



# Analyse fonctionnelle UML

Dernière révision : 28/02/16

UV1 – INF301

Version – 1.0

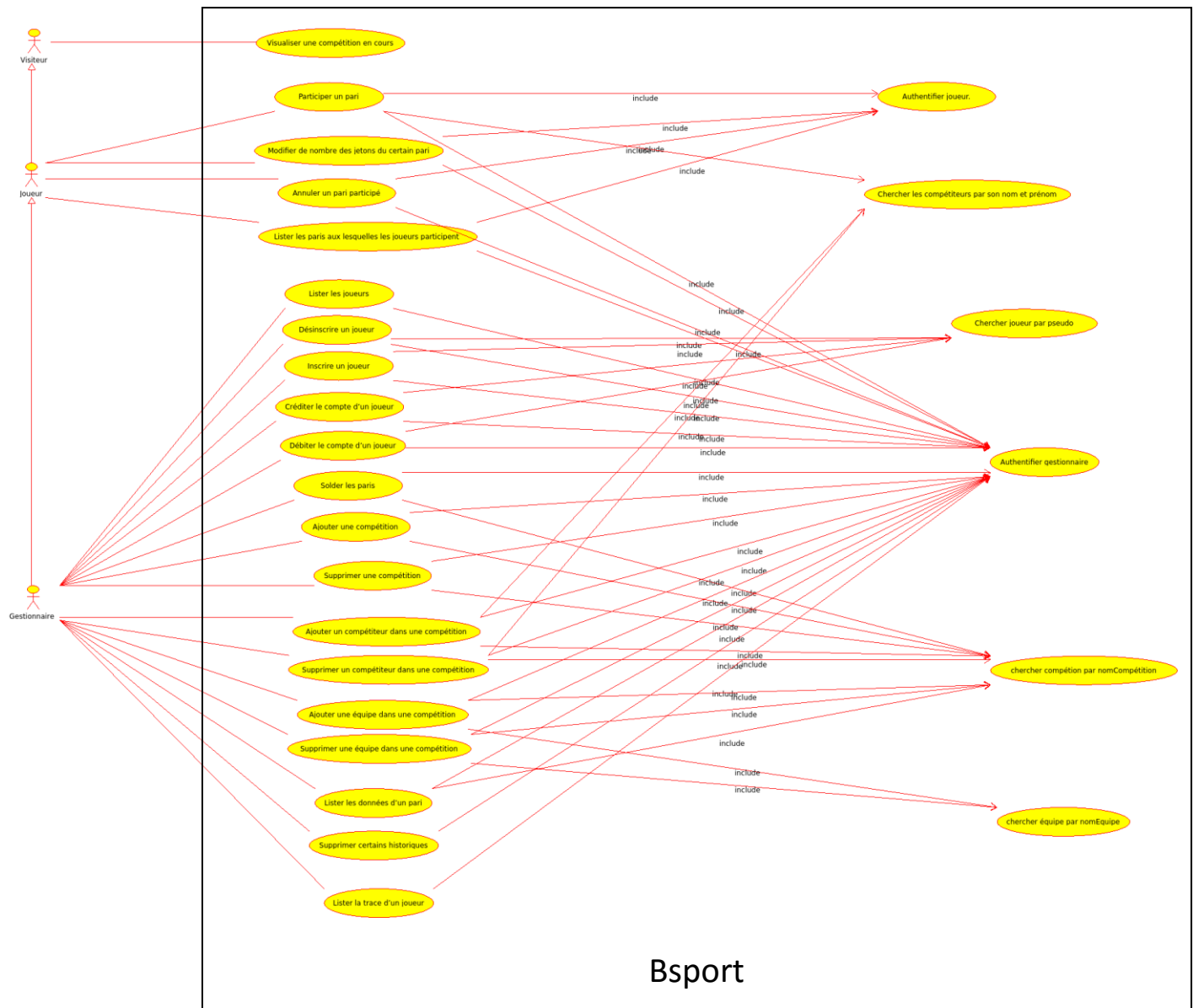
2<sup>e</sup> semestre 2015-2016

G2B2-----ZHAO Lu et GUO Jiao

## Sommaire

<b>1. Diagramme des cas d'utilisation .....</b>	<b>2</b>
<b>2. Description des cas d'utilisation .....</b>	<b>2</b>
2.1 Gestion authentification utilisateurs .....	2
2.2 Gestion des joueurs .....	3
2.3 Gestion des visiteurs .....	4
2.4 Gestion des jetons .....	4
2.5 Gestion des compétitions .....	6
2.6 Gestion des compétiteurs et des équipes .....	7
2.5 Gestion du compte d'un joueur .....	9
2.6 Gestion des paris .....	11
2.7 Gestion des historiques .....	11

## 1. Diagramme des cas d'utilisation



## 2. Description des cas d'utilisation

### 2.1 Gestion authentication utilisateurs

**Nom du cas d'utilisation :** Authentifier gestionnaire.

**Acteur initiateur :** Autre cas d'utilisation.

**Objectif :** Authentifier le gestionnaire du logiciel.

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit mot de passe actuel du gestionnaire

**Extensions :**

1. Mot de passe gestionnaire incorrect Erreur

Erre

**Nom du cas d'utilisation :** Authentifier joueur.

**Acteur initiateur :** Autre cas d'utilisation.

**Objectif :** Authentifier le joueur du logiciel.

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit mot de passe actuel du joueur

**Extensions :**

1. Mot de passe joueur incorrect Erreur

## 2.2 Gestion des joueurs

**Nom du cas d'utilisation :** Rechercher joueur par pseudo.

**Acteur initiateur :** D'autres cas d'utilisation.

**Objectif :** Rechercher un joueur à partir de son pseudo.

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit pseudo du joueur.
2. Système renvoie données relatives au joueur.

**Extensions :**

1. Système ne trouve pas joueur.  
Système renvoie null.

**Nom du cas d'utilisation :** Inscrire joueur.

**Acteur initiateur :** Gestionnaire

**Objectif :** Ajouter les données relatives à un nouveau joueur (nom, prénom, pseudo, mot de passe).

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit nom, prénom et pseudo du nouveau joueur et mot de passe du gestionnaire.
2. Utiliser « Authentifier gestionnaire ».
3. Utiliser « Rechercher joueur par pseudo ».
4. Vérifier l'âge supérieur que 18.
5. Système renvoie le mot de passe du nouveau joueur.

**Extensions :**

1. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur
2. Joueur déjà inscrit dans le logiciel.  
Erreur.
3. Joueur déjà inscrit dans le logiciel  
Erreur
4. Nom ou prénom ou pseudo joueur invalide.  
Erreur.
5. Non ou prénom ou pseudo joueur invalide  
Erreur
6. Âge inférieur que 18  
Erreur.

**Nom du cas d'utilisation :** Désinscrire joueur.

**Acteur initiateur :** Gestionnaire

**Objectif :** Supprimer les données relatives au joueur (nom, prénom, pseudo, mot de passe).

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit pseudo du nouveau joueur et mot de passe du gestionnaire.
2. Utiliser « Authentifier gestionnaire ».
3. Utiliser « Rechercher joueur par pseudo ».
4. Supprimer les données

**Extensions :**

1. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur
2. Joueur non inscrit dans le logiciel.  
Erreur.

**Nom du cas d'utilisation :** lister les joueurs.

**Acteur initiateur :** Gestionnaire

**Objectif :** Connaître les données relatives aux joueurs (nom, prénom, pseudo).actuellement inscrits

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit mot de passe du gestionnaire.
2. Utiliser « Authentifier gestionnaire ».
3. Système renvoie les données(nom, prénom, pseudo) de tous les joueurs

**Extensions :**

1. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur

## 2.3 Gestion des visiteurs

**Nom du cas d'utilisation :** Visualiser une compétition en cours

**Acteur initiateur :** Visiteurs

**Objectif :** Visualiser une compétition en cours sans inscription

**Scénario principal :**

1. Acteur est sur le site Web
2. il apparaît la liste de compétitions en cours

**Extensions :**

1. il y a aucune compétition  
Erreur

## 2.4 Gestion des jetons

**Nom du cas d'utilisation : Créditer le compte d'un joueur****Acteur initiateur :** Gestionnaire**Objectif :** Ajouter les jetons au compte d'un joueur si le joueur veut acheter des jetons pour parier**Scénario principal :** Gestionnaire

1. Acteur fournit mot de passe gestionnaire et pseudo et nombre des jetons crédités
2. Utiliser« Authentifier gestionnaire ».
3. Utiliser « Rechercher joueur par pseudo ».
4. Ajouter le nombre de jetons correspondants sur le compte du joueur

**Extensions :**

1. Nombre des jetons crédités non strictement positif et non entier  
Erreur
2. Joueur non inscrit dans le logiciel  
Erreur
3. Mot de passe du gestionnaire incorrect  
Erreur

**Nom du cas d'utilisation : Débiter le compte d'un joueur****Acteur initiateur :** Gestionnaire**Objectif :** Diminuer le nombre de jetons sur le compte d'un joueur quand le joueur veut retourner des jetons au gestionnaire**Scénario principal :**

1. Acteur fournit mot de passe gestionnaire et pseudo et nombre des jetons débités
2. Utiliser« Authentifier gestionnaire ».
3. Utiliser « Rechercher joueur par pseudo ».
4. Diminuer le nombre de jetons correspondants

**Extensions :**

1. Nombre des jetons débités supérieur que les jetons total de joueur  
Erreur
2. Joueur non inscrit dans le logiciel  
Erreur
3. Mot de passe du gestionnaire incorrect  
Erreur
4. Nombre des jetons débités non strictement positif et non entier  
Erreur

**Nom du cas d'utilisation : Solder les paris****Acteur initiateur :** Gestionnaire**Objectif :** Distribuer les jetons selon le résultat d'une compétition**Scénario principal :**

1. Acteur fournit nom de compétition et Résultat et typePari et mot de passe gestionnaire
2. Utiliser« Authentifier gestionnaire ».
3. Utiliser « Rechercher compétition par nom de compétition».
4. comparer la réalisation de pari avec le résultat pour récupérer la liste de pseudo de joueurs gagnants
5. Système calcule les nombres de jetons débités et les nombres de jetons crédités aux

comptes des joueurs correspondants

6. Redistribuer les jetons

7. Message de changement du compte aux participants

**Extensions :**

1. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur
2. Compétition n'existe pas  
Erreur
3. Type de pari incorrect ou résultat incorrect  
Erreur

## 2.5 Gestion des compétitions

**Nom du cas d'utilisation :** Rechercher compétition par nomCompétition.

**Acteur initiateur :** D'autres cas d'utilisation.

**Objectif :** Rechercher une compétition à partir de son nom.

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit nom de compétition.
2. Système renvoie données relatives à la compétition.

**Extensions :**

3. Système ne trouve pas compétition.  
Système renvoie nul.

Erreur.

**Nom du cas d'utilisation :** Ajouter une compétition

**Acteur initiateur :** Gestionnaire

**Objectif :** Ajouter une compétition auxquelles les joueurs puissent parier

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit Nom de compétition ET dateCompétition ET heureCompétition ET liste de compétiteurs OU liste de compétitions par équipe ET Mdpgestionnaire
2. Utiliser « Authentifier gestionnaire ».
3. Utiliser « Rechercher compétition par nom de compétition ».
4. Ajouter la compétition dans la liste des compétitions.

**Extensions :**

1. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur
2. l'horaire de la compétition est dépassé le temps actuel  
Erreur
3. Compétition existe déjà  
Erreur

**Nom du cas d'utilisation :** Supprimer une compétition

**Acteur initiateur :** Gestionnaire

**Objectif :** Supprimer toutes les données associées à cette compétition

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit nom de compétition et mot de passe gestionnaire
2. Utiliser « Authentifier gestionnaire ».
4. Utiliser « Rechercher compétition par nom de compétition ».
5. Supprimer tous les données relatives à la compétition

**Extensions :**

2. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur
3. Compétition n'existe pas  
Erreur

**2.6 Gestion des compétiteurs et des équipes**

**Nom du cas d'utilisation :** rechercher un compétiteur par nomCompétiteur et prénomCompétiteur.

**Acteur initiateur :** D'autres cas d'utilisation.

**Objectif :** Rechercher un compétiteur à partir de son nom et son prénom et le nom de compétition à laquelle il va participer.

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit nom et prénom de compétiteur.
2. Système renvoie données relatives au compétiteur.

**Extensions :**

1. Système ne trouve pas compétition.  
Système ne renvoie nul.

**Nom du cas d'utilisation :** Ajouter un compétiteur dans une compétition

**Acteur initiateur :** Gestionnaire

**Objectif :** Ajouter un compétiteur dans une compétition

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit nom de Nom de compétition ET nom de compétiteur ET prénom de compétiteur ET mdpgestionnaire
2. Utiliser « Authentifier gestionnaire ».
3. Utiliser « Rechercher compétition par nom de compétition ».
4. Utiliser « Rechercher compétiteur par son nom et son prénom ».
5. Ajouter le nom et le prénom du compétiteur dans la compétition

**Extensions :**

1. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur
2. Compétition n'existe pas  
Erreur
3. Compétiteur est déjà enregistré  
Erreur

**Nom du cas d'utilisation :** Supprimer un compétiteur dans une compétition

**Acteur initiateur :** Gestionnaire

**Objectif :** Suppression des données associées au compétiteur dans une compétition.

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit nom de compétition et mot de passe gestionnaire ET nom de compétiteur ET prénom de compétiteur.
2. Utiliser « Authentifier gestionnaire ».
3. Utiliser « Rechercher compétition par nom de compétition ».
4. Utiliser « Rechercher compétiteur par nom et prénom ».
5. Supprimer le nom et prénom d'un compétiteur dans une compétition

**Extensions :**

1. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur
2. Compétition n'existe pas  
Erreur
3. Compétiteur n'existe pas  
Erreur

**Nom du cas d'utilisation :** Rechercher équipe par nomEquipe

**Acteur initiateur :** D'autres cas d'utilisation.

**Objectif :** Rechercher une équipe à partir de son nom.

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit nom de l'équipe
2. Système renvoie données relatives au équipe.

**Extensions :**

1. Système ne trouve pas compétition  
Système renvoie nul.

**Nom du cas d'utilisation :** Ajouter une équipe dans une compétition

**Acteur initiateur :** Gestionnaire

**Objectif :** Ajouter une équipe dans une compétition par son nom unique

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit Nom de compétition ET nom de l'équipe ET liste des compétiteurs ET mdpgestionnaire
2. Utiliser « Authentifier gestionnaire ».
3. Utiliser « Rechercher compétition par nom de compétition ».
4. Utiliser « Rechercher compétiteurs par nom et prénom ».
5. Ajouter une équipe dans une compétition par son nom unique

**Extensions :**



1. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur
2. Compétition n'existe pas  
Erreur
3. Equipe est déjà enregistré  
Erreur

**Nom du cas d'utilisation :** Supprimer une équipe dans une compétition

**Acteur initiateur :** Gestionnaire

**Objectif :** Suppression des données associées à l'équipe dans une compétition.

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit nom de compétition **et nom de l'équipe et mot de passe gestionnaire**
2. Utiliser « Authentifier gestionnaire
3. Utiliser « Rechercher compétition par nom de compétition».
4. Utiliser « Rechercher compétiteurs par nom et prénom».
5. Supprimer des données associées à l'équipe dans une compétition

**Extensions :**

1. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur
2. Compétition n'existe pas  
Erreur
3. Equipe n'existe pas  
Erreur

## 2.5 Gestion du compte d'un joueur

**Nom du cas d'utilisation :** Participer un pari

**Acteur initiateur :** Joueur

**Objectif :** Participation un certain pari en mettant certain nombre des jetons et le type de pari (pari pour le vainqueur ou pari pour le podium) qu'il participe et le pronostic sur lequel il parie

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit pseudo et mot de passe joueur et nom de compétition et type de pari et nombre des jetons et le pronostic que le joueur prévoit
2. Utiliser « Rechercher joueur par son pseudo».
3. Utiliser « Authentifier joueur».
4. Utiliser « Rechercher compétition par nom de compétition».
5. Modifier le nombre de jetons et Mise à jour de la situation total ou des données de ce pari
6. Message de l'opération réussite

**Extensions :**

1. Pseudo de joueur n'existe pas  
Erreur
2. Mot de passe du joueur incorrect.  
Erreur
3. Compétition n'existe pas  
Erreur

- 4. type de pari incorrect  
Erreur
- 5. Pronostic n'existe pas  
Erreur

**Nom du cas d'utilisation :** Annuler un pari participé

**Acteur initiateur :** Joueur

**Objectif :** Suppression des données associées à ce pari sur le compte du joueur

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit pseudo et mot de passe joueur et nom de compétition et type de pari et pronostic qu'il prévoit.
2. Utiliser « Rechercher joueur par son pseudo ».
3. Utiliser « Authentifier joueur ».
4. Utiliser « Rechercher compétition par nom de compétition ».
5. Supprimer les données associées à ce pari sur le compte du joueur
6. Message de l'opération réussite

**Extensions :**

1. Pseudo de joueur n'existe pas  
Erreur
2. Mot de passe du joueur incorrect.  
Erreur
3. Compétition n'existe pas  
Erreur
4. type de pari incorrect  
Erreur
5. Pronostic n'existe pas sur son compte  
Erreur

**Nom du cas d'utilisation :** Lister les paris aux lesquelles les joueurs participent

**Acteur initiateur :** Joueur

**Objectif :** Lister les nombre des jetons de tous les paris aux lesquelles le joueur participe

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit Pseudo ET mdpJoueur
2. Utiliser « Rechercher joueur par son pseudo ».
3. Utiliser « Authentifier joueur ».
4. Lister les paris aux lesquelles les joueurs participent

**Extensions :**

1. Pseudo de joueur n'existe pas  
Erreur
2. Mot de passe du joueur incorrect.  
Erreur

## 2.6 Gestion des paris

**Nom du cas d'utilisation :** Lister les données d'un pari

**Acteur initiateur :** Gestionnaire

**Objectif :** Afficher les données pour un pari (le nombre de jetons mis par les joueurs différents, est le nombre de jetons total mis pour les pronostics)

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit nom de compétition et mot de passe gestionnaire ET typePari
3. Utiliser « Rechercher compétition par nom de compétition »
4. Lister les données d'un pari

**Extensions :**

1. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur
2. Compétition n'existe pas  
Erreur

## 2.7 Gestion des historiques

**Nom du cas d'utilisation :** Supprimer certains historiques

**Acteur initiateur :** Gestionnaire

**Objectif :** Supprimer des données dans la base

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit nom de compétition et mot de passe gestionnaire
2. Utiliser « Authentifier gestionnaire ».
3. Supprimer les historiques de cette compétition

**Extensions :**

1. Mot de passe du gestionnaire incorrect.  
Erreur
2. Compétition n'existe pas  
Erreur

**Nom du cas d'utilisation :** Lister la trace d'un joueur

**Acteur initiateur :** Joueur

**Objectif :** Lister tous les histoires des paris d'un joueur

**Scénario principal :**

1. Acteur fournit Pseudo et mot de passe Joueur
2. Utiliser « Rechercher joueur par son pseudo ».
3. Utiliser « Authentifier Joueur ».
4. Système renvoie la liste de tous les historiques sur paris d'un ce Joueur

**Extensions :**

1. Pseudo de joueur n'existe pas  
Erreur
2. Mot de passe du joueur incorrect.  
Erreur

