



HE2B-ISIB

MA1 informatique
2022 - 2023

Ingénierie logicielle

Zoo

Auteur : Mboula Ibrahim

Professeur : R. Giot

Table des matières

Table de figures	2
1. Introduction	3
1 Analyse des données	3
1.1 Dictionnaire de donnée.....	3
1.2 Modèle organisationnel des données (MCD)	5
1.2.1 MCD Relation client (1,n) – (1,n) item– date(0,n).....	6
1.2.2 MCD Relation client (0,n) – (1,n) groupe (1,1) – (0,n)guide	7
1.2.3 MCD Relation client (1,n) – (1,1) ticket	8
1.2.4 MCD Relation animal (1,1) – enclos (0, n)	8
1.2.5 MCD spécialisation et Relation chef (1,1) – (1,1) département	9
1.3 Modèle organisationnel des données (MLD)	9
1.3.1 MLD Relation client – item – date	9
1.3.2 MLD Relation client – groupe – guide.....	10
1.3.3 MLD Relation client – nourriture – restaurant – date.....	11
1.3.4 MLD Relation client – ticket.....	12
1.3.5 MLD Relation animal – aliments et soins	12
1.3.6 MLD Relation animal – enclos – employé.....	13
1.3.7 MLD Relation employé - département.....	14
2 Analyse des traitements.....	17
2.1 Diagramme de flux de données	17
2.2 Diagramme de cas d'utilisation.....	19
2.3 Diagramme de contexte statique	21
2.4 Diagramme de séquences	22
2.4.1 Scénario nominal	22
2.4.2 Scénario alternatif.....	23
2.4.3 Scénario d’erreur	24
2.5 Diagramme d'activités	25
3 Ergonomie	27
3.1 Page de connexion/Inscription.....	27
3.2 Page de Profil.....	28
3.3 Page d’animaux disponibles à l’adoption.....	29
3.4 Page de demande d’adoption	30
3.5 Page d’achat de billets.....	32
4. Annexe.....	32

Table de figures

Figure 1 Dictionnaire de données.....	4
Figure 2 MCD partie 1	5
Figure 3 MCD partie 2	6
Figure 4 Relation client – item – date	7
Figure 5 Relation client – groupe – guide	7
Figure 6 Relation client – ticket	8
Figure 7 Relation animal – enclos	8
Figure 8 Relation employé - département	9
Figure 9 Transition MCD en MLD relation client-item-date	9
Figure 10 Transition MCD en MLD client-groupe-guide	10
Figure 11 Transition MCD en MLD nourriture-restaurant-date	11
Figure 12 Transition MCD en MLD restaurant -nourriture	11
Figure 13 Transition MCD en MLD client -ticket	12
Figure 14 Transition MCD en MLD aliment - animal	12
Figure 15 Transition MCD en MLD animal -soins	13
Figure 16 Transition MCD en MLD animal - enclos	13
Figure 17 Transition MCD en MLD enclos - employé	14
Figure 18 Transition MCD en MLD spécialisation.....	14
Figure 19 Transition MCD en MLD employé - département.....	15
Figure 20 Transition MCD en MLD département - chef.....	15
Figure 21 MLD partie 1	16
Figure 22 MLD partie 2	16
Figure 23 dfd.....	18
Figure 24 service du DFD	19
Figure 25 UC système d'adoption	20
Figure 26 UC système de d'achat de ticket.....	20
Figure 27 UC système de gestion des comptes	21
Figure 28 Diagramme de contexte statique.....	21
Figure 29 Seq scénario nominal	22
Figure 30 Seq Scénario alternatif	23
Figure 31 Seq scénario d'erreur	24
Figure 32 Diagramme d'activités.....	26
Figure 33 inscription - connexion	28
Figure 34 Navbar - se déconnecter	28
Figure 35 Parties de la page profil.....	29
Figure 36 Page d'adoption d'animal.....	30
Figure 37 Diagramme Activité - Affichage liste des animaux.....	30
Figure 38 Diagramme de séquence - Consulter animaux	30
Figure 39 Page formulaire adoption.....	31
Figure 40 Diagramme de séquence Formulaire soumis.....	31
Figure 41 Diag activité - formulaire	32
Figure 42 Page billets.....	32

Contexte

Le responsable du zoo The Ark situé Namur souhaite informatiser son établissement de plus de 2000 employés pour améliorer l'expérience des clients. Nous avons été mandatés pour créer un site web intuitif et interactif pour une meilleure immersion des clients.

1. Introduction

L'objectif est de développer une plateforme qui favorise l'accessibilité et l'interaction, où les utilisateurs peuvent aisément effectuer diverses actions telles que s'inscrire, consulter la liste des animaux disponibles à l'adoption, acheter des billets pour leur prochaine visite, et bien plus encore.

Ce rapport, qui détaille notre approche du projet, se compose de deux parties principales. La première partie est axée sur l'organisation des données nécessaires au site web. Nous examinerons le dictionnaire de données, le Modèle Conceptuel de Données (MCD) et le Modèle Logique de Données (MLD) - des outils essentiels pour structurer l'information du site de manière optimale.

La seconde partie de notre rapport aborde le traitement des données sur le site. Ici, nous analyserons le diagramme de flux de données, le diagramme de cas d'utilisation, le diagramme de contexte statique, les diagrammes de séquences et les diagrammes d'activités. L'examen de ces éléments nous donnera une vision précise de la circulation des données sur le site et de la manière dont les utilisateurs interagissent avec celui-ci.

1 Analyse des données

1.1 Dictionnaire de donnée

Le dictionnaire de données permet de décrire un ensemble d'éléments importants qui seront utilisés tout au long du projet. Cela va permettre de mieux comprendre comment se comportent les données que nous allons utiliser dans différents systèmes que nous étudierons.

Objet	Propriété	Définition propriété	Définition objet
Animal	id_animal	Identifiant unique de l'animal	Animal du zoo, regroupe des informations sur les animaux
	id_espece	Identifiant unique de l'espèce de l'animal	
	id_enclos	Identifiant unique de l'enclos dans lequel se trouve l'animal	
	nom	Nom de l'animal (lion, loup...)	
	genre	Sexe de l'animal	
	statut	Statut de l'animal (sauvage, apprivoisé, malade)	
	regime	Régime alimentaire de l'animal	
Espèce	id_espece	Identifiant unique de l'espece	Représente les différentes espèces d'animaux dans le zoo
	nom	nom commun de l'espece	
	origine	Pays d'origine de l'espèce	
	niveau_danger	Niveau de danger	
Enclos	nom	nom de l'enclos	Représente les enclos des animaux dans le zoo
	id_espece	Identifiant unique de l'espece	
	type	Type d'animal (mammifère, oiseau, reptile)	
	description	Description de l'enclos	
	capacité	Capacité max pouvant être hébergés	
soins	id_soins	Identifiant unique du traitement	Représente les différents traitements médicaux administrés aux animaux
	nom	nom du traitement	
	type	Type de traitement (médicament, vaccin..)	
	id_animal	animal concerné par le traitement	
	date_traitement	Date d'administration du traitement	
Alimentation	nom	nom de l'aliment	Représente la nourriture donnée aux animaux
	description	description sur la composition de l'aliment	
	prix	prix de vente donnée par le fournisseur	
	quantité	Quantité disponible en stock	
Adoption	id_reference	identifiant unique pour le suivi de l'adoption	Représente le processus d'adoption d'un animal
	id_animal	Identifiant unique de l'animal	
	id_carnet	Identifiant unique du carnet medical de l'animal	
	statut	Statut de l'adoption (en attente, approuvée, refusée)	
Employé	id_employe	Identifiant unique du employe	Représente les employés travaillant dans le zoo, regroupe des informations sur les employés
	nom	nom employé	
	prenom	prenom employé	
	email	email employé	
	poste	poste occupé	
	date_embauche	date d'embauche de l'employé	
	salaire	salaire de l'employé	
Client	id_Client	Identifiant unique du client	Représente un visiteur physique ou les utilisateurs du site web du zoo
	email	email du client	
	adresse	adresse de livraison du client	
	nom_utilisateur	nom du client	
	mot_de_passe	mot de passe du client	
	historique	historique de commande et paiement	
	paiement	methode de paiement (paypal, bancontact...)	
Département	id_departement	Identifiant unique du département	Représente les départements du zoo, tels que le département de vente de billets, le département de la restauration..
	nom	nom du département	
	id_employe	Identifiant unique employe du département	
Section	id_section	Identifiant unique de la section	Représente la section rattachées au département
	nom	nom de la section	
Réservation_adoption	id_reference	Identifiant unique reservation	Représente les réservations faites par les visiteurs pour des visites d'adoptions d'animaux
	date_reservation	date de planification de la reservation	
	id_ticket	Identifiant unique du Ticket	
	id_visiteur	Identifiant unique du visiteur	
Ticket	id_ticket	Identifiant unique du Ticket	Représente les billets d'entrée pour le zoo
	date_achat	date d'achat du Ticket	
	type	Type de Ticket (enfant, adulte, senior..)	
	prix	Prix du Ticket	
	statut	Statut du Ticket (actif, expiré)	
Paiement	nom	nom du paiement (carte de crédit, PayPal)	représente les différents modes de paiement
	id_facture	Identifiant unique de la facture	
Facture	date_facturation	date de facturation	Représente les factures émises pour les achats des visiteurs ou utilisateurs en ligne
	prix_total	prix total de la facturation	

Figure 1 Dictionnaire de données

1.2 Modèle organisationnel des données (MCD)

Le MCD est un diagramme qui sert à représenter les relations dans un système. Nous étudierons les relations entre des entités et des associations et on abordera des concepts tels que les cardinalités, les spécialisations. Le MCD de ce projet est divisé en deux, l'élément central de la première partie est le Client (visiteur au zoo ou utilisateur du site) et celui de la deuxième partie est l'animal.

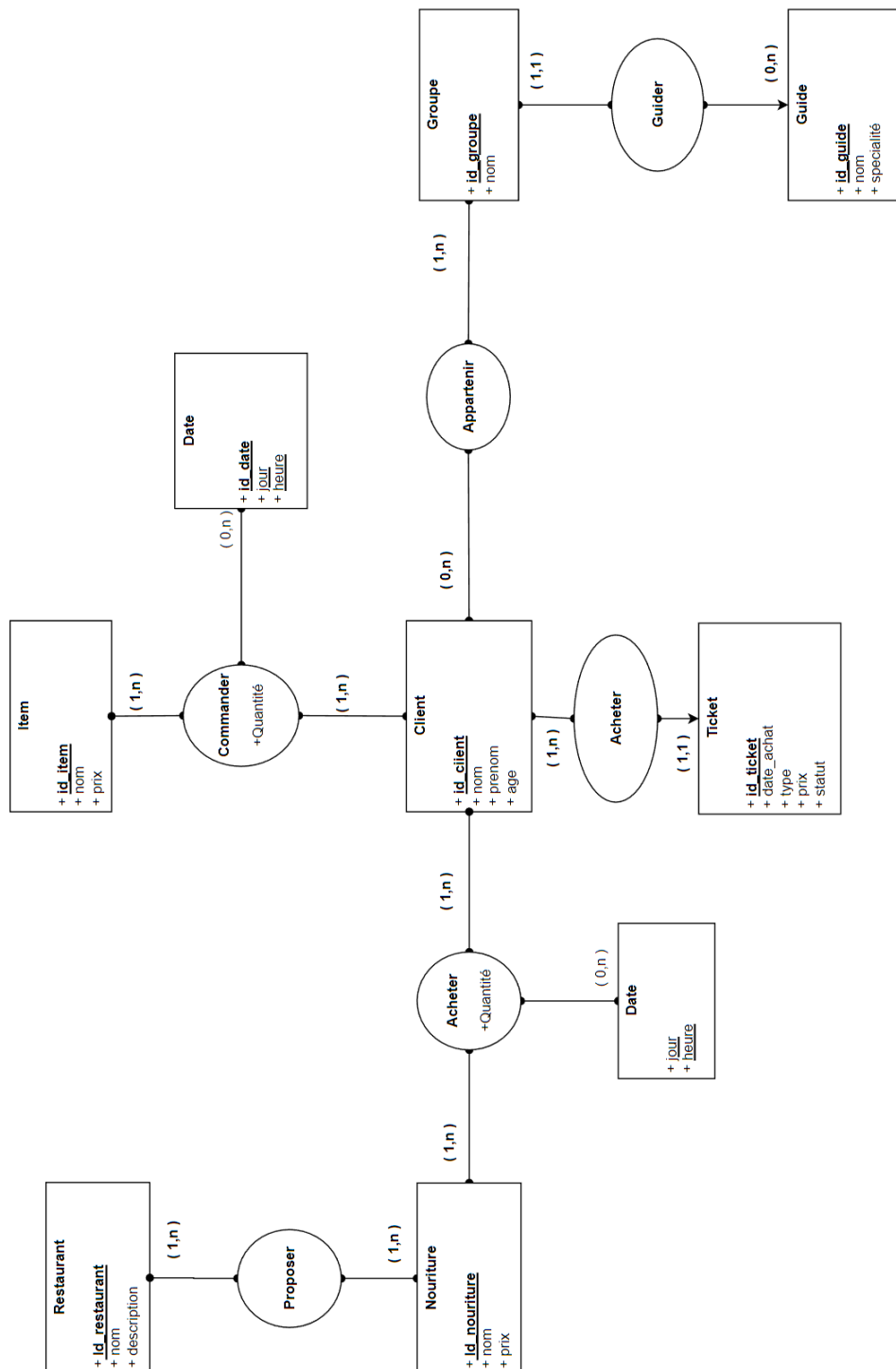


Figure 2 MCD partie 1

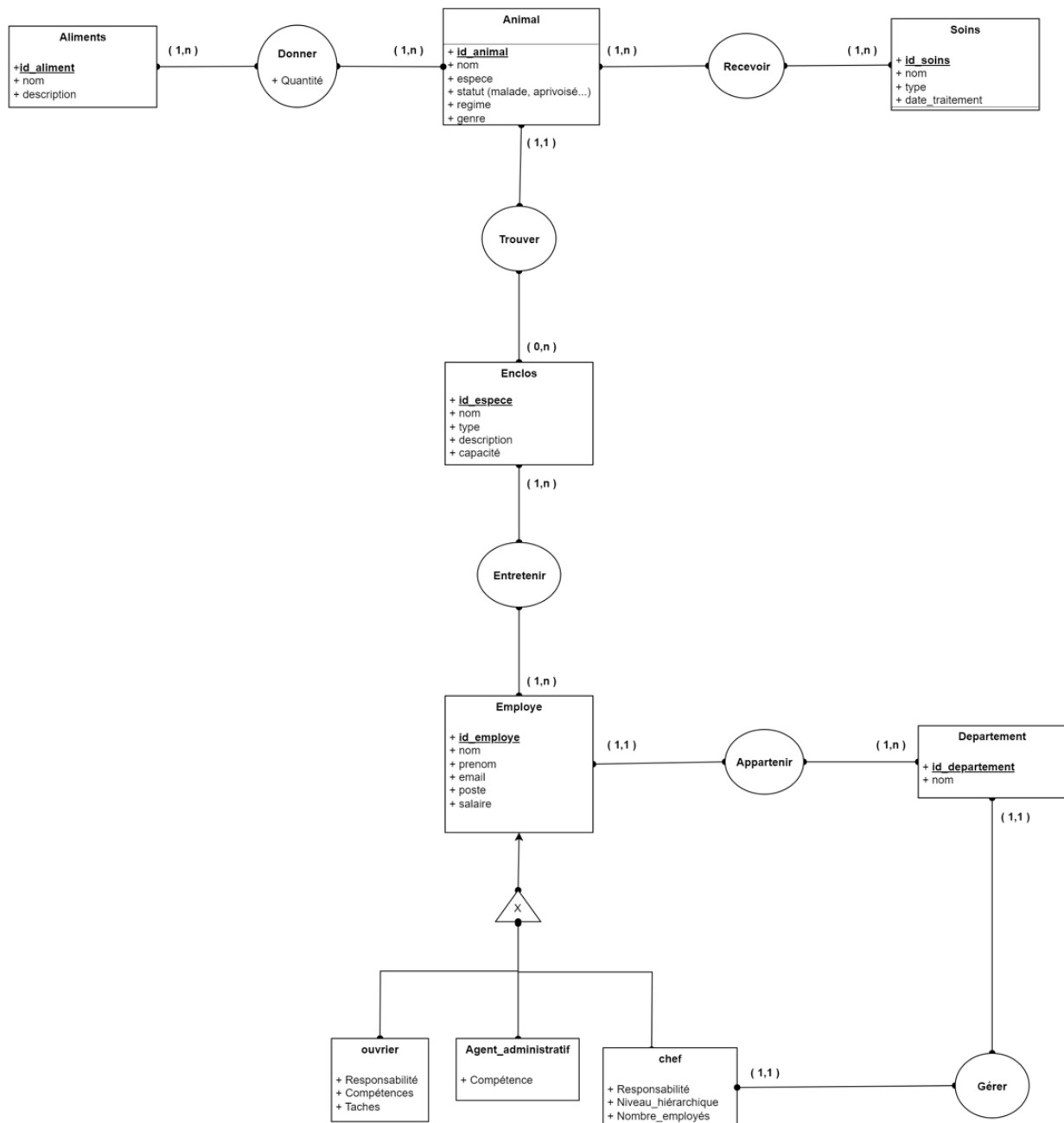


Figure 3 MCD partie 2

Pour mieux comprendre les diagrammes nous allons les découper en petit bout, afin de bien expliquer et de ne pas se répéter, seule quelques relations seront expliqué.

1.2.1 MCD Relation client (1,n) – (1,n) item– date(0,n)

Ici nous allons nous intéresser à ce qui se passe lorsqu’un client effectue une commande sur le site web du zoo, les entités qui seront mises en place sont : client, item qui est un ensemble d’éléments, il n’est pas unique et il peut en avoir plusieurs comme des habits, des objets souvenir été enfin l’entité date qui va nous servir quand l’item a été commander. L’association commandée est utilisée à la place

d'acheter car l'une des contraintes du responsable du zoo est que l'item acheté sera livré au client, il ne pourra donc pas l'obtenir directement, de plus il ne sera pas nécessaire de détailler les relations entre les entités qui interviennent dans la livraison car cela n'a pas trop d'importance dans la suite de ce rapport.

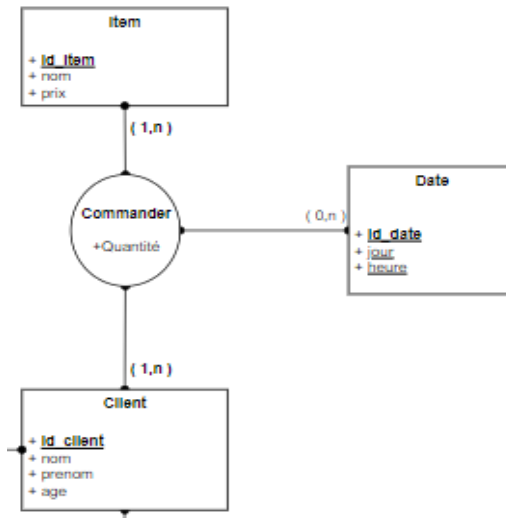


Figure 4 Relation client – item – date

Ce diagramme se lit comme suit : Une occurrence de client **doit** participer éventuellement plusieurs fois à commander des items. Cela signifie qu'un client doit passer au moins une commande et qu'une commande peut contenir un ou plusieurs articles.

C'est important d'ajouter la date pour préciser le fait qu'un visiteur peut par exemple acheter un item plusieurs fois. Si je ne le mentionne pas, alors si un visiteur achète un item, il ne pourra plus l'acheter une autre fois.

1.2.2 MCD Relation client (0,n) – (1,n) groupe (1,1) – (0,n) guide

Cette relation explique comment un client peut être associé à un groupe qui a pour responsable un guide lors de la visite du zoo. En effet pour permettre une visite avec un spécialiste des animaux le zoo offre la possibilité de réserver une visite guider.

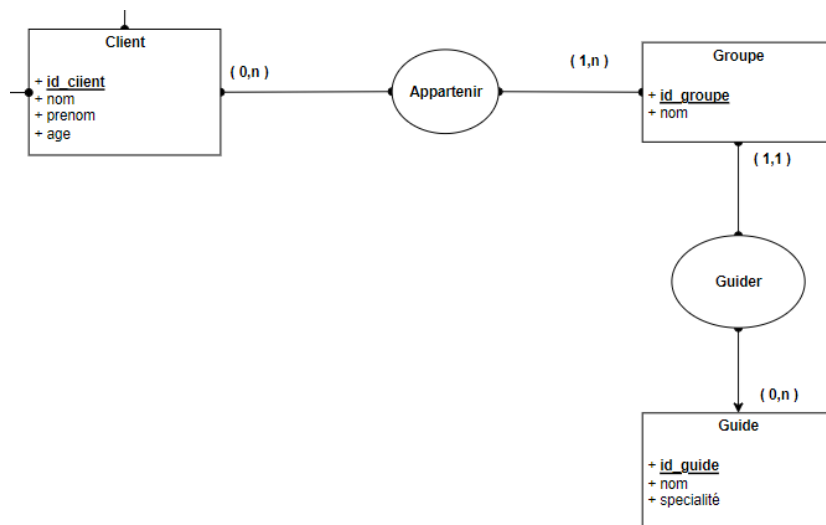


Figure 5 Relation client – groupe – guide

- Relation client (0,n)-groupe(1,n) : Cette relation signifie qu'un client peut rejoindre entre zéro ou plusieurs Groupes et Un groupe doit avoir au moins un client et peut en avoir plusieurs.
- Relation groupe(1,1)-guide(0,n) : Un groupe doit être guidé une fois par un guide. En revanche, un guide peut ne guider aucun groupe ou peut guider plusieurs groupes.

1.2.3 MCD Relation client (1,n) – (1,1) ticket

Pour faire des visites les clients doivent acheter des tickets. La figure ci-dessous se décrit par le fait qu'une occurrence de client doit participer plusieurs fois à acheter un ticket. Cela peut être également traduit par le fait qu'un client doit acheter au moins un ticket et peut en acheter plusieurs et chaque ticket est acheté exactement une fois par un client.

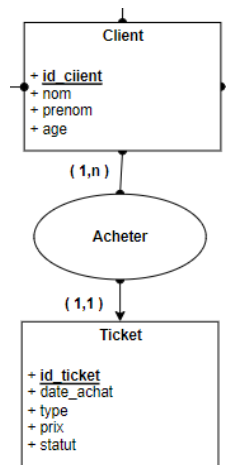


Figure 6 Relation client – ticket

1.2.4 MCD Relation animal (1,1) – enclos (0, n)

Lors d'une visite les animaux se trouvent dans des enclos, ces enclos sont entretenus par des employés du zoo.

Tout d'abord dans la relation entre l'animal (1,1) et l'enclos (0, n) ces cardinalités désignent le fait que chaque Animal doit se trouver dans exactement un enclos. Cependant, un enclos peut ne contenir aucun animal ou peut en contenir plusieurs.

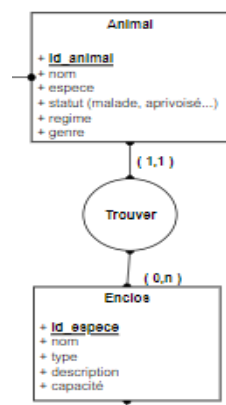


Figure 7 Relation animal – enclos

1.2.5 MCD spécialisation et Relation chef (1,1) – (1,1) département

La figure ci-dessous explique la spécialisation et la relation être un employé et un département.

Pour commencer on va parler de la spécialisation des employés. Un employé peut être un ouvrier, un agent administratif du zoo ou un chef, le triangle avec la croix désigne une relation d'exclusivité ce qui veut dire qu'il ne peut pas avoir deux spécialités à la fois, il n'aura qu'une seule de ces spécialités.

Dans la relation entre l'entité chef (1,1) et département (1, 1) les cardinalités utilisées permettent de dire que chaque chef doit gérer exactement un département et chaque département doit être géré par un chef.

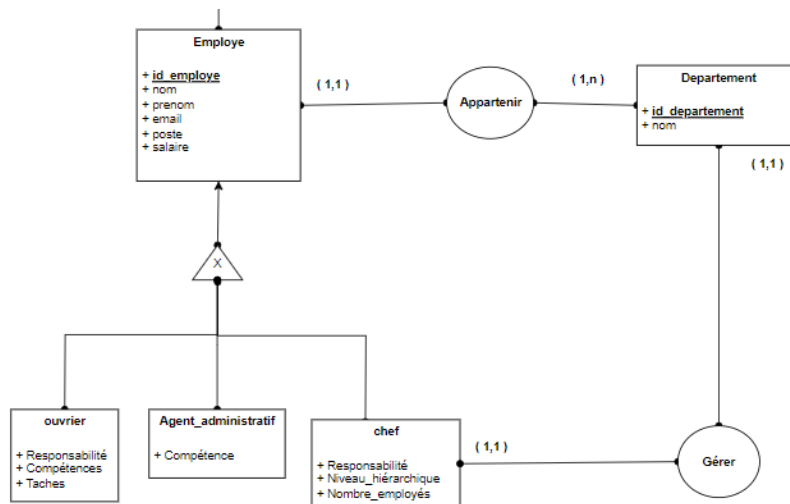


Figure 8 Relation employé - département

1.3 Modèle organisationnel des données (MLD)

Le MLD est une représentation des données sous forme de table suivant une certaine logique basée sur le MCD. Il sert de base pour la création d'une base de données bien structurée, on abordera certaines notions comme les clés primaires, clé étrangère et comment faire la transition d'une relation entre entités à partir du MCD en se basant sur les cardinalités.

1.3.1 MLD Relation client – item – date

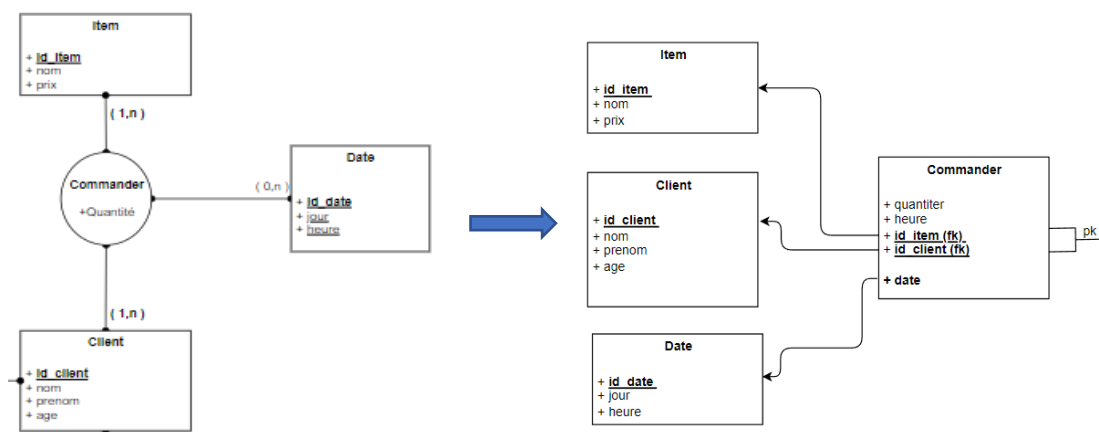


Figure 9 Transition MCD en MLD relation client-item-date

1.3.2 MLD Relation client – groupe – guide

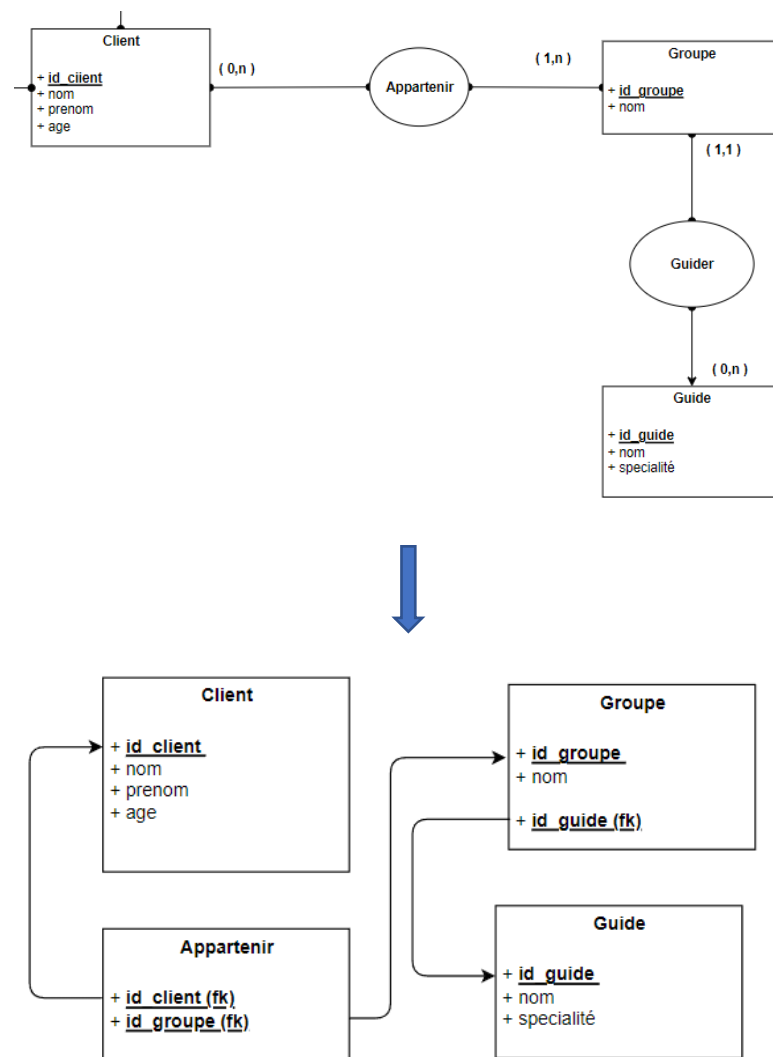


Figure 10 Transition MCD en MLD client-groupe-guide

1.3.3 MLD Relation client – nourriture – restaurant – date

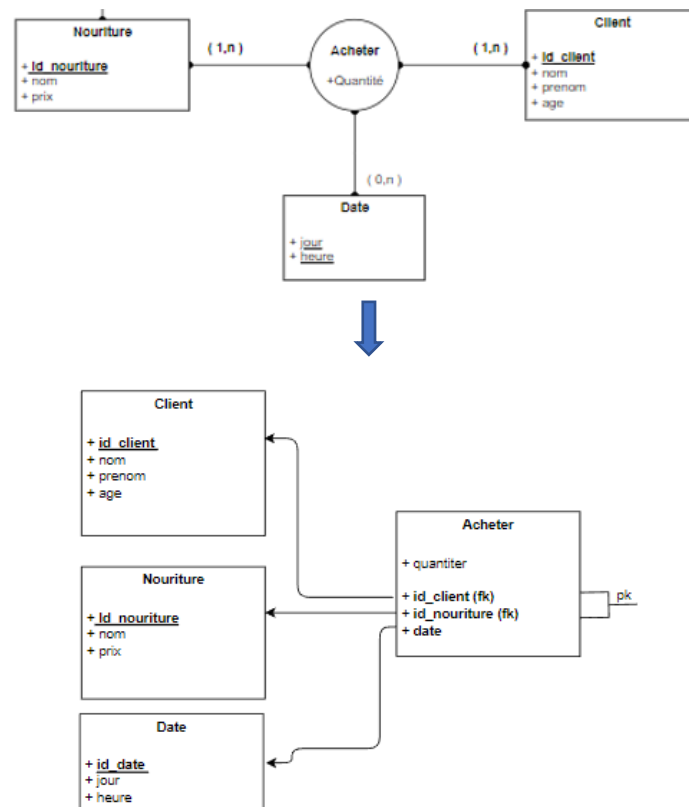


Figure 11 Transition MCD en MLD nourriture-restaurant-date

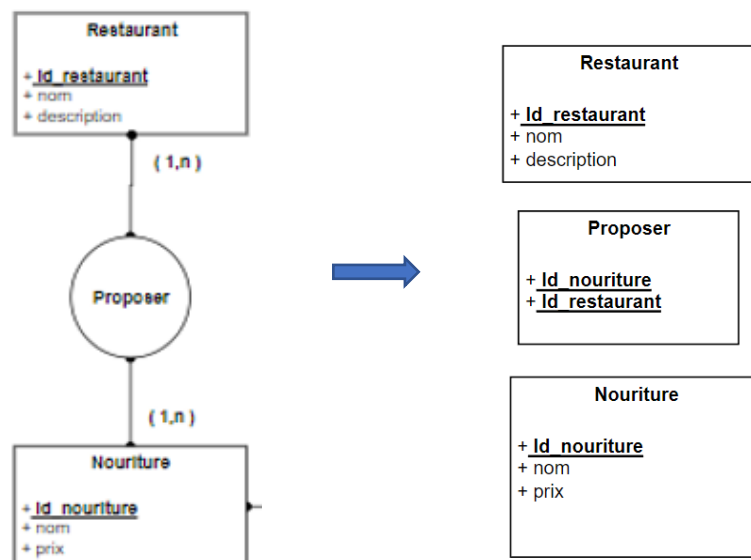


Figure 12 Transition MCD en MLD restaurant -nourriture

1.3.4 MLD Relation client – ticket

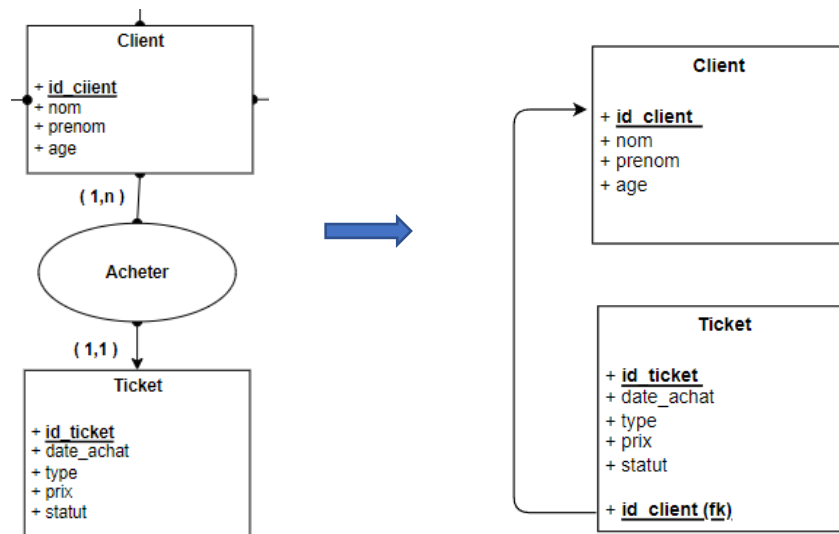


Figure 13 Transition MCD en MLD client -ticket

1.3.5 MLD Relation animal – aliments et soins

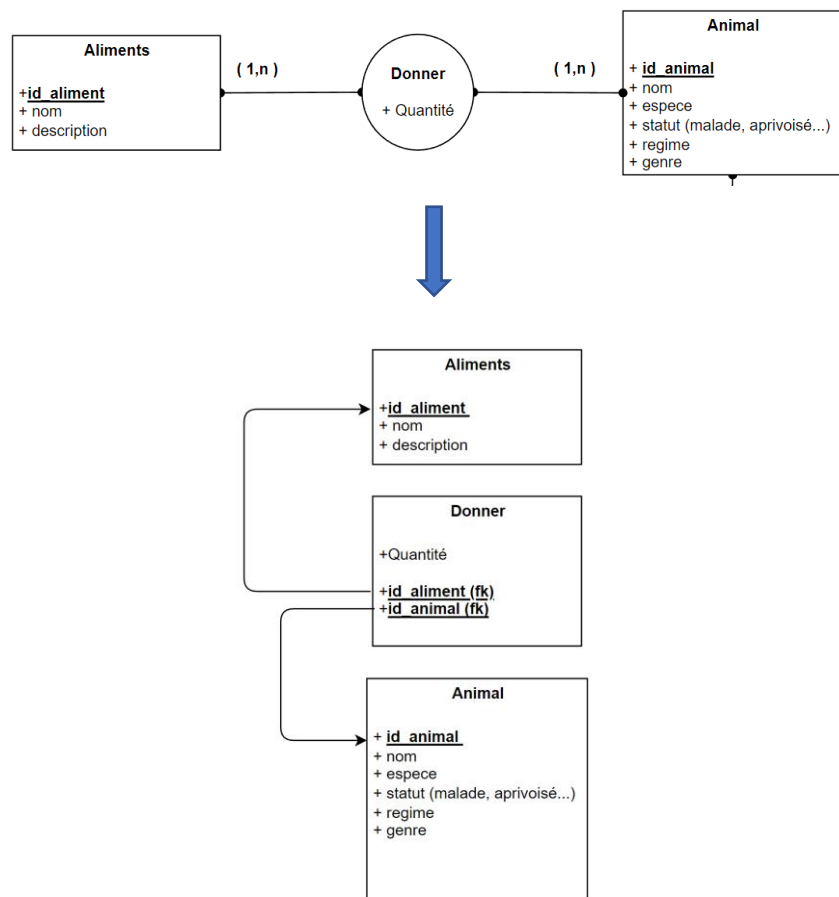


Figure 14 Transition MCD en MLD aliment - animal

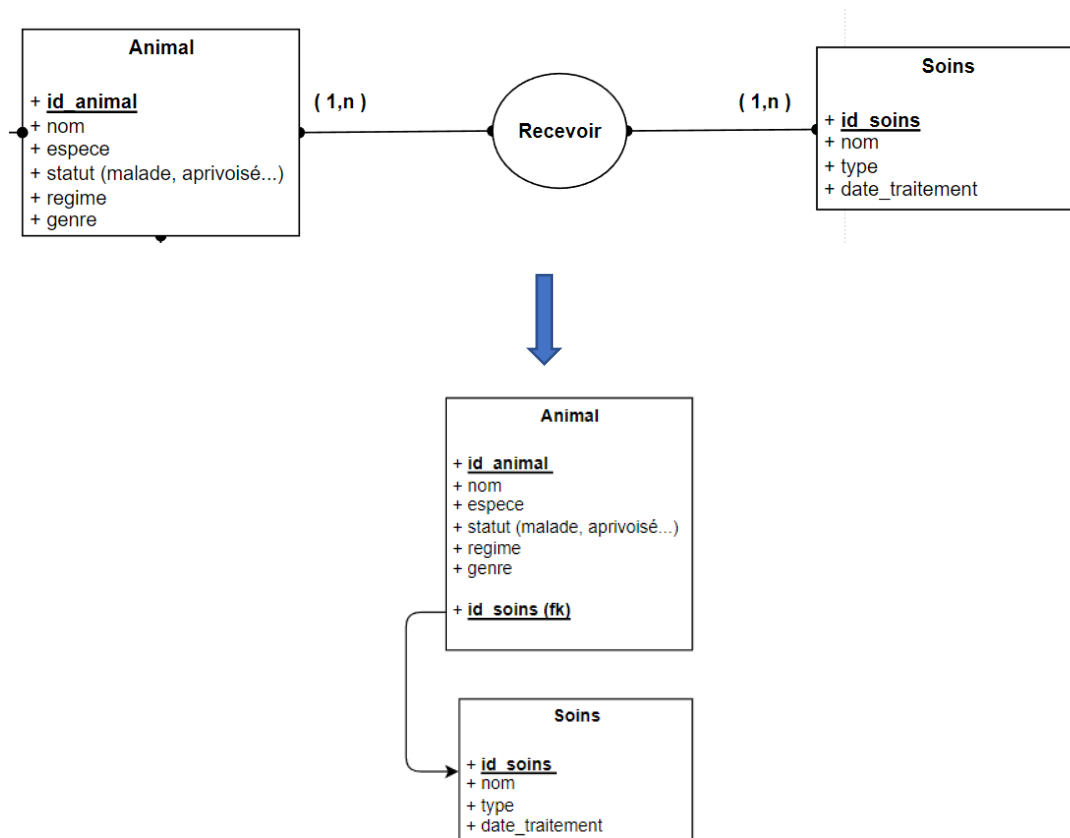


Figure 15 Transition MCD en MLD animal -soins

1.3.6 MLD Relation animal – enclos – employé

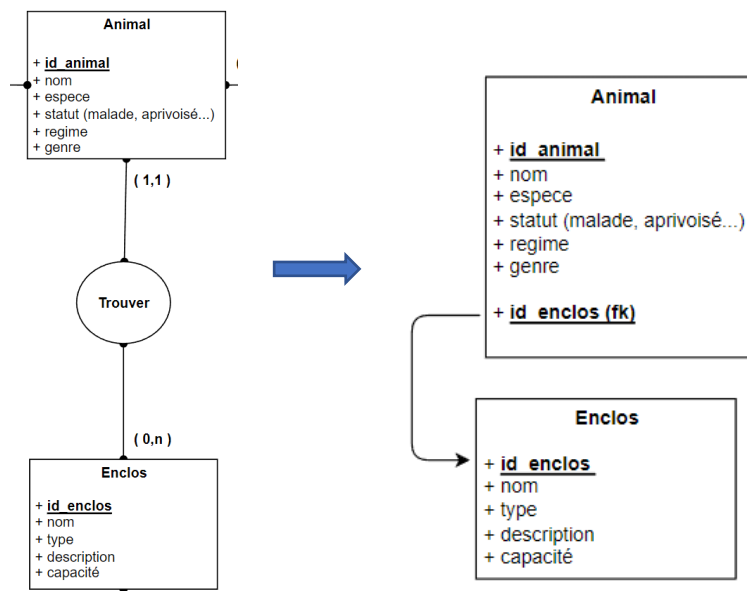


Figure 16 Transition MCD en MLD animal - enclos

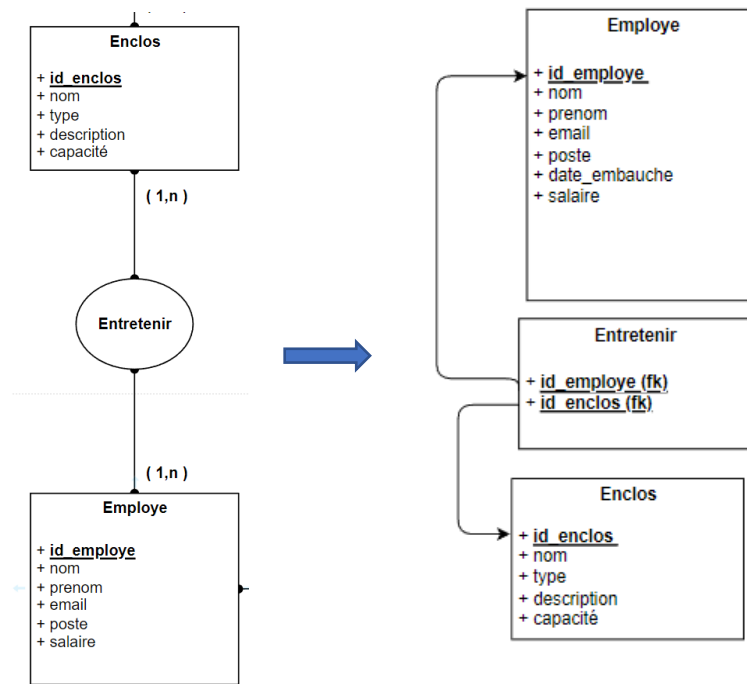


Figure 17 Transition MCD en MLD enclos - employé

1.3.7 MLD Relation employé - département

La spécialisation devient :

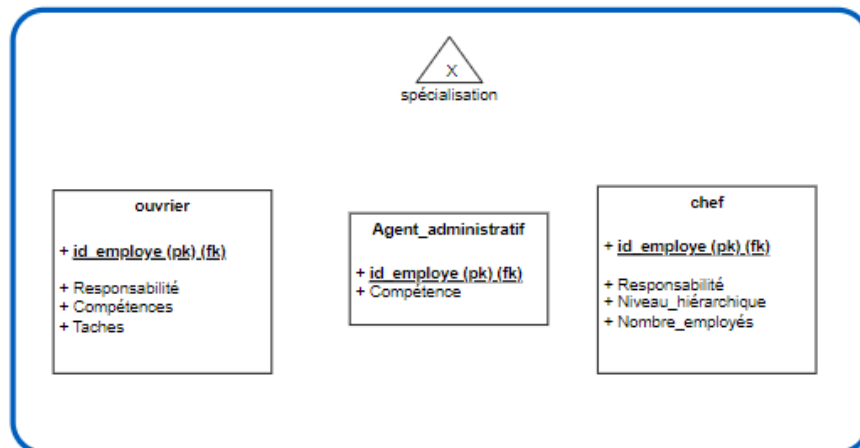


Figure 18 Transition MCD en MLD spécialisation

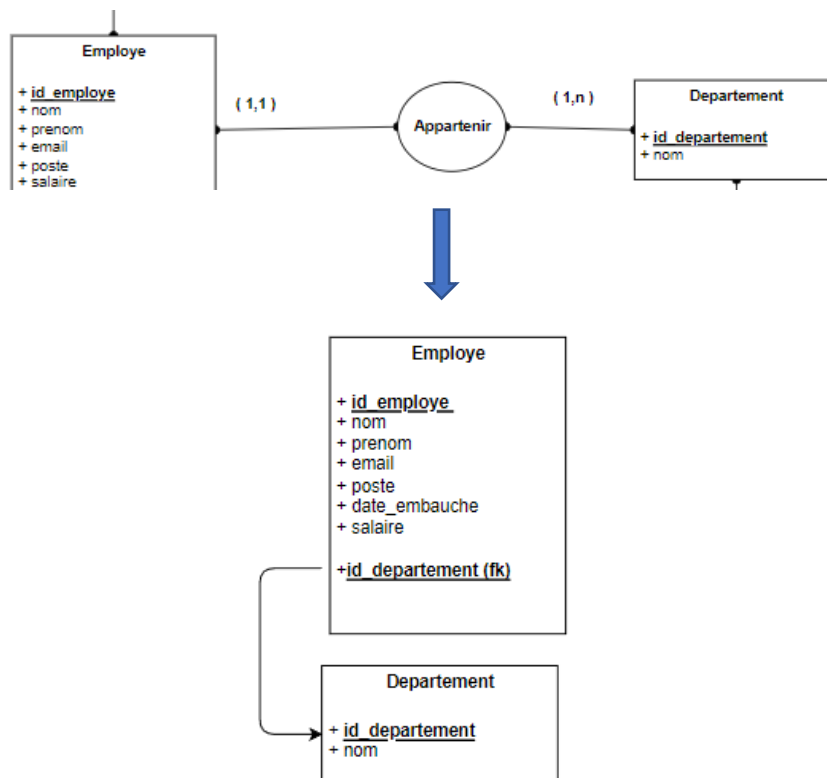


Figure 19 Transition MCD en MLD employé - département

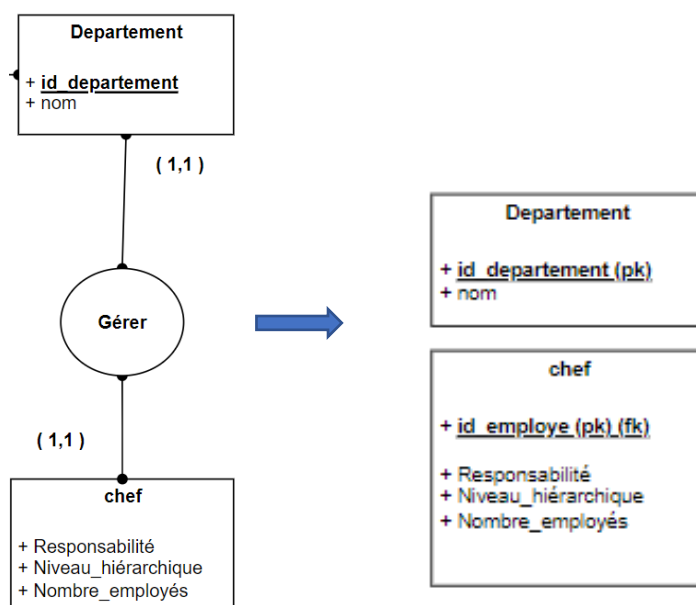


Figure 20 Transition MCD en MLD département - chef

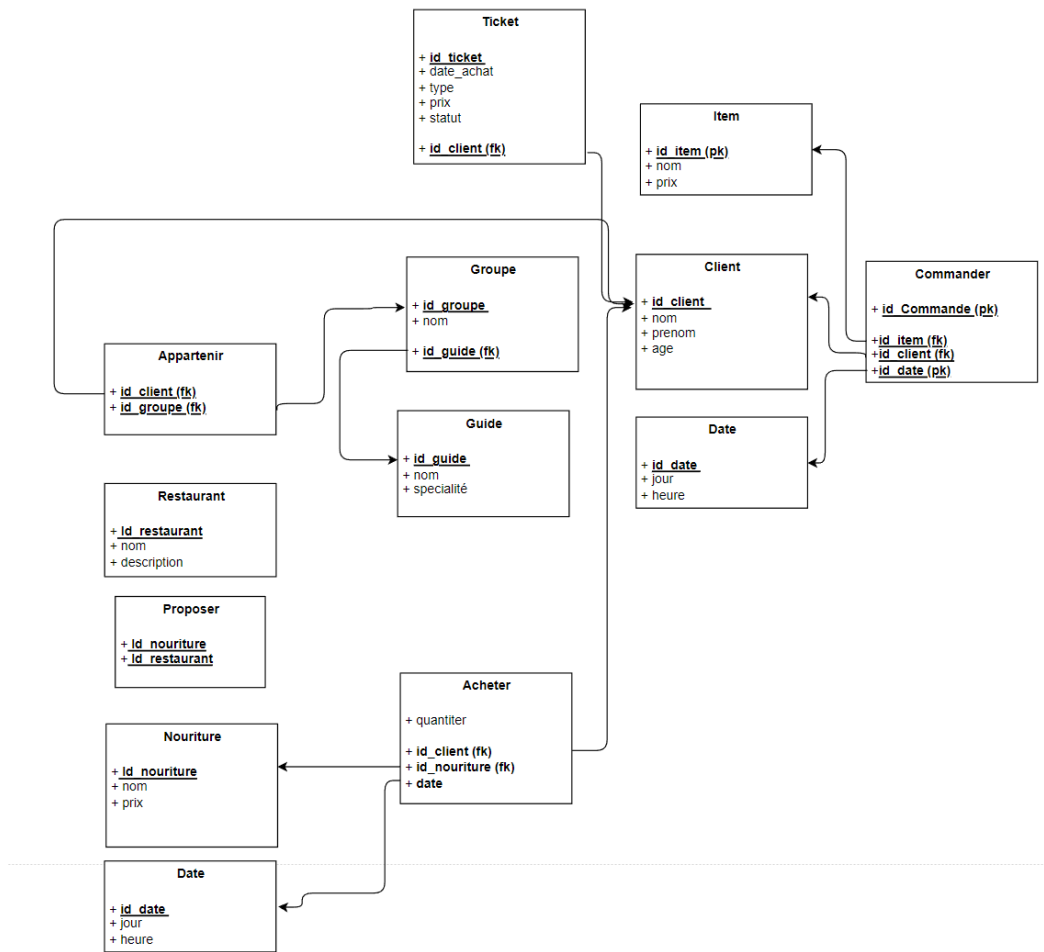


Figure 21 MLD partie 1

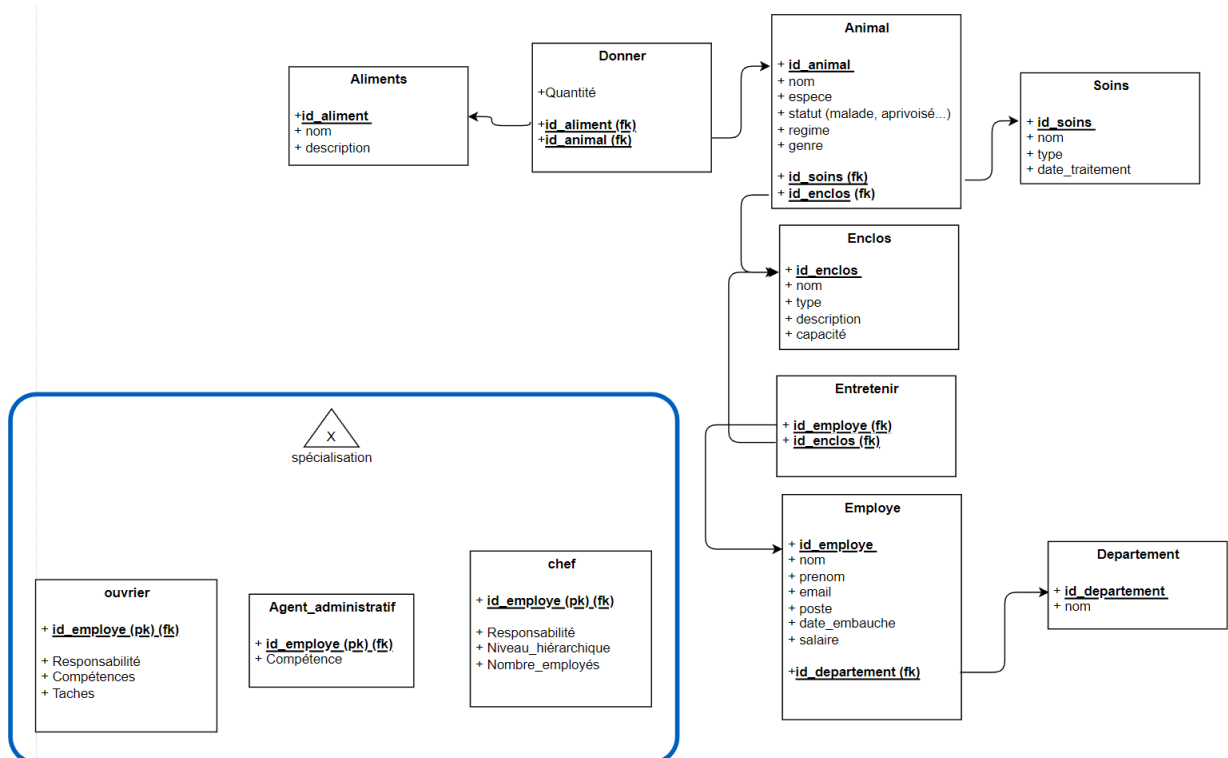


Figure 22 MLD partie 2

2 Analyse des traitements

2.1 Diagramme de flux de données

Le DFD permet de comprendre comment les données sont échangées entre chaque élément qui le compose. C'est une représentation globale de tous les services que le zoo va proposer, l'idée c'est de représenter le maximum d'interaction et d'aller le plus loin possible puis de le découper pour étudier la portion qui sera informatisée, dans la figure ci-dessous le rectangle bleu désigne la portion qui sera étudiée.

On va se concentrer sur le service d'adoption et celui de réservation des tickets.

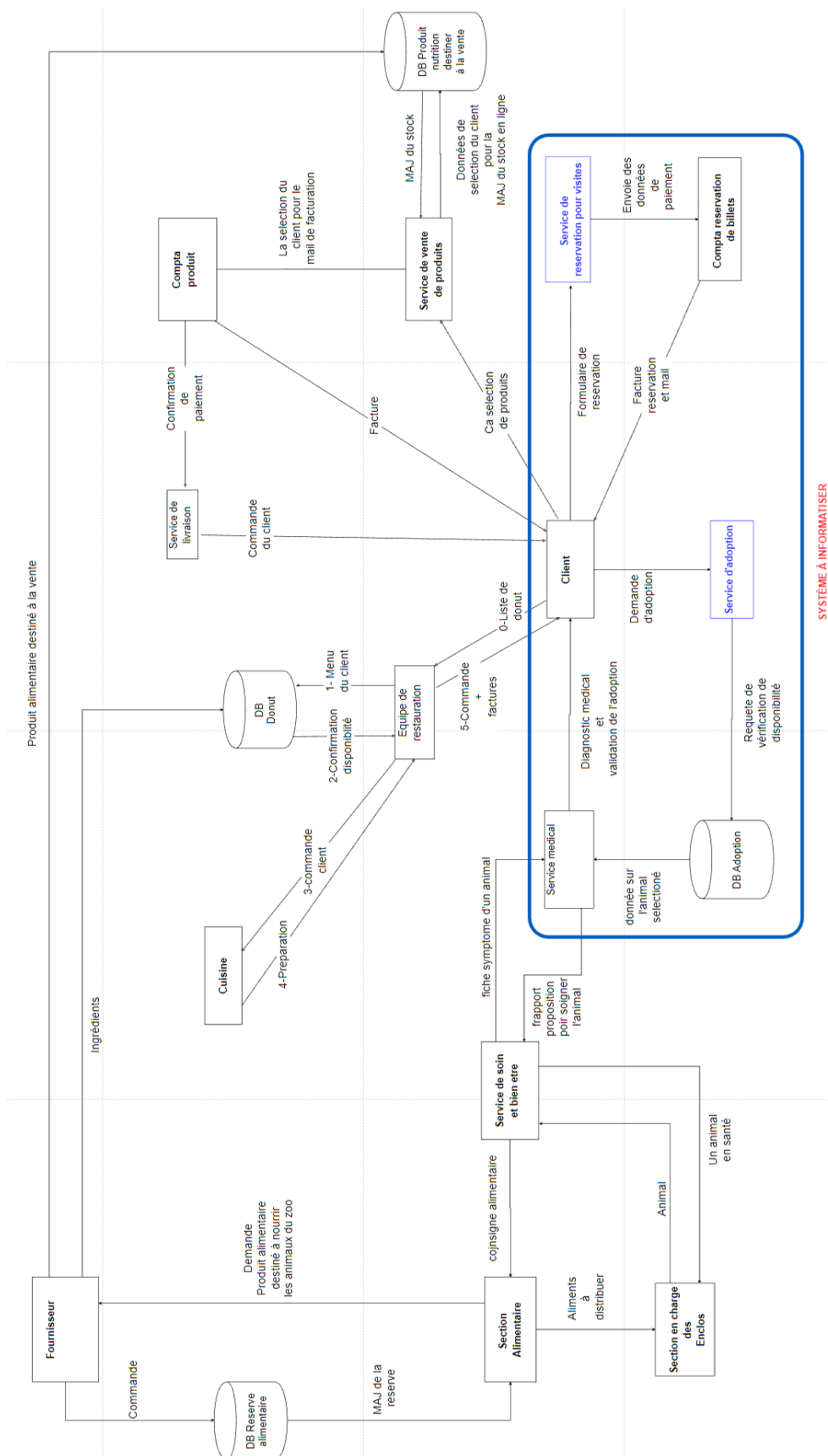


Figure 23 dfd

La figure ci-dessous est une représentation plus simplifiée du DFD, je tiens à noter que ce n'est pas un DFD, il sert juste à avoir une vue globale et rapide des différents services du zoo, en bleu il s'agit des services étudiés.

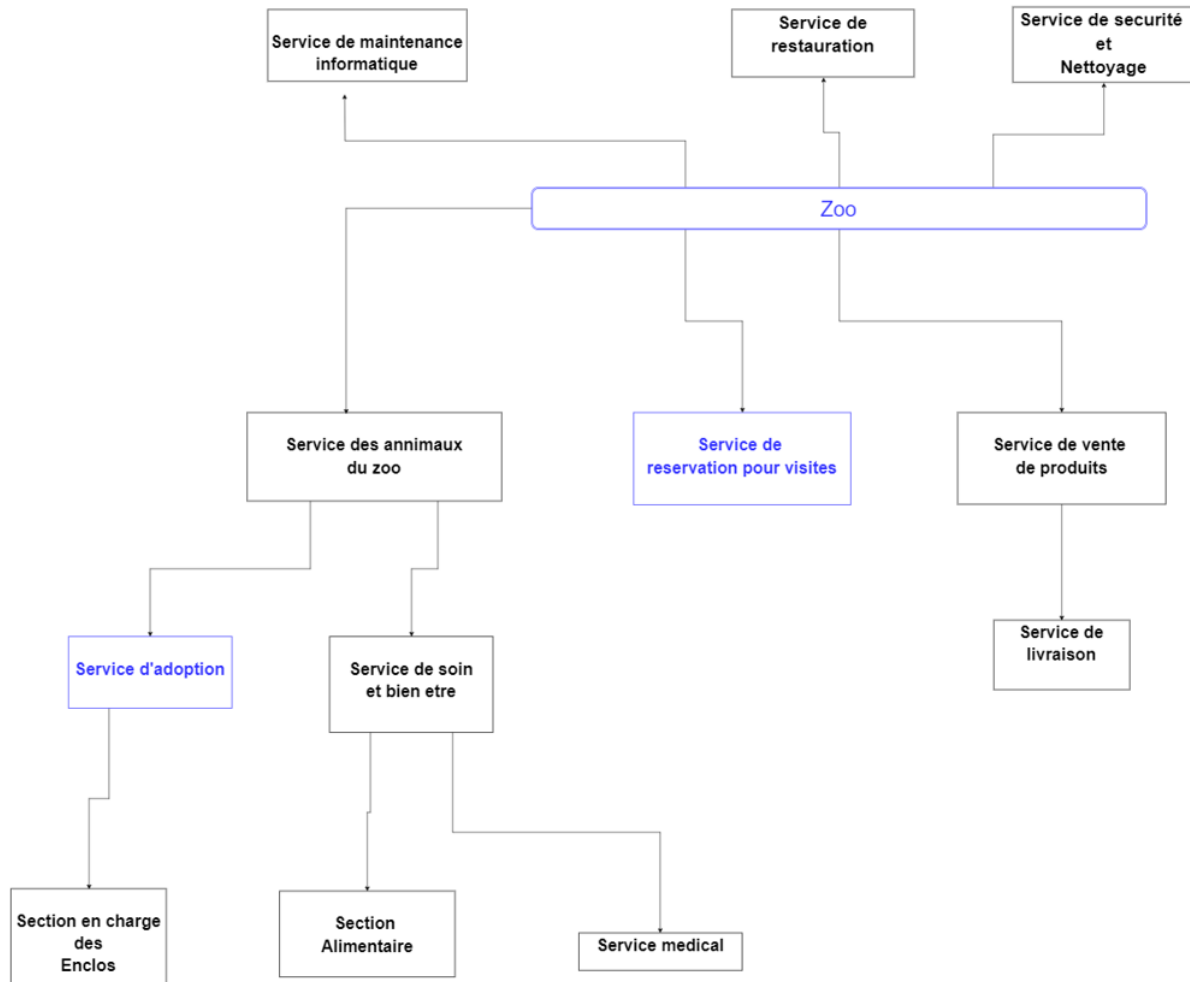


Figure 24 service du DFD

2.2 Diagramme de cas d'utilisation

Il s'agit d'une représentation des interactions entre des acteurs et un système. Les différents services que va proposer le site web seront représentés comme des systèmes qui seront composés de cas d'utilisation qui sont des fonctionnalités propres au système étudié, l'utilisateur pourra donc interagir avec celui-ci pour atteindre son objectif.

Dans notre cas nous allons étudier les interactions de l'utilisateur et collaborateur du zoo dans le système d'adoption, de vente de ticket et gestion de comptes.

systeme de gestion d'adoption

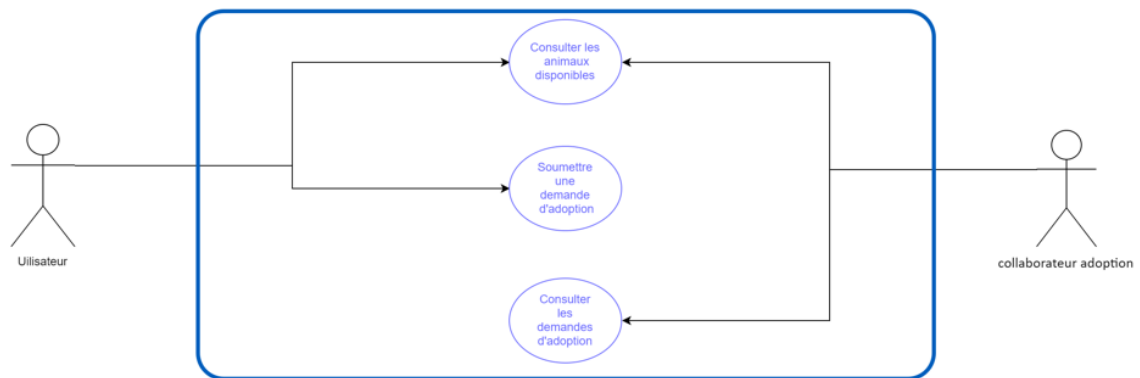


Figure 25 UC système d'adoption

systeme de gestion d'achat de tickets sur le site web

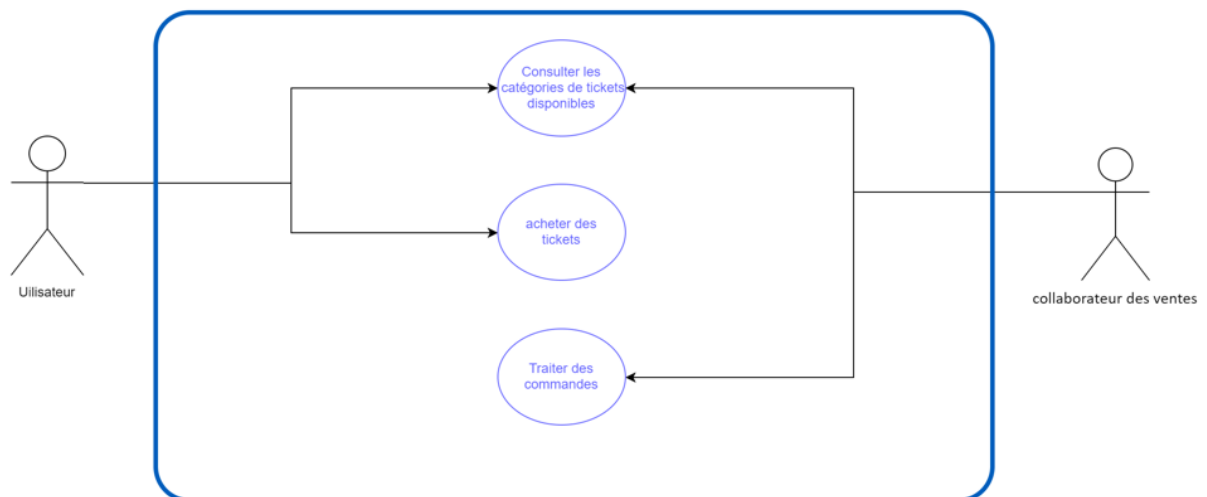


Figure 26 UC système de d'achat de ticket

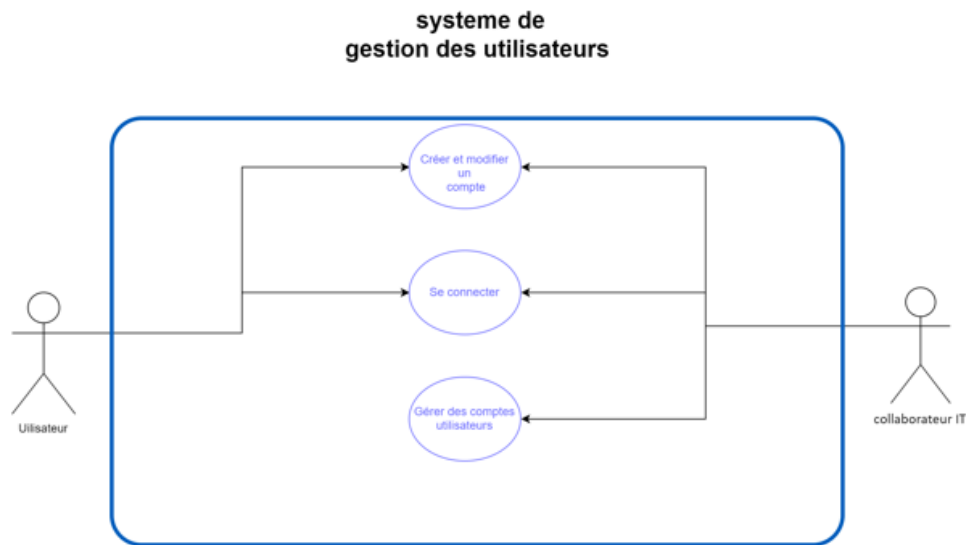


Figure 27 UC système de gestion des comptes

2.3 Diagramme de contexte statique

Ce diagramme représente les interactions entre un système et des acteurs externes.

Pour l'illustrer, il faut se baser sur les systèmes étudiés dans les diagrammes de cas d'utilisation. Dans notre cas on a 3 systèmes qui seront rassemblés en un système global et on aura une vue d'ensemble des acteurs externes.

Diagramme context statique

Mon système englobe quasiment tous les
sous systèmes que j'informatise dans mes uc
tous les acteurs repris du coup dans mes uc
doivent apparaître ici

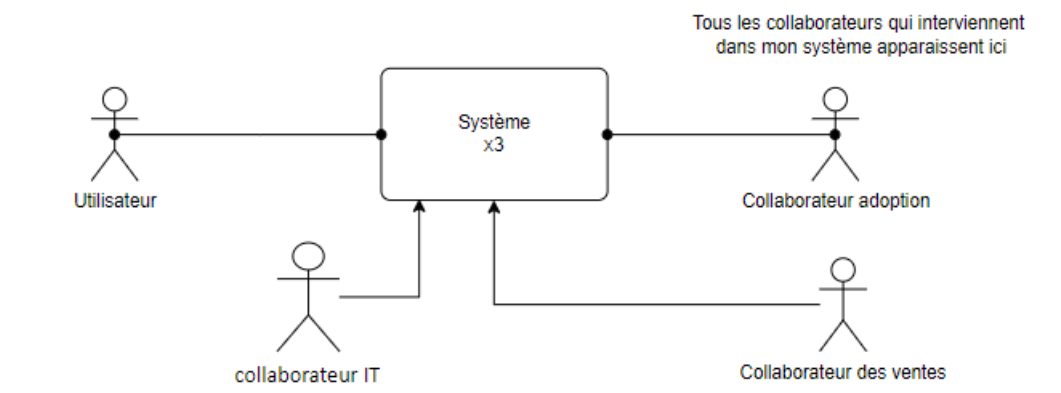


Figure 28 Diagramme de contexte statique

2.4 Diagramme de séquences

Ce diagramme représente la manière dont les objets d'un système interagissent de manière séquentielle au cours du temps d'afin d'atteindre un objectif précis. Nous allons étudier un des systèmes des diagrammes de cas d'utilisation, on va le séparer en 3 scénarios possibles nominaux, alternatifs, d'erreur.

2.4.1 Scénario nominal

Dans ce scénario, l'utilisateur atteint son objectif et toutes les étapes de la séquence se passent comme prévu.

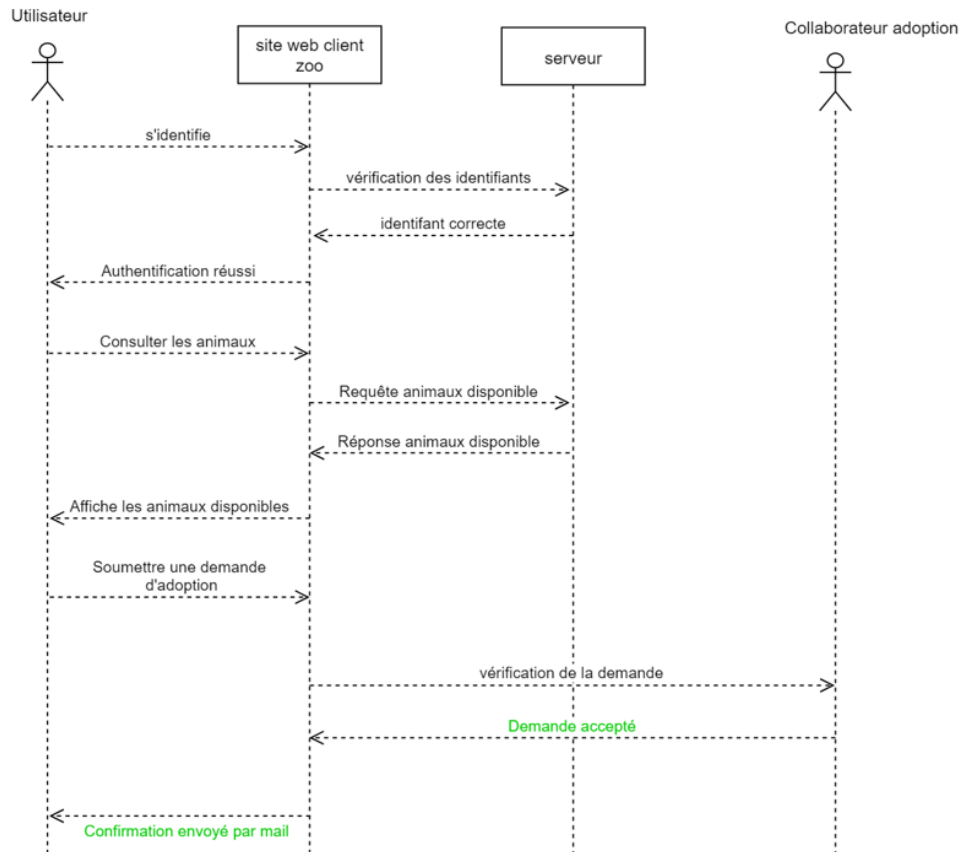


Figure 29 Seq scénario nominal

Les étapes sont :

1. L'utilisateur entre ces identifiants
2. Le client envoie les identifiants au serveur
3. Le serveur confirme les identifiants
4. Le client connecte l'utilisateur
5. L'utilisateur consulte les animaux disponibles
6. Le client envoie une requête pour savoir les disponibilités des animaux
7. Le serveur répond en envoyant la liste des animaux
8. Le client affiche les animaux disponibles
9. L'utilisateur envoie une demande d'adoption
10. Le client notifie le collaborateur pour traiter la demande
11. Si la demande est conforme, le collaborateur envoie la confirmation
12. Un mail avec la décision est envoyé à l'utilisateur

2.4.2 Scénario alternatif

Dans ce scénario, l'utilisateur atteint son objectif et mais toutes les étapes de la séquence se passe comme prévu, il y'aura un problème qui va retarder l'objectif.

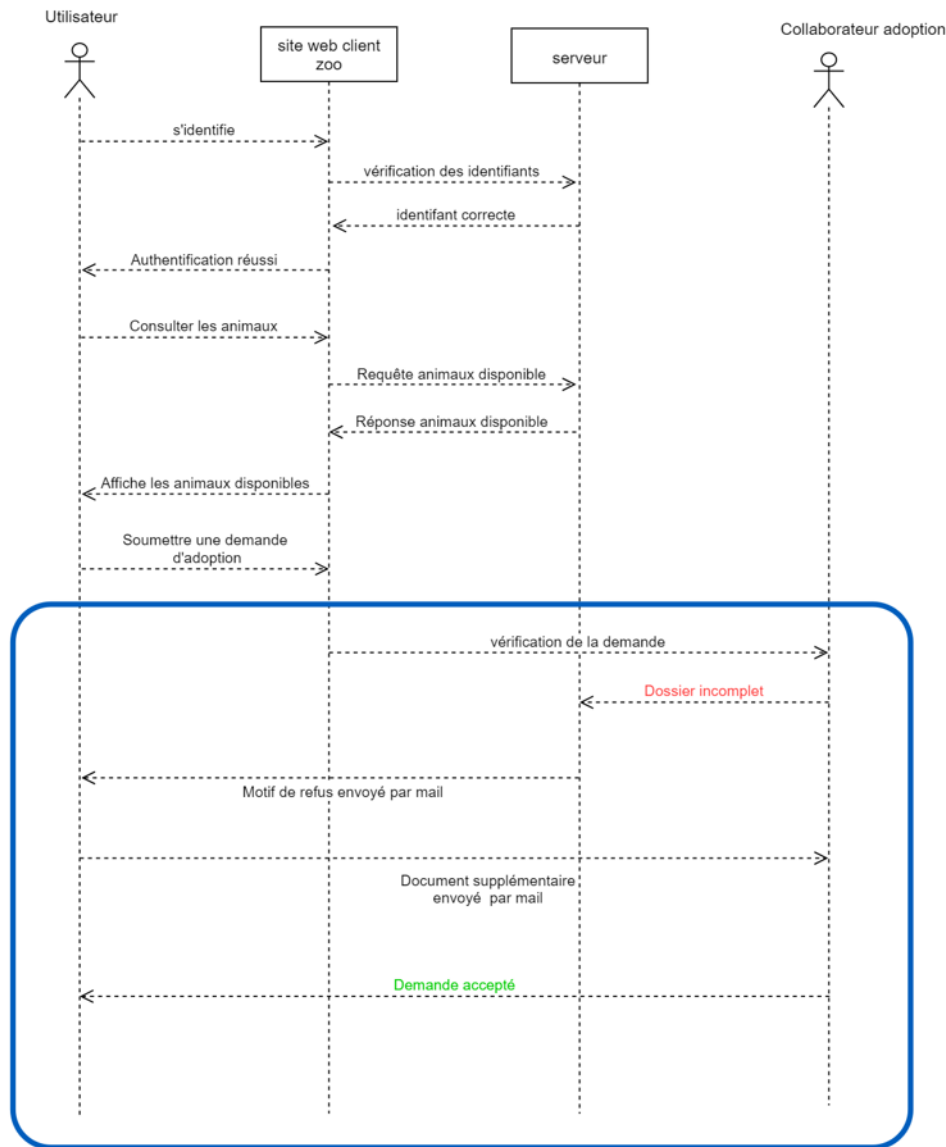


Figure 30 Seq Scénario alternatif

Les étapes sont :

1. L'utilisateur entre ces identifiants
2. Le client envoie les identifiants au serveur
3. Le serveur confirme les identifiants
4. Le client connecte l'utilisateur
5. L'utilisateur consulte les animaux disponibles
6. Le client envoie une requête pour savoir les disponibilités des animaux
7. Le serveur répond en envoyant la liste des animaux
8. Le client affiche les animaux disponibles
9. L'utilisateur envoie une demande d'adoption

10. Le client notifie le collaborateur pour traiter la demande
11. La demande nécessite des documents supplémentaires
12. Motif de refus envoyé à l'utilisateur
13. Document supplémentaire fourni par l'utilisateur
14. Demande d'adoption acceptée

2.4.3 Scénario d'erreur

Dans ce scénario, l'utilisateur n'atteint pas son objectif.

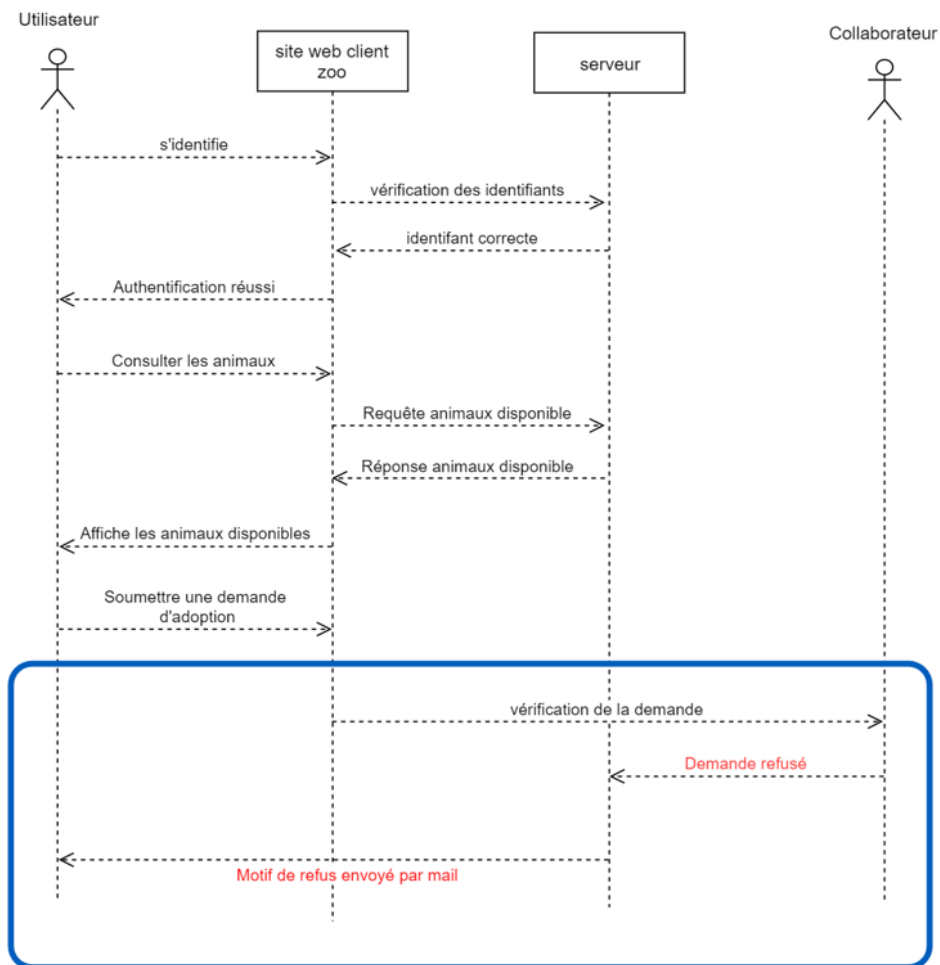


Figure 31 Seq scénario d'erreur

Les étapes sont :

1. L'utilisateur entre ces identifiants
2. Le client envoie les identifiants au serveur
3. Le serveur confirme les identifiants
4. Le client connecte l'utilisateur
5. L'utilisateur consulte les animaux disponibles

6. Le client envoie une requête pour savoir les disponibilités des animaux
7. Le serveur répond en envoyant la liste des animaux
8. Le client affiche les animaux disponibles
9. L'utilisateur envoie une demande d'adoption
10. Demande refusée
11. Motif de refus envoyé par mail

2.5 Diagramme d'activités

Il s'agit d'un diagramme qui illustre la procédure étape par étape avec des alternatives possibles pour atteindre un objectif ce qui facilite la compréhension du système. Pour le réaliser il faut se mettre du point de vue de l'ordinateur. Dans notre cas nous étudierons les actions réalisées lors d'une demande d'adoption.

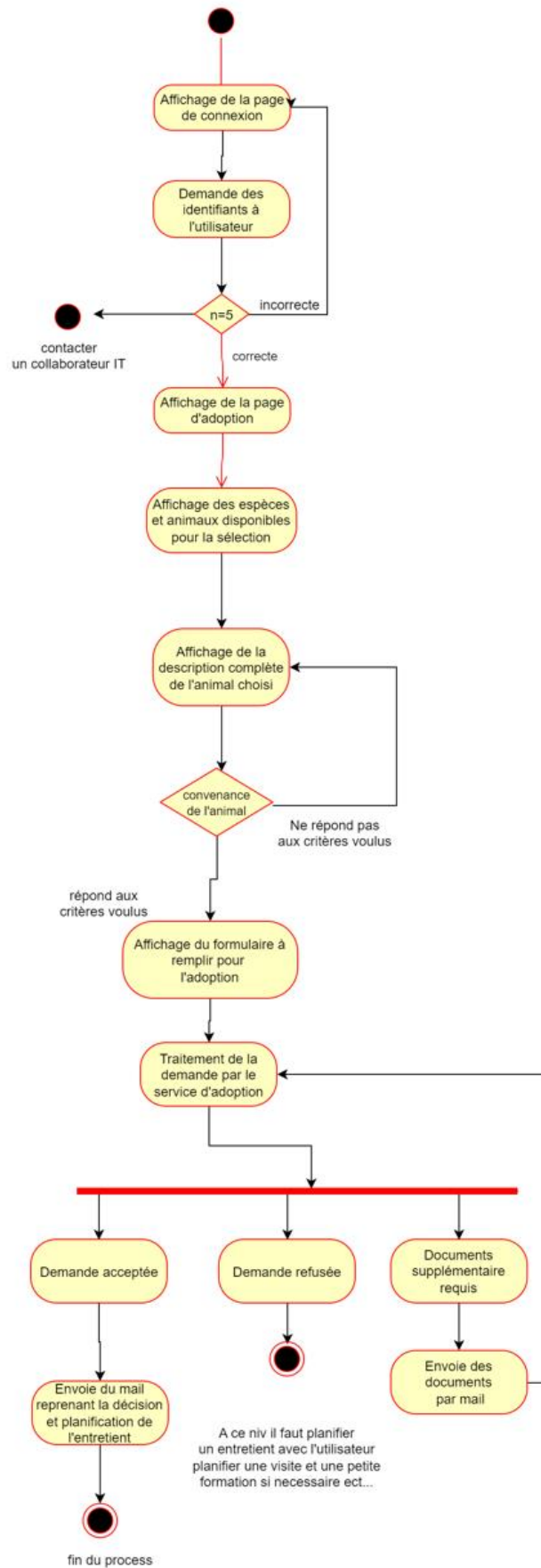


Figure 32 Diagramme d'activités

3 Ergonomie

Dans cette partie, nous allons nous intéresser à l'ergonomie de notre site, l'expérience utilisateur doit être assez intuitive et la présentation du site compte sur la facilité avec laquelle il sera utilisé. Nous allons nous intéresser à la manière dont les visiteurs interagissent avec les différentes pages du site en justifiant la manière dont sont positionnés les boutons, la palette de couleurs choisies, la disposition des div.

En se basant sur les diagrammes de cas d'utilisation réalisés plus haut nous allons analyser :

- Le système de gestion utilisateur : page de connexion/inscription et page du profil
- Le système de gestion d'adoption : page d'animaux disponibles à l'adoption et de demandes d'adoption
- Le système de réservation de billet : page d'achat de billet

Pour faciliter l'analyse nous allons découper chaque page par morceau, les pages entières sont en annexe à la fin du document.

Toutes les pages sont dotées d'une navbar pour faciliter le parcours entre les pages, lorsque l'utilisateur entre dans une section le bouton prend une coloration différente des autres, et le logo du zoo situé traditionnellement à gauche comme dans la plupart des sites.

3.1 Page de connexion/Inscription

Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton profil, il accède à une page lui permettant de s'inscrire ou de se connecter, ces 2 parties sont séparées par une ligne verticale pour lui permettre d'avoir une vision rapide et d'ensemble de la page afin d'éviter à l'utilisateur de défiler inutilement dans la page. Les boutons de connexion et d'inscription sont placés directement à la fin de chaque partie pour l'éviter de devoir les chercher, ce qui donne un aspect plus intuitif.

Au-dessus à gauche il y a **Accueil > profil**, pour permettre à l'utilisateur de savoir où il se trouve dans le site web, il peut aussi avoir un aperçu de là où il se trouve en regardant le bouton profil qui a une coloration différente des autres sections de la nav bar.

Figure 33 inscription - connexion

3.2 Page de Profil

Lorsque l'utilisateur se connecte avec ces identifiants, il accède à la page de profil, en haut de la page il est marqué son nom suivi d'un cercle vert pour montrer qu'il est effectivement connecté, cet élément servira aussi pour le suivi de session.

Un bouton pour se déconnecter est également placé en haut de la page et en rouge pour que l'utilisateur sache directement comment se déconnecter lorsqu'il rentre dans la page.

Figure 34 Navbar - se déconnecter

La page est divisé en 3 grandes div, information de l'utilisateur qui donne un bref aperçu sur l'utilisateur, il est suivi du bouton modifier les informations. La partie Abonnements qui donne les

informations sur l'abonnement en cours et permet à l'utilisateur de pouvoir consulter l'historique de ces abonnements ou le modifier, en effet en fonction de l'abonnement de l'utilisateur il aurait accès à certains événements ou non. La partie événements et réservations qui donnent un récapitulatif des événements à venir auquel l'utilisateur va participer, grâce au bouton modifier la réservation il pourra se désinscrire.

INFORMATIONS DE L'UTILISATEUR

Nom : NOM_UTILISATEUR
Prénom : PRENOM_UTILISATEUR
E-Mail: Mail@Email.Com
Téléphone: 0123 456 789
Adresse: 123 Rue De Konohae, Ville, Pays

Modifier Les Informations

ABONNEMENTS

Type D'adhésion: NOM_ABONEMENT
Statut: ActifJusqu'au 1/10/2021

[Consulter L'historique](#)
Modifier L'abonnement

ÉVÉNEMENTS ET RÉSERVATIONS

- Participation Confirmée: Nuit Des Rapaces - 25/09/2021
- Participation Confirmée: Atelier Sur Les Reptiles - 21/09/2021

Modifier La Réservation

Figure 35 Parties de la page profil

3.3 Page d'animaux disponibles à l'adoption

Cette page donne les informations sur les animaux disponibles et indisponibles. Si l'utilisateur est connecté son nom s'affiche au-dessus à gauche avec le badge vert comme expliqué précédemment.

Les animaux sont divisé en catégorie en sélectionnant une catégorie, une petite coloration apparait sur la catégorie sélectionné. L'utilisateur à la possibilité de les trier la disponibilité, dans la liste qui est affiché, on perçoit en vert les animaux disponibles et en rouge ceux indisponibles, cela rends l'expérience plus intuitif. Pour les animaux disponible le bouton demande d'adoption plus lumineux et sélectionnable contrairement à celui des animaux indisponible qui est moins claire pour un aspect non sélectionnable.

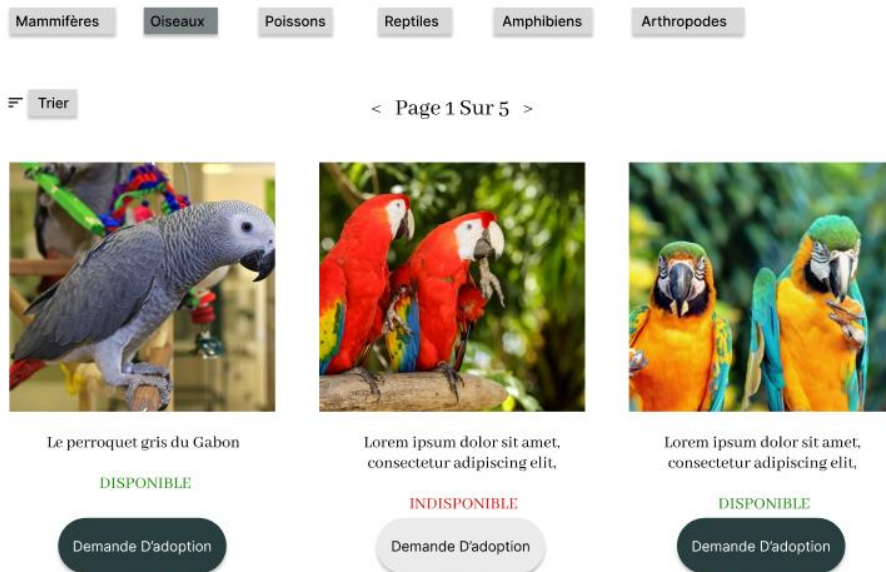


Figure 36 Page d'adoption d'animal

Cette page correspond au morceau suivant du diagramme d'activité

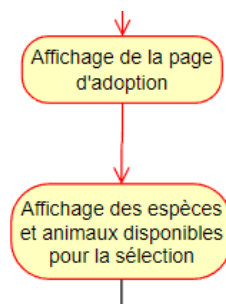


Figure 37 Diagramme Activité - Affichage liste des animaux

Elle correspond également a ce morceau du diagramme de séquence

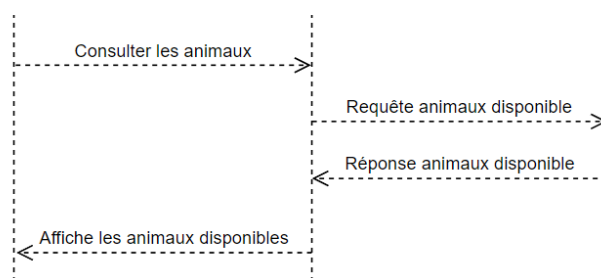


Figure 38 Diagramme de séquence - Consulter animaux

3.4 Page de demande d'adoption

Lorsque l'animal est choisi, la page de demande d'adoption s'ouvre, en haut de cette page est marqué la procédure de l'adoption avec une explication de toutes les étapes, pour permettre à l'utilisateur de ne pas se précipiter dans le remplissage du formulaire et pour qu'il sache tout ce qu'il

devra faire. Ensuite il y a une partie description qui donne des informations sur l'animal choisi, la dernière partie est le remplissage du formulaire pour faire la demande d'adoption.

Accueil > Adopter Un Animal > Formulaire D'adoption

Nom De L'utilisateur

Procédure

Etape 1 : Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur

Etape 2 : Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur

Etape 3 : Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur

Description

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Formulaire D'adoption

Nom :

Prénom :

E-Mail:

Téléphone:

Adresse:

Profession :

Motivation :

Ecrivez en quelque lignes pourquoi vous voulez l'adopter

Soumettre La Demande

Figure 39 Page formulaire adoption

Dans le cas ou la demande se passe bien, hors mis les détails de la procédure la séquence correspondante est la suivante :

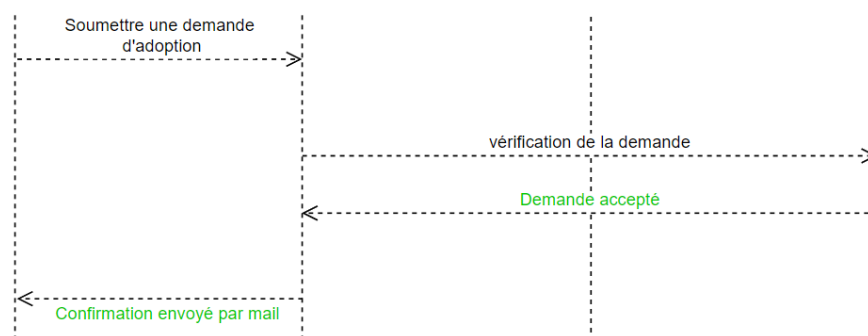


Figure 40 Diagramme de séquence Formulaire soumis

Cette page fait également référence au morceau suivant de notre diagramme d'activité :

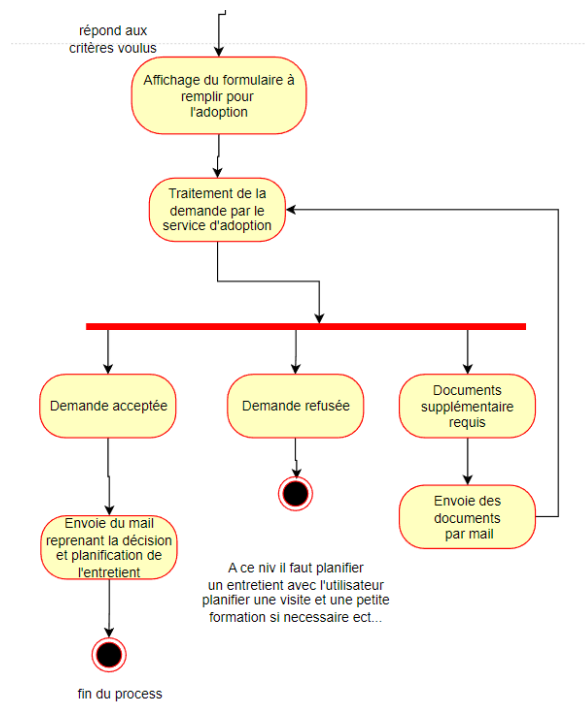


Figure 41 Diag activité - formulaire

3.5 Page d'achat de billets

Lorsque l'utilisateur clique sur billetterie, il accède à une page qui renseigne sur la catégorie du billet à savoir adulte, mineur, groupe, il pourra renseigner la quantité de billets qu'il veut en cliquant sur les petites flèche de baisse ou d'augmentation et la date à laquelle il compte faire la visite. Enfin, une section de la page est réservée au prix total de la sélection des billets qu'il pourra payer grâce au bouton effectuer le paiement.

OPTIONS DE BILLETS															
Catégories :	Adulte: 20€			Mineur : 10€			Groupe: 5€ / Personne								
Quantités :	1 [^] _v			0 [^] _v			0 [^] _v								
Sélectionnez La Date De Votre Visite		June 2020						July 2020							
		Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4	5	6				1	2	3	4
		7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11
		14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18
							19	20	21	22	23	24	25		
							26	27	28	29	30	31			
PAIEMENT															
Total : 20€															
Options De Paiement : Carte De Crédit, PayPal															
<button>Effectuer Le Paiement</button>															

Figure 42 Page billets

4. Annexe