

ANALYSE ET CONCEPTION DU SYSTÈME

I. Domaine d'étude et fonctionnalités

1. Domaine d'étude

Cet stage se situe dans le domaine des paris sportifs en ligne. Nos principales tâches seront les suivantes :

- Mettre à la disposition des amateurs de paris sportif une plateforme de partage de coupons 1xBet et Lonabet en temps réel.
- Permettre aux utilisateurs de proposer des coupons pour les plateformes 1xBet ou lonabet .
- Offrir à tous les utilisateurs la possibilité de consulter tous les coupons proposés par les autres utilisateurs afin de copier tout coupon qui leur convient pour les utiliser sur les différentes plateformes de paris sportif 1xBet ou Lonabet.

2. Fonctionnalités

Pour une meilleure gestion du système, nous avons trois types d'utilisateurs :

Un utilisateur simple. C'est un utilisateur qui n'a pas compte. Il peut :

- Visualiser tous les coupons 1xBet ou Lonabet postés par les utilisateurs.
- Copier tout coupon 1xBet ou Lonabet qui lui convient.
- Décider de créer un compte pour accéder aux fonctionnalités supplémentaires.

Un utilisateur potentiel. C'est un utilisateur qui a un compte. Il peut :

- Visualiser tous les coupons 1xBet ou Lonabet postés par les utilisateurs.
- Copier tout coupon 1xBet ou Lonabet qui lui convient.
- Poster des coupons 1xBet ou Lonabet.
- Modifier ou supprimer ses propres coupons 1xBet ou Lonabet qu'il a postés.
- Gérer son compte (modifier son mot de passe ou récupérer son compte perdu).

Administrateur : C'est le gestionnaire des comptes et des coupons des utilisateurs. Il peut :

- Visualiser tous les coupons 1xBet ou Lonabet postés par les utilisateurs.
- Copier tout coupon 1xBet ou Lonabet qui lui convient.
- Poster des coupons 1xBet ou Lonabet.
- Gérer son compte (modifier son mot de passe ou récupérer son compte perdu).
- Modifier ou supprimer ses propres coupons 1xBet ou Lonabet qu'il a postés.

- Supprimer ou modifier les coupons 1xBet ou Lonabet des utilisateurs.
- Supprimer ou modifier le compte d'un utilisateur.

II. Modélisation

1. Diagramme des cas d'utilisation

Le diagramme des cas d'utilisation est un modèle UML qui représente la structure des grandes fonctionnalités nécessaires aux utilisateurs du système. C'est le premier diagramme du modèle UML, celui qui s'assure la relation entre l'utilisateur et les objets que le système met en œuvre. Le diagramme des cas d'utilisation est basé sur certains concepts tels que : acteur(l'utilisateur), cas d'utilisation(fonctionnalité) et les liens qui relient les acteurs, les cas d'utilisation ou les acteurs et les cas d'utilisation.

Les différents acteurs du système sont :

- Acteur simple (utilisateur n'ayant pas de compte)
- Acteur potentiel (utilisateur ayant un compte)
- Administrateur

Les différents cas d'utilisation du système sont :

- S'enregistrer
- S'authentifier
- Consulter les coupons
- Copier un coupon
- Gérer son compte
- Poster des coupons
- Consulter ses propres coupons
- Modifier ses propres coupons
- Supprimer ses propres coupons
- Modifier son compte
- Récupérer son mot de passe
- Supprimer un utilisateur
- Ajouter un utilisateur
- Modifier un utilisateur
- Modifier le coupon d'un utilisateur
- Supprimer le coupon d'un utilisateur
- Consulter la liste des utilisateurs

Diagramme des cas d'utilisation globale du système

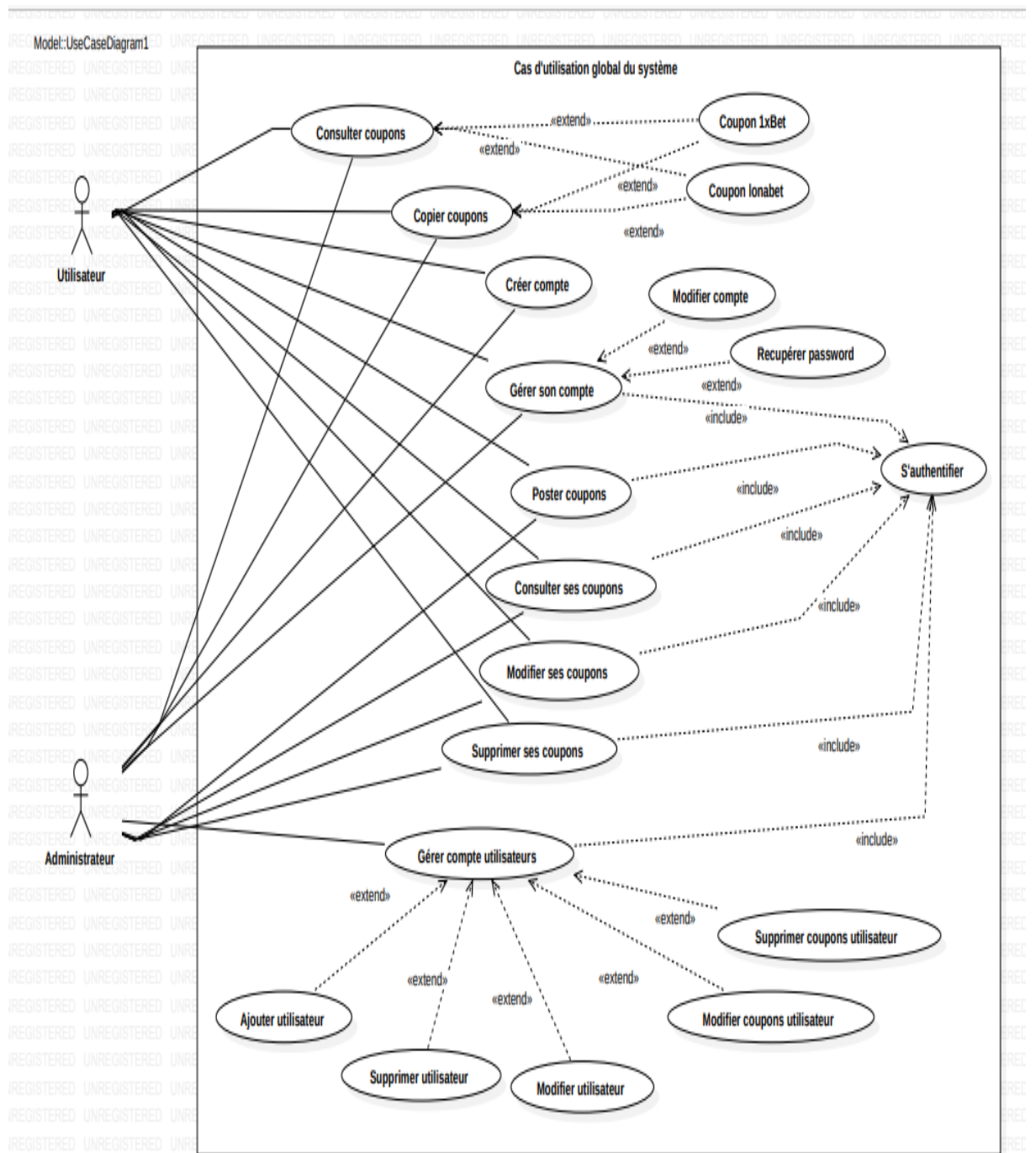


Diagramme des cas d'utilisation pour la gestion des coupons

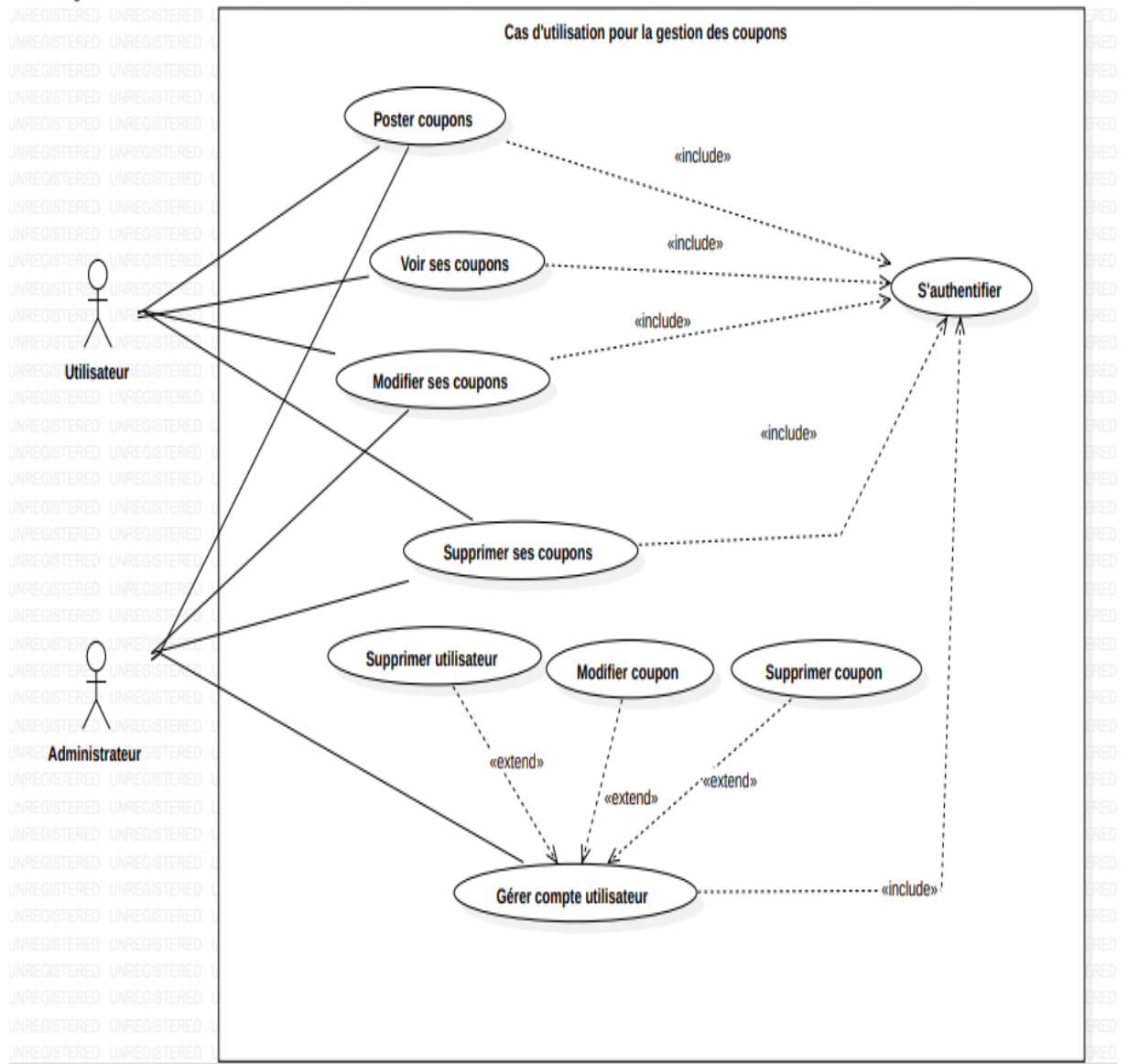
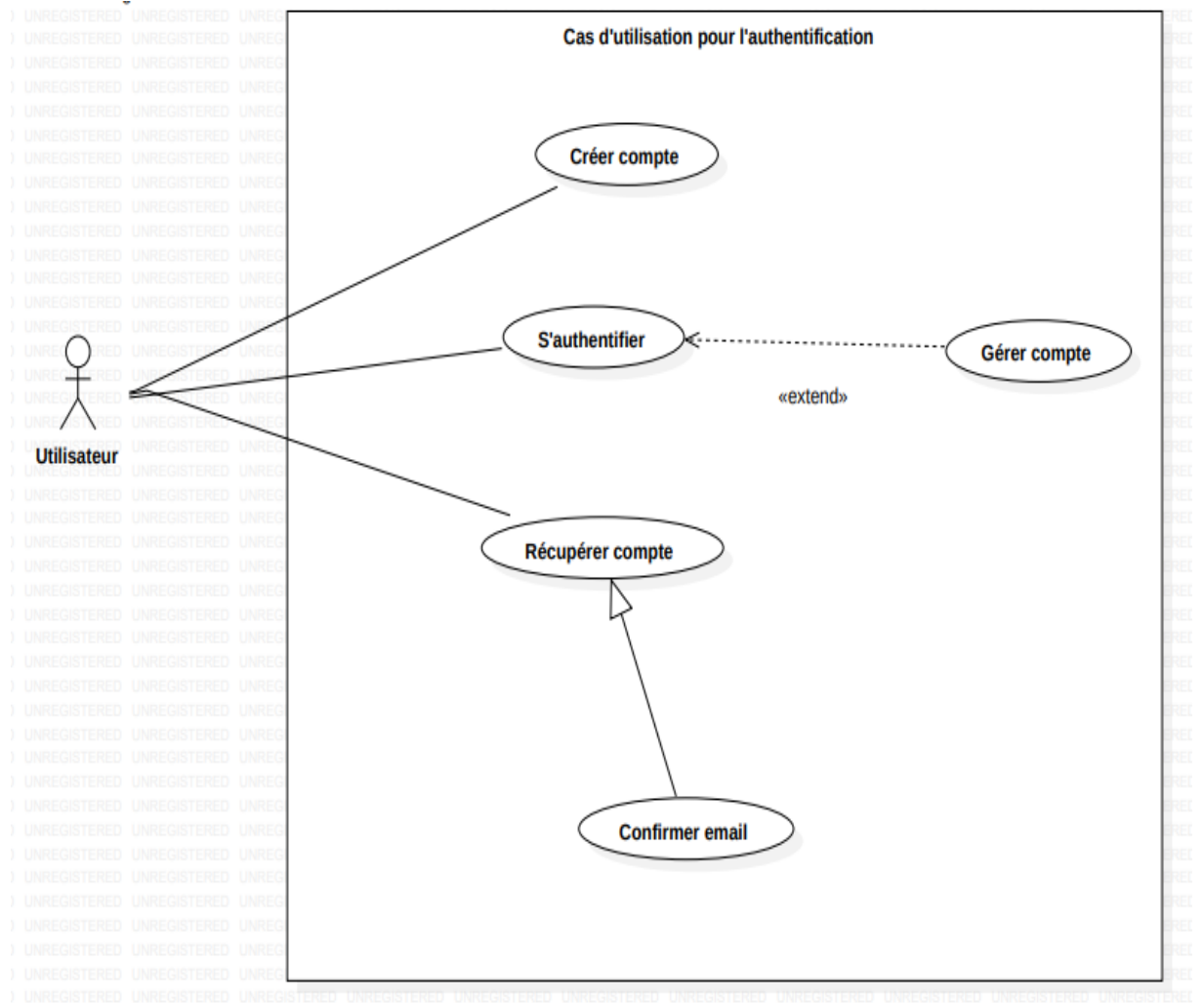


Diagramme de cas d'utilisation pour l'authentification



2. Description textuelle de quelque cas d'utilisation

Le diagramme de cas d'utilisation sert à décrire les grandes fonctions du système du point de vue des acteurs, mais ne fournit pas d'explication sur le dialogue entre les acteurs et les cas d'utilisation. La description textuelle est une forme plus légère pour illustrer un cas d'utilisation. Elle comporte trois (3) étapes, dont les deux premières sont obligatoires et la dernière facultative : l'identification du cas d'utilisation, le séquençement et les contraintes opérationnelles. Nous présenterons la description des différents cas d'utilisation sous forme de tableau.

Description textuelle du cas d'utilisation << créer un compte >>

Tableau 1 : créer un compte

Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur accède à l'accueil de l'application et voit tous les coupons. • L'utilisateur copie les coupons qui lui conviennent. • L'utilisateur accède à la page d'inscription
---------------	---

Identification	<ul style="list-style-type: none"> Nom du cas d'utilisation : créer un compte Objectif : Créer un compte Acteurs principaux : Utilisateur n'ayant pas de compte Date : 05/003/2024 Responsable : KALMOGO Patrice Version : 1.0
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1 L'utilisateur saisit ses informations personnelles (Nom d'utilisateur, adresse e-mail, mot de passe). 2 Le système vérifie la validité des informations saisies par l'utilisateur. 3 Le système crée un compte associé à l'adresse e-mail fournie
Scénario altératifs	<ol style="list-style-type: none"> 2 L'adresse e-mail saisie par l'utilisateur n'est pas unique et valide. <ul style="list-style-type: none"> Le système affiche un message d'erreur demandant de saisir une adresse e-mail valide. L'utilisateur saisie une nouvelle adresse e-mail
Postcondition	L'utilisateur a un compte et peut s'authentifier pour accéder aux fonctionnalités supplémentaires du système.
Scénario d'exception	Aucun scénario d'exception

Description textuelle du cas d'utilisation << S'authentifier>>

Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit avoir un compte enregistré sur le système L'utilisateur doit fournir une adresse e-mail et un mot de passe valides pour se connecter.
Identification	<ul style="list-style-type: none"> Nom du cas d'utilisation : S'authentifier Objectif : Être connecter à l'application mobile Acteurs principaux : utilisateur potentiel, administrateur Date : 05/03/2024 Responsable : KALMOGO Patrice Version : 1.0
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur saisit son adresse e-mail et mot de passe 2. Le système vérifie que l'adresse e-mail et le mot de passe sont correctes 3. Le système authentifie l'utilisateur et le dirige vers la page des fonctionnalités supplémentaires

Scénario alternatifs	2 Le système détecte que l'utilisateur n'a pas fourni des informations de connexion valides, il affiche un message d'erreur à l'utilisateur et lui demande de saisir à nouveau ses informations de connexion.
Scénario d'exception	Aucun scénario d'exception
Scénario postconditions	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur est authentifié et connecté au système. • L'utilisateur peut accéder aux fonctionnalités supplémentaires du système

Description textuelle du cas d'utilisation << poster un coupon >>

Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur doit avoir un compte enregistré sur le système. • L'utilisateur doit s'authentifier pour accéder à la fonctionnalité poster un coupon
Identification	<ul style="list-style-type: none"> • Nom du cas d'utilisation : Poster un coupon • Objectif : Poster un coupon sur l'application mobile • Acteurs principaux : utilisateur potentiel, administrateur. • Date : 05/032024 • Responsable : KALMOGO Patrice • Version : 1.0
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur demande le formulaire de saisie coupon 1xBet. <ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur saisie le coupon, son côte et choisie le type du coupon. • Le système vérifie que les données entrées sont valides • Le système enregistre le coupon et lui dirige vers ses propres coupons 1xBet. 2. L'utilisateur demande le formulaire de saisie coupon Lonabet. <ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur saisie les informations du coupon. • Le système vérifie que les informations entrées sont valides. • Le système enregistre le coupon et le dirige vers la

	page de ses propres coupons Lonabet.
Scénario alternatifs	<ul style="list-style-type: none"> Le système détecte que l'utilisateur n'a pas fourni des informations de coupon 1xBet valides, il affiche un message d'erreur à l'utilisateur et lui demande de saisir à nouveau les informations de coupon 1xBet. Le système détecte que l'utilisateur n'a pas fourni des informations de coupon Lonabet valides, il affiche un message d'erreur à l'utilisateur et lui demande de saisir à nouveau les informations de coupon Lonabet.
Scénario d'exception	Aucun scénario d'exception
Scénario postconditions	Le coupon est posté et l'utilisateur peut le modifier ou le supprimer.

Description textuelle du cas d'utilisation << Modifier un coupon >>

Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur doit avoir déjà poster un coupon 1xBet ou Lonabet sur le système. L'utilisateur doit s'authentifier pour accéder à la fonctionnalité modifier un coupon.
Identification	<ul style="list-style-type: none"> Nom du cas d'utilisation : modifier un coupon Objectif : modifier un coupon sur l'application mobile. Acteurs principaux : utilisateur potentiel, administrateur. Date : 05/032024 Responsable : KALMOGO Patrice Version : 1.0
Scénario nominal	1 L'utilisateur accède à la page se trouvant ses propres coupon 1xBet et clique sur le coupon qu'il souhaite modifier. <ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur modifie le coupon, son côte et choisie le type du coupon. Le système vérifie que les données entrées sont valides

	<ul style="list-style-type: none"> Le système met à jour les informations coupon et lui dirige vers ses propres coupons 1xBet. <p>2 L'utilisateur accède à la page se trouvant ses propres coupon Lonabet et clique sur le coupon qu'il souhaite modifier.</p> <ul style="list-style-type: none"> L'utilisateur modifie les informations du coupon. Le système vérifie que les informations entrées sont valides. Le système met à jour les informations du coupon et le dirige vers la page de ses propres coupons Lonabet.
Scénario alternatifs	<ul style="list-style-type: none"> Le système détecte que l'utilisateur n'a pas fourni des informations de coupon 1xBet valides, il affiche un message d'erreur et affiche à nouveau les informations du coupon dans les champs de saisies à l'utilisateur et lui demande de modifier à nouveau les informations du coupon 1xBet. Le système détecte que l'utilisateur n'a pas fourni des informations de coupon Lonabet valides, il affiche un message d'erreur et affiche à nouveau les informations du coupon dans les champs de saisies à l'utilisateur et lui demande de modifier à nouveau les informations de coupon Lonabet.
Scénario d'exception	Si l'utilisateur n'arrive pas fournir des informations valides, les anciennes informations du coupon sont maintenues.
Scénario postconditions	Le coupon est mis à jour et l'utilisateur peut à nouveau le modifier ou le supprimer.

Description textuelle du cas d'utilisation << Supprimer un coupon >>

Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur doit avoir déjà poster un coupon 1xBet ou Lonabet sur le système. • L'utilisateur doit s'authentifier pour accéder à la fonctionnalité supprimer un coupon.
Identification	<ul style="list-style-type: none"> • Nom du cas d'utilisation : supprimer un coupon • Objectif : supprimer un coupon sur l'application mobile. • Acteurs principaux : utilisateur potentiel, administrateur. • Date : 05/032024 • Responsable : KALMOGO Patrice Version : 1.0
Scénario nominal	<p>3 L'utilisateur accède à la page se trouvant ses propres coupon 1xBet et clique sur le bouton supprimer.</p> <p>4 L'utilisateur coche les coupons qu'il souhaite supprimer.</p> <p>5 Le système supprime les coupons cochés et le dirige vers ses propres coupons 1xBet.</p> <p>6 L'utilisateur accède à la page se trouvant ses propres coupon Lonabet et clique sur le coupon supprimer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur coche les coupons qu'il souhaite supprimer. • Le système supprime les coupons cochés et le dirige vers ses propres coupons Lonabet.
Scénario alternatifs	<ul style="list-style-type: none"> • Le système détecte que l'utilisateur n'a pas coché un coupon 1xBet, il affiche un message d'erreur à l'utilisateur et lui demande de cocher les coupons à supprimer. • Le système détecte que l'utilisateur n'a pas coché un coupon Lonabet, il affiche un message d'erreur à l'utilisateur et lui demande de cocher les coupons à supprimer.
Scénario d'exception	L'utilisateur peut quitter sans supprimer un coupon.

Scénario postconditions	Le coupon est supprimé du système.
-------------------------	------------------------------------

Description textuelle du cas d'utilisation << récupérer son mot de passe>>

Préconditions	<ul style="list-style-type: none"> • L'utilisateur doit avoir un compte enregistré sur le système.
Identification	<ul style="list-style-type: none"> • Nom du cas d'utilisation : récupérer son mot de passe. • Objectif : récupérer un mot de passe oublier. • Acteurs principaux : utilisateur potentiel, administrateur. • Date : 05/032024 • Responsable : KALMOGO Patrice Version : 1.0
Scénario nominal	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'utilisateur accède à la page gérer compte. 2. L'utilisateur clique sur le bouton récupérer son mot de passe. 3. Le système demande à l'utilisateur de saisir son adresse e-mail. 4. L'utilisateur saisie son adresse e-mail. 5. Le système vérifie l'existence du compte et l'envoi un lien de confirmation dans son adresse e-mail. 6. L'utilisateur clique le lien de confirmation. 7. Le système le dirige vers une nouvelle page et lui demande de saisir un nouveau mot de passe. 8. Le système met à jour ses informations et lui demande de se connecter.
Scénario alternatifs	<ol style="list-style-type: none"> 5 Le système détecte que l'adresse e-mail fournie par l'utilisateur n'existe pas dans le système. <ul style="list-style-type: none"> • Le système affiche un message d'erreur demandant de saisir une adresse e-mail valide. • L'utilisateur saisie une nouvelle adresse e-mail.
Scénario d'exception	Aucun scénario d'exception

Scénario postconditions	L'utilisateur peut s'authentifier pour accéder aux fonctionnalités supplémentaires du système.
-------------------------	--

3. Diagramme de séquence de quelques cas d'utilisation

Le diagramme de séquence est un graphe montrant les interactions entre les objets en mettant l'accent sur l'aspect temporel, c'est-à-dire la chronologie des envois de messages. Le diagramme de séquence permet de modéliser :

- Les scénarios d'utilisation : une façon d'utiliser le système ; tout ou partiel d'un Cas d'Utilisation, ou une combinaison de plusieurs Cas d'Utilisation.
- La logique des méthodes : en parti dans le cas des opérations complexes
- La logique des services : Méthodes de haut niveau invocable par plusieurs variétés de clients.

Diagramme de séquence du cas d'utilisation « créer un compte »

```
sequenceDiagram
    participant U as Utilisateur
    participant S as System
    participant BD as BD

    U->>S: 1 : Demande création de compte
    S-->>U: 2 : Afficher formulaire
    U->>S: 4 : Renseigner formulaire
    S->>S: 3 : Vérifier validité des informations
    S->>BD: 5 : Enregistrer informations
    BD-->>S: 
    S-->>U: 6 : Notifier enregistrement
    S-->>U: 7 : Rediriger vers la page d'authentification
```

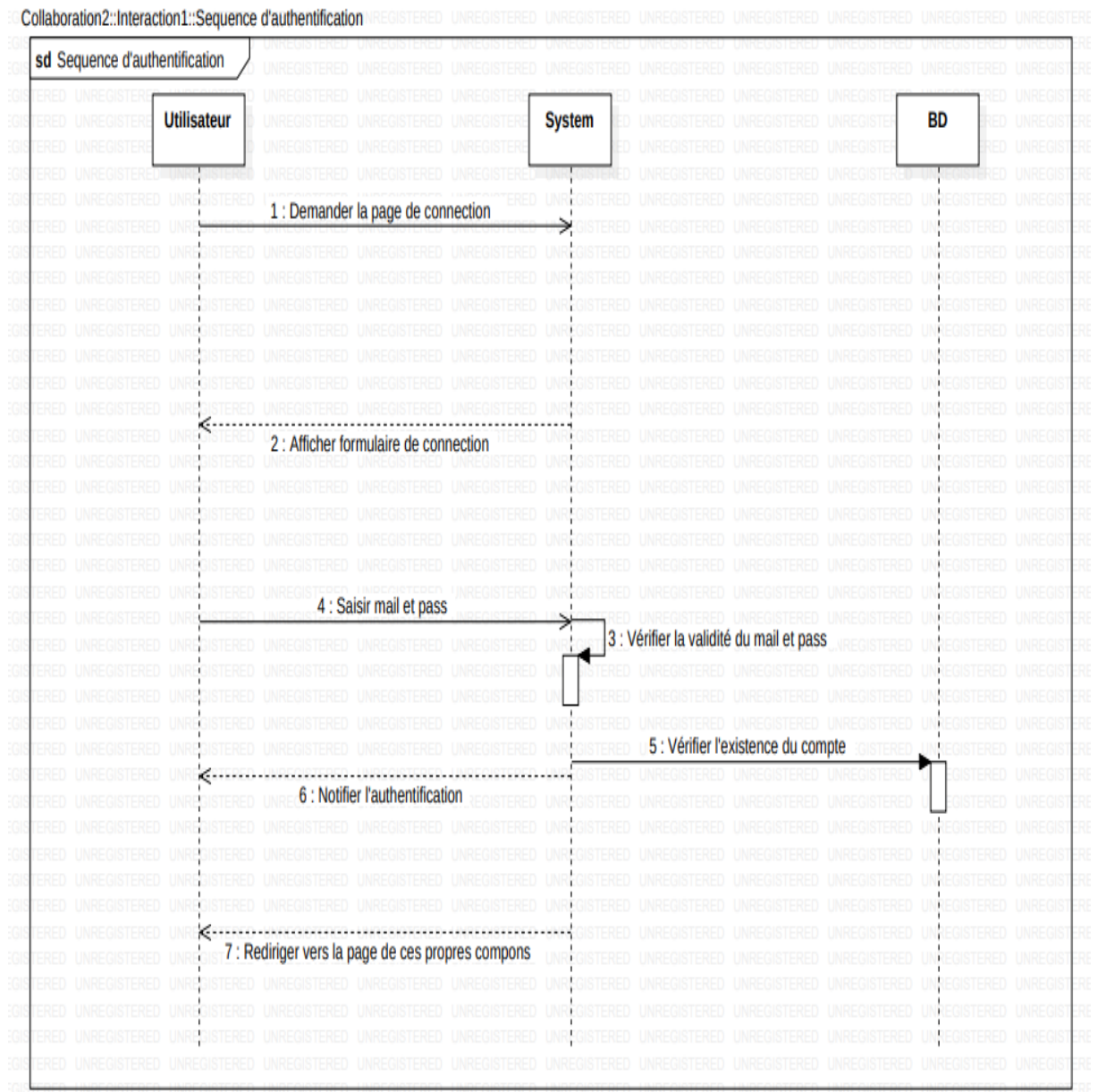


Diagramme de séquence du cas d'utilisation « Poster coupon »

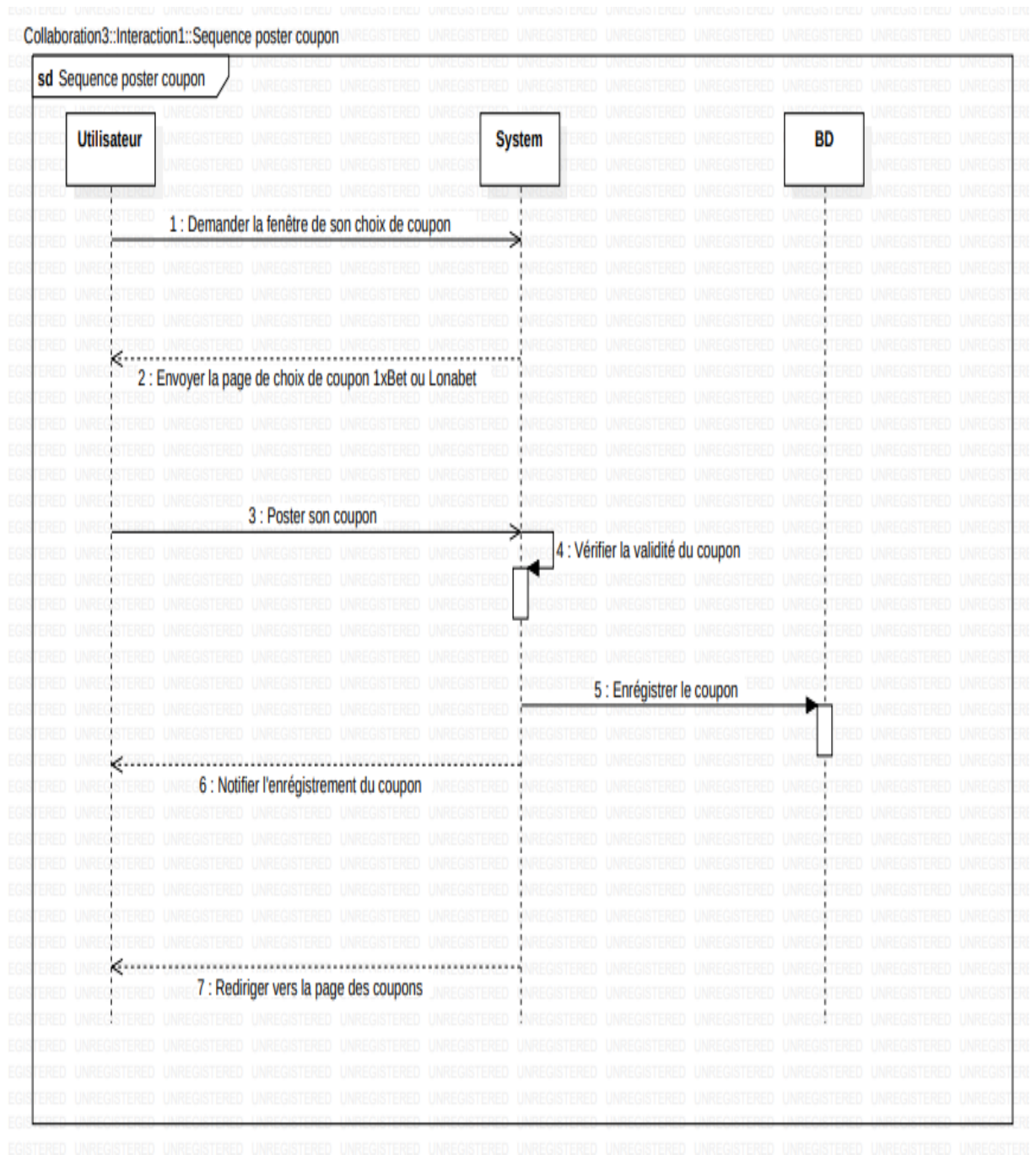


Diagramme de séquence du cas d'utilisation « Modifier coupon »

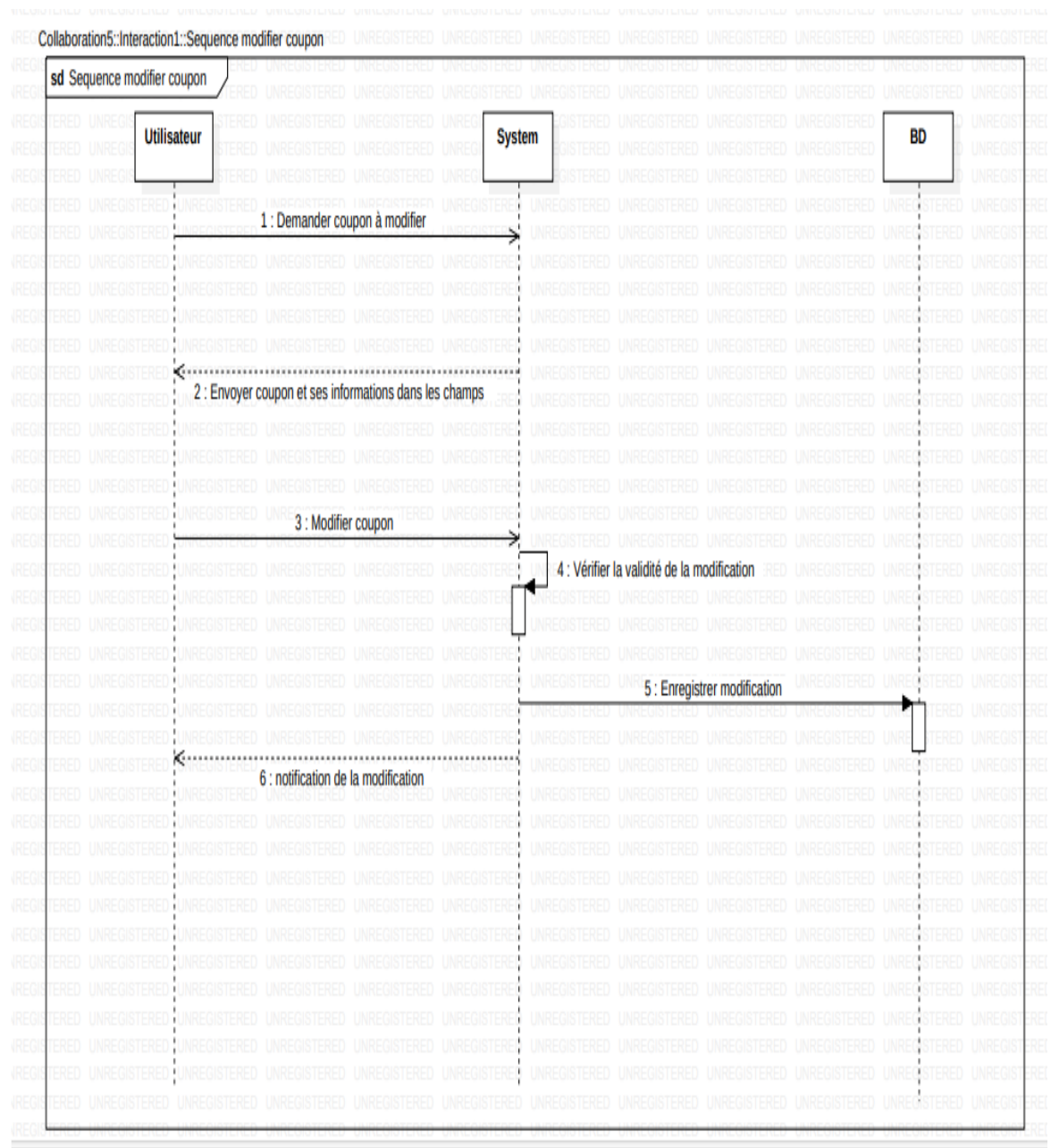


Diagramme de séquence du cas d'utilisation « supprimer coupon »

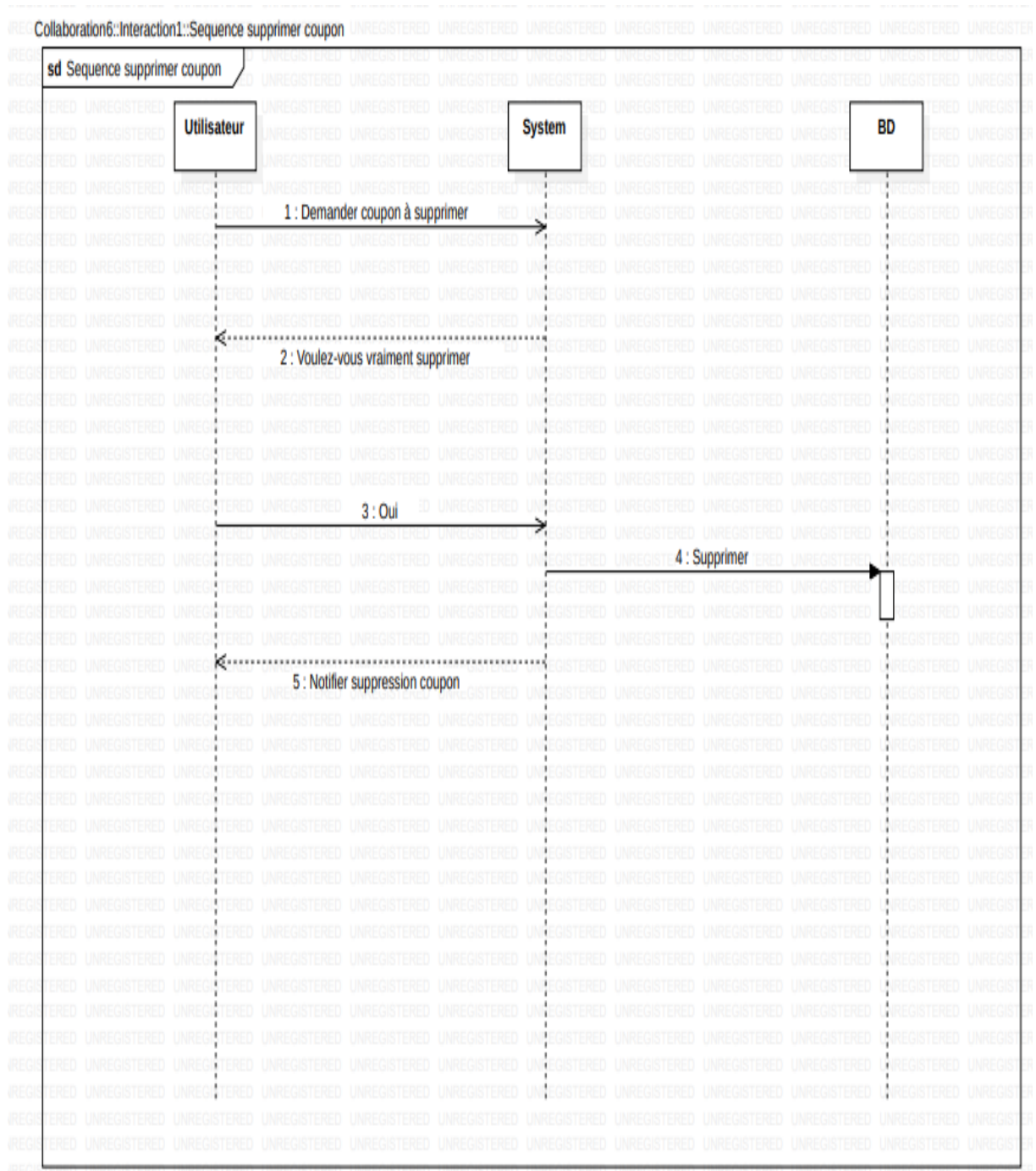
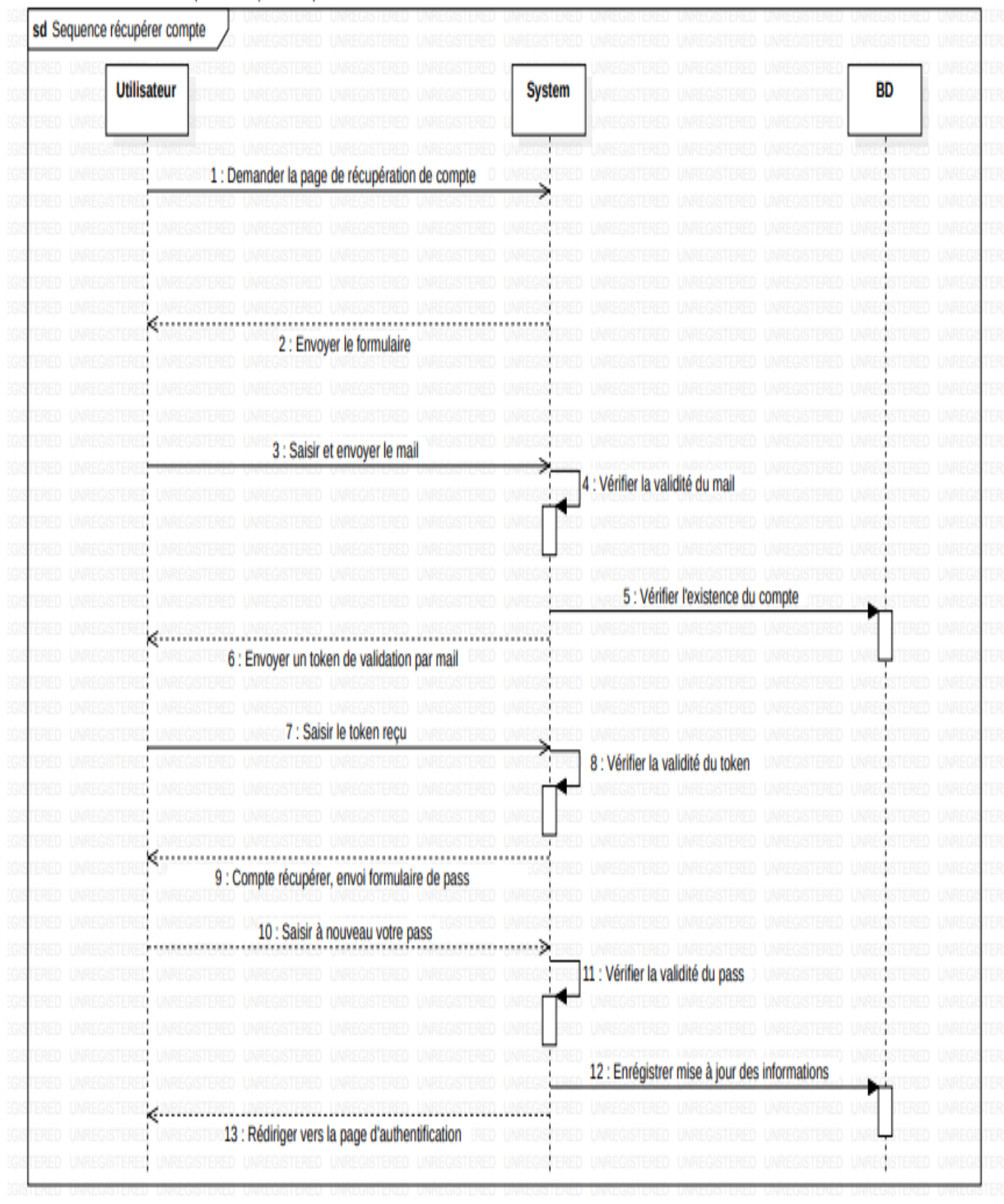


Diagramme de séquence du cas d'utilisation « récupérer mot de passe »



4. Diagramme d'activité

Les diagrammes d'activités permettent de décrire les traitements. C'est le diagramme le plus adapté à la modélisation du cheminement de flots de contrôle et de flots de données, car il permet de représenter graphiquement le comportement d'une méthode ou le déroulement d'un cas d'utilisation. Les diagrammes d'activités viennent illustrer et consolider la

description textuelle des cas d'utilisation en donnant une description plus précise des traitements. Pour notre étude, nous allons représenter les diagrammes d'activité de quelques cas d'utilisation vus plus hauts.

Diagramme d'activité créer un compte

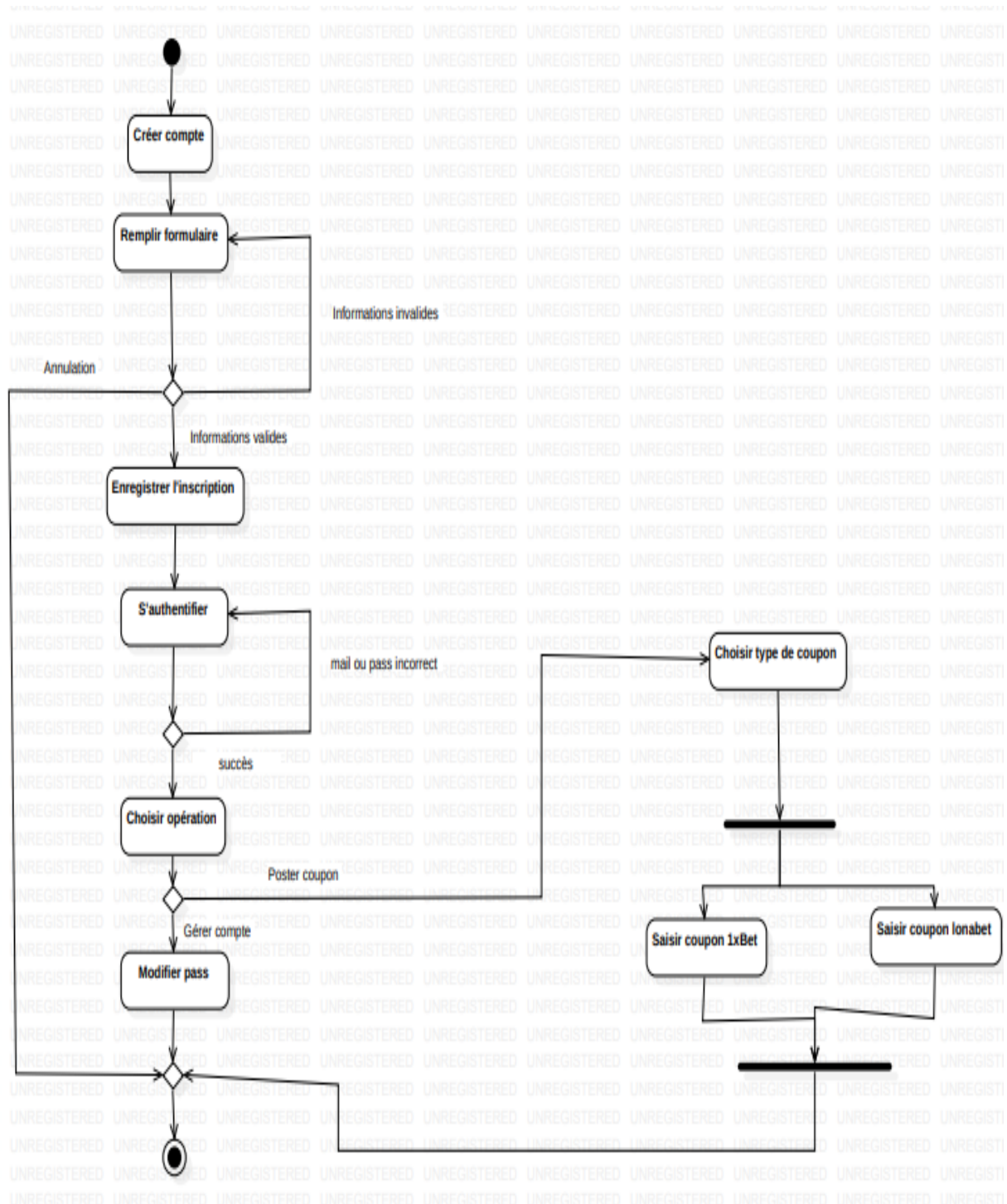


Diagramme d'activité poster coupon

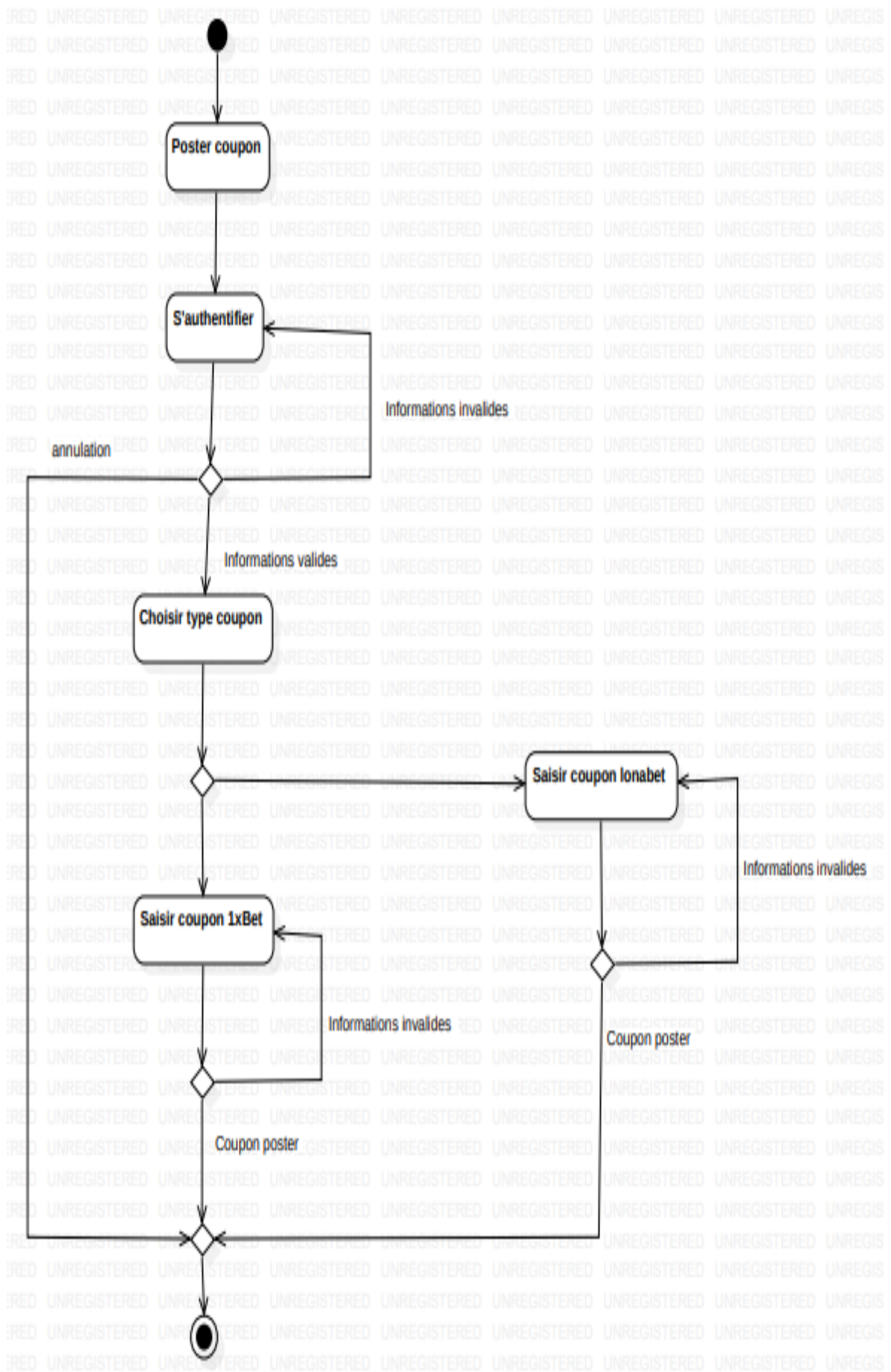


Diagramme d'activité modifier coupon

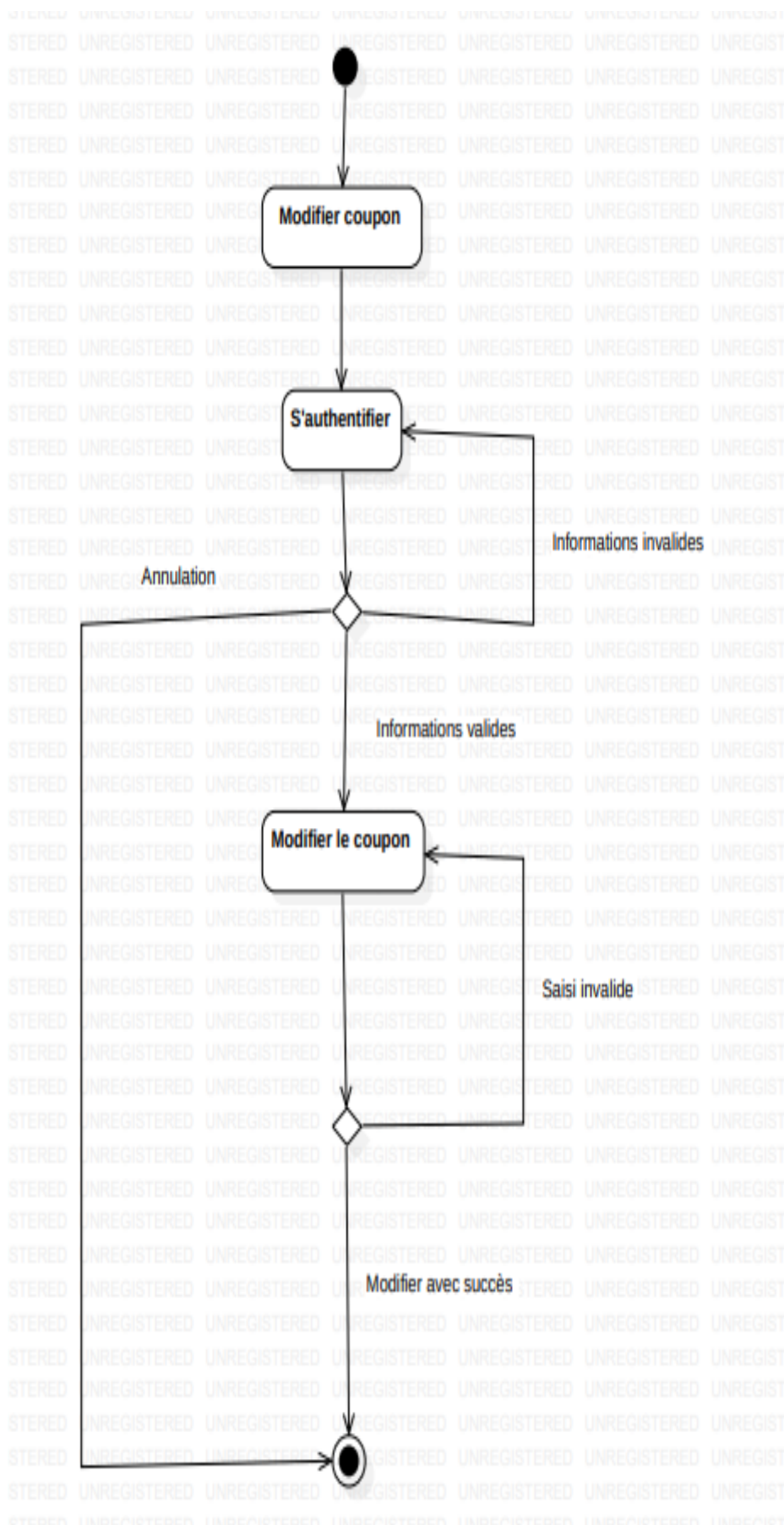
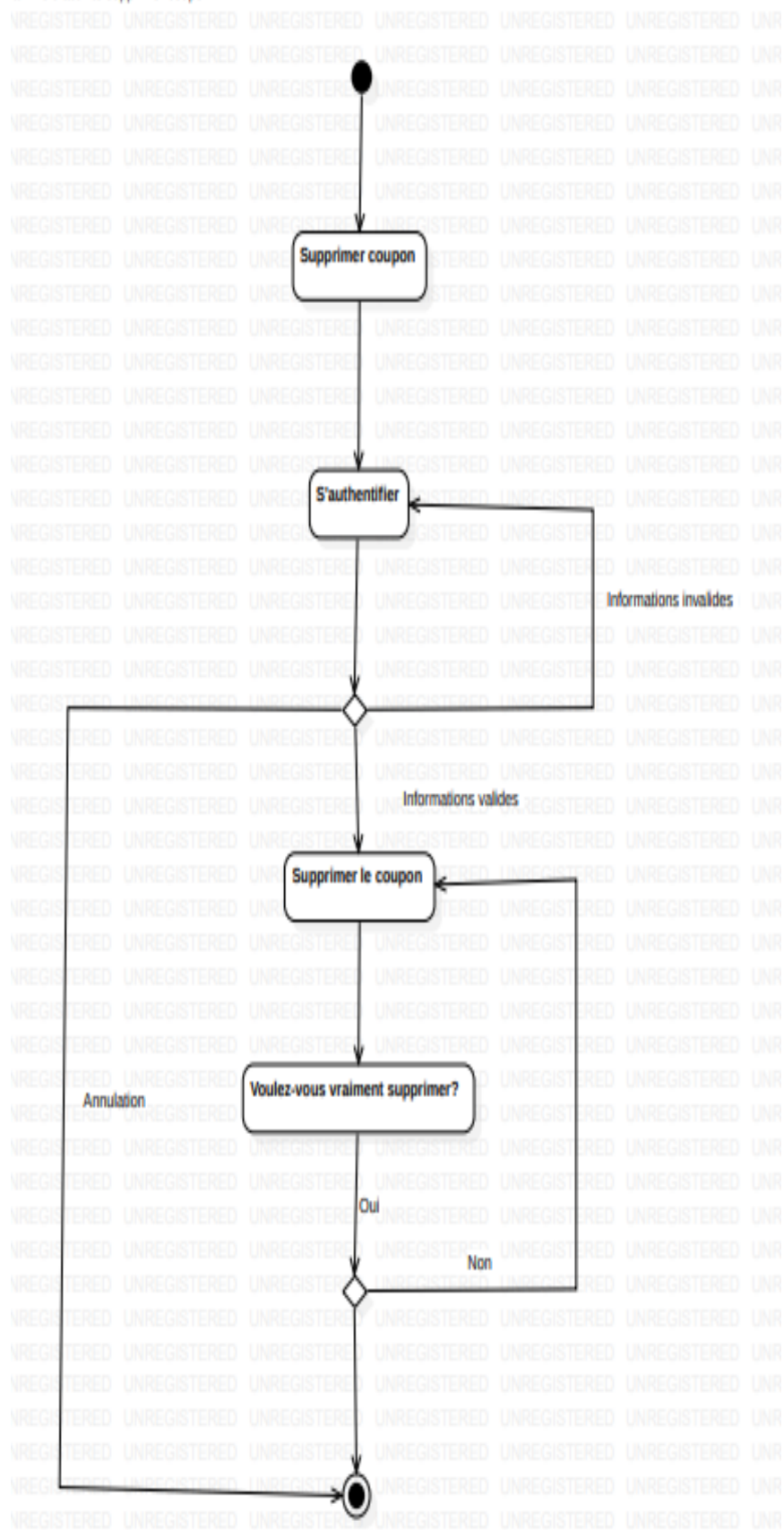


Diagramme d'activité supprimer



5. Diagramme de classe

Le diagramme de classe est le diagramme le plus important de la modélisation orientée objet, c'est le seul requis lors de la modélisation d'un système. Il montre la structure interne d'un système en fournissant une représentation abstraite des objets du système qui vont interagir ensemble pour la réalisation des cas d'utilisation. C'est un graphe qui montre les classes du système, les relations entre elles ainsi que les attributs et les opérations de ces classes.

Le diagramme de classe est généralement utilisé pour explorer les concepts du domaine, analyser les besoins et pour définir la conception détaillée du système.

Le graphique ci-dessous représente le diagramme de classes.

