SeConnecter :

1. L’utilisateur clique sur l’icône de connexion (en haut à droite).

2. L’application affiche une fenêtre d’authentification pour permettre à l’utilisateur de rentrer son mot de passe.

3. L’utilisateur peut ainsi rentrer son mot de passe.

4. L’application vérifie si le mot de passe se trouve dans sa base de données.

5. Si le mot de passe correspond à celui du compte soigneur alors l’utilisateur sera connecté en tant que soigneur.

6. Si le mot de passe correspond à celui du compte directeur alors l’utilisateur sera connecté en tant que directeur.

7. Si le mot de passe est incorrect c’est-à-dire que le mot de passe entré ne correspond à aucun des deux mots de passes de la base de données l’application affichera un message d’erreur.

ActualiserInfosAnimal :

1. Une fois connecté, et après avoir sélectionné un animal, le soigneur clique sur l’icône « + » (en bas à droite).

2. L’application vas lui permettre de modifier les informations de l’animal grâce à des zones de modifications.

3. Une fois les modifications terminées le soigneur va les valider.

4. L’application va donc enregistrer les nouvelles informations dans la base de données.

5. Quand la page aura à nouveau chargée les zones de modifications auront disparues et les nouvelles informations s’afficheront à la place des anciennes.

ModifierInfosAnimal :

1. Une fois connecté, et après avoir sélectionné un animal, le directeur clique sur l’icône « crayon » (en bas à droite).

2. L’application vas lui permettre de modifier les informations de l’animal grâce à des zones de modifications.

3. Une fois les modifications terminées le directeur va les valider.

4. L’application va donc enregistrer les nouvelles informations à la place des anciennes dans la base de données.

5. Quand la page aura à nouveau chargée les nouvelles informations s’afficheront à la place des anciennes.