

A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

19/09/2019

Dossier Fonctionnel

Foodwatcher

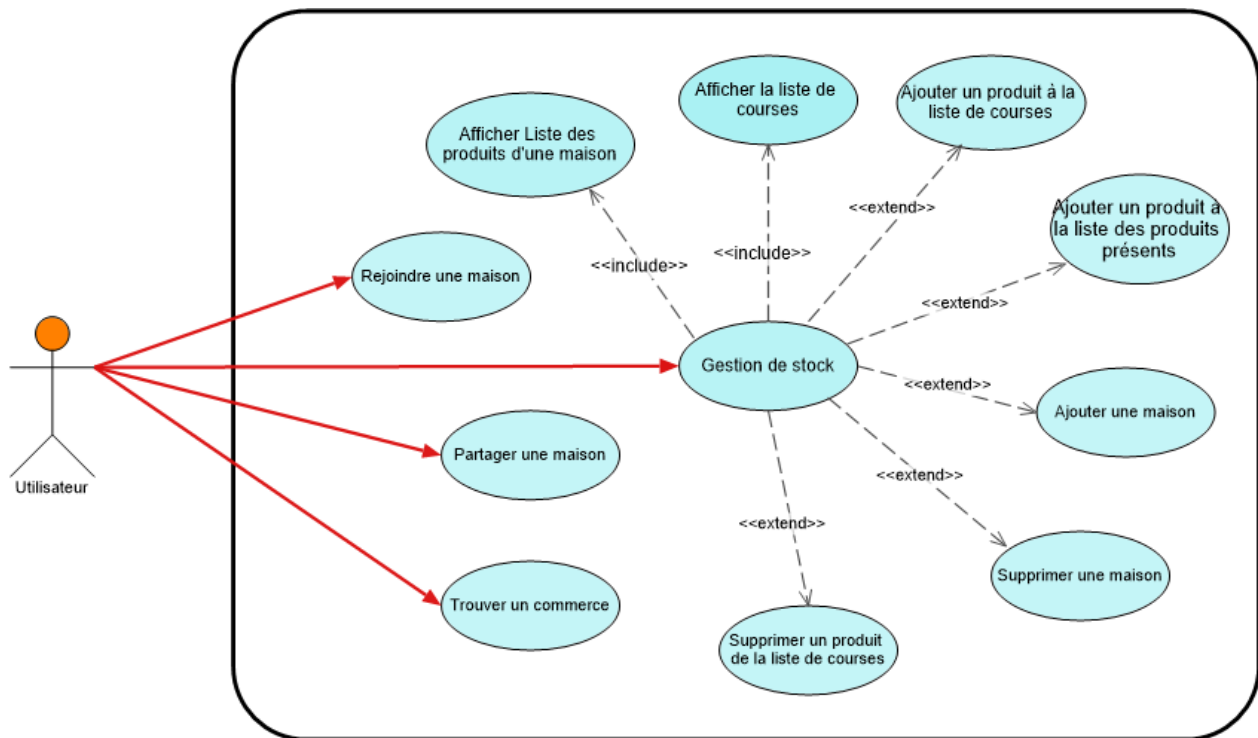
Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left and sweep upwards and to the right.

Estevan Gay
CEGEP DE MATANE

Sommaire

1.	Diagramme des cas d'utilisation	3
2.	Description des cas d'utilisation	3
2.1	Ajouter un produit à la liste de courses.....	4
2.2	Ajouter une maison	5
2.3	Ajouter un produit à la liste des produits présents	6
2.4	Trouver un commerce	7
2.5	Supprimer un / des produits d'une liste	8
2.6	Supprimer une maison	9
2.7	Partager une maison.....	10
2.8	Rejoindre une maison.....	11
2.9	Afficher la liste des produits présents	12
2.10	Afficher la liste de courses.....	13
3.	User Stories	14
3.1	Ajouter un item à ma liste de courses	14
3.2	Supprimer un produit qui n'est plus présent chez moi	15
3.3	Créer une nouvelle maison.....	16
3.4	Ajouter un item dans mon stock	17
3.5	Savoir où faire mes courses.....	18
3.6	Supprimer plusieurs produits	19
3.7	Quitter la maison.....	20
3.8	Rejoindre une maison.....	21
4.	Maquettes des écrans.....	22
4.1	Liste des produits d'une maison.....	22
4.2	Menu	23
4.3	Liste de courses	24
4.4	Choix pour la création d'une maison.....	25
4.5	Ajouter une maison	26
4.6	Rejoindre une maison.....	27
4.7	Ajouter un produit.....	28
4.8	Partage d'une maison.....	29
4.9	Carte des commerces	30
5.	Modèle Relationnel de données	31

1. Diagramme des cas d'utilisation



Avec <https://www.nchsoftware.com/chart/fr/index.html>

2. Description des cas d'utilisation

Le cas d'utilisation « Gestion de stock » est totalement décrit par les cas d'utilisation sous-jacents, par conséquent, aucune fiche ne sera faite pour ce cas-ci.

Cette description des cas d'utilisation comporte donc 10 fiches de cas d'utilisation :

- 2.1 Ajouter un produit à la liste de courses
- 2.2 Ajouter une maison
- 2.3 Ajouter un produit à la liste des produits présents
- 2.4 Trouver un commerce
- 2.5 Supprimer un / des produits d'une liste
- 2.6 Supprimer une maison
- 2.7 Partager une maison
- 2.8 Rejoindre une maison
- 2.9 Afficher la liste des produits présents
- 2.10 Afficher la liste de courses

2.1 Ajouter un produit à la liste de courses

CAS D'UTILISATION			Ajouter un item dans la liste de courses
Résumé	L'utilisateur veut ajouter un élément à sa liste de courses.		
Acteur principal	Utilisateur		
Intervenant et rôle	Intervenants		Rôles
Préconditions	L'utilisateur est connecté à l'application L'utilisateur se trouve dans la bonne "maison"		
Postconditions	Le produit est ajouté à la liste		
Déclencheur			
Scénario nominal	Etape	Action	
	1	L'utilisateur appuie sur le bouton de la liste de courses	
	2	Le système affiche une nouvelle page avec les produits déjà présents	
	3	L'utilisateur appuie sur le bouton "+"	
	4	Un formulaire s'affiche	
	5	L'utilisateur doit entrer le nom d'un produit	
	6	L'utilisateur choisi une quantité et valide le formulaire	
	7	Le système affiche de nouveaux la liste de courses mais avec le nouvel élément	
Scénarios alternatifs	Etape	Action	
	5.1	L'utilisateur prend une photo du produit. Retour à l'étape 6	

2.2 Ajouter une maison

CAS D'UTILISATION	Ajout d'une maison	
Résumé	L'utilisateur souhaite ajouter une "maison"	
Acteur principal	Utilisateur	
Intervenant et rôle	Intervenants	Rôles
Préconditions	L'utilisateur est connecté à l'application	
Postconditions	La maison est ajoutée au menu et est accessible	
Déclencheur		
Scénario nominal	Etape	Action
	1	L'utilisateur clique sur le bouton du menu
	2	Le système affiche le menu
	3	L'utilisateur sélectionne "Ajouter une nouvelle maison"
	4	Le système affiche un formulaire
	5	L'utilisateur remplit les champs et le système vérifie les données
	6	L'utilisateur peut ajouter des personnes à sa maison
	7	Le système ajoute la "maison" au menu et affiche la liste des produits présents (vide)
Scénarios alternatifs	Etape	Action
	5.1	Erreurs dans les données entrées
	5.2	Affichage des messages d'erreurs
	5.3	Retour à l'étape 5
	6.1	Le système génère le lien de partage et l'envoie par mail aux personnes voulues
	6.2	Retour à l'étape 7

2.3 Ajouter un produit à la liste des produits présents

CAS D'UTILISATION	Ajouter un item dans le stock de la maison	
Résumé	L'utilisateur veut ajouter un produit dans son stock	
Acteur principal	Utilisateur	
Intervenant et rôle	Intervenants	Rôles
Préconditions	L'utilisateur est connecté à l'application L'utilisateur se trouve dans la bonne "maison"	
Postconditions	Le produit est affiché dans la liste des produits présents	
Déclencheur		
Scénario nominal	Etape	Action
	1	L'utilisateur clique sur le bouton "+"
	2	Le système affiche une fenêtre avec un formulaire
	3	L'utilisateur remplit le formulaire
	4	L'utilisateur remplit la quantité voulue et valide
	5	Le système ajoute le produit à la liste des produits présents dans la "maison"
	6	Le système affiche la liste des produits présents avec le nouveau produit
Scénarios alternatifs	Etape	Action
	3.1	L'utilisateur scan le produit avec son appareil photo
	3.2	Le système vérifie s'il est présent dans la base de données
	3.3	Le produit est présent, le système remplit le formulaire
	3.4	Retour à l'étape 4
	3.3.1	Le produit n'est pas présent
	3.3.2	L'utilisateur remplit le formulaire et prend une photo du produit
	3.3.3	Retour à l'étape 4

2.4 Trouver un commerce

CAS D'UTILISATION	Trouver un commerce	
Résumé	L'utilisateur souhaite trouver un commerce proche de sa position pour faire ses courses	
Acteur principal	Utilisateur	
Intervenant et rôle	Intervenants	Rôles
Préconditions	L'utilisateur est connecté à l'application	
Postconditions	La carte avec les commerces à proximité est affichée	
Déclencheur		
Scénario nominal	Etape	Action
	1	L'utilisateur appuie sur le bouton du menu en haut à gauche de l'écran
	2	Le système affiche le menu et l'utilisateur clique sur le bouton "Où faire mes courses ?"
	3	Le système recherche les commerces à proximité et affiche la carte vec ceux-ci
Scénarios alternatifs	Etape	Action
	1.1	L'utilisateur est sur sa page de liste de courses
	1.2	L'utilisateur appuie sur le bouton en bas à droite de l'écran
	1.3	Retour à l'étape 3

2.5 Supprimer un / des produits d'une liste

CAS D'UTILISATION			Supprimer un / des produits d'une liste
Résumé	L'utilisateur souhaite supprimer un ou plusieurs produits du stock ou de la liste de courses		
Acteur principal	Utilisateur		
Intervenant et rôle	Intervenants		Rôles
Préconditions	L'utilisateur est connecté à l'application L'utilisateur se trouve sur la bonne liste		
Postconditions	Affichage de la liste avec le ou les produits enlevés		
Déclencheur			
Scénario nominal	Etape	Action	
	1	L'utilisateur choisi un produit	
	2	L'utilisateur glisse le produit de gauche à droite	
	3	Le système supprime le produit de la liste	
	4	Le système affiche la nouvelle liste sans le produit	
Scénarios alternatifs	Etape	Action	
	1.1	L'utilisateur choisi plusieurs produits	
	1.2	L'utilisateur effectue un appui long sur un des produits	
	1.3	Le système affiche un menu d'options et crée la possibilité de sélectionner plusieurs produits en appuyant	
	1.4	L'utilisateur sélectionne les produits voulus	
	1.5	L'utilisateur choisi l'icône "poubelle" pour supprimer les produits	
	1.6	Le système retire le menu d'options et supprime les produits	
	1.7	Retour à l'étape 4	

2.6 Supprimer une maison

CAS D'UTILISATION	Supprimer une "maison"	
Résumé	L'utilisateur souhaite supprimer une "maison"	
Acteur principal	Utilisateur	
Intervenant et rôle	Intervenants	Rôles
Préconditions	L'utilisateur est connecté à l'application et possède la "maison" à supprimer	
Postconditions	La "maison" n'apparaît plus dans la liste des "maisons" dans le menu	
Déclencheur		
Scénario nominal	Etape	Action
	1	L'utilisateur ouvre le menu
	2	L'utilisateur sélectionne "Paramètres"
	3	L'utilisateur choisit "Gérer mes maisons"
	4	Le système affiche la liste des maisons de l'utilisateur
	5	L'utilisateur clique sur le bouton "supprimer" de la maison voulue
	6	L'utilisateur confirme la suppression
	7	Le système affiche supprime la maison et affiche les maisons restantes
Scénarios alternatifs	Etape	Action
	6.1	L'utilisateur ne confirme pas la suppression
	6.2	Retour à l'étape 4

2.7 Partager une maison

CAS D'UTILISATION	Partager maison	
Résumé	L'utilisateur souhaite ajouter des participants	
Acteur principal	Utilisateur	
Intervenant et rôle	Intervenants	Rôles
Préconditions	L'utilisateur est connecté à l'application	
Postconditions	Le lien de partage est envoyé aux personnes voulues	
Déclencheur		
Scénario nominal	Etape	Action
	1	L'utilisateur se trouve dans une "maison" déjà créée
	2	L'utilisateur clique sur le bouton de partage, en haut à droite de l'écran
	3	Le système génère un lien de partage et affiche un formulaire
	4	L'utilisateur remplit le formulaire
	5	Le système envoie le lien aux personnes demandées par l'utilisateur
Scénarios alternatifs	Etape	Action
	1.1	L'utilisateur crée une nouvelle "maison"
	1.2	L'utilisateur choisit de partager sa maison et entre les personnes voulues
	1.3	Le système génère le lien de partage
	1.5	Retour à l'étape 5

2.8 Rejoindre une maison

CAS D'UTILISATION	Rejoindre une maison	
Résumé	L'utilisateur reçoit un lien de partage et rejoint la "maison"	
Acteur principal	Utilisateur	
Intervenant et rôle	Intervenants	Rôles
Préconditions	L'utilisateur est connecté à l'application	
Postconditions	L'utilisateur a accès à la maison	
Déclencheur		
Scénario nominal	Etape	Action
	1	L'utilisateur ouvre le menu
	2	L'utilisateur clique sur "Rejoindre une maison"
	3	Le système affiche une fenêtre
	4	L'utilisateur entre le lien
	5	Validation du lien
	6	Le système affiche la "maison" et la rend accessible depuis le menu
Scénarios alternatifs	Etape	Action
	5.1	Lien invalide
	5.2	Retour à l'étape 4

2.9 Afficher la liste des produits présents

CAS D'UTILISATION	Afficher la liste des produits présents	
Résumé	L'utilisateur affiche la liste des produits présents dans sa "maison"	
Acteur principal	Utilisateur	
Intervenant et rôle	Intervenants	Rôles
Préconditions	L'utilisateur est connecté à l'application	
Postconditions	Affichage de la liste des produits présents	
Déclencheur		
Scénario nominal	Etape	Action
	1	L'utilisateur ouvre le menu
	2	L'utilisateur sélectionne la maison voulue
	3	Le système affiche la liste des produits présents dans cette maison
Scénarios alternatifs	Etape	Action

2.10 Afficher la liste de courses

CAS D'UTILISATION			Afficher la liste de courses
Résumé	L'utilisateur souhaite consulter sa liste de courses		
Acteur principal	Utilisateur		
Intervenant et rôle	Intervenants		Rôles
Préconditions	L'utilisateur est connecté à l'application		
Postconditions	Affichage de la liste des produits présents dans la liste de courses		
Déclencheur			
Scénario nominal	Etape	Action	
	1	L'utilisateur ouvre la menu	
	2	L'utilisateur sélectionne "Faire mes courses"	
	3	Le système affiche la liste des produit de la liste de courses	
Scénarios alternatifs	Etape	Action	
	1.1	L'utilisateur clique sur le bouton en bas à droite de l'écran	
	1.2	Retour à l'étape 3	

3. User Stories

3.1 Ajouter un item à ma liste de courses

User story 1 Theme : Ajout d'éléments

En tant que : Utilisateur

Je veux : Ajouter un item à ma liste de courses

Annotations :

Confirmations :

I) Je dois aller faire les courses et je dois préparer ma liste de courses. J'allume l'application et appuie sur le bouton représentant la liste de courses.

II) L'application m'affiche la liste des produits que j'ai déjà ajouté.

III) En cliquant sur le bouton « + » on me propose une liste dans laquelle je peux choisir le ou les produits ainsi que la quantité que je veux acheter lors de mes prochaines courses.

3.2 Supprimer un produit qui n'est plus présent chez moi

User story 2 Theme : Suppression d'élément(s)

En tant que : Utilisateur

Je veux : Supprimer un produit qui n'est plus présent chez moi

Annotations :

Confirmations :

- I) Après le repas nous devons enlever ce qui n'est plus présent dans le frigo et dans les placards.
- II) On ouvre l'application et on cherche les produits que l'on a utilisé dans la liste des produits de notre maison.
- III) Lorsqu'on en trouve un, il faut glisser l'item de la gauche vers la droite pour le supprimer de la liste.

3.3 Créer une nouvelle maison

User story 3 Theme : Ajout d'éléments

En tant que : Utilisateur

Je veux : Créer une nouvelle « Maison »

Annotations :

Confirmations :

I) L'application est ouverte sur les produits présents chez moi. Je veux ensuite gérer le repas prévu avec des amis pour le weekend prochain. J'ouvre le menu en appuyant sur le bouton en haut à gauche de l'écran.

II) Une liste s'affiche des « Maisons » mais la gestion du repas n'a pas encore été créée. Je clique sur bouton « + ajouter une maison » présent dans le menu. Une nouvelle page s'ouvre avec les informations à entrer comme le nom et un avatar. De plus, je peux ajouter des personnes à mon repas en appuyant sur générer le lien de partage que j'envoie ensuite à mes amis.

3.4 Ajouter un item dans mon stock

User story 4 Theme : Ajout d'éléments

En tant que : Utilisateur

Je veux : Ajouter un item dans mon stock

Annotations :

Confirmations :

I) Je rentre des courses et j'ai coché les produits que j'ai acheté sur la page que l'on utilise lorsqu'on est en courses. Une fois que j'ai vérifié la quantité des produits je clique sur le bouton « Terminer mes courses » et l'application m'informe que tout a bien été enregistré.

II) L'application me redirige ensuite vers ma « maison » où je peux voir tous les éléments présents.

III) Je me rends compte que j'ai acheté un produit en plus qui n'était pas dans ma liste de courses. Je clique donc sur le bouton « + » et on m'affiche une nouvelle page où je peux choisir un produit en entrant son nom dans une barre de recherche ou bien en scannant le produit.

IV) J'ajoute la quantité et je valide. L'application m'affiche la page de ma « maison » avec le nouveau produit.

3.5 Savoir où faire mes courses

User story 5 Theme : Trouver un commerce

En tant que : Utilisateur

Je veux : Savoir où faire mes courses

Annotations :

Confirmations :

- I) Je suis dans l'application et je ne sais pas où faire mes courses.
- II) J'ouvre le menu et je clique sur « Où faire mes courses ? »
- III) Une page s'affiche avec les localisations des commerces les plus proches.

3.6 Supprimer plusieurs produits

User story 6 Theme : Suppression d'élément(s)

En tant que : Utilisateur

Je veux : Supprimer plusieurs produits

Annotations :

Confirmations :

I) Je me trouve sur la page où je peux consulter mes produits. Je souhaite supprimer plusieurs éléments. Pour aller plus rapidement que de faire glisser les items sur la droite, j'appuie longtemps sur un produit qui se sélectionne.

II) Je sélectionne les autres produits en appuyant dessus. Je clique ensuite sur la poubelle qui est apparue lors de mon appuie long et les produits sélectionnés sont retirés de ma liste.

3.7 Quitter la maison

User story 7 Theme : Suppression d'élément(s)

En tant que : Utilisateur

Je veux : Quitter la « maison »

Annotations :

Confirmations :

- I) Après un repas entre amis, je souhaite ne plus voir la « maison » correspondante sur mon application.
- II) Pour cela j'ouvre le menu en cliquant sur le bouton en haut à gauche.
- III) Je sélectionne le bouton « Paramètres » puis « Gérer les maisons » et l'application m'affiche une page avec la liste des « maisons ». Que je peux choisir de supprimer en appuyant sur la poubelle sur la ligne de la « maison » que je souhaite supprimer.
- IV) Je confirme ensuite mon choix de suppression.

3.8 Rejoindre une maison

User story 8 Theme : Partage de « maison »

En tant que : Utilisateur

Je veux : Rejoindre une « maison »

Annotations :

Confirmations :

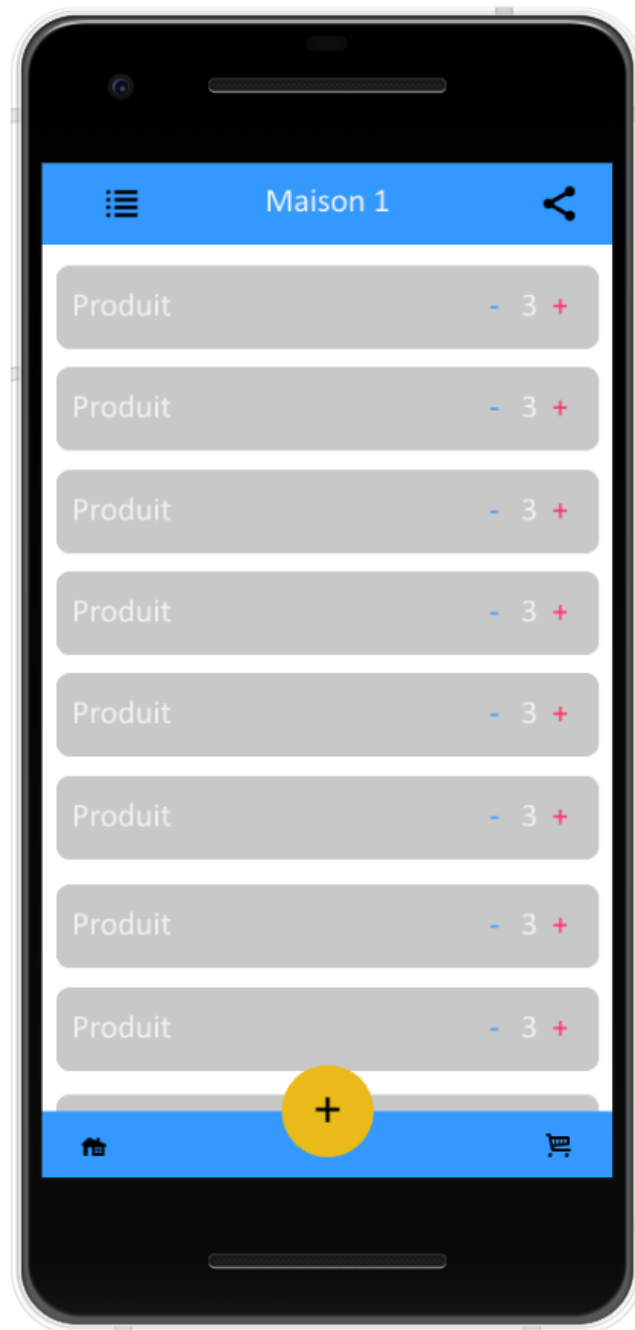
I) Un ami m'a envoyé un lien pour que l'on puisse gérer les courses d'une semaine que nous allons passer en vacances.

II) Je me rends donc sur l'application. Je clique sur le bouton du menu qui s'affiche. Je choisis le bouton « Rejoindre une maison ». Une fenêtre s'affiche où je dois entrer le lien envoyé.

III) Je valide et la liste des produits de la maison ajoutée s'affiche.

4. Maquettes des écrans

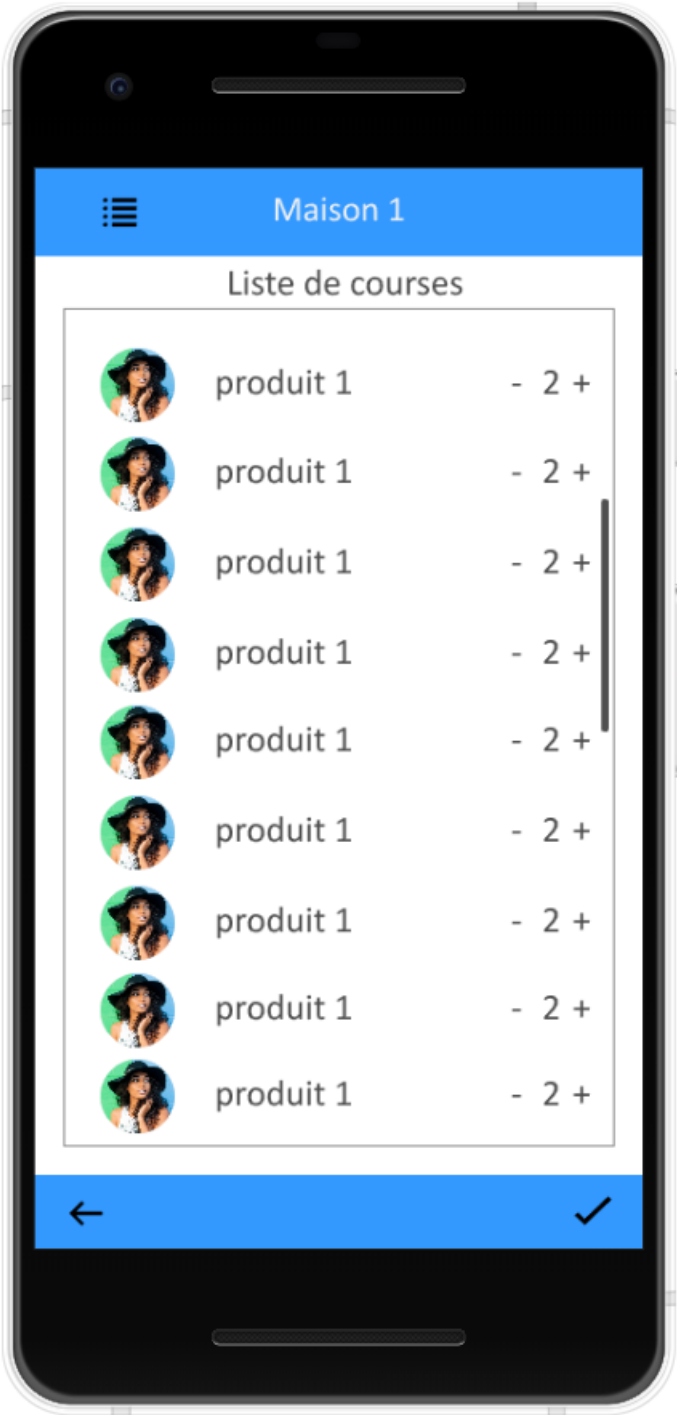
4.1 Liste des produits d'une maison



4.2 Menu



4.3 Liste de courses



4.4 Choix pour la création d'une maison



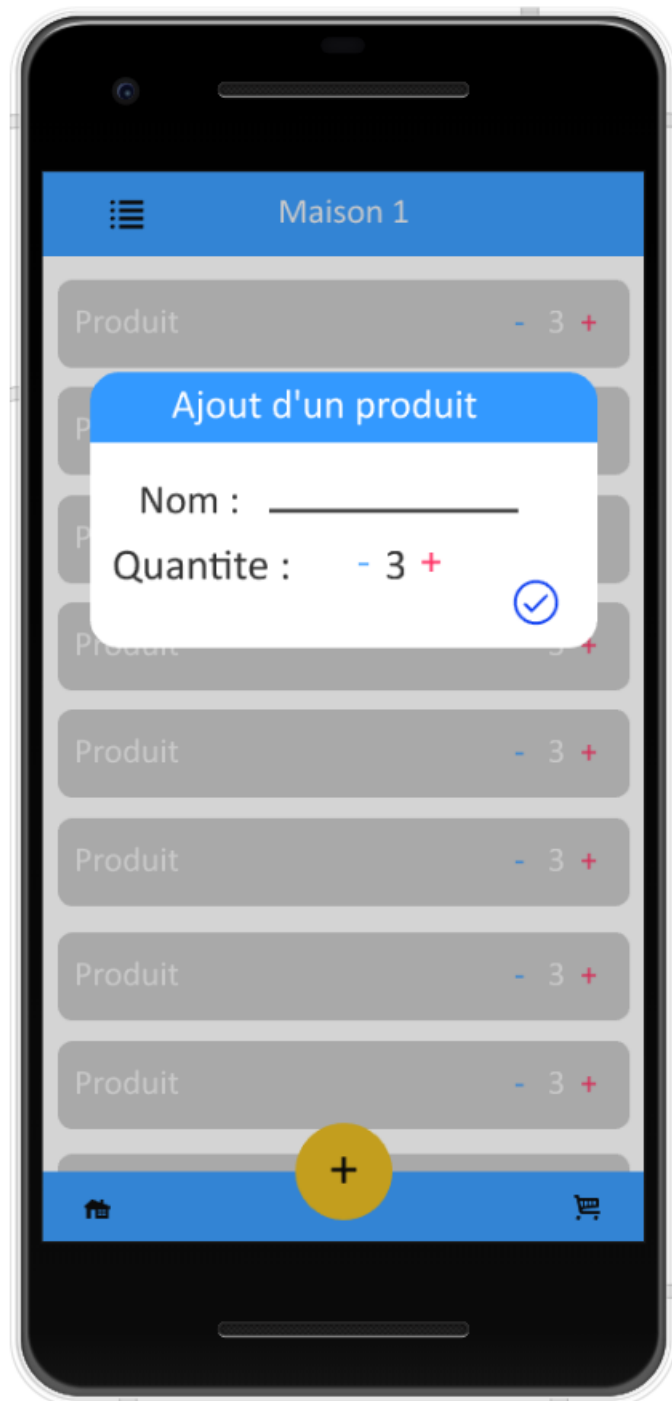
4.5 Ajouter une maison



4.6 Rejoindre une maison



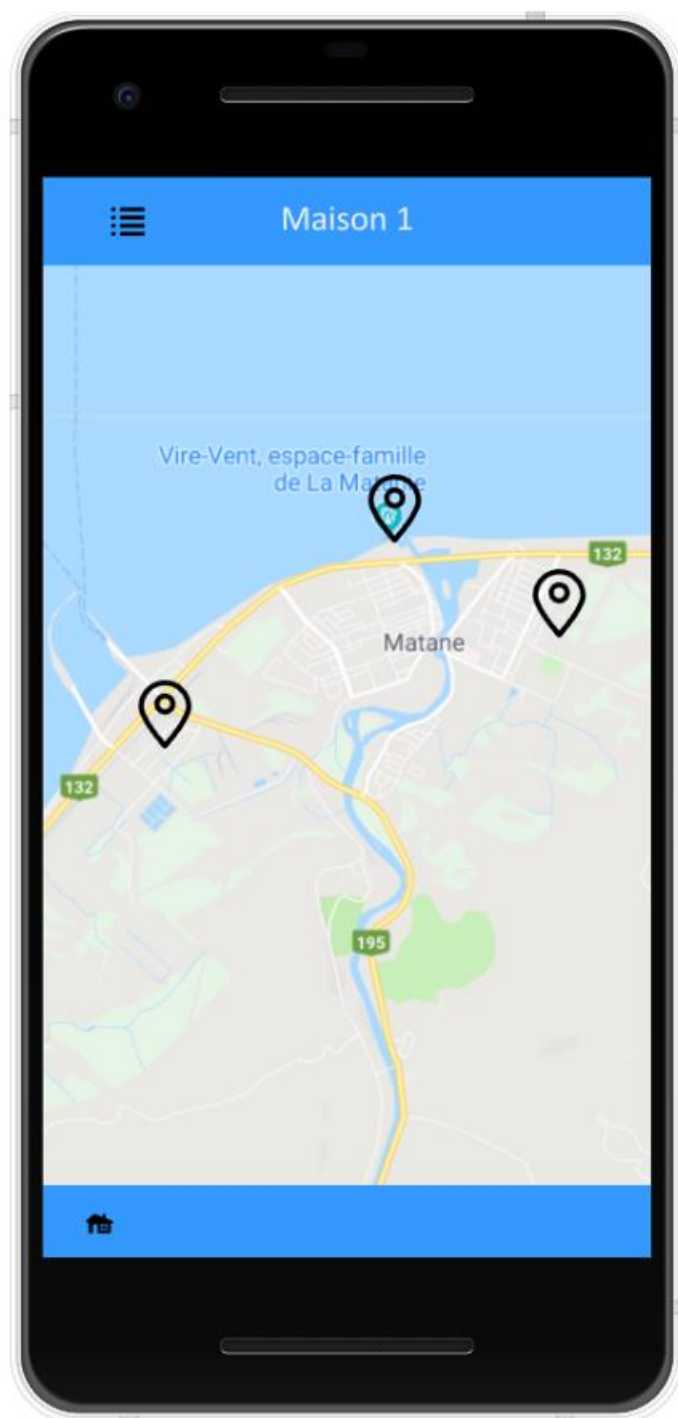
4.7 Ajouter un produit



4.8 Partage d'une maison

The image shows a mobile application interface for sharing a house. At the top, there is a blue header bar with a hamburger menu icon on the left and the text "Maison 1" in the center. Below the header, the form consists of three input fields: "Lien :" followed by a text input line, "À :" followed by a text input line, and "Texte :" followed by a large, empty rectangular text area. At the bottom of the screen, there is a blue navigation bar. On the left of this bar is a back arrow icon, in the center is a yellow circular button with a black plus sign, and on the right is the word "Envoyer" followed by a right-pointing arrow icon.

4.9 Carte des commerces



5. Modèle Relationnel de données

