



Analyse fonctionnelle UML

Version finale date : 7/10/16

MOA

BMYP

MOE

(G3B6)

Fayez DEBBABI

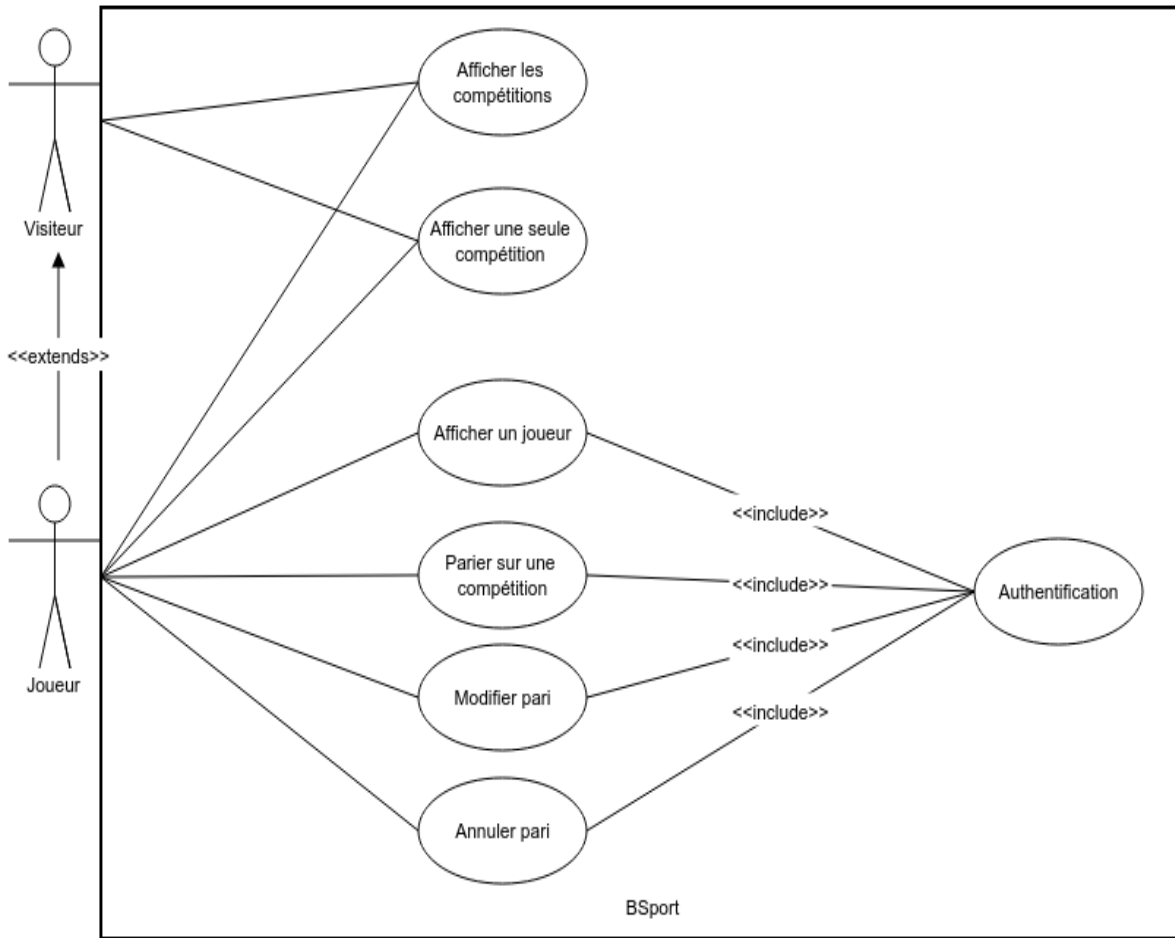
Souleymane DIEYE

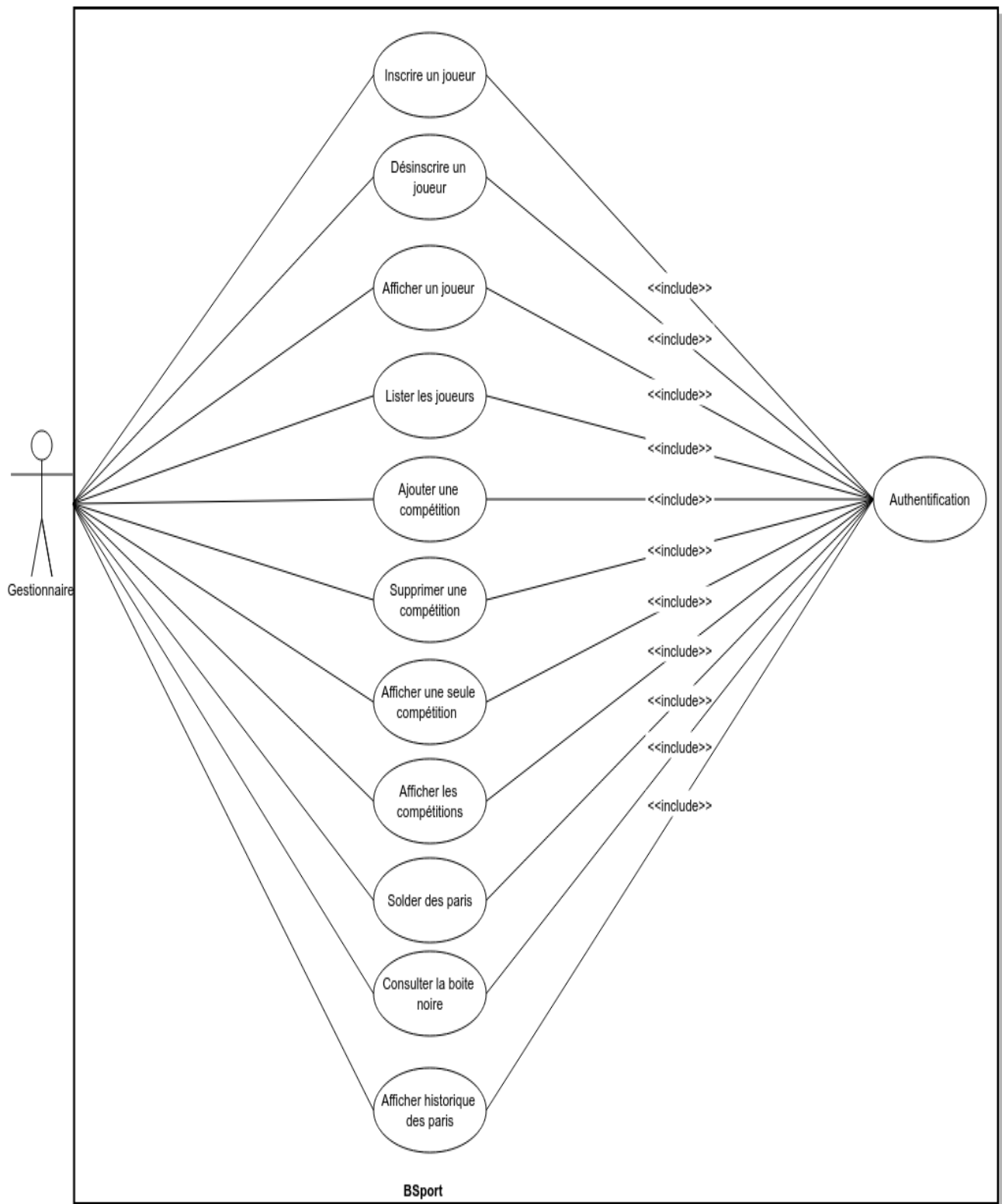
Ahmed ELMORSY

Sommaire

<u>1. Diagramme des cas d'utilisation</u>	<u>4</u>
<u>2. Descriptions des cas d'utilisation</u>	<u>6</u>
<u>2.1 Gestion authentification</u>	<u>6</u>
<u>2.2 Gestion Joueur</u>	<u>7</u>
<u>2.3 Gestion Compétition</u>	<u>9</u>
<u>2.4 Gestion Pari</u>	<u>11</u>
<u>2.5 Gestion Boite Noire</u>	<u>14</u>
<u>3. Diagramme de Séquence</u>	<u>15</u>
<u>3.1 Parier sur une compétition</u>	<u>15</u>
<u>3.2 Ajouter une compétition</u>	<u>16</u>
<u>3.3 Afficher une seule compétition</u>	<u>17</u>

1. Diagramme des cas d'utilisation





2. Descriptions des cas d'utilisation

2.1 Gestion authentification

Nom du cas d'utilisation	Authentification
Acteur initiateur	Gestionnaire OU Joueur
Objectif	Entrer dans le système pour avoir accès à différentes fonctionnalités
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none">1. Acteur fournit le mot de passe (gestionnaire) ou son Pseudo et mot de passe (joueur)2. Système donne accès aux différents services relatifs à l'authentifé.
Extension	<ul style="list-style-type: none">→ Mot de passe incorrect :<ul style="list-style-type: none">◆ Erreur→ Pseudo incorrect pour le joueur :<ul style="list-style-type: none">◆ Erreur

2.2 Gestion Joueur

Nom du cas d'utilisation	Inscrire un joueur
Acteur initiateur	Gestionnaire
Objectif	Enregistrement des données associées au nouveau joueur.
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none">1. Gestionnaire doit s'authentifier en utilisant « Authentifier »2. Donner le nom, prénom, pseudo et date de naissance3. Système donne la confirmation
Extensions	<ul style="list-style-type: none">→ Authentification non réussite<ul style="list-style-type: none">◆ Erreur→ Nom, prénom ou pseudo ne respectent pas les contraintes imposées<ul style="list-style-type: none">◆ Erreur→ Le pseudo existe déjà dans le système<ul style="list-style-type: none">◆ Erreur

Nom du cas d'utilisation	Désinscrire un joueur
Acteur initiateur	Gestionnaire
Objectif	Suppression des données associées au joueur
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none">1. Gestionnaire doit s'authentifier en utilisant « Authentifier »2. Entrer pseudo du joueur.3. Confirmer le choix de suppression4. Système donne la confirmation de bon déroulement de la suppression
Extensions	<ul style="list-style-type: none">→ Authentification non réussite<ul style="list-style-type: none">◆ Erreur→ Pseudo n'existe pas dans le système<ul style="list-style-type: none">◆ Erreur→ Le client a de l'argent dans son compte

- ◆ Avertissement et appellation débiter compte
- Le client a des paris en cours
- ◆ Avertissement de non possibilité de retrait d'argents déjà mise en jeu (en cas de gain la somme revient dans la boîte noire)

Nom du cas d'utilisation	Afficher un joueur
Acteur initiateur	Gestionnaire OU Joueur
Objectif	Liste des données enregistrées d'un joueur particulier.
Scénario principal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gestionnaire OU joueur doivent s'authentifier en utilisant « Authentifier » 2. Si c'est le gestionnaire, il faut avoir le pseudo du joueur 3. Système donne les informations (le nom, prénom, pseudo et date de naissance, solde, paris en cours)
Extensions	
	<ul style="list-style-type: none"> → Authentification non réussite <ul style="list-style-type: none"> ◆ Erreur → Pseudo n'existe pas dans le système <ul style="list-style-type: none"> ◆ Erreur

Nom du cas d'utilisation	Lister les joueurs
Acteur initiateur	Gestionnaire
Objectif	Liste des données enregistrées de chacun des joueurs enregistrés.
Scénario principal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gestionnaire doit s'authentifier en utilisant « Authentifier » 2. Système donne la liste des joueurs inscrits dans le logiciel.
Extensions	
	<ul style="list-style-type: none"> → Authentification non réussite <ul style="list-style-type: none"> ◆ Erreur

2.3 Gestion Compétition

Nom du cas d'utilisation	Ajouter une compétition
Acteur initiateur	Gestionnaire
Objectif	Ajouter les différents détails d'une compétition (Compétiteurs, nom de la compétition , date de compétition, Type compétition)
Scénario principal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gestionnaire doit s'authentifier en utilisant « Authentifier » 2. Donner le nom, date début et fin pour la compétition, les compétiteurs et le type de compétition. 3. Système donne les informations
Extensions	
	<ul style="list-style-type: none"> → Authentification non réussite <ul style="list-style-type: none"> ◆ Erreur → Entrées ne respectent pas les contraintes <ul style="list-style-type: none"> ◆ Erreur

Nom du cas d'utilisation	Afficher une seule compétition
Acteur initiateur	Gestionnaire OU Joueur OU Visiteur
Objectif	Liste les détails déjà enregistrés d'une seule compétition
Scénario principal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Donne le nom de compétition 2. Système donne les informations
Extensions	
	<ul style="list-style-type: none"> → Compétition n'existe pas dans le système <ul style="list-style-type: none"> ◆ Erreur

Nom du cas d'utilisation	Afficher les compétitions
Acteur initiateur	Gestionnaire OU Joueur OU Visiteur
Objectif	Afficher la liste des compétitions
Scénario principal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entrer période. 2. Système donne les compétitions, si elles existent, qui se déroulent dans cette période.
Extensions	
	<p>→ Date inversée (date supérieur inférieure à la date inférieure)</p> <p>◆ Erreur</p>

Nom du cas d'utilisation	Supprimer une seule compétition
Acteur initiateur	Gestionnaire
Objectif	Suppression d'une compétition particulière
Scénario principal	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gestionnaire doit s'authentifier en utilisant « Authentifier » 2. Entrer le nom de la compétition 3. Supprimer la compétition 4. Confirmer la suppression 5. Confirmation de bon déroulement de la suppression
Extensions	
	<p>→ Authentification non réussite</p> <p>◆ Erreur</p> <p>→ Compétition n'existe pas</p> <p>◆ Erreur</p>

2.4 Gestion Pari

Nom du cas d'utilisation	Solder des paris
Acteur initiateur	Gestionnaire
Objectif	Créditer ou débiter les comptes des joueurs.
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none">1. Gestionnaire doit s'authentifier en utilisant « Authentifier »2. Choisir compte et montant et transaction3. Procéder à l'opération4. Confirmation de bon déroulement de l'opération
Extensions	<ul style="list-style-type: none">→ Authentification non réussite<ul style="list-style-type: none">◆ Erreur→ Compte non existant<ul style="list-style-type: none">◆ Erreur

Nom du cas d'utilisation	Parier sur une compétition
Acteur initiateur	Joueur
Objectif	Miser de l'argent sur une éventualité.
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none">1. Joueur doit s'authentifier en utilisant « Authentifier »2. Donner le nom de la compétition3. Donner le nombre de jetons4. Confirmer le choix5. Système donne confirmation
Extensions	

- Authentification non réussite
 - ◆ Erreur
- Compétition n'existe pas
 - ◆ Erreur
- Jetons non suffisants
 - ◆ Erreur

Nom du cas d'utilisation	Modifier pari
Acteur initiateur	Joueur
Objectif	Modifier les informations de pari.
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Joueur doit s'authentifier en utilisant « Authentifier » 2. Donner le nom de la compétition 3. Modifier le nombre de jetons 4. Confirmer le choix 5. Système donne confirmation
Extensions	<ul style="list-style-type: none"> → Authentification non réussite <ul style="list-style-type: none"> ◆ Erreur → Compétition n'existe pas <ul style="list-style-type: none"> ◆ Erreur → Compétition déjà commencée <ul style="list-style-type: none"> ◆ Erreur

Nom du cas d'utilisation	Annuler un pari
Acteur initiateur	Joueur
Objectif	Annulation d'un pari déjà fait.
Scénario principal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Joueur doit s'authentifier en utilisant « Authentifier » 2. Donner le nom de la compétition 3. Confirmer la décision de l'annulation 4. Système donne confirmation

Extensions	
→ Authentification non réussite ◆ Erreur → Compétition n'existe pas ◆ Erreur → Compétition déjà commencée ◆ Erreur	

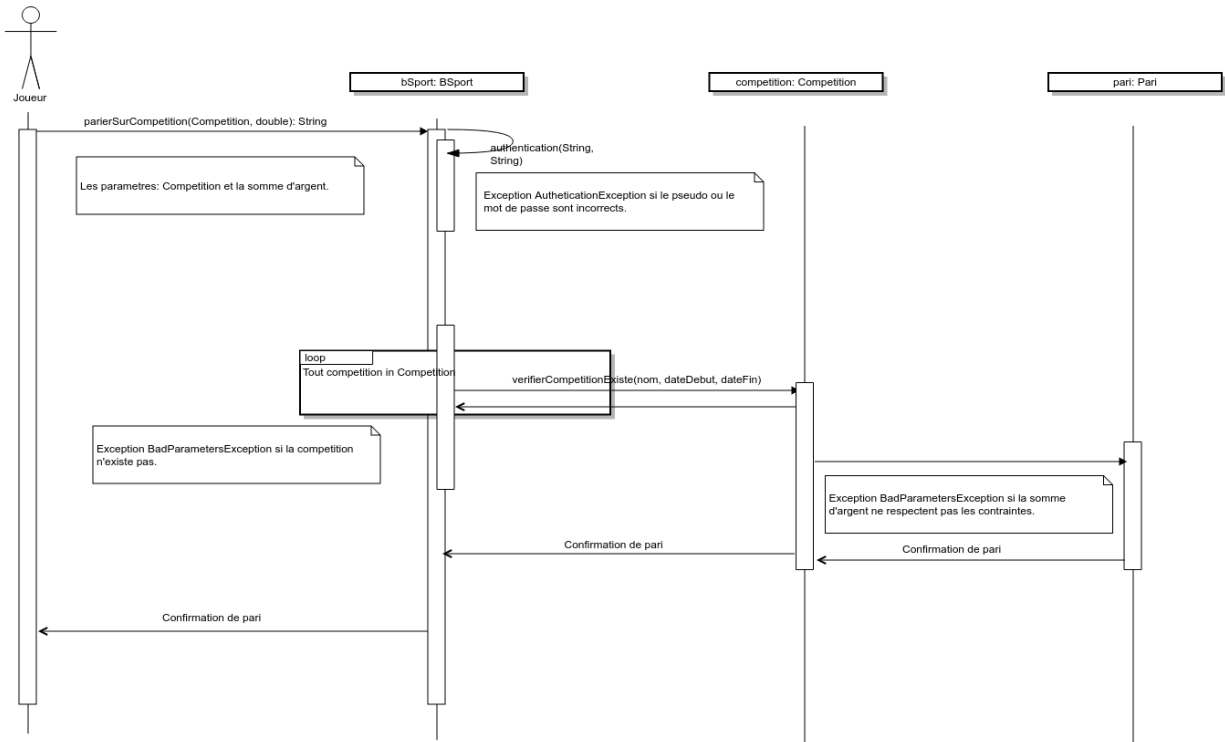
Nom du cas d'utilisation	Afficher historique des paris.
Acteur initiateur	Gestionnaire
Objectif	Affichage des paris faits à travers le logiciel sur une période à entrer (sinon on va afficher tous les paris)
Scénario principal	
6. Gestionnaire doit s'authentifier en utilisant « Authentifier » 7. Sélection d'une période de l'affichage 8. Valider 9. Système donne les informations	
Extensions	
→ Authentification non réussite ◆ Erreur → Date inversée (date supérieur inférieure à la date inférieure) ◆ Erreur	

2.5 Gestion Boite Noire

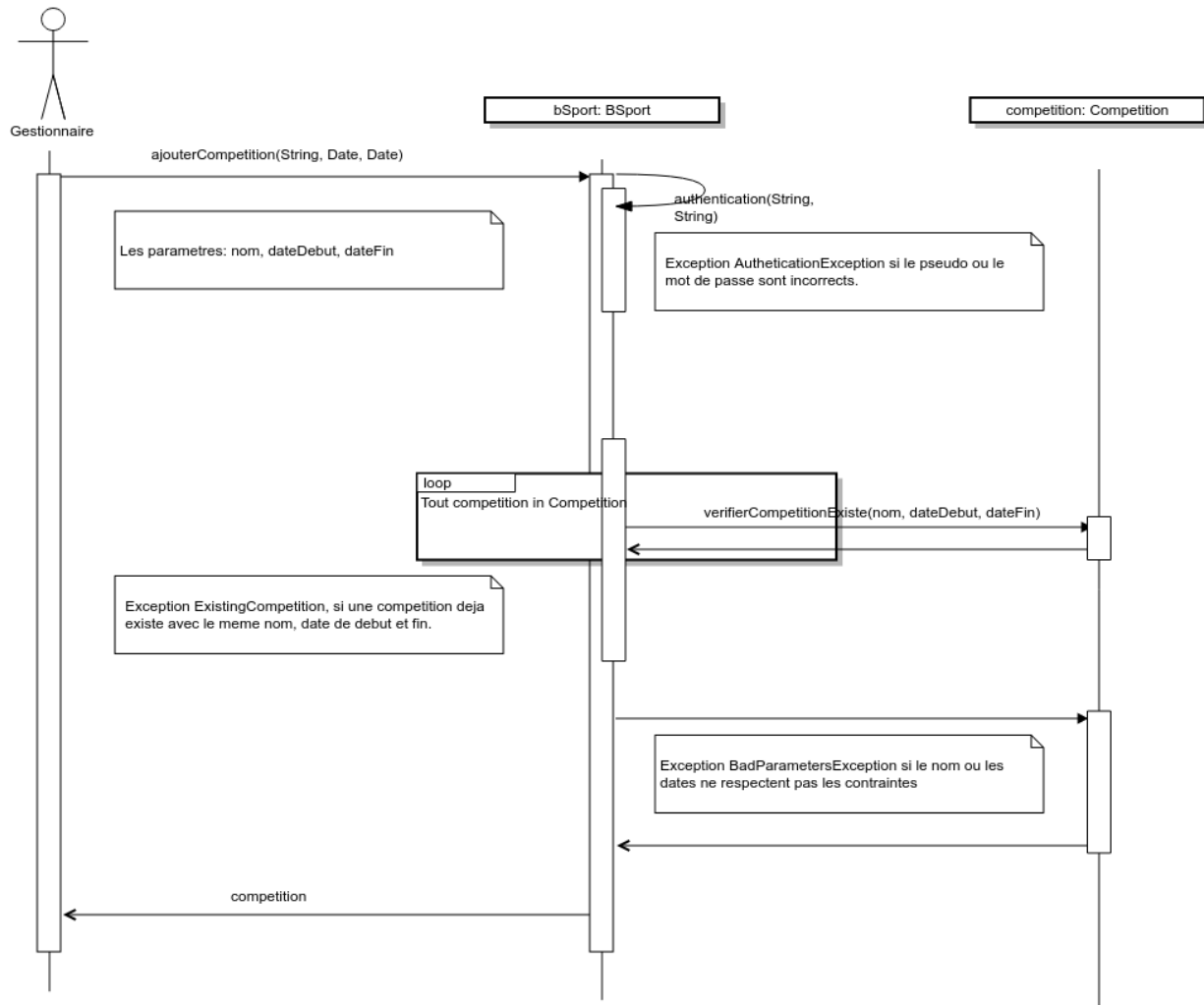
Nom du cas d'utilisation	Consulter la boîte noire
Acteur initiateur	Gestionnaire
Objectif	Consulter la somme d'argents collectés
Scénario principal	
	<ol style="list-style-type: none">1. Gestionnaire doit s'authentifier en utilisant « Authentifier »2. Système donne les informations
Extensions	
	<ul style="list-style-type: none">→ Authentification non réussite<ul style="list-style-type: none">◆ Erreur

3. Diagramme de Sequence

3.1 Parier sur une compétition



3.2 Ajouter une compétition



3.3 Afficher une seule compétition

