

I. Vision

1. Cahier des charges

1.1 Contexte et définition du projet

Dans le cadre de son volet éco-citoyenneté, une association sportive souhaite proposer à ses membres une plate-forme de partage de matériel. Cette idée fait suite à des réflexions sur la consommation dans le domaine du sport.

1.2 Objectif du projet

L'objectif de ce projet est de permettre aux membres de prêter, de vendre ou de donner des objets inutilisés, afin qu'ils puissent d'une part organiser leur espace et d'autre part obtenir la pleine valeur de ces objets.

1.3 Périmètre du projet

La plateforme est principalement ouverte aux membres de l'association et est conçue pour partager des objets inutilisés, principalement des articles de sport, et les visiteurs peuvent également consulter les annonces et échanger en privé avec les propriétaires.

1.4 Description fonctionnelle des besoins

Il s'agit d'une plateforme de partage et de vente d'un matériel. Lorsque vous accédez à la plateforme en tant qu'utilisateur, vous devez d'abord enregistrer vos données personnelles et les faire vérifier par le secrétaire de l'association. Vous pouvez ensuite bénéficier des services suivants en tant que membre de la plateforme.

1.4.1 En tant que propriétaire

1.4.1.1 Proposer un matériel à prêter afin de désencombrer ses placards

Vous mettrez en ligne une annonce de prêt décrivant succinctement le type de matériel dont il s'agit et ajoutant une photo. Vous pouvez supprimer une annonce si son matériel devient trop vétuste. L'annonce n'est pas contrôlée, elle est disponible immédiatement.

1.4.1.2 Vendre un matériel pour se désencombrer

Vous pouvez déposer une annonce afin de vendre ou donner un matériel doit être inscrit sur la plate-forme. Si c'est un matériel qu'il prêtait auparavant, le prix ou l'indication « à donner » est ajouté à l'annonce.

1.4.2 En tant que emprunteur

1.4.2.1 Emprunter un matériel

Vous pouvez rechercher les annonces publiées par le propriétaire pour trouver le matériel que vous souhaitez emprunter. Le propriétaire et vous se contactent et s'arrangent entre vous pour la réservation et les modalités de l'emprunt et du retour du matériel.

1.4.3 S'évaluer après l'emprunt

S'évaluer mutuellement pour se faire confiance Au moment de la restitution, emprunteur et prêteur se donnent mutuellement une note de 1 à 5 étoiles. L'emprunteur donne le maximum si le prêt s'est bien passé et que le matériel correspond à la description. Le prêteur donne le maximum si l'emprunteur a respecté ses engagements. L'évaluation est obligatoire mais rapide. Ils peuvent l'un et l'autre, éventuellement, ajouter un commentaire écrit. Ces évaluations permettent de calculer automatiquement la réputation des emprunteurs et des prêteurs et d'instaurer la confiance. De plus, afin d'inciter les membres de l'association à prêter du matériel et ainsi participer à la plate-forme, la fiche membre contient des statistiques qui indiquent s'il est plus prêteur ou emprunteur. Si vous n'êtes pas inscrit sur le site, vous pouvez également rechercher les annonces de don ou de mise en vente en tant que visiteur et communiquer avec le propriétaire en dehors de la plateforme via les coordonnées figurant sur l'annonce.

2. Plan assurance qualité

2.1. Parties prenantes

- Prêteurs : Ce sont les utilisateurs qui mettront à disposition des équipements sportifs en location sur la plateforme. Ils sont parties prenantes car le succès de la plateforme impacte directement leur activité.
- Emprunteurs : Ce sont les utilisateurs qui vont louer du matériel sportif sur la plateforme. Ils sont parties prenantes car ils s'appuient sur la plateforme pour accéder aux équipements sportifs.
- Investisseurs : Ce sont les individus ou les organisations qui ont investi dans la plateforme et attendent un retour sur leur investissement.
- Régulateurs : Ce sont les entités chargées de superviser et de réguler les opérations de la plateforme.

2.2. Clients

- Prêteurs : Ce sont les clients qui utilisent la plateforme pour proposer leur matériel de sport à la location.
- Emprunteurs : Ce sont les clients qui vont utiliser la plateforme pour louer du matériel sportif.

2.3. Equipe de projet

Chef de projet : Henrique CHAVES

Développeurs : Xingyuan BU, Kun LI

Concepteurs : Xingyuan BU, Henrique CHAVES, Kun LI

Testeur d'assurance qualité : Henrique CHAVES

2.4. Organisation

1. Planification du projet : à cette étape, la portée, les objectifs et les exigences du projet sont définis. Tels que l'enregistrement des utilisateurs, le système de recherche et de réservation, la gestion des stocks et la résolution des litiges.
2. Conception : une fois la portée du projet définie, nous pouvons commencer à concevoir l'interface utilisateur et l'expérience de la plate-forme. Cela implique de créer des wireframes, des maquettes et des prototypes pour visualiser l'apparence de la plate-forme. Nous allons créer une plateforme fonctionnelle et conviviale qui répond aux besoins des prêteurs et des emprunteurs.
3. À ce stade, l'équipe commence à coder et à développer la plateforme. La phase de développement est itérative, ce qui signifie que l'équipe teste et affine en permanence les caractéristiques et fonctionnalités de la plateforme. L'objectif est de créer une plate-forme stable et évolutive pouvant gérer plusieurs utilisateurs.
4. Tests et assurance qualité : avant le lancement de la plate-forme, elle doit subir des tests approfondis pour s'assurer qu'elle fonctionne comme prévu. Des contrôles d'assurance qualité sont effectués pour vérifier que la plate-forme répond aux normes de sécurité, de performance et de convivialité nécessaires. L'équipe effectue des tests utilisateur pour recueillir les commentaires et identifier les bogues ou les problèmes qui doivent être résolus.
5. Lancement et déploiement : une fois la plate-forme testée et affinée, elle est prête à être lancée. L'équipe surveille la plateforme pour s'assurer qu'elle est stable, sécurisée et qu'elle répond aux besoins de ses utilisateurs.

2.5. Liste de risques

1. Problèmes techniques avec les fonctionnalités de la plateforme
2. Violations de données ou autres vulnérabilités de sécurité
3. Insatisfaction des clients vis-à-vis de la plateforme ou du service

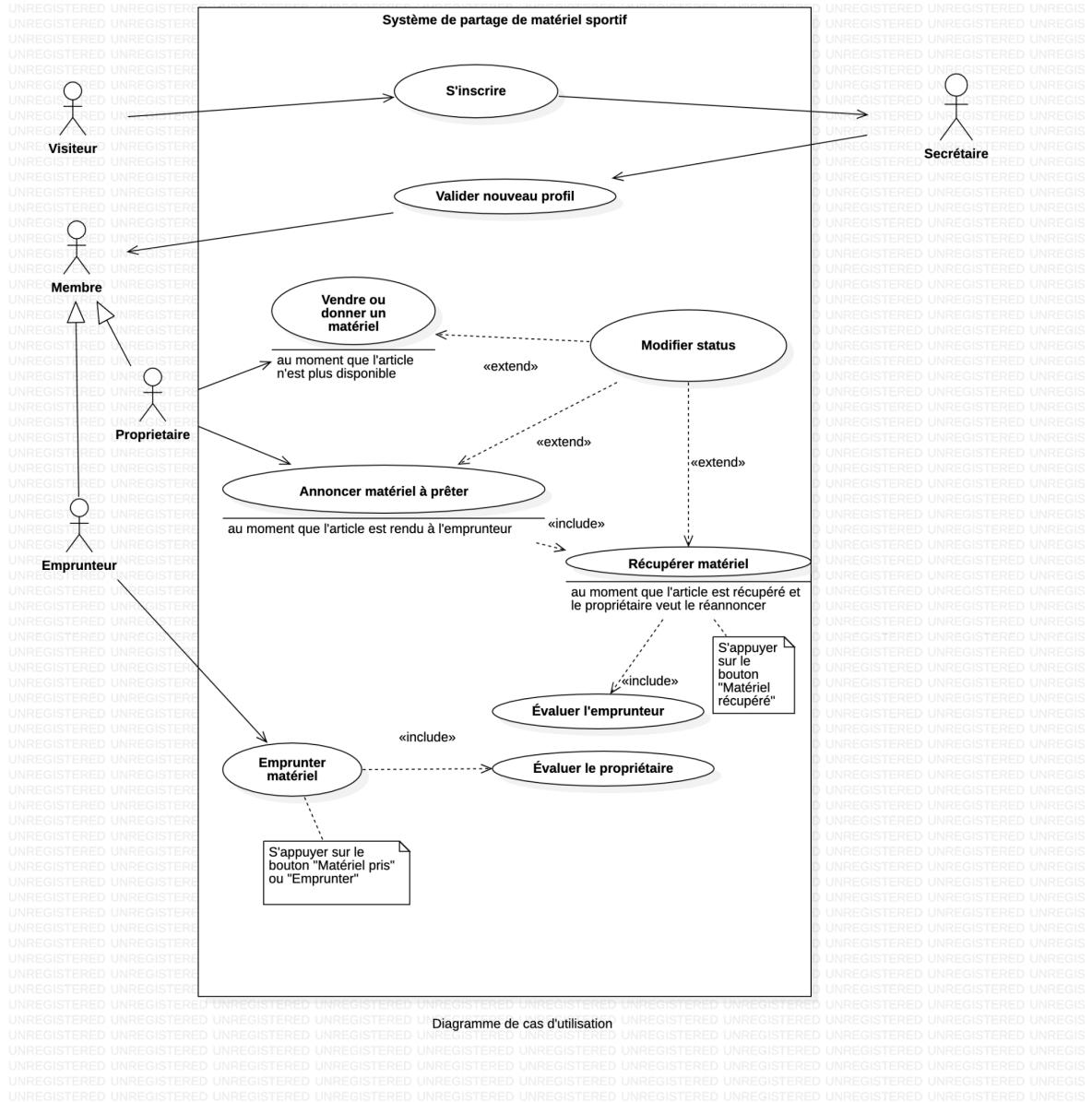
2.6. Engagement:

1. Développer et mettre en œuvre une stratégie de test complète pour garantir que la plate-forme fonctionne comme prévu et est conviviale.

2. Établissez des protocoles de sécurité pour protéger les informations sensibles et empêcher tout accès non autorisé.
3. Surveillez les commentaires des clients et résolvez rapidement tout problème ou plainte afin de maintenir des niveaux de satisfaction élevés.
4. Respectez toutes les lois et réglementations applicables, y compris celles relatives à la confidentialité des données, à la protection des consommateurs et aux droits de propriété intellectuelle.

II. Spécifications

1. Diagramme de cas d'utilisation



2. Spécifications des cas d'utilisation

2.1. Description textuelle

2.1.1. S'inscrire

Responsable : Henrique CHAVES
Version : 0.1.0

Date de création : 17/03/2023
Date de mise à jour : 19/03/2023

Objectif : Un visiteur s'inscrit sur la plateforme

Préconditions :

1. Le visiteur doit être membre d'une association sportive certifiée
2. Le visiteur ne doit pas être déjà enregistré sur la plateforme

Post-conditions :

1. L'inscription sera maintenue dans l'attente de la validation par un secrétaire

Acteur principal : Le visiteur

Acteurs secondaires : Le secrétaire

Scénario nominal :

- N1. Le visiteur accède à la plateforme
- N2. Le visiteur clique sur le bouton "S'abonner".
- N3. Le système demande le numéro de membre d'association du visiteur
- N4. Le visiteur remplit le numéro de l'association
- N5. Le système vérifie si le numéro est valide
- N6. Le système s'assure que le numéro n'est lié à aucun autre compte
- N7. Le système demande des informations au visiteur afin de remplir son profil
- N8. Le visiteur finalise le processus d'enregistrement
- N9. Le système enregistre les données du visiteur et les envoie au secrétaire
- N10. Le système indique au visiteur que son profil est en cours de validation

Scénarios alternatifs :

- A1. Le numéro de membre de l'association n'est pas valide

Commencent à l'étape N6 du scénario nominal

- A1.6 Le système affiche un message indiquant que le numéro n'est pas valide

A1.7 Le système efface le numéro précédemment saisi et demande un nouveau numéro au visiteur

- A1.8 Le visiteur introduit un nouveau numéro de membre

Le scénario nominal reprend à l'étape N5

Scénarios d'exception :

- E1. Le visiteur est déjà membre de la plateforme

Commence à l'étape N7 du scénario nominal

- E1.7 Le système affiche un message indiquant que le visiteur possède déjà un compte sur la plateforme

E1.8 Le système redirige le visiteur vers la page de connexion après 10 secondes

Règle de gestion : Le visiteur doit être membre d'une association sportive certifiée

Spécification non fonctionnelles :

Le site doit être disponible 24/7

La validation du numéro de membre d'association doit être quasi-instantanée pour le visiteur

2.1.2. Valider nouveau profil

Responsable : Henrique CHAVES

Date de création : 19/03/2023

Version : 0.1.0

Date de mise à jour : 19/03/2023

Objectif : Le secrétaire de la plateforme valide le profil d'un nouveau membre pour qu'il puisse y accéder

Préconditions :

1. De nouveaux profils sont disponibles à valider

Post-conditions :

1. Le membre peut maintenant se connecter à la plateforme

Acteur principal : Le secrétaire

Acteurs secondaires : Le nouveau membre

Scénario nominal :

- N1. La secrétaire accède à la liste des profils à valider
- N2. Le secrétaire choisit un profil pour le consulter en détail
- N3. Le secrétaire analyse les données du profil choisi
- N4. Le secrétaire valide le profil du membre
- N5. Le système envoie un courriel au membre pour lui indiquer sa validation

Scénarios alternatifs :

- A1. Le secrétaire a besoin de plus d'informations pour valider le profil

Commence à l'étape N4 du scénario nominal

- A1.4 Le secrétaire demande des informations supplémentaires ou des corrections au membre en lui envoyant un courriel
- A1.5 Le membre répond au secrétaire avec les données demandées
- A1.6 Le secrétaire modifier manuellement les informations dans le profil du membre

Le scénario nominal reprend à l'étape N4

Scénarios d'exception :

- E1. Le secrétaire rejette le profil du membre

Commencent à l'étape N4 du scénario nominal

- E1.4 Le secrétaire estime que les informations contenues dans le profil sont fausses

E1.5 Le secrétaire envoie un courrier électronique au propriétaire du profil pour l'informer que son profil a été rejeté

E1.6 Le secrétaire supprime le profil de la liste des profils

Règle de gestion : Le secrétaire doit disposer d'un accès d'administrateur système

Spécification non fonctionnelles :

Le système doit être disponible pendant les heures de bureau

Le système doit afficher les profils triés par date de création

2.1.3. Vendre ou donner un matériel

Responsable : Henrique CHAVES

Date de création : 19/03/2023

Version : 0.1.0

Date de mise à jour : 19/03/2023

Objectif : Un propriétaire annonce la vente ou le don d'un article de sportif

Préconditions :

1. Le propriétaire doit être membre de la plateforme

Post-conditions :

1. Il est possible de modifier le status du matériel

Acteur principal : Le propriétaire

Acteurs secondaires : Néant

Scénario nominal :

N1. Le propriétaire accède à l'espace membre de la plateforme

N2. Le propriétaire crée une annonce pour son article

N3. Le propriétaire confirme l'annonce

N4. Le système affiche l'annonce aux visiteurs et aux membres sur la plateforme

Scénarios alternatifs :

- A1. Le propriétaire modifie le statut de l'annonce (après la vente/donation ou quand il le souhaite)

Commence à l'étape N4 du scénario nominal

A1.5 Le propriétaire accède à l'annonce

A1.6 Le propriétaire clique sur le bouton "cacher l'annonce"

A1.7 Le système cesse d'afficher l'annonce dans son catalogue.

Scénarios d'exception :

Néant

Règle de gestion : Le propriétaire doit être en possession de l'objet annoncé

Spécification non fonctionnelles :

- Les annonces doivent être disponible 24/7
- Tout le monde peut voir les annonces

2.1.4. Annoncer matériel à prêter

Responsable : Kun LI
Version : 0.1.0

Date de création : 18/03/2023
Date de mise à jour : 19/03/2023

Objectif : Un propriétaire annonce un matériel à prêter

Préconditions :

- 1. Le propriétaire est un membre

Post-conditions :

- 1. Le matériel est annoncé
- 2. Possible de modifier le status du matériel

Acteur principal : Le propriétaire

Acteurs secondaires : Néant

Scénario nominal :

- N1. Le propriétaire accède au système
- N2. Le propriétaire ajouter des informations sur le matériel à le système
- N3. Le système invite le propriétaire à valider sa demande de annoncer
- N4. Le propriétaire valide sa commande
- N6. Le système indique au propriétaire que la demande est confirmée
- N7. Le système modifie le statut de matériel à disponible

Scénarios alternatifs :

- A1. Le propriétaire n'a pas confirmé sa demande
 - Commence à l'étape N3 du scénario nominal*
 - A1.3 Le propriétaire appuie sur le bouton annuler
 - A1.4 Le système invite le propriétaire à valider sa commande
 - A1.5 Le propriétaire valide sa commande
 - A1.6 Le système indique au propriétaire que la commande est confirmée
 - A1.7 Le système modifie le statut de matériel à disponible

Scénarios d'exception :

Néant

Règle de gestion : Le propriétaire doit être un membre

Spécification non fonctionnelles :

Le site doit être disponible 24/7

La validation du annonce doit être quasi-instantanée pour le propriétaire

2.1.5. Évaluer l'emprunteur

Responsable : Kun LI

Date de création : 19/03/2023

Version : 0.1.0

Date de mise à jour : 19/03/2023

Objectif : Après avoir récupéré le matériel, le propriétaire doit évaluer l'emprunteur.

Préconditions :

1. Le matériel a été récupéré

Post-conditions :

1. Le système modifie la cote de crédit de l'emprunteur en fonction de l'évaluation

Acteur principal : Le propriétaire

Acteurs secondaires : Néant

Scénario nominal :

- N1. Le système demande au prêteur de faire un évaluation
- N2. le propriétaire choisit le note (1 à 5 étoiles)
- N3. Le propriétaire continue d'ajouter des commentaires écrits
- N4. Le système invite le propriétaire à valider sa demande
- N5. Le propriétaire valide sa demande
- N6. Le système indique au propriétaire que la demande est confirmée

Scénarios alternatifs :

- A1. Le propriétaire ne veut pas ajouter de commentaires écrits

Commence à l'étape N2 du scénario nominal

A1.2 le propriétaire choisit le note (1 à 5 étoiles)

Le scénario nominal reprend à l'étape N4

Scénarios d'exception :

Néant

Règle de gestion : Le propriétaire doit avoir récupéré le matériel

Spécification non fonctionnelles :

Le site doit être disponible 24/7

2.1.6. Récupérer matériel

Responsable : Kun LI

Date de création : 19/03/2023

Version : 0.1.0

Date de mise à jour : 19/03/2023

Objectif : Le propriétaire confirme que le matériel est récupéré et le propriétaire peut le réannoncer

Préconditions :

1. Le matériel a été prêté

Post-conditions :

1. Le système modifie le statut de l'article

Acteur principal : Le propriétaire

Acteurs secondaires : Néant

Scénario nominal :

- N1. Le propriétaire accède au système
- N2. Le propriétaire appuie sur le bouton : matériel récupéré
- N3. Le système demande au propriétaire de modifier les informations d'état de l'article
- N4. Le propriétaire valide la demande de système
- N5. Le propriétaire veut réannoncer le matériel
- N6. Le système demande aux nouvelles informations sur l'article
- N7. Le système invite le propriétaire à valider sa demande de réannoncer
- N8. Le propriétaire valide sa demande
- N9. Le système modifie le statut de matériel à disponible

Scénarios alternatifs :

- A1. le propriétaire ne veut pas réannoncer le matériel

Commence à l'étape N5 du scénario nominal

A1.5 Le propriétaire veut supprimer l'annonce

A1.6 Le système invite le propriétaire à valider sa demande de supprimer

Le scénario nominal reprend à l'étape N8

Scénarios d'exception :

Néant

Règle de gestion : Le propriétaire doit être le propriétaire de l'article prêté

Spécification non fonctionnelles :

Le site doit être disponible 24/7

La changement du status de l'article quasi-instantanée pour le client

2.1.7. Modifier status

Responsable : Xingyuan BU

Version : 0.1.0

Date de création : 17/03/2023

Date de mise à jour : 19/03/2023

Objectif : Modifier le statut du matériel dans l'annonce

Préconditions :

1. Le propriétaire a publié une annonce d'un matériel à prêter ou vendre
2. Le matériel est prêté ou récupéré ou vendu

Post-conditions :

1. Les dates et heures d'emprunt et de restitution sont enregistrées dans l'annonce.
2. L'état de l'annonce est mis à jour pour refléter l'emprunt en cours, en indiquant la période d'emprunt et le nom de l'emprunteur.
3. L'état de l'annonce est mis à jour pour refléter le matériel a été vendu ou donné par le biais de la plate-forme
4. Les utilisateurs concernés (emprunteur, prêteur) reçoivent une notification de la mise à jour de l'état de l'annonce.

Acteur principal : Le propriétaire

Acteurs secondaires : Néant

Scénario nominal :

- N1. Le propriétaire se connecte à son compte et accède à la liste de ses annonces.
- N2. Le propriétaire sélectionne l'annonce correspondant au matériel prêté ou récupéré.
- N3. L'état de l'annonce indique qu'elle est en cours d'emprunt, le propriétaire clique sur le bouton "Restituer" pour la rendre à nouveau disponible et indique qu'elle a été restituée.
- N4. Le propriétaire clique sur le bouton "Restituer", une fenêtre s'ouvre pour permettre au propriétaire de confirmer la restitution.
- N5. L'état de l'annonce est mis à jour pour refléter l'emprunt en cours, en indiquant la période d'emprunt et le nom de l'emprunteur, ou la restitution.
- N6. Les utilisateurs concernés (emprunteur, prêteur) reçoivent une notification de la mise à jour de l'état de l'annonce.

Scénarios alternatifs :

- A1. Le propriétaire publie une annonce pour vendre ou donner un matériel
 - Commence à l'étape N3 du scénario nominal*
 - A1.3 Le propriétaire saisit le prix ou l'indication "à donner" dans l'annonce.
 - A1.4 Un acheteur intéressé prend contact directement avec le propriétaire de l'annonce pour organiser la transaction.
 - A1.5 La transaction est gérée en dehors de la plateforme. Le propriétaire de l'annonce peut mettre à jour le statut de l'annonce pour indiquer qu'elle a été vendue ou donnée en cliquant sur le bouton "Modifier le statut".
 - A1.6 Le statut de l'annonce est mis à jour pour refléter la vente ou le don du matériel.
- Le scénario nominal reprend à l'étape N6*

Scénarios d'exception :

Néant

Règle de gestion : Le propriétaire doit avoir au moins un annonce sur la plateforme

Spécification non fonctionnelles :

Le site doit être disponible 24/7

2.1.8. Emprunter matériel

Responsable : Xingyuan BU

Date de création : 17/03/2023

Version : 0.1.0

Date de mise à jour : 19/03/2023

Objectif : L'emprunteur voudrait emprunter un matériel

Préconditions :

1. Le matériel est annoncé.

Post-conditions :

1. Le système modifie le statut de l'article

Acteur principal : L'emprunteur

Acteurs secondaires : Néant

Scénario nominal :

N1. L'emprunteur se connecte sur la plate-forme

N2. L'emprunteur recherche le matériel qu'il souhaite emprunter

N3. L'emprunteur sélectionne l'annonce du matériel qui l'intéresse

N4. L'emprunteur clique sur le bouton "Emprunter" pour enregistrer son intention d'emprunter le matériel

N5. l'emprunteur de saisir les dates et heures d'emprunt et de confirmer l'action

N6. Le système modifie le statut de l'annonce pour indiquer que le matériel est en cours d'emprunt

N7. L'emprunteur reçoit une notification pour confirmer que sa demande d'emprunt a été prise en compte

Scénarios alternatifs :

- A1. l'emprunteur a des questions concernant le matériel

Commence à l'étape N3 du scénario nominal

A1.3 il peut contacter le propriétaire via la messagerie de la plateforme avant de cliquer sur le bouton "Emprunter"

Le scénario nominal reprend à l'étape N4

- A2. les dates et heures proposées par l'emprunteur ne conviennent pas au propriétaire

Commence à l'étape N5 du scénario nominal

A1.5 ce dernier peut refuser la demande d'emprunt

Le scénario nominal reprend à l'étape N5

Scénarios d'exception :

Néant

Règle de gestion : L'emprunteur doit s'inscrire sur la plate-forme

Spécification non fonctionnelles :

Le site doit être disponible 24/7

La changement d'état de l'article quasi-instantanée pour le client

2.1.9. Évaluer le propriétaire

Responsable : Xingyuan BU

Date de création : 17/03/2023

Version : 0.1.0

Date de mise à jour : 19/03/2023

Objectif : Au moment de la restitution, l'emprunteur donne mutuellement au prêteur une note de 1 à 5 étoiles. L'emprunteur donne le maximum si le prêt s'est bien passé et que le matériel correspond à la description.

Préconditions :

1. Le matériel a été rendu

Post-conditions :

1. Le système modifie la cote de crédit de le propriétaire en fonction de l'évaluation

Acteur principal : L'emprunteur

Acteurs secondaires : Néant

Scénario nominal :

N1. Le système demande à l'emprunteur de donner une évaluation au propriétaire.

N2. L'emprunteur accepte la demande.

N3. L'emprunteur choisit une note de 1 à 5 étoiles.

N4. L'emprunteur ajoute éventuellement des commentaires écrits pour expliquer sa note.

N5. Le système invite l'emprunteur à valider son évaluation.

N6. L'emprunteur valide son évaluation.

N7. Le système modifie la cote de crédit du propriétaire en fonction de l'évaluation.

N8. Le système envoie une notification au propriétaire pour l'informer de l'évaluation.

Scénarios alternatifs :

- A1. L'emprunteur ne veut pas ajouter de commentaires écrits

Commence à l'étape N3 du scénario nominal

A1.3 L'emprunteur choisit la note (1 à 5 étoiles)

Le scénario nominal reprend à l'étape N5

Scénarios d'exception :

Néant

Règle de gestion : Le matériel doit être rendu

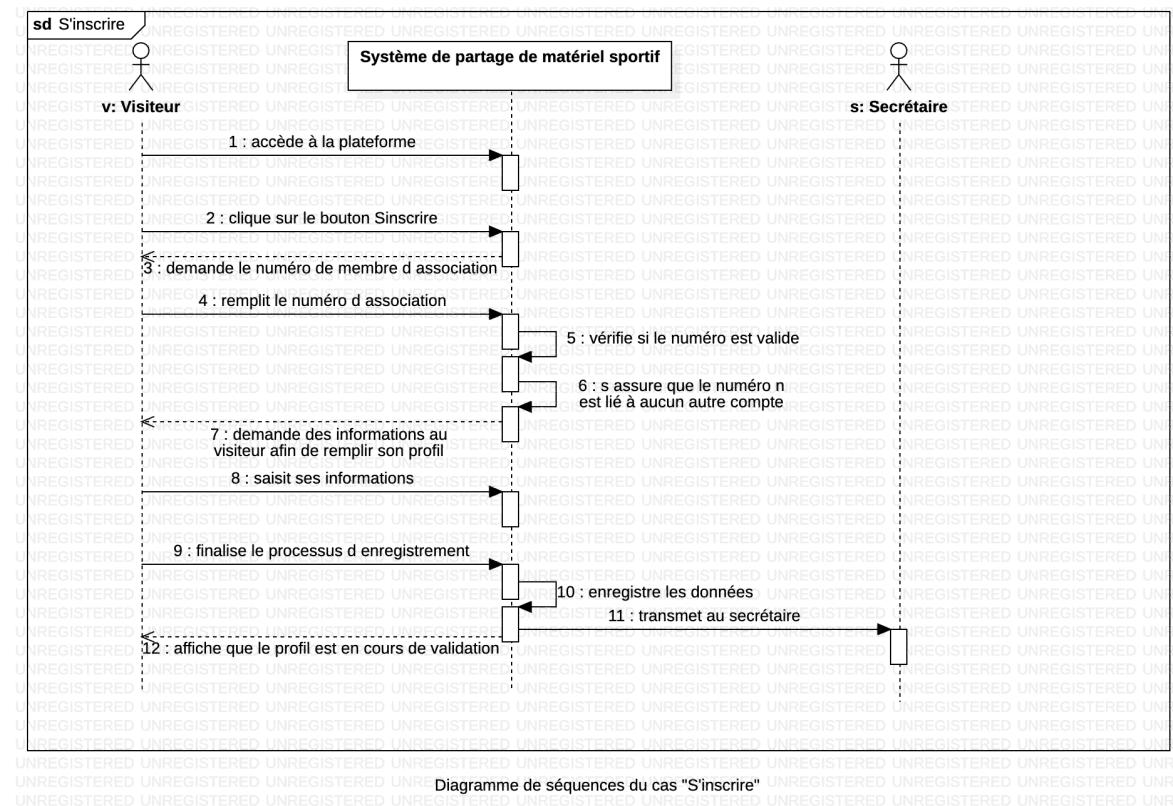
Spécification non fonctionnelles :

Le site doit être disponible 24/7

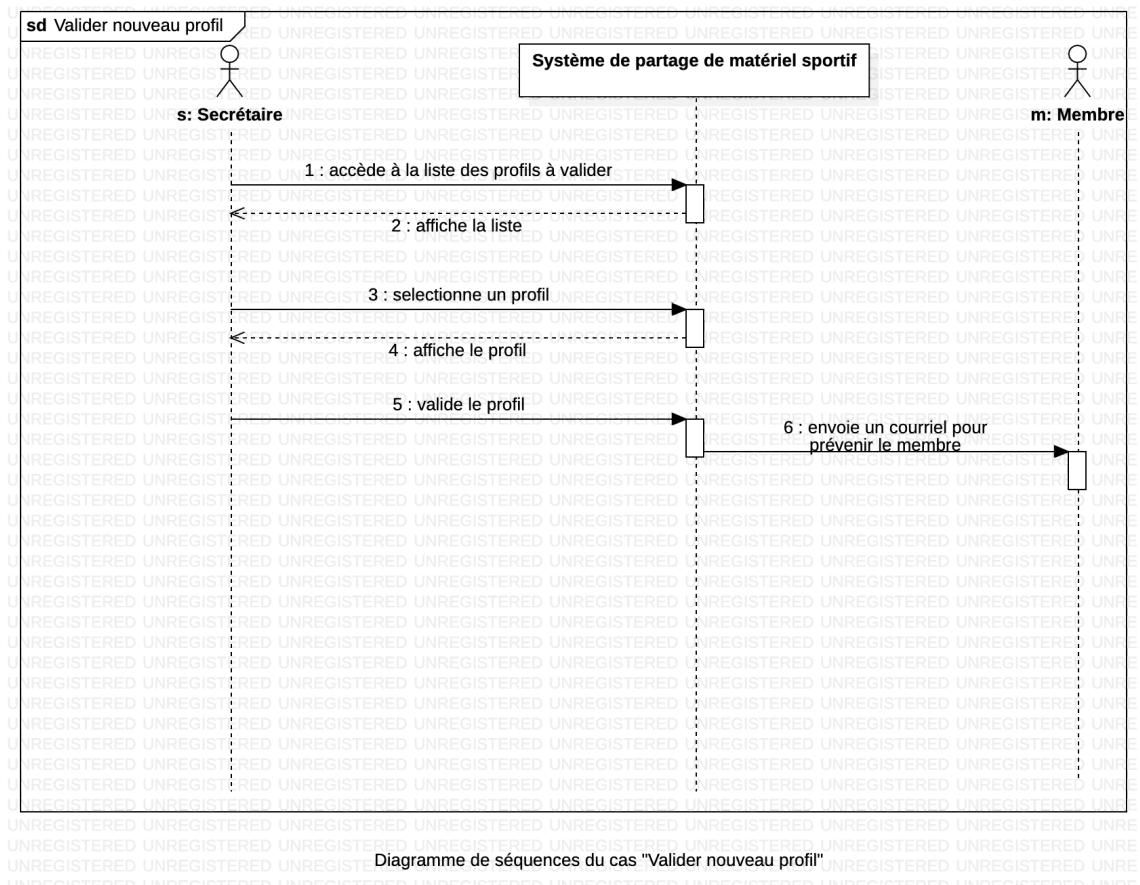
La changement d'état de l'article quasi-instantanée pour le client

2.2. Diagramme de séquences

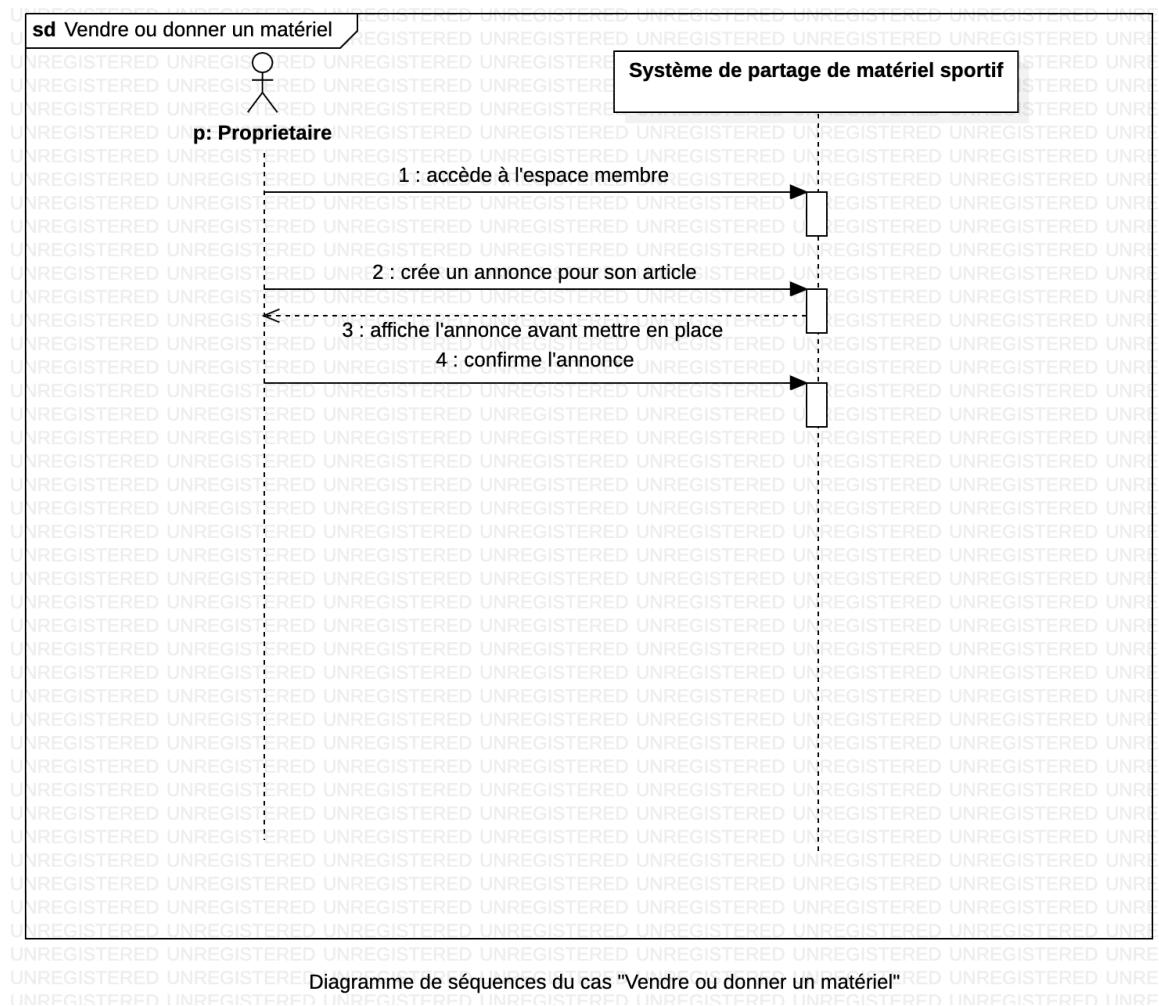
2.2.1. S'inscrire



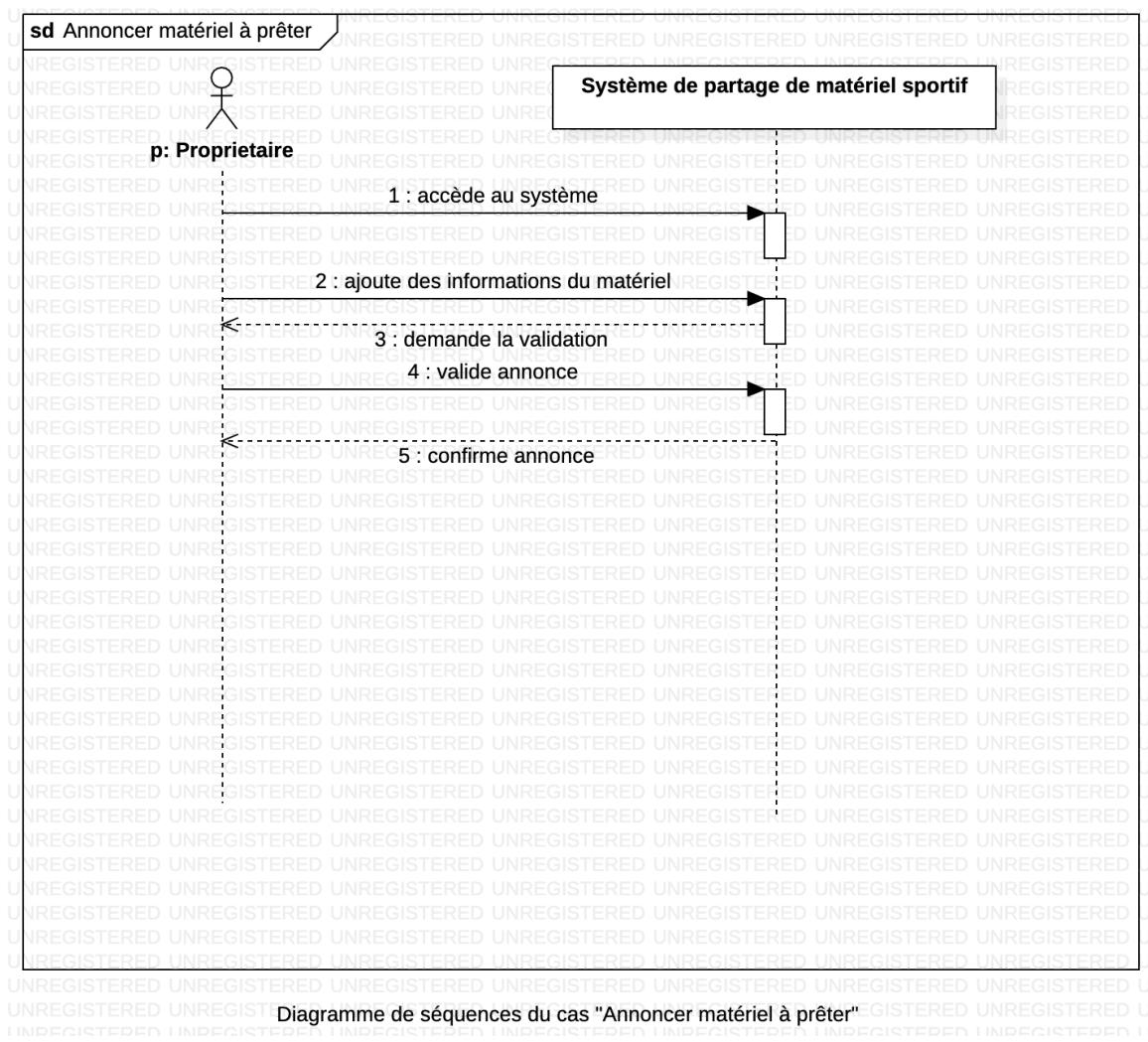
2.2.2. Valider nouveau profil



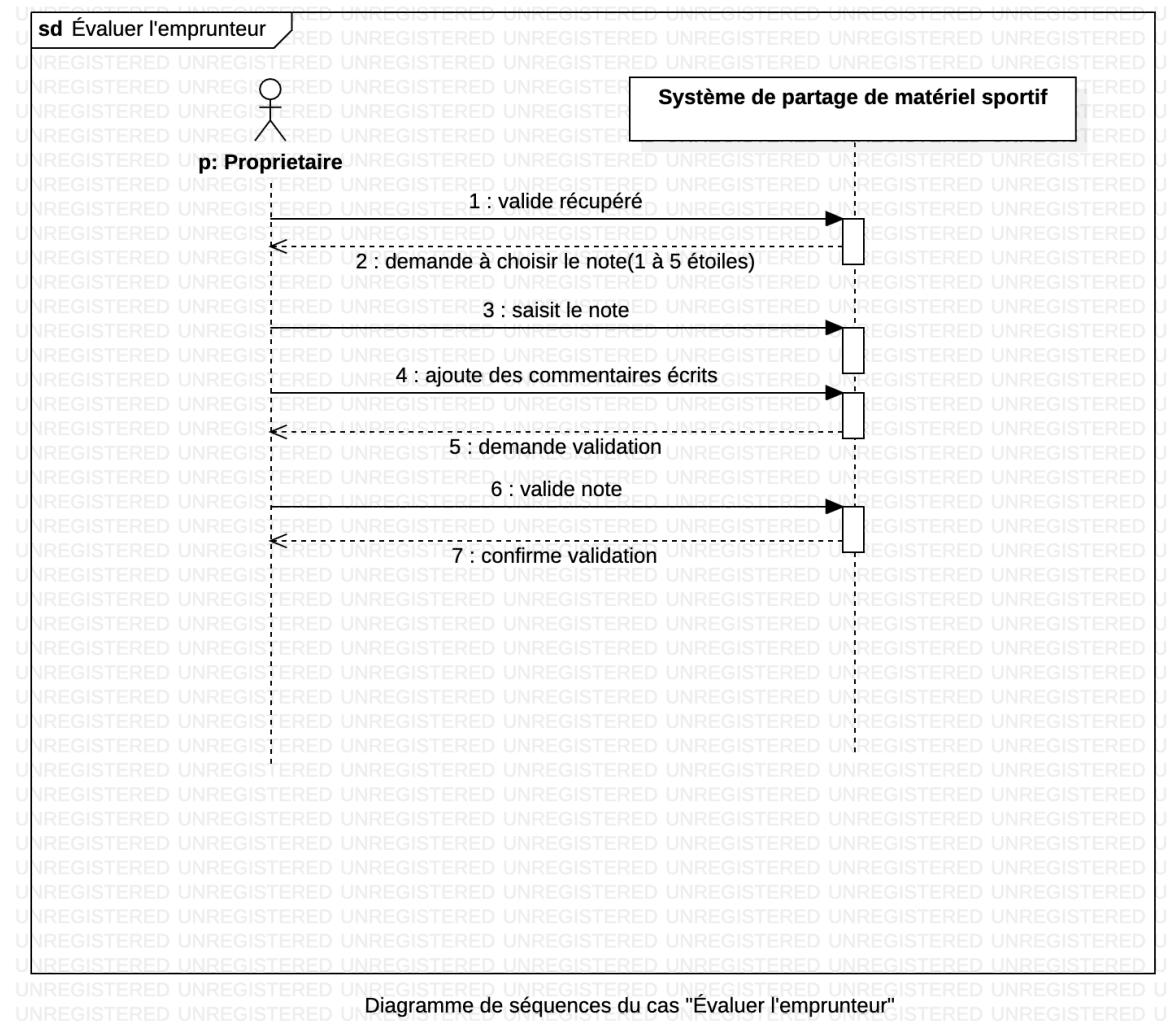
2.2.3. Vendre ou donner un matériel



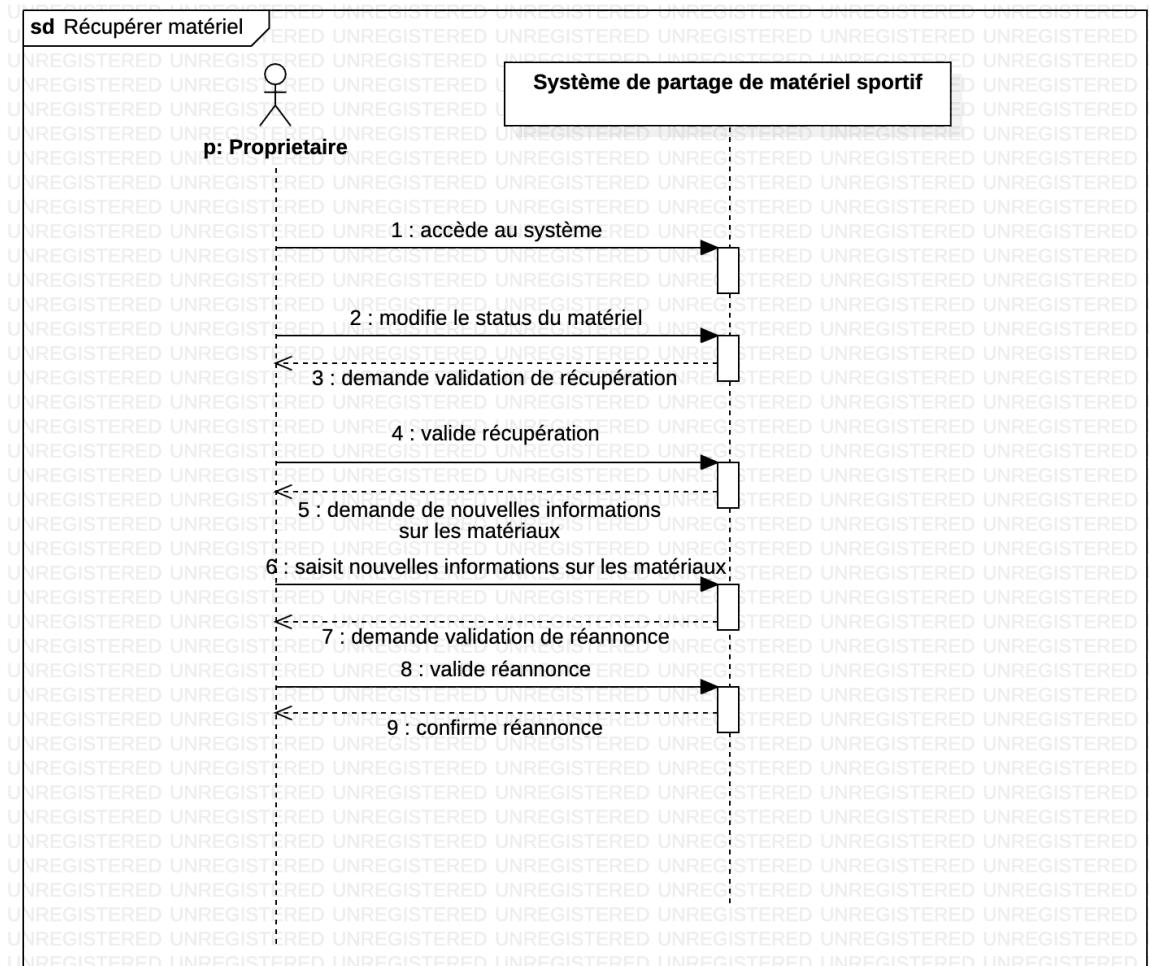
2.2.4. Annoncer matériel à prêter



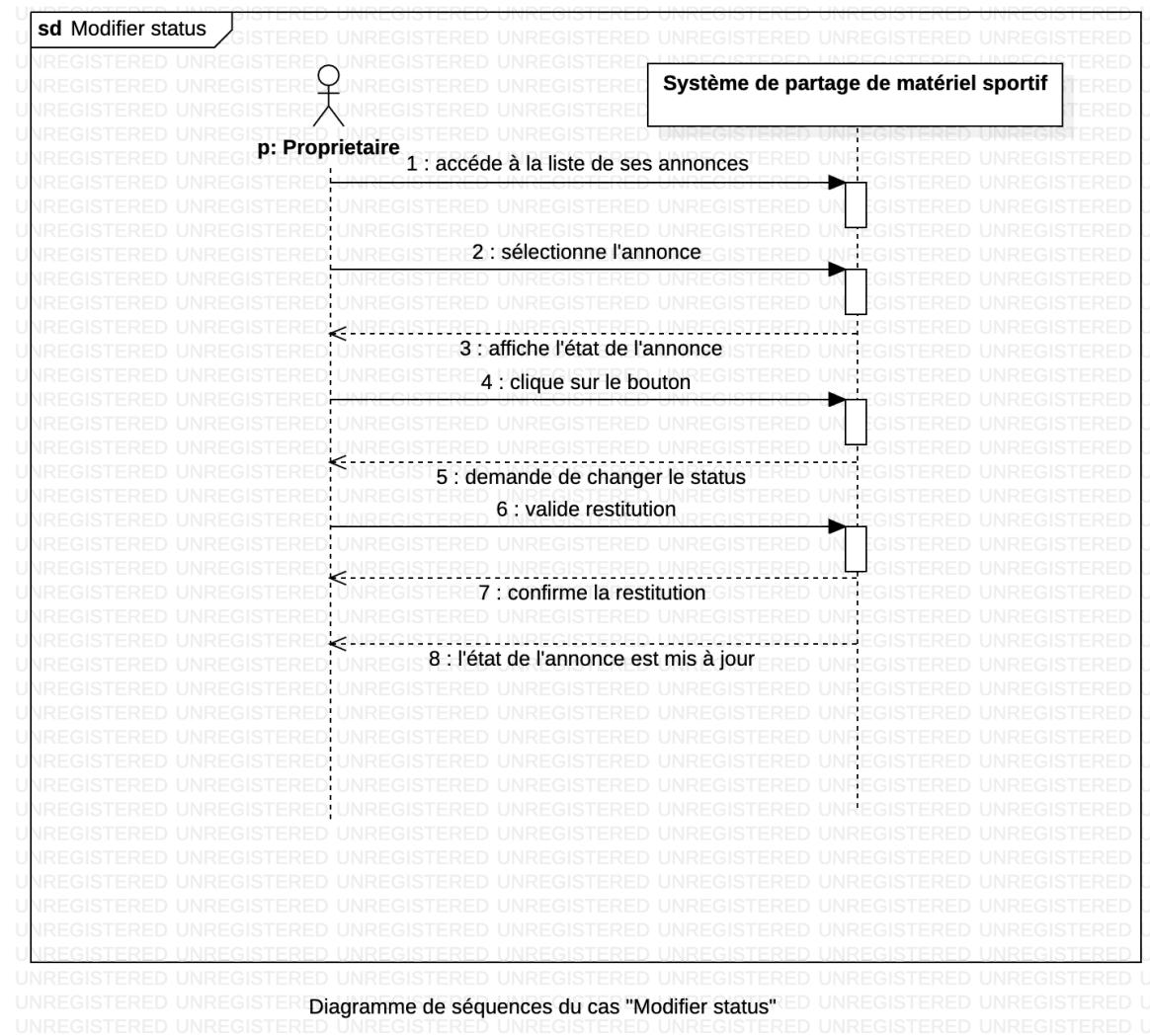
2.2.5. Évaluer l'emprunteur



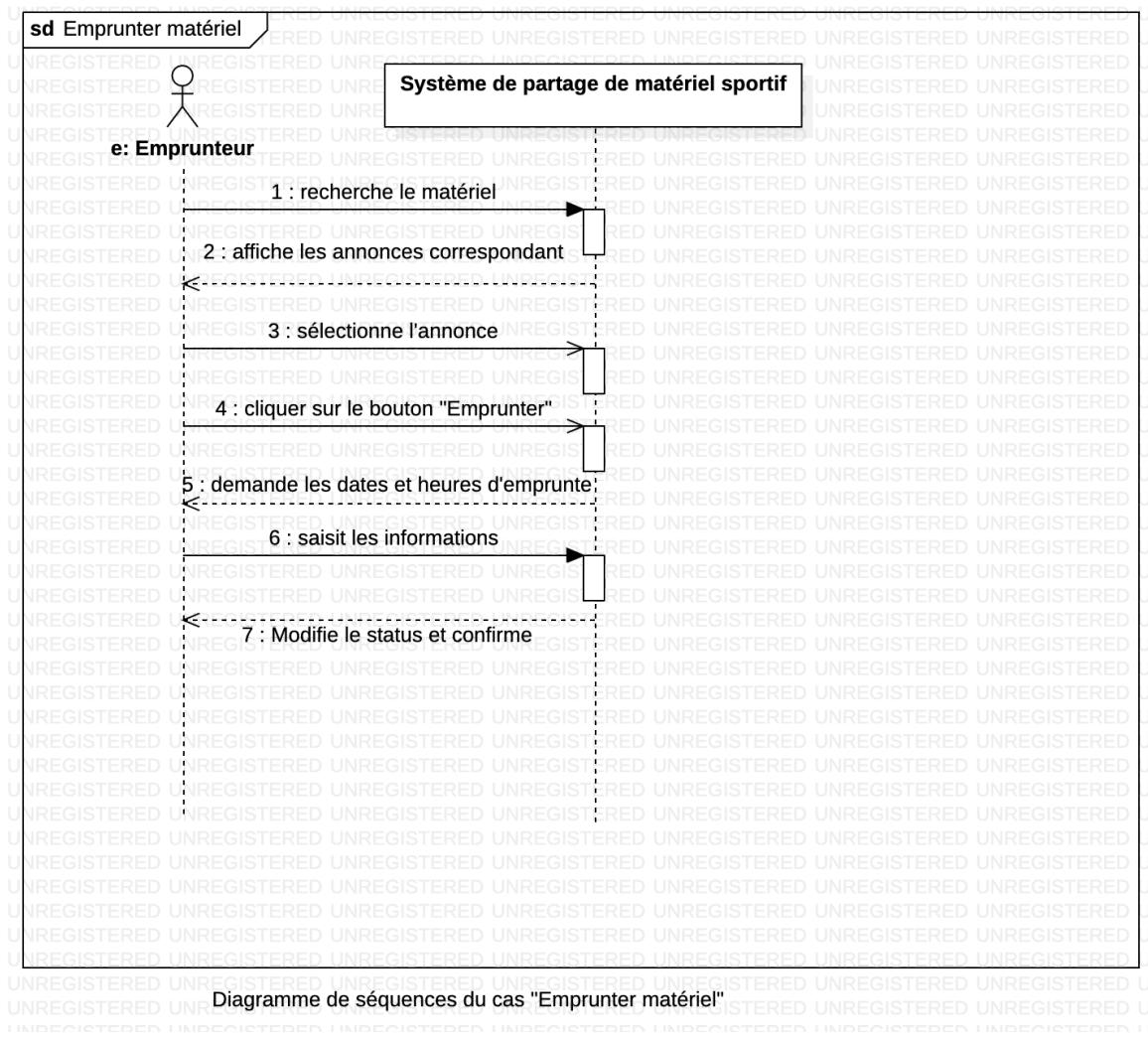
2.2.6. Récupérer matériel



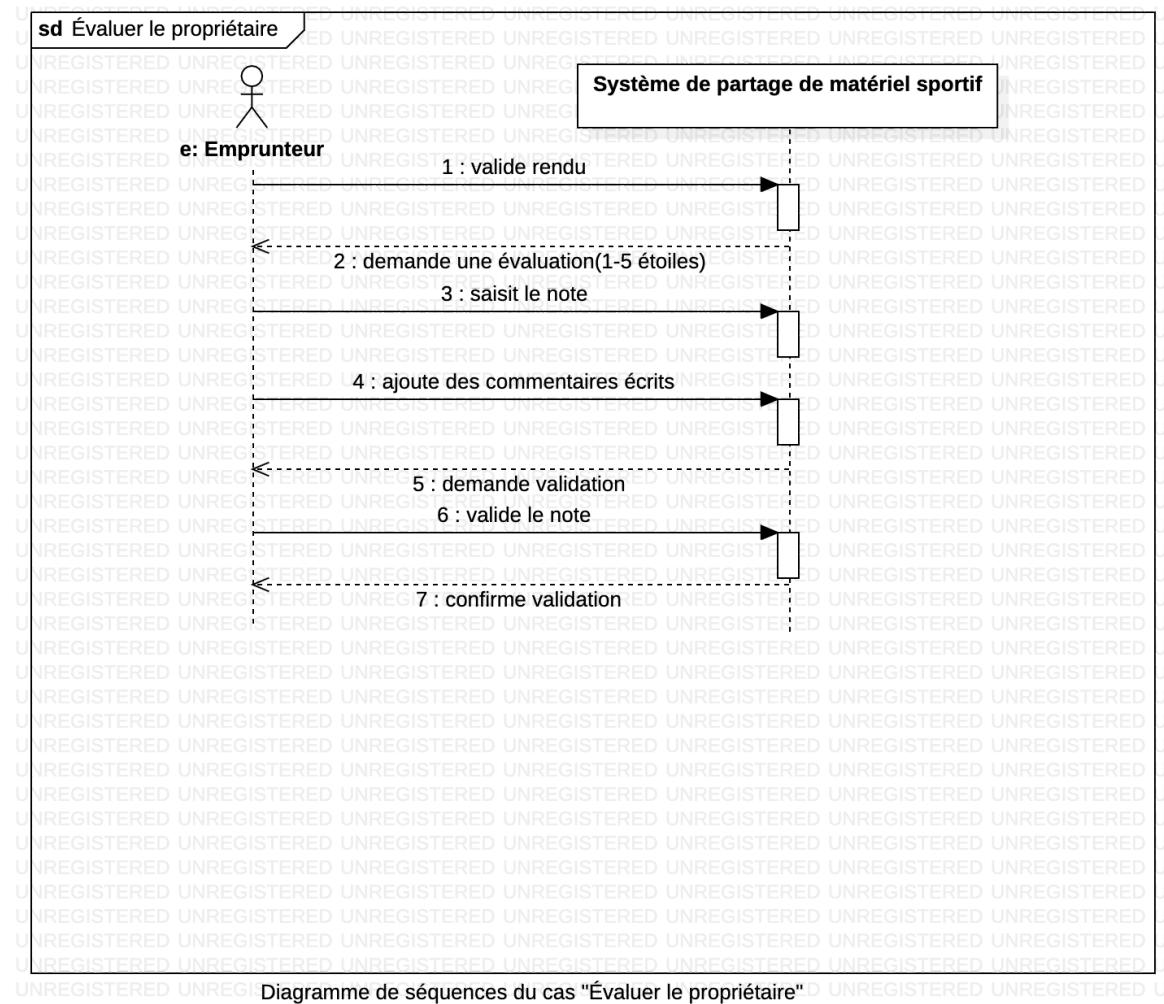
2.2.7. Modifier status



2.2.8. Emprunter matériel

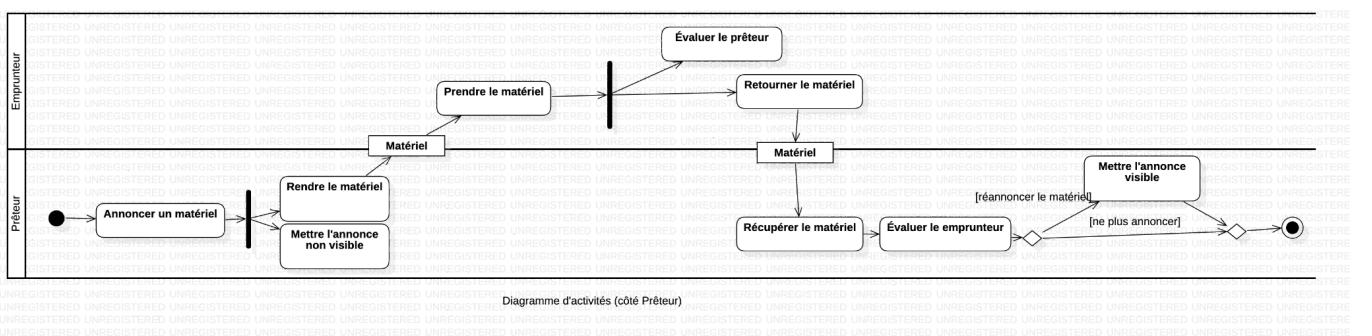


2.2.9. Évaluer le propriétaire



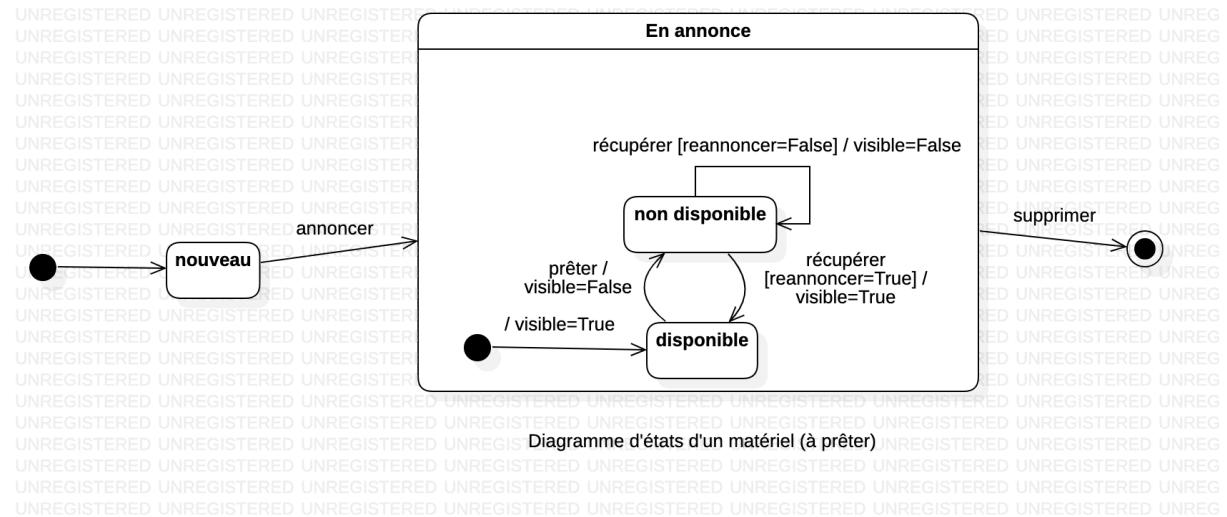
2.3. Diagramme d'activités

2.3.1. Côté prêteur (propriétaire)



2.4. Diagramme d'états

2.4.1. Matériel (à prêter)



3. Exigences non fonctionnelles

- Sécurité des données personnelles : Les données personnelles des utilisateurs doivent être protégées contre toute tentative de vol ou de perte, et ne doivent être accessibles qu'aux personnes autorisées.
- Disponibilité : La plateforme doit être disponible 24h/24 et 7j/7 pour les utilisateurs.
- Ergonomie : L'interface utilisateur de la plateforme doit être facile à utiliser et intuitive pour les membres, avec une navigation simple et claire.
- Fiabilité : La plateforme doit être stable et sans bugs pour assurer une expérience utilisateur optimale.
- Performances : La plateforme doit être performante et répondre rapidement aux demandes des utilisateurs, même en cas de pic de trafic.

4. Règles de gestion

- Politique d'utilisation : Les membres doivent accepter les conditions générales d'utilisation de la plateforme, qui incluent des règles sur le partage et la vente de matériel, ainsi que des sanctions en cas de non-respect de ces règles.
- Sélection des articles : Les membres doivent s'assurer que les articles qu'ils proposent à la vente ou au partage sont en bon état, conformes aux normes de sécurité et légalement autorisés à être vendus.

- Limites de responsabilité : L'association sportive ne peut pas être tenue responsable des dommages ou des pertes causés par l'utilisation de la plateforme ou des articles échangés ou vendus entre membres.
- Confidentialité : Les membres doivent respecter la vie privée et la confidentialité des autres membres, notamment en ne partageant pas leurs données personnelles ou leurs coordonnées sans leur consentement.