



CasUtilisationDescription

S.A.E 2.01

Cas : « Actualiser les informations d'un animal »

Nom :

Actualiser les informations d'un animal

Objectif :

Modifier les informations actuelles d'un animal, en les enregistrant au préalable dans l'historique des informations

Acteurs principaux :

Soigneur

Conditions initiales :

- Le soigneur doit être connecté en tant que soigneur, et donc avoir renseigné le mot de passe commun aux soigneurs

Scénario d'utilisation :

- Le soigneur doit cliquer sur l'icône ajouter
- Les modifications sont sauvegardées et les informations précédentes enregistrées (condition de fin 1)

Conditions de fin :

- 1) Les anciennes informations sont enregistrées avec succès dans l'historique, et les informations sont mises à jour avec les nouvelles valeurs renseignées

Cas : « Modifier les informations d'un animal »

Nom :

Modifier les informations d'un animal

Objectif :

Modifier les informations actuelles d'un animal, sans les enregistrant au préalable

Acteurs principaux :

Directeur

Conditions initiales :

- Le directeur doit être connecté en tant que directeur, et donc avoir renseigné le mot de passe du directeur

Scénario d'utilisation :

- Le directeur doit cliquer sur l'icône modifier
- Les modifications sont sauvegardées (condition de fin 1)
-

Conditions de fin :

- 1) Les informations sont mises à jour avec les nouvelles valeurs renseignées

Cas : « Se connecter »

Nom :

Se connecter

Objectif :

Connecter l'utilisateur sous un compte « Directeur » ou « Soigneur »

Acteurs principaux :

Directeur, Soigneur

Conditions initiales :

- Le soigneur ou le directeur doit entrer le mot de passe attribué à son rôle

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur clique sur « Se connecter »
- Il entre le mot de passe de « Soigneur » (Condition de fin 1)
- Il entre le mot de passe de « Directeur » (Condition de fin 2)
- Il entre un mot de passe incorrect, ce qui affiche un message d'erreur (Condition de fin 3)

Conditions de fin :

- 1) L'utilisateur est connecté en tant que soigneur
- 2) L'utilisateur est connecté en tant que directeur du zoo
- 3) L'utilisateur n'est pas connecté car son mot de passe est incorrect, et il en est prévenu par un message d'erreur

Cas : « Connecter l'utilisateur sous le compte « Directeur » »

Nom :

Connecter l'utilisateur sous le compte « Directeur »

Objectif :

Connecter l'utilisateur sous le compte « Directeur » s'il entre le bon mot de passe

Acteurs principaux :

- Directeur

Conditions initiales :

- L'utilisateur doit cliquer sur le bouton Se connecter

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur entre le mot de passe de « Directeur » (Condition de fin 1)
- Il entre un mot de passe incorrect, ce qui affiche un message d'erreur (Condition de fin 2)

Conditions de fin :

- 1) L'utilisateur est connecté en tant que directeur du zoo
- 2) L'utilisateur n'est pas connecté car son mot de passe est incorrect, et il en est prévenu par un message d'erreur

Cas : « Connecter l'utilisateur sous le compte « Soigneur » »

Nom :

Connecter l'utilisateur sous le compte « Soigneur »

Objectif :

Connecter l'utilisateur sous le compte « Soigneur » s'il entre le bon mot de passe

Acteurs principaux :

- Soigneur

Conditions initiales :

- L'utilisateur doit cliquer sur le bouton Se connecter

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur entre le mot de passe de « Soigneur » (Condition de fin 1)
- Il entre un mot de passe incorrect, ce qui affiche un message d'erreur (Condition de fin 2)

Conditions de fin :

- 1) L'utilisateur est connecté en tant que soigneur
 - 2) L'utilisateur n'est pas connecté car son mot de passe est incorrect, et il en est prévenu par un message d'erreur
-

Cas : « Voir les informations d'un animal »

Nom :

Voir les informations d'un animal

Objectif :

Voir les informations d'un animal

Acteurs principaux :

Visiteurs, Directeur et Soigneurs

Conditions initiales :

- Il n'y a pas de conditions initiales particulières

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur clique sur l'icône de changement d'image (condition de fin 1)
- L'utilisateur clique sur le coin de la carte (condition de fin 2)

Conditions de fin :

- 1) L'utilisateur clique sur l'icône de changement d'image, qui va donc changer si une autre image est disponible
 - 2) L'utilisateur clique sur le coin de la carte, qui va donc s'agrandir
-

Cas : « Afficher un message d'erreur »

Nom :

Afficher un message d'erreur

Objectif :

Afficher un message d'erreur dans le cas d'un mot de passe incorrect

Acteurs principaux :

Conditions initiales :

- L'utilisateur doit avoir entré et validé un mot de passe incorrect

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur clique sur Se connecter
- Il entre un mot de passe incorrect
- Le message d'erreur est affiché (condition de fin 1)

Conditions de fin :

- 1) Un message d'erreur est affiché suite à la validation d'un mot de passe incorrect
-

Cas : « Vérifier le mot de passe »

Nom :

Vérifier le mot de passe

Objectif :

Vérifier le mot de passe entré par l'utilisateur

Acteurs principaux :

Conditions initiales :

- L'utilisateur doit avoir entré et validé un mot de passe

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur clique sur Se connecter
- Il entre un mot de passe et le valide
- Le mot de passe est celui du compte « Soigneur » (condition de fin 1)
- Le mot de passe est celui du compte « Directeur » (condition de fin 2)
- Le mot de passe est incorrect (condition de fin 3)

Conditions de fin :

- 1) L'utilisateur est connecté en tant que soigneur
- 2) L'utilisateur est connecté en tant que directeur du zoo
- 3) L'utilisateur n'est pas connecté car le mot de passe entré est incorrect, et il en est prévenu par un message d'erreur

Cas : « Changer la photo visible »

Nom :

Changer la photo visible

Objectif :

Remplacer la photo d'un animal par la photo suivante s'il en existe une dans les données de la page

Acteurs principaux :

Visiteurs, Directeur et Soigneurs

Conditions initiales :

- L'utilisateur doit avoir cliqué sur l'icône image suivante

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur clique sur l'icône image suivante
- Il y a une autre image disponible, elle remplace donc la première (condition de fin 1)
- Il n'y a pas d'autre image disponible, rien ne se produit (condition de fin 2)

Conditions de fin :

- 1) Il y a une autre image disponible dans les données de la page, elle remplace donc la première
- 2) Il n'y a pas d'autre image disponible dans les données de la page, elle remplace donc la première

Cas : « Augmenter la taille de la carte »

Nom :

Augmenter la taille de la carte

Objectif :

Augmenter la taille de la carte pour lui faire prendre environ 90 pourcents de l'écran

Acteurs principaux :

Visiteurs, Directeur et Soigneurs

Conditions initiales :

- L'utilisateur doit avoir cliqué sur le coin de la carte

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur clique sur le coin de la carte
- La carte s'agrandit pour couvrir environ 90 pourcents de l'écran (condition de fin 1)

Conditions de fin :

- 1) La carte s'agrandit comme demandé

Cas : « Faire une recherche via la barre »

Nom :

Faire une recherche via la barre

Objectif :

Faire une recherche via la barre de recherche

Acteurs principaux :

Visiteurs, Directeur et Soigneurs

Conditions initiales :

- Il n'y a pas de conditions initiales particulières

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur tape le nom d'une espèce dans la barre de recherche (condition de fin 1)
- L'utilisateur tape le nom unique d'un animal du zoo dans la barre de recherche (condition de fin 2)
- L'utilisateur tape un nom correspondant à plusieurs animaux du zoo dans la barre de recherche (condition de fin 3)

Conditions de fin :

- 1) L'utilisateur tape le nom d'une espèce dans la barre de recherche, il a donc accès à la liste de tous les animaux du zoo appartenant à cette espèce
- 2) L'utilisateur tape le nom unique d'un animal dans la barre de recherche, il a donc accès à la fiche de cet animal
- 3) L'utilisateur tape un nom correspondant à plusieurs animaux du zoo dans la barre de recherche, on lui donne donc accès à une liste des animaux portant ce nom

Cas : « Faire une recherche via la liste déroulante »

Nom :

Faire une recherche via la liste déroulante

Objectif :

Faire une recherche via la liste déroulante

Acteurs principaux :

Visiteurs, Directeur et Soigneurs

Conditions initiales :

- Il n'y a pas de conditions initiales particulières

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur cherche dans la catégorie « Classification » (condition de fin 1)

- L'utilisateur cherche dans la catégorie « Espèces » (condition de fin 2)

Conditions de fin :

- 1) L'utilisateur cherche dans la catégorie « Classification », il doit donc faire son choix entre les différentes classes, familles et autres catégorisations proposées
- 2) L'utilisateur cherche dans la catégorie « Espèces », il doit donc trouver l'espèce qu'il recherche parmi celles présentes dans le zoo, qui sont triées dans la liste par ordre alphabétique

Cas : « Trier selon la classification »

Nom :

Trier selon la classification

Objectif :

Trier selon la classification pour rechercher plus rapidement

Acteurs principaux :

Visiteurs, Directeur et Soigneurs

Conditions initiales :

- Il n'y a pas de conditions initiales particulières

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur utilise la catégorie « Classification » de la liste déroulante (condition de fin 1)

Conditions de fin :

- 1) L'utilisateur utilise la catégorie « Classification » de la liste déroulante, il doit donc faire son choix entre les différentes classes, familles et autres catégorisations proposées

Cas : « Trier par espèce »

Nom :

Trier par espèce

Objectif :

Trier par espèce pour rechercher plus rapidement

Acteurs principaux :

Visiteurs, Directeur et Soigneurs

Conditions initiales :

- Il n'y a pas de conditions initiales particulières

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur cherche dans la catégorie « Espèces » (condition de fin 1)

Conditions de fin :

- 1) L'utilisateur utilise la catégorie « Espèces » de la liste déroulante, il doit donc trouver l'espèce qu'il recherche parmi celles présentes dans le zoo, qui sont triées dans la liste par ordre alphabétique

Cas : « Ajouter un animal »

Nom :

Ajouter un animal

Objectif :

Ajouter un nouvel animal et rentrer ses informations

Acteurs principaux :

Directeur et Soigneurs

Conditions initiales :

- L'utilisateur doit être connecté sous le compte « Soigneur » ou « Directeur »

Scénario d'utilisation :

- L'utilisateur clique sur l'icône ajouter un animal
- La fenêtre d'ajout s'affiche et l'utilisateur entre les informations de l'animal (condition de fin 1)

Conditions de fin :

- 1) L'utilisateur rentre les informations relatives au nouvel animal, et celle-ci seront enregistrées afin que l'animal puisse être ajouté à la base de donnée du zoo