 30 plus grands sponsors, un mail lui est envoyé pour lui confirmer sa position.

2.1.2 Si le sponsor rentre parmi les 30 plus grands sponsors, un mail est envoyé au 31ème sponsor pour lui indiquer qu’il ne fait plus parti des Grands Sponsors.

**Augmenter financement**

Niveau : But utilisateur

But : Augmenter l’argent déjà investi dans le projet

Acteur principal : Sponsor

Scénarii :

1. Le sponsor saisit le montant qu’il souhaite rajouter à celui déjà investi et clique sur payer.
2. Le transfert bancaire se réalise.
3. Le nouveau rang du sponsor lui est dévoilé.

Autre Scénarii

3.a. Le transfert bancaire n’a pas abouti pour une raison externe au système décrit.

3.a.1 L’erreur est notifiée au sponsor.

4.1 Le sponsor rentre parmi les 30 plus grands sponsors

4.1.1 Un mail lui est envoyé pour lui confirmer sa position.

* + 1. Un mail est envoyé au 31ème sponsor pour lui indiquer qu’il ne fait plus parti des Grands Sponsors.