

DriveMyNight project

Colliard Thibaut



Table des matières

Introduction	3
Analyse	4
Présentation du projet.....	4
a) Les visiteurs.....	4
b) Les utilisateurs.....	4
c) Les utilisateurs ayant ajouté un véhicule	4
Uses Case	4
a) Use case de la vue des visiteurs du site :	4
b) Use case de la vue des utilisateurs du site :	5
Maquettes.....	6
a) Visiteur du site web	6
b) Page de connexion	6
c) Inscription / création de compte	7
d) Page utilisateur	7
e) Ajout d'un véhicule.....	8
f) Page créateur de véhicule	8
g) Page modification de profil	9
Diagramme d'activité	9
a) Activité connexion	9
b) Activité ajouter une voiture	10
Diagramme de séquence systèmes	11
c) Séquence système se connecter :	11
d) Séquence système rejoindre une voiture	12
Schémas ER.....	13
Conception	14
Diagrammes de classe	14
a) Client	14
b) Serveur.....	15
Schéma relationnel	16
Diagramme séquence interactions.....	16
a) Login.....	16
b) Rejoindre une voiture	17
Conceptions des tests.....	17



Introduction

Ce projet vise à créer une plateforme de covoiturage innovante destinée aux participants de soirées et événements, leur permettant de partager des trajets en toute sécurité.



Analyse

Présentation du projet

En connectant les conducteurs sobres ayant des places disponibles avec ceux qui cherchent un moyen sûr de rentrer chez eux, nous offrons une solution pratique et responsable face aux risques de conduite après consommation d'alcool. Cette initiative promeut non seulement la sécurité routière, mais encourage également une culture du partage et de la solidarité au sein de la communauté festive.

Les fêtards qui ne consomment pas d'alcool pourront renseigner leur véhicule comprenant leur trajet sur la plateforme et les fêtards alcoolisés pourront rejoindre un véhicule.

a) Les visiteurs

La plateforme nécessitera une authentification pour être utilisée, les visiteurs ne pourront que se connecter ou s'inscrire.

b) Les utilisateurs

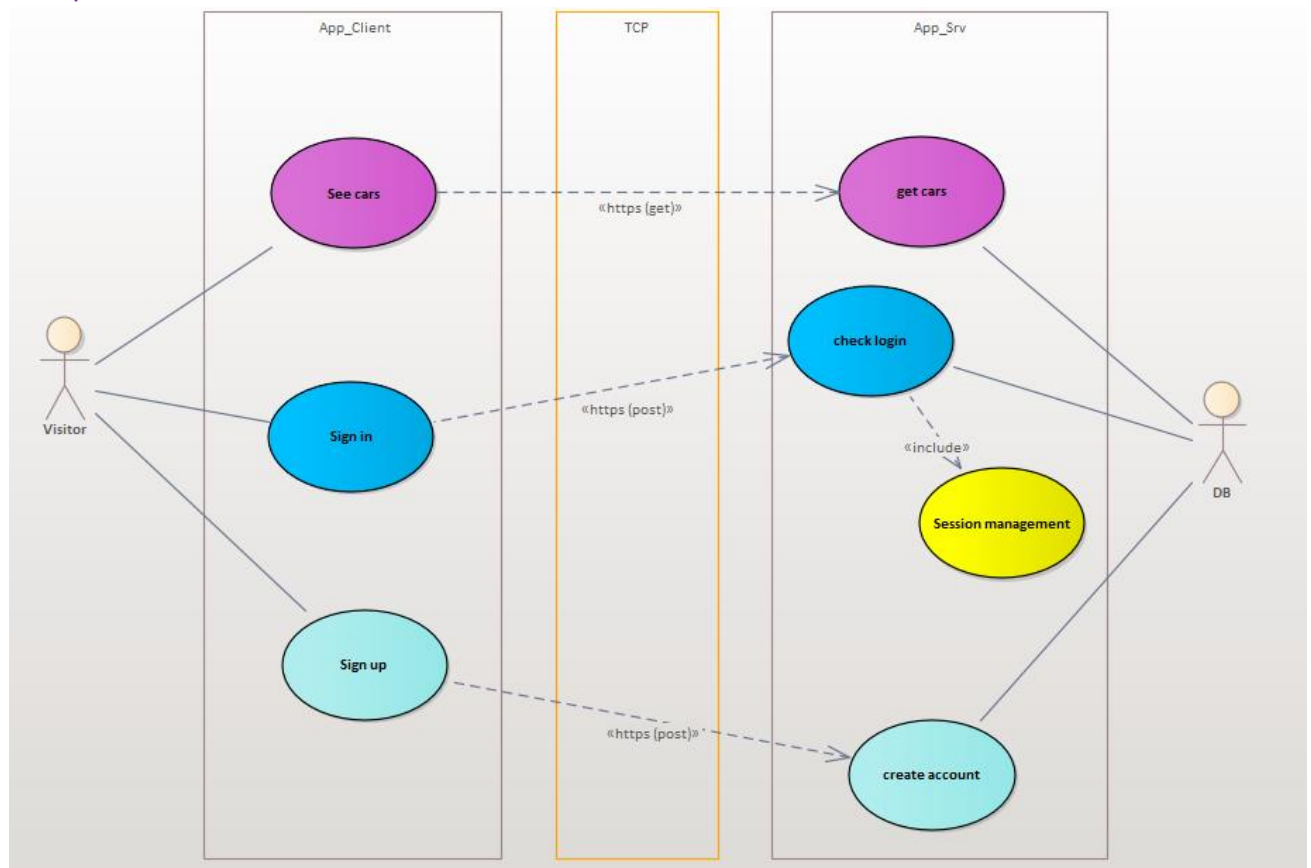
Les utilisateurs pourront rejoindre un véhicule ou en ajouter un. Ils pourront aussi se déconnecter et modifier leur profil.

c) Les utilisateurs ayant ajouté un véhicule

Les utilisateurs ayant ajouté un véhicule ne pourront plus voir les autres véhicules, ils pourront uniquement modifier le leur.

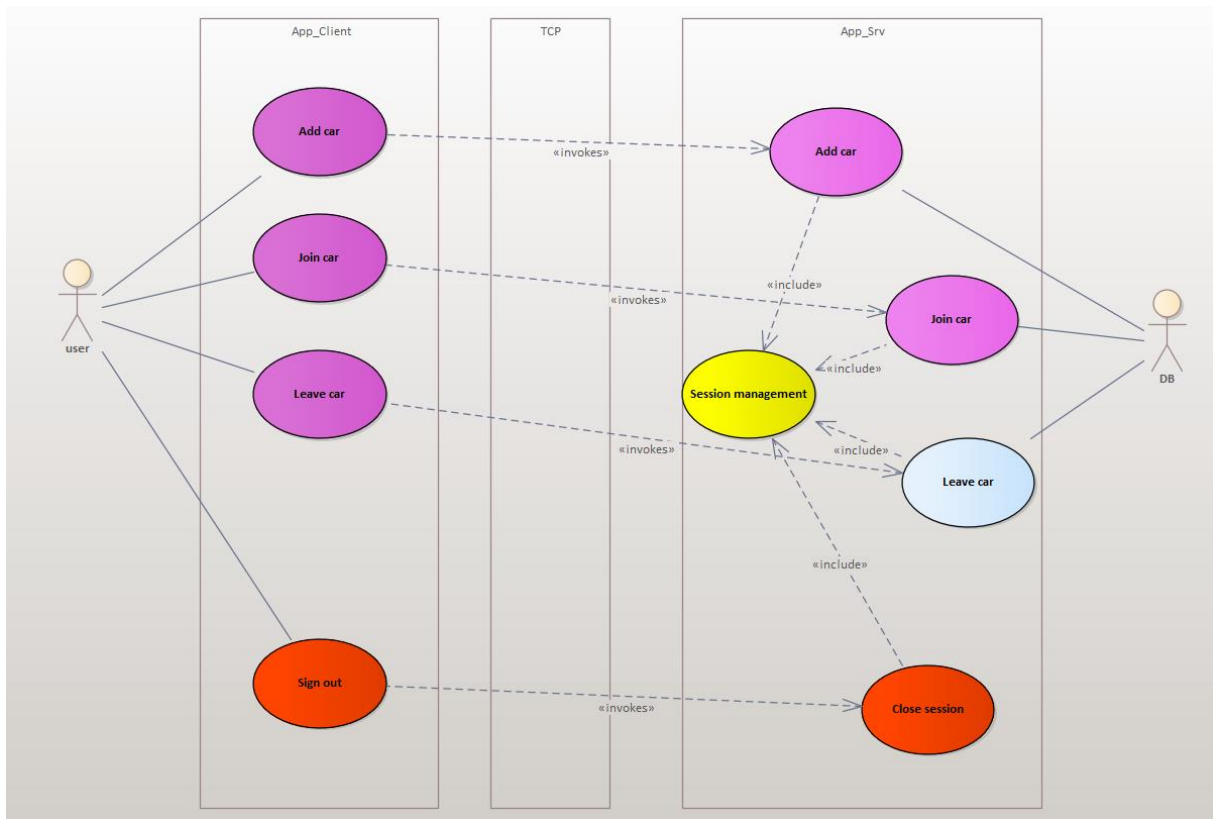
Uses Case

a) Use case de la vue des visiteurs du site :



Un visiteur peut voir les voitures de la soirée, il peut créer un compte ou se connecter.

b) Use case de la vue des utilisateurs du site :

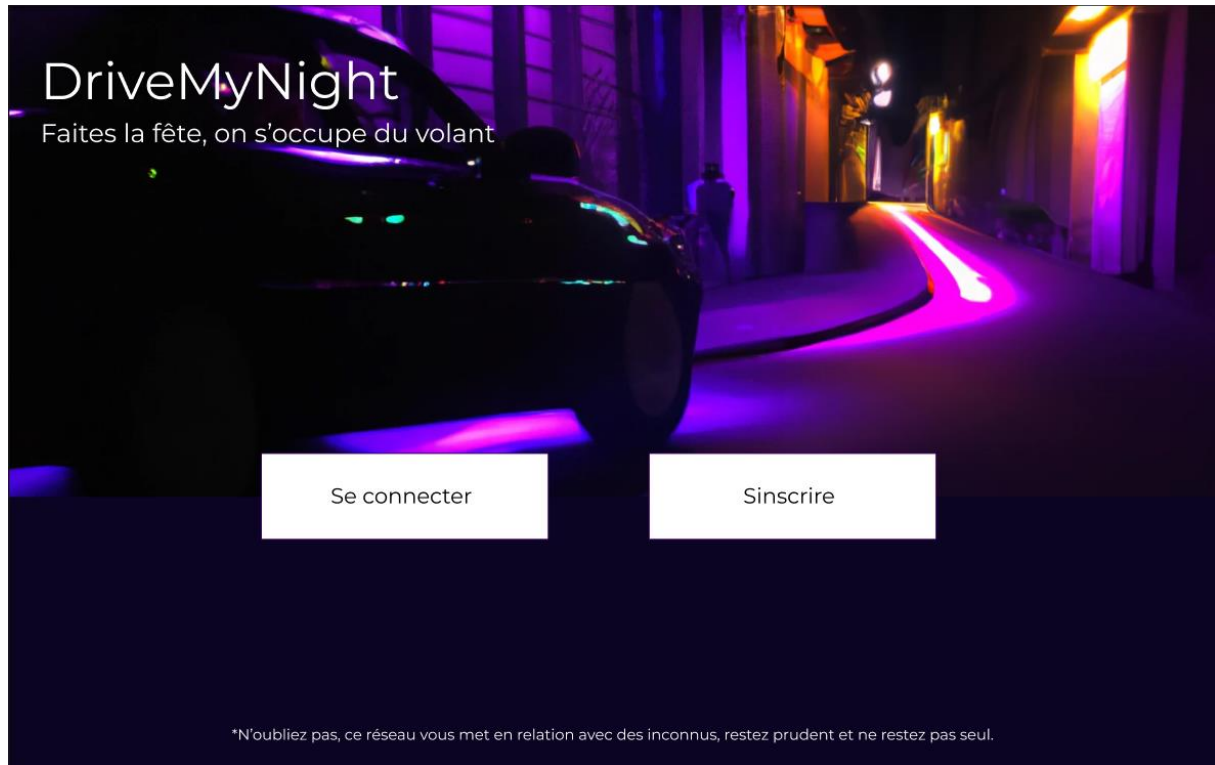


L'utilisateur peut ajouter une voiture, il peut rejoindre une voiture et quitter une voiture, il peut aussi se déconnecter de l'application.



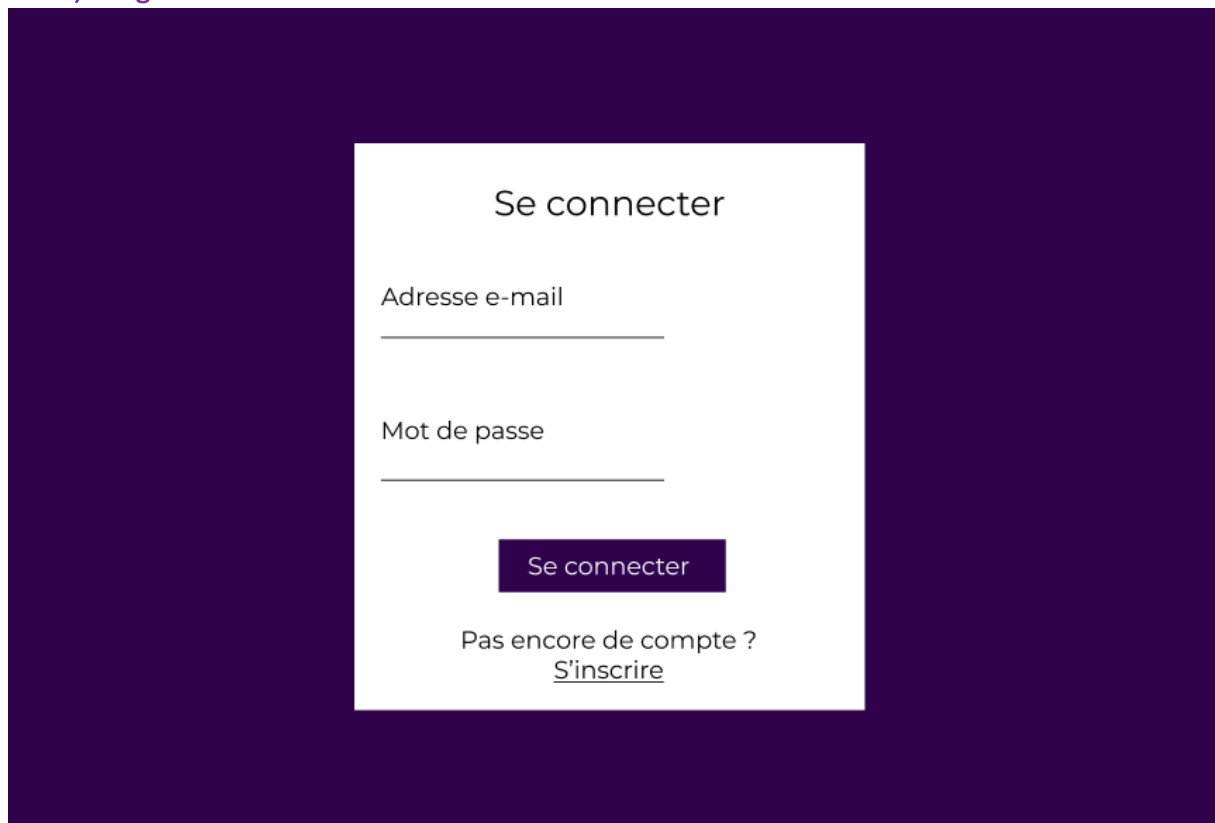
Maquettes

a) Visiteur du site web



Lorsqu'un utilisateur arrivera sur ce site web, il y aura une vue attractive avec une ambiance reflétant le thème du site.

b) Page de connexion



La page de connexion sera simple ne demandant que l'adresse e-mail et le mot de passe de l'utilisateur.

c) Inscription / création de compte



S'inscrire

Adresse e-mail

Nom

Prénom

Mot de passe

Confirmer le mot de passe

 Ajouter une photo de profil

S'inscrire

Déjà un compte ?
[Se connecter](#)

La page d'inscription demande différentes entrées et la possibilité d'ajouter une photo de profil.

d) Page utilisateur



 Marius **Se déconnecter** Ajouter une voiture
Modifier le profil

Différents filtres

	Jean-Eude 6 places restantes	Départ à hh:mm Direction de Fribourg
	Jean-Cérien 6 places restantes	Départ à hh:mm Direction de Fribourg
	Jean-BonCuit 6 places restantes	Départ à hh:mm Direction de Fribourg

Rejoindre ce véhicule



La page d'utilisateur permettra de rejoindre des véhicules, de se déconnecter, de modifier son profil ou encore d'ajouter une voiture.

e) Ajout d'un véhicule



Ajouter une voiture

Départ prévu à

Nombre de place(s)

En direction de

Ajouter des précisions sur le lieu et l'heure de rendez-vous

Pour ajouter un véhicule nous devront sélectionner une heure de départ (à la demi-heure prêt), le nombre de places disponibles (de 1 à 9) et la direction. L'utilisateur aura l'obligance de rentrer un commentaire précisant le lieu de rencontre pour ses passagers afin d'éviter de donner des données personnelles tel que des numéros de téléphone.

f) Page créateur de véhicule



Marius

Votre voiture

Départ prévu à

Nombre de place(s)

En direction de

blabla le commentaire

L'utilisateur qui aura ajouté une voiture dans le site, pourra la modifier et la supprimer. Il n'aura plus possibilité de voir les autres véhicules et donc d'en rejoindre.



g) Page modification de profil

Modifier le profil


Adresse e-mail
glouglou@exemple.com

Nom
Eude

Prénom
Jean

Mot de passe
xxx

Confirmer le mot de passe
xxx

 Changer la photo de profil

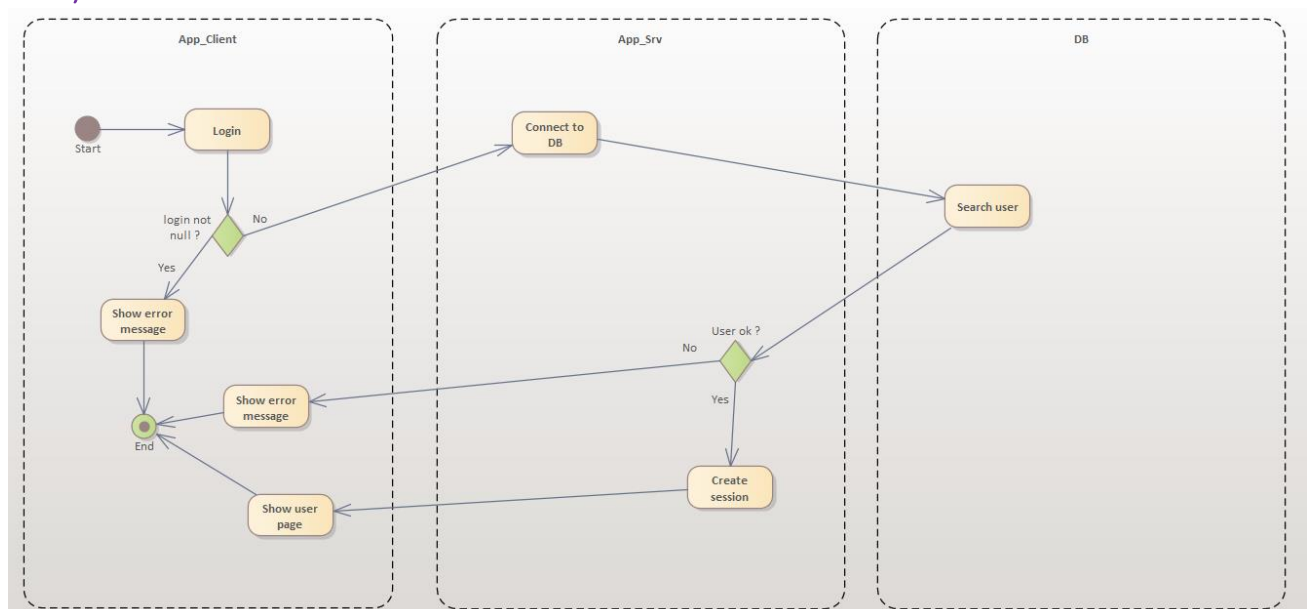
Enregistrer les changements

Supprimer le profil

Les utilisateurs pourront tout modifier sauf l'adresse e-mail, ils auront la possibilité de supprimer leur profil.

Diagramme d'activité

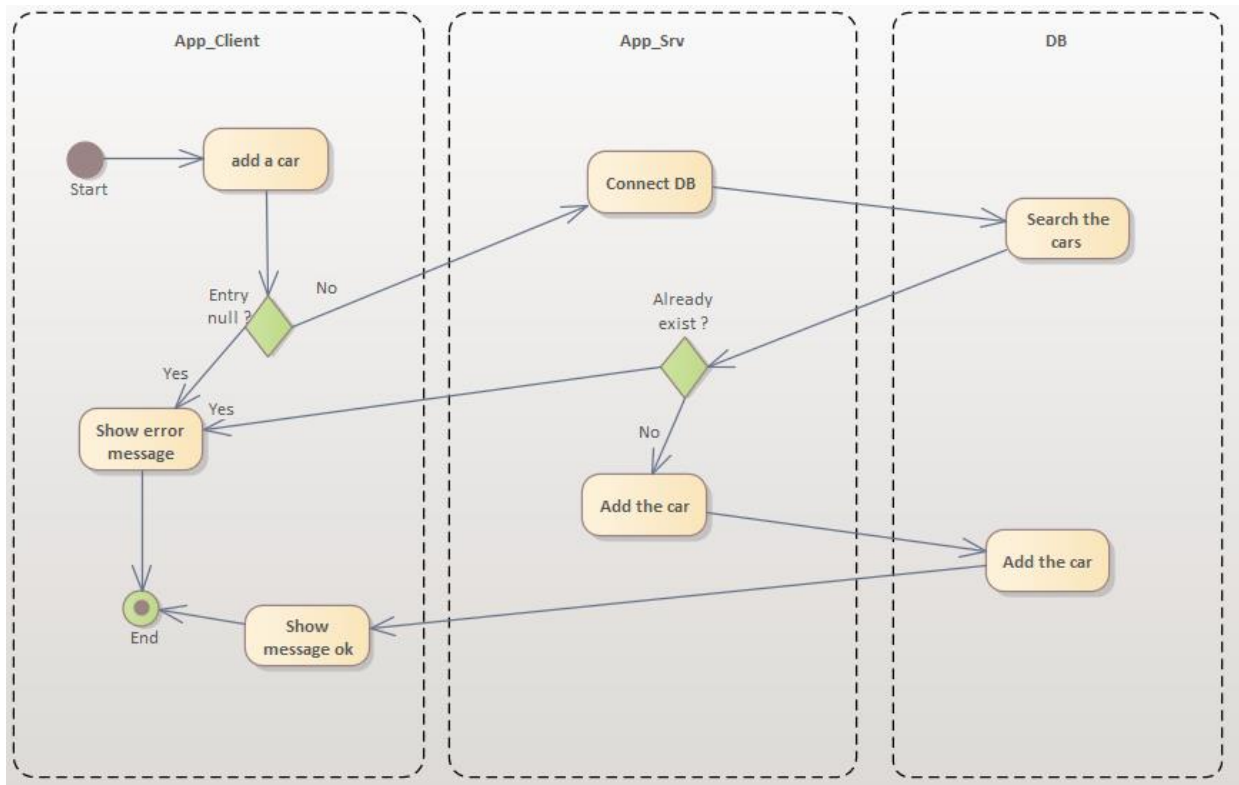
a) Activité connexion



Ce diagramme permet de visualiser les actions de l'utilisateur pour se connecter à son compte.



b) Activité ajouter une voiture

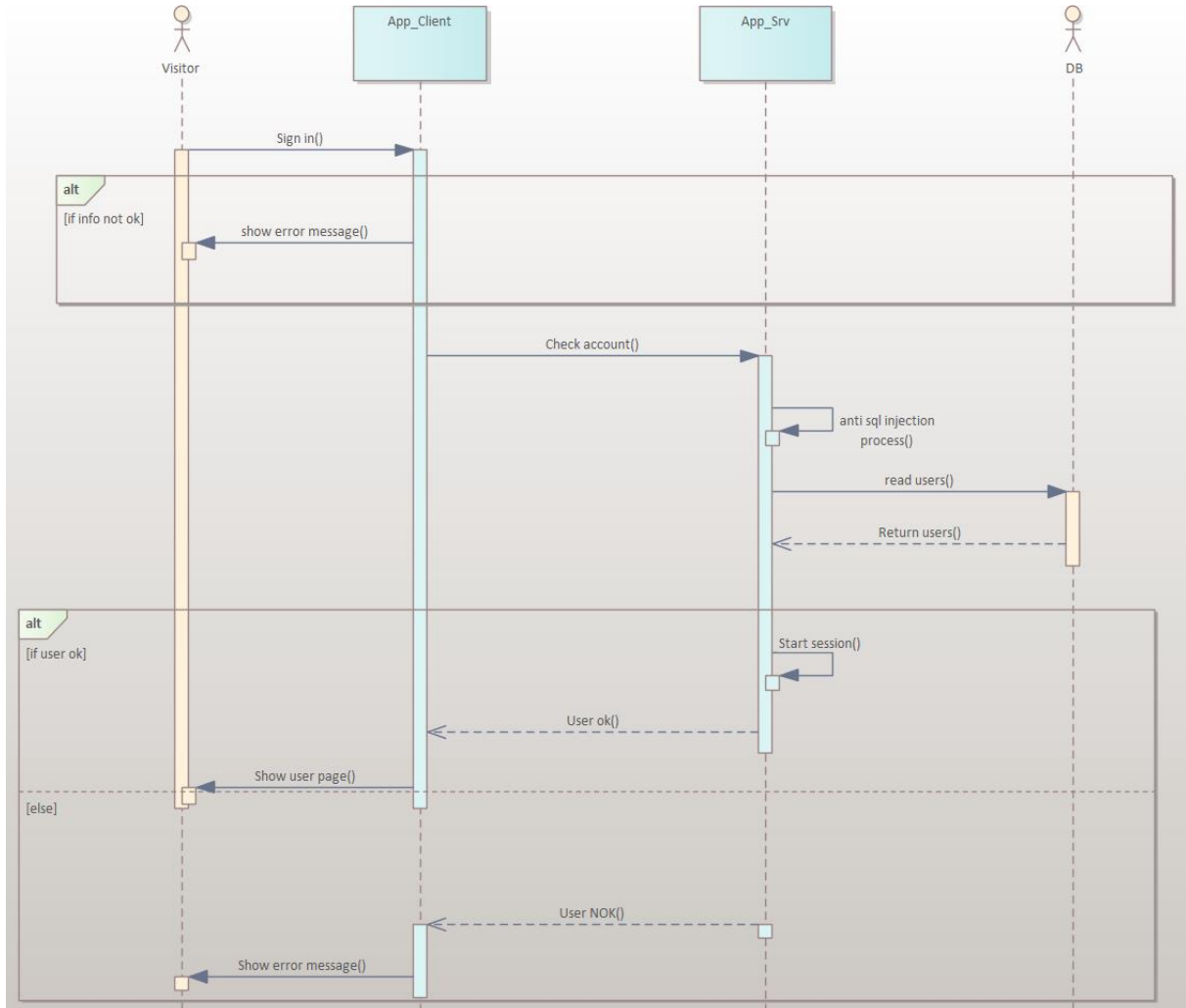


Ce diagramme permet de visualiser les activités de l'ajout d'une voiture dans la base de données.



Diagramme de séquence systèmes

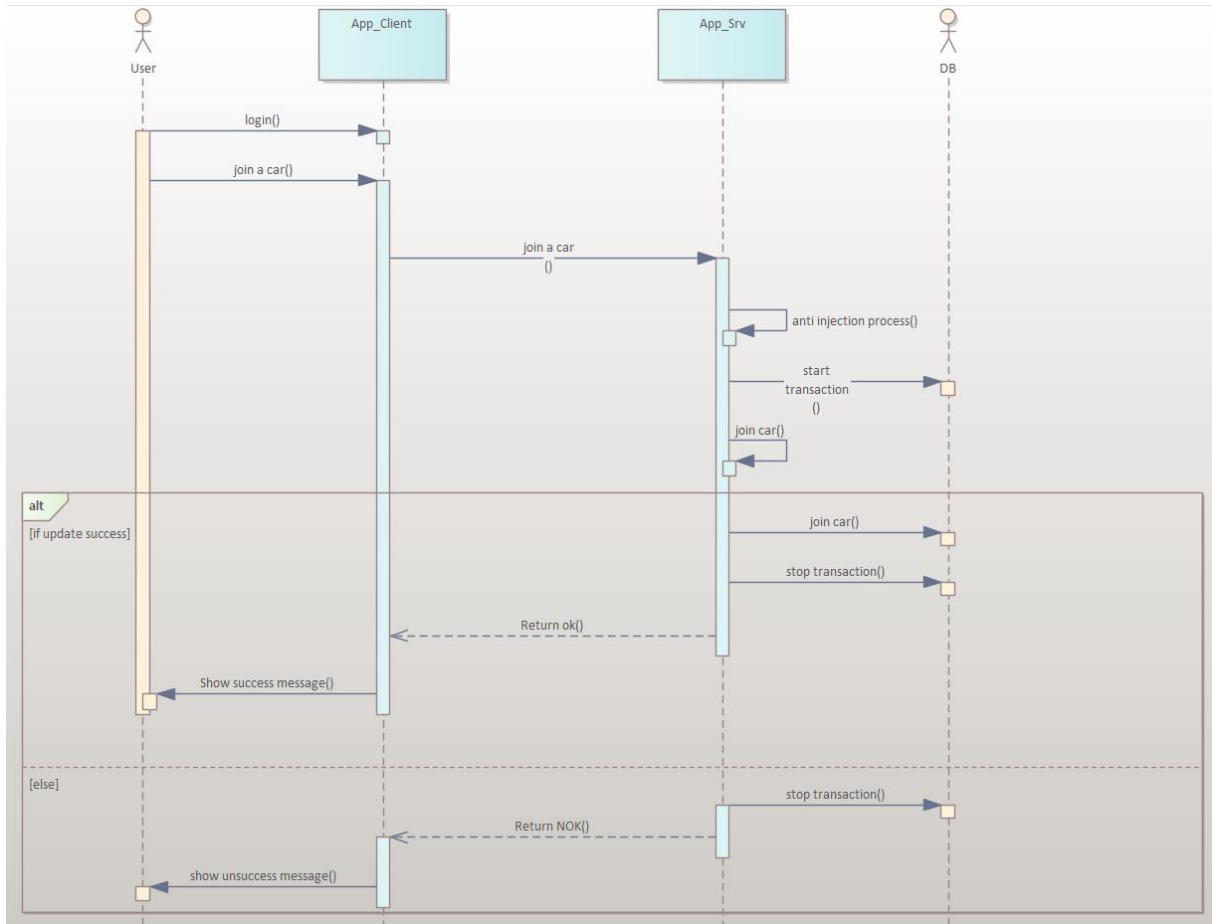
c) Séquence système se connecter :



Ce diagramme représente la connexion d'un utilisateur avec les étapes précises du déroulement de cette requête avec la gestion de certaines erreurs.



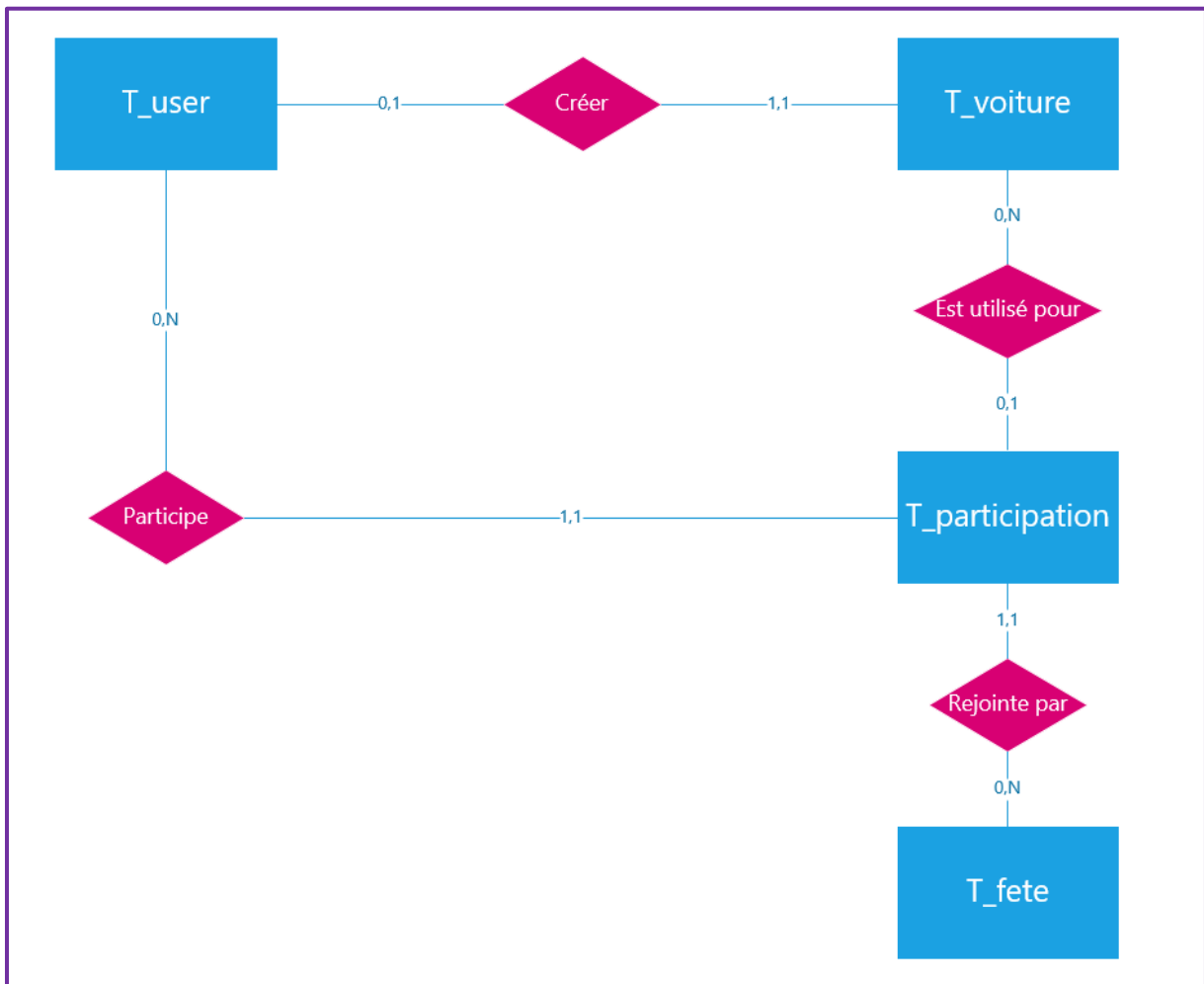
d) Séquence système rejoindre une voiture



Ce diagramme permet de visualiser le processus pour rejoindre une voiture en gérant différentes erreurs possibles.



Schémas ER



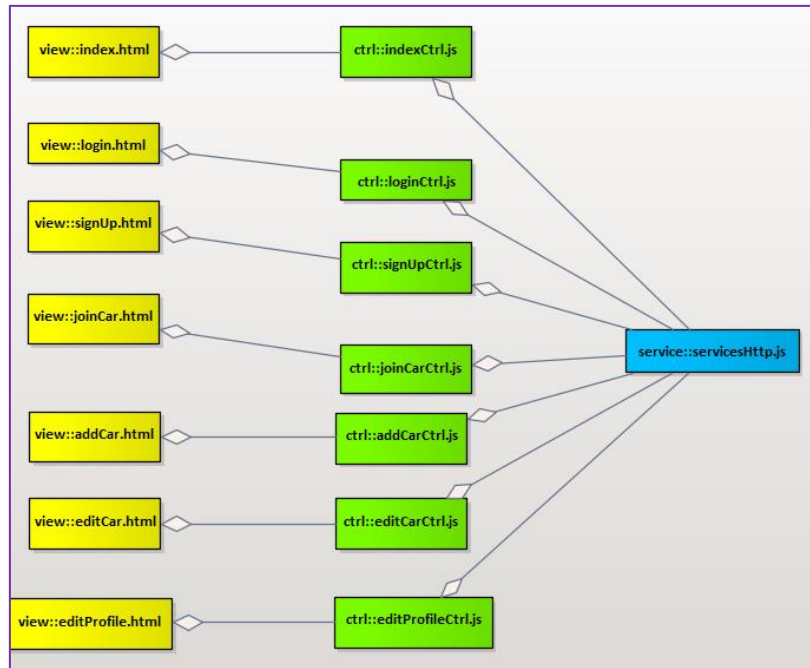
Dans la base de données, les utilisateurs pourront créer une voiture et la réutiliser dans les prochaines soirées, il y'a une table t_participation qui est prévu pour avoir des traces de tout ce qui se passe dans chaque fête (qui a participé à quelle fête et a ramené ou a été ramené par qui et quel véhicule).



Conception

Diagrammes de classe

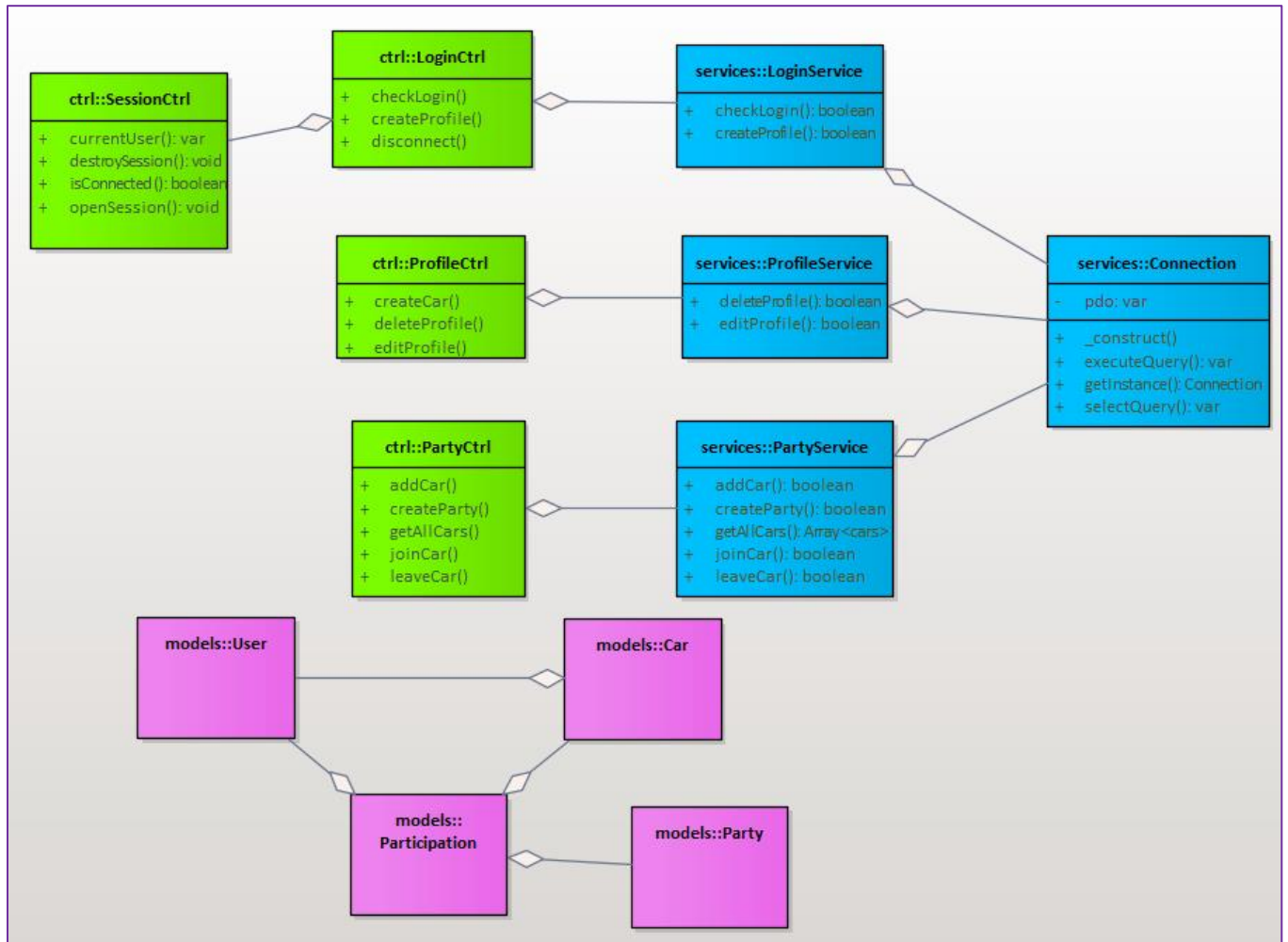
a) Client



Ce diagramme de classe représente toutes les vues du site ainsi que leur contrôleur et servicesHttp.js gère toutes les requêtes vers internet et vers la partie serveur.



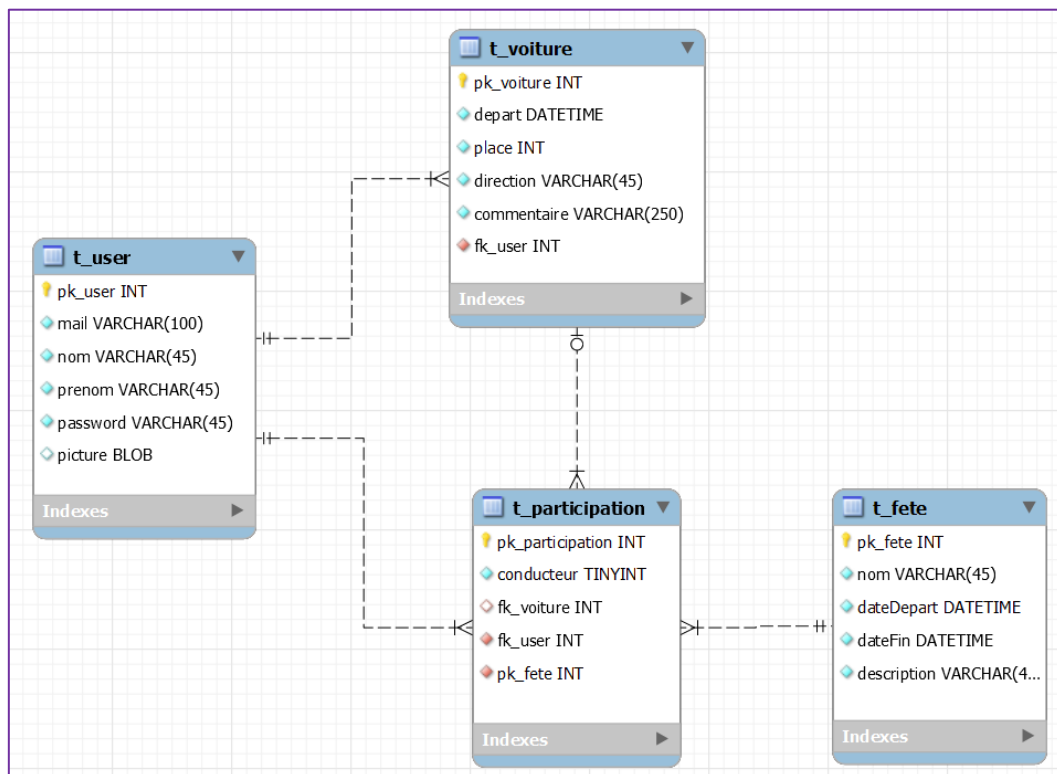
b) Serveur



Ce diagramme de classe représente les classes côté serveur pour le fonctionnement de l'application.



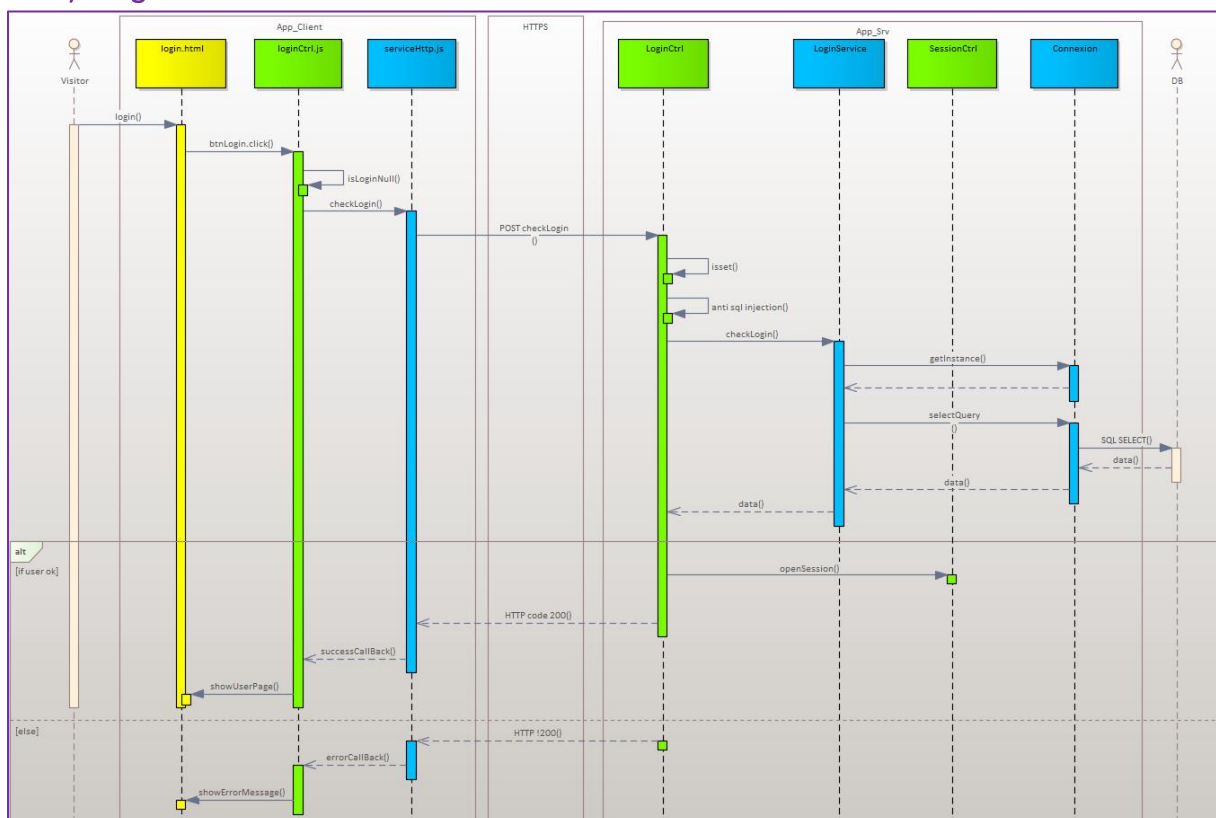
Schéma relationnel



Le schéma respecte les attentes du programmes et le schéma ER.

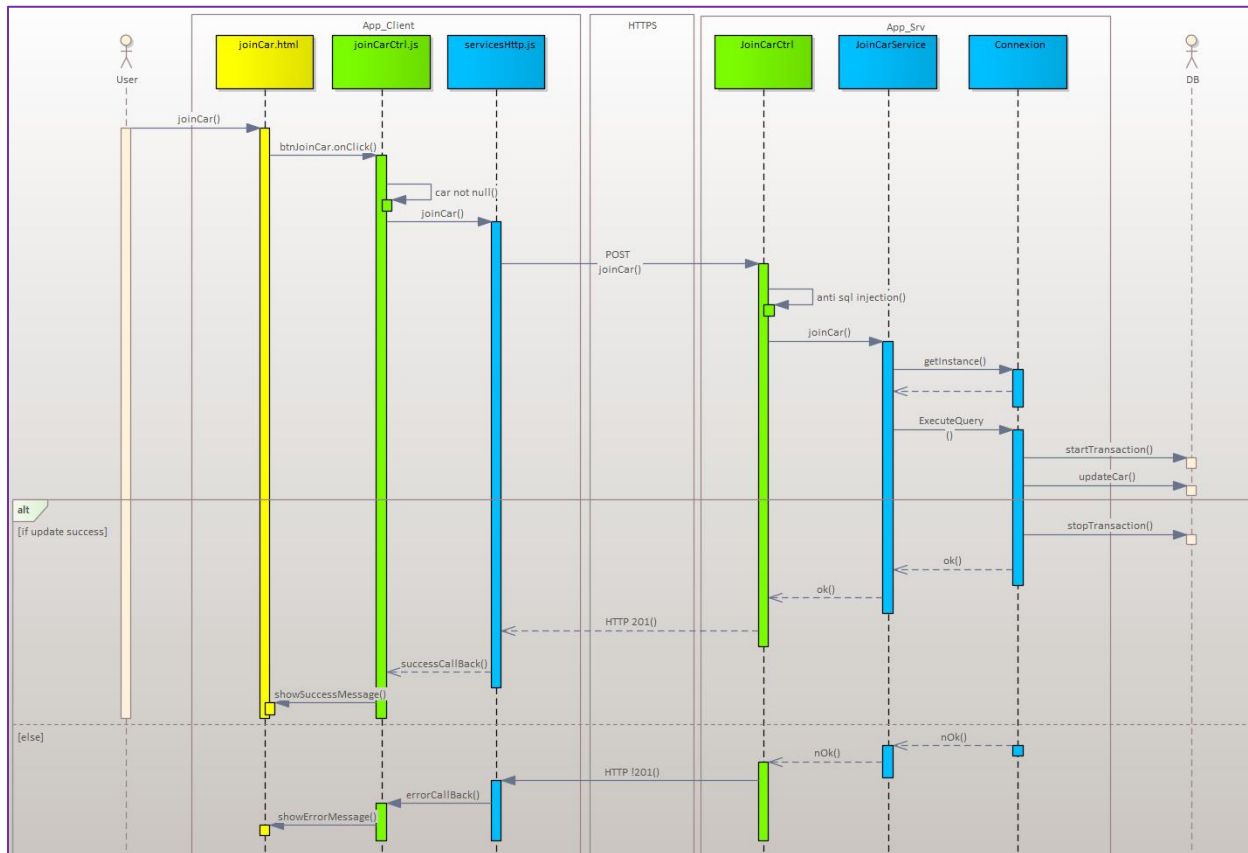
Diagramme séquence interactions

a) Login



Ce diagramme de séquence représente toutes les actions nécessaire à la tentative de connexion d'une personne en montrant en détail tous les appels de méthodes à travers les différentes classes du côté client et serveur.

b) Rejoindre une voiture



Ce diagramme de séquence représente toutes les actions nécessaire dès qu'un utilisateur tente de rejoindre une voiture en montrant en détaille tous les appels de méthodes à travers les différentes classes du côté client et serveur.

Conceptions des tests

Test No	Description	Condition(s) préalable(s)	Action	Résultat attendu
1	Connexion d'un utilisateur	Avoir cliqué sur le bouton « Se connecter »	Entrer une adresse mail et un mot de passe et se connecter	Si l'utilisateur est correct alors charger la page suivante, si il est incorrecte afficher un message d'erreur
2	Inscription d'un visiteur	Avoir cliqué sur le bouton « S'inscrire »	Remplir le formulaire puis s'inscrire	Si toutes les données sont correctes affiche un message de succès, sinon d'erreur
3	Rejoindre une voiture	S'être connecté	Sélectionner une voiture et cliquer « rejoindre »	Si l'utilisateur rejoint la voiture alors message de succès, sinon d'erreur
4	Se déconnecter de la plateforme	Être connecté	Cliquer sur le bouton « se déconnecter »	L'utilisateur est déconnecté et il est ramené à la première page
5	Filtrer les véhicules	Être	Utiliser les filtres de	La voitures sont filtrées en



		connecté	véhicules et les appliquer	fonction du filtre
6	Ajouter une voiture	Être connecté et avoir cliqué « Ajouter une voiture »	Remplir le formulaire et ajouter la voiture	Si le formulaire est correctement rempli et que le véhicule a été ajouté message de succès, sinon d'erreur
7	Modifier une voiture	Être connecté et avoir déjà créé une voiture	Remplir le formulaire et modifier la voiture	Si le formulaire est correctement rempli et que le véhicule a été modifié message de succès, sinon d'erreur
8	Suppression d'une voiture	Être connecté et avoir déjà créé une voiture	Cliquer « supprimer le véhicule »	Si le véhicule a été supprimé alors message de succès et retour sur la page de l'utilisateur, sinon message d'erreur
9	Modification d'un utilisateur	Être connecté	Cliquer « modifier le profil », remplir le formulaire et enregistrer les changements	Si le formulaire est correctement rempli et que le profil a été modifié alors message de succès, sinon d'erreur
10	Suppression d'un profil	Être connecté	Cliquer « Supprimer le profil » dans la page de modification de profil	Si le profil a été supprimé correctement alors message de succès, sinon d'erreur

